

TFG

TRIEGOM

PROYECTO DE CONCEPT ART Y WORLDBUILDING

Presentado por Patricia Espejo Carrillo

Tutor: Francisco de la Torre

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El objetivo de TRIEGOM es la realización de un trabajo de concept art dirigido a desarrollar un mundo ficticio. Estos diseños pueden ser utilizados para novela gráfica, animación o videojuego, siendo un proyecto multiformato.

Dicho proyecto está dirigido a la construcción de mundos y a la adaptabilidad de las especies a sus diferentes climas. En esta incubadora será donde se gesten las diferentes tramas que abarca la historia siempre centrándose en la grandeza de los entornos y la evolución que han sufrido las especies.

Influenciado en títulos como Valerian y la Ciudad de los Mil Planetas o Guardianes de la Galaxia vol. II, los protagonistas se verán envueltos en una espiral de lucha por el poder, manipulación y venganza mezclado con una historia de amor shakespiriana. En el proyecto se abordarán temas como las narrativas transmedia, la vida en comunión con la naturaleza, la cultura basada en una religión monoteísta y cómo la hibridación es implementada en la ciencia ficción.

La producción artística incluye el diseño de tres mundos y sus escenarios, centrándose en uno de ellos. Además, constará de los diseños de los protagonistas y algunos de los personajes secundarios importantes en la trama. También se verá el desarrollo de props, habitats y especies. Las claves estéticas del trabajo parten de referentes contemporáneos como Caro Waro, Jordan Grimmer o Amanda Shank.

PALABRAS CLAVE:

CONCEPT ART, CREACIÓN DE MUNDOS, DISEÑO DE PERSONAJES, PLANETAS, ECOSISTEMAS, DICTADURA, RELIGIÓN.

ABSTRACT

The objective of TRIEGOM is the making of a concept art job directed to develop a fictitious world. These designs could be used for a graphic novel, animation or video games, being the project itself a multi format one.

Such project is labeled for the construction of worlds and the adaptability of the species to their different weathers. Inside this incubator it's going to be where the all the plots are going to embrace the history always focusing on the greatness of the surroundings and the evolution that such species suffered.

Influenced with titles such as "Valerian and the city of a thousand planets or Guardian of the Galaxy vol. II, the main protagonists are going to be wrapped in a spiral of fighting for power, manipulation and revenge mixed also with a loving "shakespeare" story.

In this project we're going to take abroad themes like transmedia narratives, the communion with the nature, the culture based in a monotheist religion and how the hibernation is implemented in the science fiction.

The artistic production includes a design of three worlds with their respective scenarios, focusing in one of them. Also, there are going to be protagonists designs and some important side characters in the plot. We will also the development of the protagonists, habitat and species. Finally, the aesthetic keys of this work will start from contemporary references like Caro Waro, Jordan Grimmer or Amanda Shank.

KEY WORDS:

CONCEPT ART, WORLD CREATION, CHARACTER DESIGNS, PLANETS, ECOSYSTEMS, DICTATORSHIP, RELIGION.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por apoyarme siempre en las buenas y en las malas.

A mis amigos por creer en mi y en lo que hago.

A mis profesores de Bellas Artes por abrirme los ojos hacia nuevas fronteras.

A todas esas personas que habeis aportado vuestro granito de arena a este proyecto.

A mi pareja por demostrarme amor incondicional y comprensión en mis momentos bajos.

Y sobre todo, a mi madre, por enseñarme que no debo darme por vencida nunca.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	9
4.1.LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA.....	9
4.1.1.Origen del concepto.....	9
4.1.2.El papel de las Narrativas Transmedia en la creación de mundos.....	10
4.1.3.Adaptación o expansión: entradas a un universo narrativo.....	10
4.1.4.Las Narrativas Transmedia en la ficción.....	11
4.1.4.1.Análisis de caso: Tolkien.....	12
4.2.CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO.....	13
4.2.1.Hábitats.....	14
4.2.2.Hibridación.....	15
4.2.3.Religión.....	16
4.3.CLAVES ESTÉTICAS.....	17
4.3.1.Referentes cinematográficos.....	17
4.3.2.Referentes estéticos.....	19
4.4.PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	21
4.4.1.Introducción a la práctica.....	21
4.4.2.Brainstorming y mapa conceptual.....	22
4.4.3.Producción: TRIEGOM.....	24
4.4.3.1.Introducción a la historia.....	24
4.4.3.2.Proceso creativo	25
4.4.3.3.Personajes principales.....	25
4.4.3.4.Props.....	29
4.4.3.5.Enviroments.....	30
4.4.3.6.Escenas.....	32
5. CONCLUSIONES	35
6. REFERENCIAS	36
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	38
8. ANEXO	39

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nació de la inquietud que he sentido durante toda mi vida por el género fantástico. Ya en primaria, influenciada por títulos de los 90 como *Sailor Moon* (1997), *Sakura Card Captor* (1996), *Mahō Tsukai Tai!* (1996) o *Slayers* (1995), prefería estar en clase creando historias de brujas mientras el resto de niños jugaban en el patio. Años más tarde, esa inquietud lejos de perderse se fue acrecentando hasta concluir en la firme decisión de dedicar mi vida a las artes plásticas.

Una trayectoria de enseñanza artística después, ha desembocado finalmente en lo que hasta día de hoy se ha convertido en el proyecto más ambicioso que he concebido. La necesidad intrínseca de crear algo propio y especial es algo que llevamos todas las personas creativas en nuestro interior. En mi caso, ese sentimiento se ha materializado en TRIEGOM: un compendio de todas las disciplinas aprendidas durante mi recorrido por la educación artística. Comenzando en 2019 en la asignatura Ilustración 3D y concept art y viéndose desarrollado e influenciado en otras como Producción de animación 1, Morfología Estética o Perspectiva.

Influenciada por autores como Tolkien, Jenkins o Scolari, TRIEGOM persigue la meta de convertirse en un universo transmedia lo suficientemente desarrollado para abarcar un sinfín de aventuras que puedan explorarse a través de varios formatos como cómic, película o videojuego. Por esa razón este trabajo tan solo se centra en una etapa temprana de su planteamiento dado que TRIEGOM en su totalidad, es demasiado grande para abarcarse en este trabajo. Se necesitaría un equipo de varias personas o mucho tiempo para llegar al punto en el que debe estar. Sin embargo, la pasión descubierta en estos años por el concept art y la construcción de mundos como proceso de creación artística será lo que me impulse en este y en proyectos venideros.

Abordar el trabajo completo de *worldbuilding* de TRIEGOM con todo lo que eso conlleva es una actividad ardua y escarpada, por ello para limitarnos a la extensión de este TFG sólo hemos abocetado una cuarta parte. Por otro lado, el diseño de personajes juega un papel importante a la hora de desarrollar el mundo; a través de ellos hemos seleccionado qué aspectos generales son más importantes que otros.

Finalmente, en los capítulos que conforman este trabajo se han planteado aspectos teóricos como las narrativas transmedia y sus posibilidades, hemos buscado inspiración en artistas y películas, y nos hemos puesto en la piel de un verdadero concept artist mediante un proceso metodológico habitual en el mercado.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es el desarrollo visual de un mundo ficticio orientado a un proyecto transmedia.

Como objetivos específicos se encuentran:

- Diseñar a los tres protagonistas principales de la historia.
- Crear los diferentes props que usarán los personajes principales.
- Diseñar 2 de los personajes secundarios más significativos en la trama.
- Desarrollar en profundidad uno de los planetas, concretamente el que posee un clima tropical.
- Abocetar 2 escenas en relación con el entorno.
- Indagar en el mundo de las narrativas transmedia y esquematizar un proyecto NT nativo.
- Estudiar cómo los procesos de hibridación son implementados en la ciencia ficción.
- Esbozar una cultura basada en una religión monoteísta.

3.METODOLOGÍA

La metodología que hemos aplicado para este proyecto está basada fundamentalmente en los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Ilustración 3D: Concept Art y Producción de Animación I.

Antes de comenzar, cabe destacar que este proyecto no está realizado con la intención de profundizar en la creación del guión o el argumento, puesto que se centra en la parte gráfica y visual. Teniendo claro ese punto, existen ciertas claves que nos sitúan en la historia y que debemos contextualizar para lograr una mejor comprensión de nuestro worldbuilding. Para ello se ha realizado un estudio previo de referencias bibliográficas con la finalidad de acotar un marco conceptual sobre las narrativas transmedia y su empleo en la creación de mundos. Para profundizar más en el concepto de narrativas transmedia, se han consultado autores como Henry Jenkins, el propio creador del término, o Carlos A.Scolari.

Por otro lado, para conseguir asentar las bases de nuestro mundo imaginario de una manera sólida es totalmente necesario consultar a Mark J.P. Wolf, estudioso y visionario del ámbito del worldbuilding.

El proceso metodológico mencionado antes comienza con un Brainstorming o lluvia de ideas, seguido de un mapa conceptual que jerarquice esas ideas y concluyendo en un briefing explicativo donde quedarán definidas las principales claves del proyecto a desarrollar. Posteriormente, gracias a la búsqueda bibliográfica y a la documentación necesaria, abordaremos temas como la hibridación donde consultaremos libros como Captando genomas de Lynn Margulis y Dorion Sagan o El origen de las especies de Darwin. Asimismo, desarrollaremos un trabajo de pre-producción cuya extensión final abarca más allá de un solo formato.

Otros aspectos metodológicos que podemos resaltar son: creación de moodboards para aportar referencias gráficas, organización de un cronograma de trabajo para la producción de concept art y diseño de personajes y realización de un portfolio a modo de exposición final.

Respecto a claves estéticas se ha establecido un estilo basado en figuras definidas a través de un lineart que posteriormente desaparece para dar una mayor sensación volumétrica. A su vez, el color y la luz juegan un papel muy importante en toda la obra gráfica.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

En el primer apartado del marco teórico hablaremos sobre las NT o Narrativas Transmedia y su importancia en la creación de mundos. Exploraremos y profundizaremos en la creación del término, sus vertientes y que papel desempeñan en el género de la ficción. Para ello también analizaremos a Tolkien, uno de los pioneros en la creación de mundos transmediales. También hablaremos del *worldbuilding* consultando autores como Mark J.P.Wolf o Brandon Sanderson. Hablaremos de la importancia del concept artist y de temas clave en nuestro proyecto como la hibridación o la religión

Estos serán los conceptos clave para comprender el lenguaje intrínseco de TRIEGOM.

4.1. LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

4.1.1. Origen y definición del concepto

En la actualidad estamos rodeados de universos transmediales y quizá ni siquiera seamos conscientes de ello. Para situarnos, este término fue introducido por Henry Jenkins, académico estadounidense de los medios de comunicación, en 2003 a través de un artículo publicado en *Technology Review*. Según nos explica Carlos A. Scolari en su libro *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan* (2013), hasta ese momento, hablar de las nuevas formas de comunicación había sido un tanto caótico debido al desconocimiento respecto a la terminología. Jenkins nos explica en su libro *Convergence Culture* (2006) cómo la entrada a la nueva era de avances tecnológicos transportaron al mundo mediático a otro nivel. El flujo de información y contenido que viajaba a través de las múltiples plataformas mediáticas, provocó el surgimiento de nuevas cuestiones. Henry Jenkins denominó a este gran cambio *convergencia mediática*.

“Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (Jenkins, 2006, p.14)

Partiendo de esta premisa, nos preguntamos que es una narrativa transmedia. A grosso modo podría definirse con dos rasgos principales: por una parte, una narrativa se considera transmedia cuando dispone de varias *storylines* que se presentan a través de diferentes medios, bien sea cómic, tv, cine, serie, videojuego, etc.; por la otra, los antiguos consumidores pasan a ser *prosumidores* (Scolari, 2013, p. 27), miembros activos en el desarrollo de

los mundos narrativos.

4.1.2. El papel de las Narrativas Transmedia en la creación de mundos

En esta *cultura de la convergencia* (Jenkins 2006), el nuevo modelo de storytelling ha pasado a formar parte de nuestra manera de comprender las historias. Hoy en día, los mundos narrativos transmediales nos ofrecen experiencias donde la audiencia puede participar activamente en su expansión. A diferencia del crossmedia, el transmedia busca que cada plataforma te ofrezca una visión diferente del mundo. Sin embargo, no es necesario el acceso a todas las plataformas para poder disfrutar del proyecto.

Carmen Costa nos explica en su ensayo *Narrativas transmedia nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso* (2013) cómo plantear un proyecto de creación de mundos cuya concepción inicial se basa en una perspectiva transmedial. A este concepto se le denomina *narrativa transmedia nativa* (Costa, 2013). Costa menciona el riesgo que puede tener un proyecto transmedia nativo puesto que no todos los públicos se implican igual y es muy arriesgado a nivel económico. De todas formas, hemos querido traspasar ese modelo de planificación a nuestro *worldbuilding*.

4.1.3. Adaptación o expansión: entradas a un universo narrativo

En el apartado anterior hemos explicado la naturaleza de un proyecto de narrativas transmedia nativo. Ahora expondremos las dos vertientes principales que sirven como forma de entrada al mundo narrativo cuando el proyecto no es transmedial desde su concepción (Scolari, 2013)

Adaptación: Las adaptaciones también son llamadas *traducciones inter-semióticas* y se dan cuando una obra pasa de un formato a otro (ej.: de libro a película, o del cómic al videojuego) sin aportar necesariamente personajes o entornos nuevos. Un claro ejemplo de adaptación es Harry Potter. Las películas de Harry Potter son adaptaciones de las novelas de J.K.Rowling que aparentemente no aportan nada nuevo. Según algunos estudiosos de las NT, una adaptación que no aporta nada nuevo no puede considerarse NT. Sin embargo, autores como Jenkins son más transigentes sobre lo que se considera transmedia o no.

Expansión: Por otro lado, lo más común que debe cumplirse para que dichas narrativas se consideren transmedia es que aporten nuevos elementos o puntos de vista. Se les denomina adaptaciones que expanden la historia (Scolari, 2013, p.49). Según Jenkins: “toda buena adaptación contribuye con nuevos puntos de vista a nuestra comprensión de la obra, y realiza adiciones

o sustracciones que remodelan la historia de manera significativa". (Jenkins, 2006)

En resumen, se debe tener una concepción del transmedia storytelling amplia y flexible para no perder elementos por el camino. Obras como *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien o *Harry Potter* deben considerarse proyectos transmedia aunque partan de adaptaciones fieles al libro, puesto que el universo creado se expande a posteriori por los fans o prosumidores.

4.1.4. Las Narrativas Transmedia en la ficción

En este apartado del marco teórico expondremos el carácter especial que posee el género de la ciencia ficción a la hora de plantear un mundo transmedia.

"Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: Son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente." (Hernández Pérez y Grandío Pérez, 2011, p.4)

Como nos explica María del Mar Grandío en su entrevista con el teórico de la comunicación Scolari, los consumidores de la ciencia ficción poseen una mayor inclinación a participar y crear material. Son fans consolidados que explotan estos universos narrativos sea cual sea la plataforma. Al mismo tiempo, la ciencia ficción en televisión ha dejado de ser un fenómeno exclusivo de los seguidores de este género para acercarse a un público más amplio de edad y sexo (Hernández Pérez y Grandío Pérez, 2011, p.3). Esto se traduce en una mayor experiencia transmedia. Por lo tanto, géneros como la comedia o el drama quedan en un plano secundario a la hora de proporcionar una posibilidad creativa transmedial.

De la misma manera, Hernández y Grandío basan toda su hipótesis en la fluidez narrativa que presta el género de ciencia ficción definiendo estas tres cuestiones que resumen la intencionalidad del uso de estas estrategias dentro de el panorama televisivo: a) su emisión por televisión (por ejemplo, miniseries o nuevas versiones); b) creación de nuevas historias relacionadas con ese universo en otros medios y soportes; y c) utilización promocional de ese contenido reforzando de esta manera el fenómeno fan y la posibilidad de consumir productos tanto audiovisuales como merchandising de la serie.

Además, aunque nuestro trabajo no es específicamente ciencia ficción, está dentro del macro-género de la ficción y la fantasía. Por ende, se podría decir que al ser un proyecto basado en el género de la ficción tiene más posi-

bilidades de proporcionar una experiencia transmedia.

4.1.4.1. Análisis de caso: Tolkien

Quizá la mejor manera de analizar las NT sea describir un caso real de un autor cuyas obras han sido objeto de innumerables estudios. J.R.R.Tolkien está considerado uno de los pioneros en la creación de mundos, no solo por crear la *Tierra Media* (fig.1), si no por conseguir crearlo todo él solo.

Para contextualizar el siguiente texto que analizará el caso de Tolkien con respecto a las narrativas transmedia convendría recordar quién es él. Tolkien o John Ronald Reuel Tolkien es un escritor, filólogo y profesor universitario nacido en el sur de África. Tolkien fue un ferviente defensor de la creación fantástica, siendo su ensayo *On Fairy-stories* (1947) una demostración de su visión meditada de los elementos de la tradición fantástica. En el ensayo también muestra su desacuerdo con algunas figuras históricas importantes, estudiosos y folkloristas. Además, una de las cosas más interesantes que expone Tolkien es su ensayo es la relación errónea de los cuentos de hadas con los niños.



En relación a las narrativas transmedia, vamos a referir una de las obras más emblemáticas de Tolkien, *El señor de los anillos* (1954), una obra no concebida para ser transmedia en su inicio pero que a lo largo del tiempo se convirtió en un fenómeno transmedial.

1. Mapa de la *Tierra Media* de J.R.R. Tolkien, 1969.

“La planificación transmedia de *El señor de los Anillos* se hizo a partir de

una primera división de la audiencia en tres grandes sectores: un 25% de fanáticos incondicionales de la obra de J.R.R.Tolkien, un 50% de personas que conocían los libros pero nunca los habían leído, y un 25% de espectadores que nunca habían oído hablar de Frodo, Gollum o Minas Tirith.” (Scolari, 2013, p.280)

Peter Jackson estaba creando en Nueva Zelanda las adaptaciones de las novelas de Tolkien. Fue un proyecto arriesgado puesto que había que contentar a diferentes perfiles de consumidores. Crearon contenidos a través de spoilers, makin-of-videos, entrevistas, etc. para causar expectativas sobre la película. Scolari expone: “Podría decirse que El señor de los anillos supo articular una difusión masiva estilo blockbuster con actividades de nicho orientadas a sectores específicos del público, diseñando un mundo-marca que se contó en varios niveles y tenía como destinatarios a diferentes sectores de la audiencia”. (Scolari, p. 281)

4.2.CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

“Todo principio tiene un principio. Y el principio de todo es el origen, el nacimiento, la creación, la evolución del hombre, de los animales, de las plantas, del agua, de la tierra, de los planetas, del sol, de la luna, de las estrellas...” (Gaona, 2006, p. 11)

Para comenzar desde el principio, debemos aclarar qué conceptos son fundamentales en el *worldbuilding*. Para ello es necesario echar un vistazo a una de las teorías que Mark J.P.Wolf recoge en su libro sobre Tolkien y otros teóricos: *Building Imaginary Worlds: The theory and history of subcreation* (2012).

Inspirado por los filósofos MacDonal y Coleridge, Tolkien combinó sus ideas para aplicarlas a su propia creación de mundos. Esta teoría, se vio reforzada y desarrollada en el libro *On fairy-stories* (1947). Más tarde, Tolkien saca una versión revisada donde explica la teoría de la *Subcreación*. Se refirió al mundo material e intersubjetivo en el que vivimos como el Mundo Primario, y a los mundos imaginarios creados por el autor como mundos secundarios (Wolf, 2012, p.23)

Tanto Tolkien como Coleridge, pensaban que la imaginación era un atributo celestial compartido con los humanos y que la creatividad y el deseo de crear era una forma de demostrar como dios nos hizo a su imagen y semejanza, es decir, creadores.

“Thus, Tolkien termed the making of a secondary world “subcreation”, meaning ‘creating under’, since human beings are limited to using the pre-existing concepts found in God’s creation, finding new combinations of them that explore the realm of possibilities, many of which do not exist in the Primary World. Thus, a

“subcreator” is a specific kind of author, one who very deliberately builds an imaginary world, and does so for reasons beyond that of merely providing a backdrop for a story.”¹ (Wolf, 2012,p.23)

Según la teoría de Tolkien, nosotros nos convertimos en *subcreadores* cuando creamos mundos secundarios basados en el Mundo Primario. Es cierto que todas las historias, ya sean del género que sea, beben directamente de la realidad. Dependiendo de cuan creativo seas, podrás romper más o menos las leyes por las que nos regimos en el Mundo Primario.

“Remember that not every book can focus on every aspect of a world. Some will have deep religions, but not a lot of focus on new languages. Others will have great geography, but not a lot of time spent on politics. In some books, the history of what happened before needs to be very detailed (like in the Wheel of Time) but in other books, it’s not as important. You don’t have to do everything!

Focus your time on those areas of worldbuilding that will affect your story the most. I knew that the languages were important to Elantris, so I made sure they were well developed. But they didn’t matter to Mistborn, so I didn’t spend as much time on them.” (Sanderson, 2018)

Por otro lado, siguiendo el consejo del escritor Brandon Sanderson, creador de sagas como *Nacidos de la bruma* (2012) o *Alcatraz contra los Bibliotecarios Malvados* (2007) decidimos centrarnos en los temas más importantes o de mayor peso en la narrativa. Como hemos señalado al principio, este proyecto no va dirigido a profundizar en el guión pero sí tiene una idea de narrativa básica. Por ende, los temas en los que vamos a ahondar para llevar a cabo este marco teórico son: habitats, hibridación y religión.

4.2.1. Habitats

Decidimos desarrollar este punto como parte del marco teórico porque en un principio este proyecto nace como una excusa para plasmar visualmente la fascinación por la naturaleza. Por ende, es importante explicar que papel desempeñan los diferentes hábitats que se desarrollan en TRIEGOM.

1 Así, Tolkien denominó la creación de un mundo secundario “subcreación”, que significa “crear bajo”, ya que los seres humanos se limitan a utilizar los conceptos preexistentes que se encuentran en la creación de Dios, encontrando nuevas combinaciones de ellos que exploran el reino de las posibilidades, muchas de las cuales no existen en el Mundo Primario. Así pues, un “subcreador” es un tipo específico de autor, que construye muy deliberadamente un mundo imaginario, y lo hace por razones que van más allá de la mera provisión de un telón de fondo para una historia. (Traducción de la autora)

PADMUT: Después de la colisión, Padmut fue el planeta que quedó más cerca de la estrella de Triegom. Debido a su proximidad, las altas temperaturas complicaron la posibilidad de que la vida surgiera. Aún así, las formas de vida que consiguieron adaptarse a dichas temperaturas consiguieron prosperar en Padmut. A lo largo de los siglos aparecieron diferentes especies con cualidades extraordinarias que les permitieron adaptarse al clima extremo del planeta. Las primeras formas de vida inteligentes crearon tribus alrededor de Padmut. La principal es Igmtat y está situada entre grandes paredes de piedra natural.

WAGHNÚ: Este planeta es el que tiene un clima más parecido al planeta Tierra. Está a una altura del eje gravitacional idónea para poseer un clima boscoso o tropical dependiendo de la zona del planeta. Zonas verdes con abundante vegetación, grandes lagunas y una prolífica fauna. También existen diferentes especies que han ido mutando con el paso de los años. La especie racional con más importancia son los Ynae, especie a la que pertenece la protagonista. Seres con aspecto humano que se dice que provienen directamente del árbol madre.

AMSUD: Este planeta helado es el más lejano a la estrella. Debido a su distancia los rayos llegan con muy poca fuerza; todo está cubierto por una capa de nieve. Algunas zonas son más “cálidas” por lo que puedes encontrar algo de vegetación. Otras por el contrario se convirtieron en tundras heladas de miles de kilómetros donde sorprendentemente algunas formas de vida consiguieron prosperar. Además, bajo la capa de hielo que cubre las grandes superficies de agua existen tribus con la capacidad de respirar bajo el agua. Quizá el pueblo más importante de Amsud sea Chedrat, un lugar donde habitan varias especies juntas.

Las diferentes especies que existen en los planetas de TRIEGOM son posibles gracias a la hibridación, siempre partiendo de la base que es un mundo de fantasía. Aun así, todas tienen un factor común: el ser humano. Cada una ha conseguido adaptarse a los hábitats que les rodean pero todos parten de la similitud con el ser humano. Esto sigue haciendo referencia al Mundo primario del que todos los subcreadores bebemos.

4.2.2. Hibridación

Enlazando con el apartado anterior, otro aspecto importante en este proyecto es la creación de personajes a través de la hibridación. Sabemos que un híbrido es la mezcla entre dos organismos cuyas proteínas se reconocen en la reproducción sexual, dando lugar a una especie con genes de ambos progenitores.

“La condición de “hibridación” de los biólogos (la «definición biológica de especie») es extremadamente útil, pero mayoritariamente para mamíferos terrestres, para otras formas de vida próximas como pájaros y serpientes, y para numerosas plantas. El requerimiento de emparejamiento potencial (hibridación) está probablemente relacionado con el modo en que los animales han evolucionado por medio de la fisión cariotípica[...] Sin embargo, todo esto no es de aplicación a las cuatro quintas partes de las formas de vida, como mínimo.” (Margulis y Sagan, 2003, p.17)

Margulis y Sagan nos explican en su libro *Captando genomas: una teoría sobre el origen de las especies* (2003) que la hibridación como tal, solo puede darse en seres que se consideran de la misma especie porque comparten la misma cantidad de genomas integrados. Cuando dos organismos con genomas parecidos se fusionan, tiene lugar la simbiogénesis. Esto se produce cuando la simbiosis es estable a largo plazo y se transforma en cambio evolutivo. Por otro lado, a diferencia de los animales y plantas, las bacterias son fértiles entre sí porque no evolucionan a partir de integración simbiótica.

Partiendo de este concepto y aplicándolo a TRIEGOM, podría decirse que esa simbiogénesis que solo se da en especies similares, puede darse entre un porcentaje más elevado de especies, dando lugar a otras formas de vida fusionadas que en el Mundo Primario no podrían darse.

Esto nos hace preguntarnos: ¿Por qué puede darse esta simbiosis? A grosso modo, cuando el planeta sufre la colisión se crea una onda expansiva de tales magnitudes que crea un campo magnético capaz de desestabilizar las cadenas de ADN de los seres vivos entre otras cosas. No es hasta la etapa más avanzada del planeta, que comienzan a darse las primeras formas de vida nacidas con la capacidad de fusionar su cadena de ADN con el de otra especie. Pasados los siglos, la fuerza de ese campo desaparece dando una estabilidad genética a las especies que ya existen.

4.2.3. Religión

Para comprender qué tipo de religión rige a los tres planetas que conforman el sistema solar de TRIEGOM, es necesario hacer una pequeña introducción al hinduismo, principal religión en la que se basa.

El hinduismo es una de las religiones más antiguas que existen hoy en día. Además de una religión, también se considera una cultura y estilo de vida con una de las formas de espiritualidad más extensas y antiguas del mundo. Es un error extendido el pensar que el hinduismo es una religión politeísta,

2 Los Vedas son los cuatro textos más antiguos de la literatura india, base de la religión védica.



ya que según los *Vedas*² Dios es uno solo y posee la capacidad de expandirse en innumerables avatares. A esto se le denomina *monoteísmo polimórfico*. El dios principal es Brahma, dios creador de todo, principio neutro, eterno e inactivo. Un ser incorpóreo que se encarnó para anunciar su doctrina.

Partiendo de Brahma, dios de la creación, se sucedieron otras dos deidades principales: Visnú, dios de la conservación o preservación y Shiva, dios de la destrucción que prelude la creación desde el principio. Esta tríada de deidades forman la Trimurti y es una de las más importantes en dicha cultura.

“La dialéctica está simbolizada en la Trimurti, en la cual Brahma es el creador, Vishnú el conservador y Shiva el destructor. Las tres fuerzas hacen surgir el universo y operan en todas las cosas, Brahma es la energía positiva, activa o afirmativa, Shiva la energía negativa o pasiva y la conciliación, la preservación de la vida, son las encarnaciones de Vishnú, la síntesis.” (Claudia Lira Latuz, 2003)



En relación con nuestro proyecto, el Ygjabäl o principal deidad se fisura en tres entidades debido a la división del planeta. Cada entidad esta presente en uno de los planetas del sistema solar de TRIEGOM.

Haciendo una comparativa con la Trimurti hindú, cada parte del dios principal encarna un tipo de energía. Así como en la trimurti, se encargan de la creación, conservación y destrucción. También podría hacerse referencia a las numerosas vertientes que existen en la religión hindú, es decir, en cada planeta de nuestro proyecto existe una persona que enseña la “doctrina” de su deidad. La protagonista encarnará la energía de la conservación o preservación de la vida así como Visnú lo hace en la religión hindú.



Por consiguiente, la trimurti hindú es el principal referente que hemos utilizado para esquematizar una religión monoteísta básica basada en el ciclo de la vida que nosotros mismos podemos observar en el Mundo Primario o mundo real.

4.3. CLAVES ESTÉTICAS

4.3.1. Referentes cinematográficos

En este apartado analizaremos qué películas nos han servido como principal fuente de inspiración y de qué manera nos han influenciado.

- **VALERIAN Y LA CIUDAD DE LOS MIL PLANETAS (2017)**

Es una película francesa de aventura y ciencia ficción escrita y dirigida por Luc Besson. Está basada en la serie francesa Valérian y Laureline, escrita por Pierre Christin e ilustrada por Jean-Claude Mézières.

2. Talla del dios Brahma de Halebid en Karnatakaaa.

3. Representación de la diosa Visnú.

4. La diosa hindu Kali y el dios Bhairava (Shiva) en union. Acuarela sobre papel. Nepal.



5,6. Capturas de la película *Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Luc Besson, 2017.

7. Artbook de la película *Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Luc Besson, 2017.

8,9. Diseños de la película *Guardianes de la galaxia vol. 2*, Marvel, 2017.

Su argumento trata sobre las aventuras que tienen que superar un equipo de agentes especiales encargados de mantener el orden en los territorios humanos. Bajo el mando del Ministerio de Defensa, se embarcan en una misión para proteger Alpha, la ciudad de los mil planetas. Una metrópolis donde todas las especies del universo conviven en armonía, compartiendo sus culturas y conocimientos.

En este punto es donde se haya nuestro interés por la película. Si bien es cierto que su argumento no es de los más absorbentes, su calidad en efectos especiales es excelente. Pero lo que llamó mi atención fue la cantidad abrumadora de especies y entornos diferentes que aparecen en la película. Además, el hecho de reunirlos a todos en una misma ciudad flotante en el espacio me pareció muy buena idea.

- **GUARDIANES DE LA GALAXIA VOL.2 (2017)**

Es un largometraje estadounidense basado en un equipo de superhéroes de Marvel. Es la secuela de *Guardianes de la Galaxia* (2014).

La película trata de cómo tras salvar el universo nuestros protagonistas se convierten en famosos héroes aclamados. Después de una misión, el personaje del padre de Quill se descubre: Ego. El grupo de superhéroes tendrán que ayudar a su cabecilla a descubrir su verdadero linaje.

Esta película tiene más rasgos de ciencia ficción que de fantasía, pero es la parte donde se descubre el planeta de Ego la que más me interesó a la hora de trabajar en nuestro proyecto. Es un planeta con un ecosistema lleno de extraña vegetación pero que también tiene zonas desérticas. Podría decirse que es un compendio de dos de los ecosistemas que aparecerán en nuestro proyecto.

Otro aspecto que me pareció muy sugestivo fue el hecho de que Ego estuviese conectado con todo el planeta. Es más, el planeta en sí es la materialización del propio Ego por lo que una vez muere él, el mundo deja de existir.

- **ANIQUILACIÓN (2018)**

Aniqlación es una película de ciencia ficción estadounidense dirigida por Alex Garland y protagonizada por Natalie Portman y Oscar Isaac. Está basada en la novela homónima escrita por el autor Jeff VanderMeer en 2014 .

El argumento del largometraje relata la historia de Lena, una ex militar y bióloga que se reencuentra con su marido después de haber estado desaparecido durante un año. Tras eso, Lena es llevada a una base militar donde le explican que su marido es el único superviviente

de una expedición a una zona llamada “el resplandor” de la que poco se conoce y no para de expandirse. Una zona donde las leyes de la física no



10, 11.. Capturas de la película *Aniquilación* donde se aprecia la fusión de personas con plantas, Alex Garland, 2018.

existen y la naturaleza se ve desbordada por alguna extraña razón. Sabiendo esto, Lena y un grupo de mujeres científicas deciden adentrarse en la zona X para descubrir que está provocando todos esos fenómenos.

Es cuando descubren qué desencadena las extrañas mutaciones que tienen lugar dentro de “el resplandor” lo que a mi me inspiró para utilizar la hibridación para la creación de personajes y cómo defenderlo.



4.3.2. Referentes estéticos

- **MANDA SHANK**

Manda Shank, también conocida como AMSBT³, es una artista *freelance*⁴ nacida en NY, Estados Unidos. Lleva trabajando en la industria del arte desde 2012. Actualmente trabaja en la industria de los videojuegos y el cómic, además de producir trabajos de concept art e ilustración. Su estilo es una mezcla entre realismo y anime. También participa en eventos y convenciones como la New York Comic Con, Chicago Comic Con y Dragon Con entre otras.

Es uno de los referentes principales respecto a estilística. Como artista, domina tanto la anatomía humana como la animal, además de dominar elementos de ciencia ficción como armas, naves espaciales, tecnología, etc. Pero lo que más despierta mi interés sobre su trabajo es el uso de la luz, los colores, sus diseños de personajes y sus composiciones dinámicas. Otro punto importante son sus temáticas; aun cuando muchas veces se decante por te-

³ Web de la artista: <https://www.artstation.com/amsbt>.

⁴ Persona autónoma que trabaja de manera independiente a través de contratos.



mas de ciencia ficción, la fantasía está latente en todas sus obras.

- **JORDAN GRIMMER**

Jordan Grimmer⁵ es un joven artista conceptual y 2D de 25 años nacido en Londres, Reino Unido. Tiene cinco años de experiencia en la industria de los juegos con AAA y móviles. Ilustrador de libros y portadas de álbumes. Por su trabajo se puede apreciar que se especializa en concept de paisajes y ambientes. Sus últimos trabajos incluyen Kobojo Ltd, Lionhead Studios, Leading Light Design y Another Place Productions. Actualmente trabaja como freelance.

Aunque no es muy conocido por su corta trayectoria, su portfolio muestra una habilidad y calidad técnica muy profesional. Lo que me hizo tomarlo como referente fueron sus videos explicativos de los procesos que utiliza para la creación de paisajes y entornos. Videos muy útiles y fáciles de seguir que te dan una mejor visión de como abordar un entorno, tanto a nivel compositivo como en uso del color y la luz. Utiliza potentes focos de luz que te hacen dirigir la mirada hacia la zona más importante aplicando la proporción áurea en la mayoría de sus trabajos.

- **CARO WARO**

Carolina Ibáñez⁶ es una artista sevillana enfocada en la ilustración y el diseño de personajes. Licenciada en Bellas Artes, ha trabajado como concept artist y animadora en diversos juegos para móviles. Pero su logro más reconocido ha sido el lanzamiento de su primer cómic llamado “Crepanquine”(fig. 15). Es un libro lleno de magia y color con una estilística “dulce y adorable” pero con un argumento un poco turbio. Utiliza técnica mixta: fondos hechos por paneles con ténpera (fig. 16) y personajes realizados con técnica digital.



12,13. Ilustraciones pertenecientes a Amanda Shank.

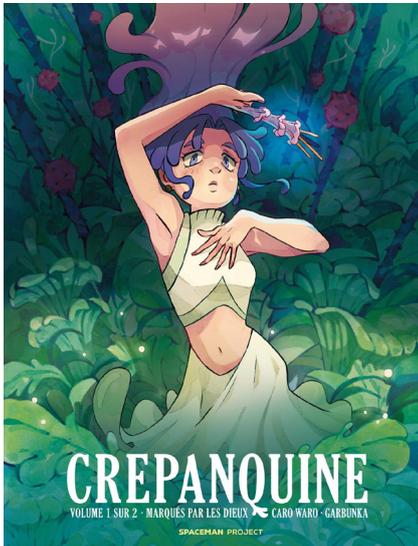
14. Enviroment diseñado por Jordan Grimmer.

Si bien su estilo dista bastante del de nuestro proyecto, tanto sus trabajos a ténpera, como sus diseños de personajes y composiciones son auténticas joyas de la actualidad. En ella me ha inspirado principalmente el diseño de personajes, estilo que ha ejercido gran influencia para crear las figuras de los dioses de TRIEGOM.

En resumen, respecto a claves estéticas el uso del color y la luz como principales medios de creación son evidentes en el desarrollo de TRIEGOM. En el siguiente apartado explicaremos qué metodología procesual hemos seguido

5 Web del artista: <https://www.artstation.com/jordangrimmer>.

6 Web de la artista: <https://www.behance.net/Carowaro>.



15. Portada del cómic *Crepanquine*, Caro Waro, 2019.



16. Paneles hechos con tempera para el cómic de *Crepanquine*, Caro Waro, 2019.

para la concepción de los diferentes elementos que componen la parte de producción artística. Comenzando desde una primera idea pensada a través de una lluvia de ideas y un *briefing*, hasta los artes finales que le dan forma al mundo y sus habitantes.

4.4. PRODUCCIÓN: TRIEGOM

4.4.1. Introducción a la práctica artística

La idea original de nuestro proyecto, surge de una ferviente necesidad de explorar mis capacidades como persona creativa, creando un universo que fusione los contenidos que desde pequeña han sido de interés para mí: la magia, la fantasía y la naturaleza. Tras la profundización en los conceptos que aborda TRIEGOM y el estudio de referentes, es hora de aplicar la técnica y la metodología que hemos aprendido a lo largo del grado en Bellas Artes.

El objetivo de este proyecto ha sido la creación de un mundo de fantasía y sus elementos transmitido a través del *concept art*. En este proceso diseñaremos varios de los personajes y seres que lo habitan, así como los props y entornos que lo definen. En este transcurso asumiremos el papel de un *concept artist* de manera profesional y abordaremos la metodología adecuada para ello. Véase una planificación para un proyecto de Narrativa Transmedia Nativa a continuación.

Planificación de un proyecto de Narrativa Transmedia Nativa

- Mundo de la historia: TRIEGOM.
- Trama principal
 - >Planeta Wagnú. Lucha del bien y del mal. Preservar el equilibrio natural.
- Secundarias
 - >Guerra en Amsud. Muerte de la líder Fennesa a manos de Dagos, el ygjabbalí de Padmut.
 - >Encuentro de Endros (tercer protagonista) con Tynnendra. Carrera a contrareloj para llegar a Wagnú.
 - >Trama del antagonista (Dagos)
- Personajes principales: Naya, Azra, Endros y Dagos
- Secundarios: Tynnendra, Mywa, Ygjabbalí, Xerjabbalí, Stalus.
- Plataformas:
 - Cómic: Presenta la trama principal.
 - Película: Presenta la principal y las secundarias.
 - Videojuego: Exploración de los 3 planetas. Elección entre uno de los

3 personajes principales. Con cada uno de ellos podrás explorar el planeta de maneras diferentes.

- Audiencia: *target* todos los públicos. Puede variar dependiendo de la plataforma.
- Modelo de negocio: *Crowdfunding*.

4.4.2. Brainstorming y mapa conceptual

BRAINSTORMING

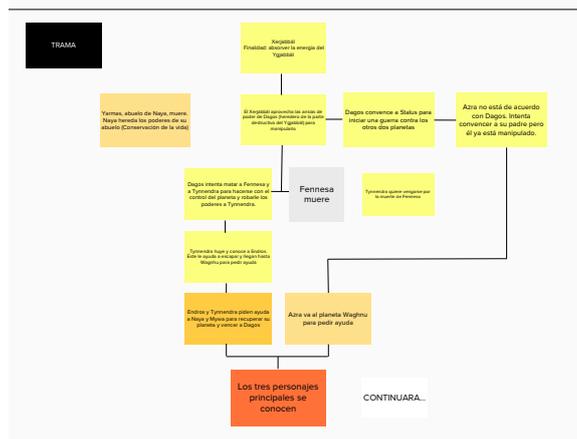
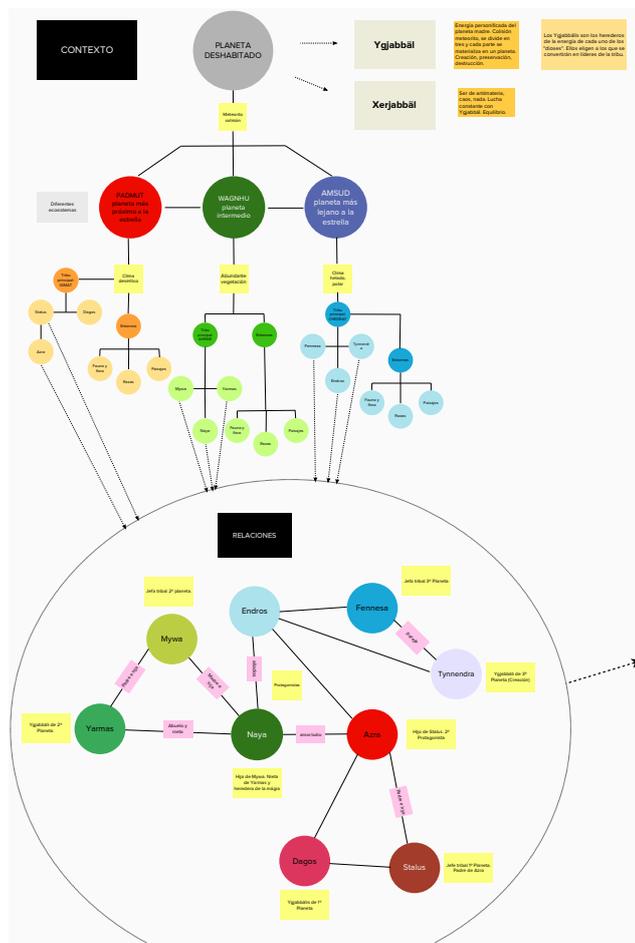
Para la fase más temprana de nuestro proyecto utilizamos la técnica del *brainstorming*: un primer encuentro con las palabras clave que determinan la historia y sus respectivos personajes. Conseguimos la meta de encontrar al menos más de 100 palabras que estuviesen relacionadas con nuestro trabajo.

Para conseguir un resultado satisfactorio en esta fase, es necesario romper las limitaciones habituales del pensamiento y producir un conjunto de ideas entre las que poder elegir. Esto se logra suspendiendo el juicio y eliminando toda crítica. Todas las ideas son buenas así como los pensamientos salvajes pueden llegar a transformarse en futuros proyectos.



MAPA CONCEPTUAL

El mapa conceptual es un diagrama que ayuda a entender un tema al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos. Por lo general, las ideas se



18. Mapa conceptual del contexto, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

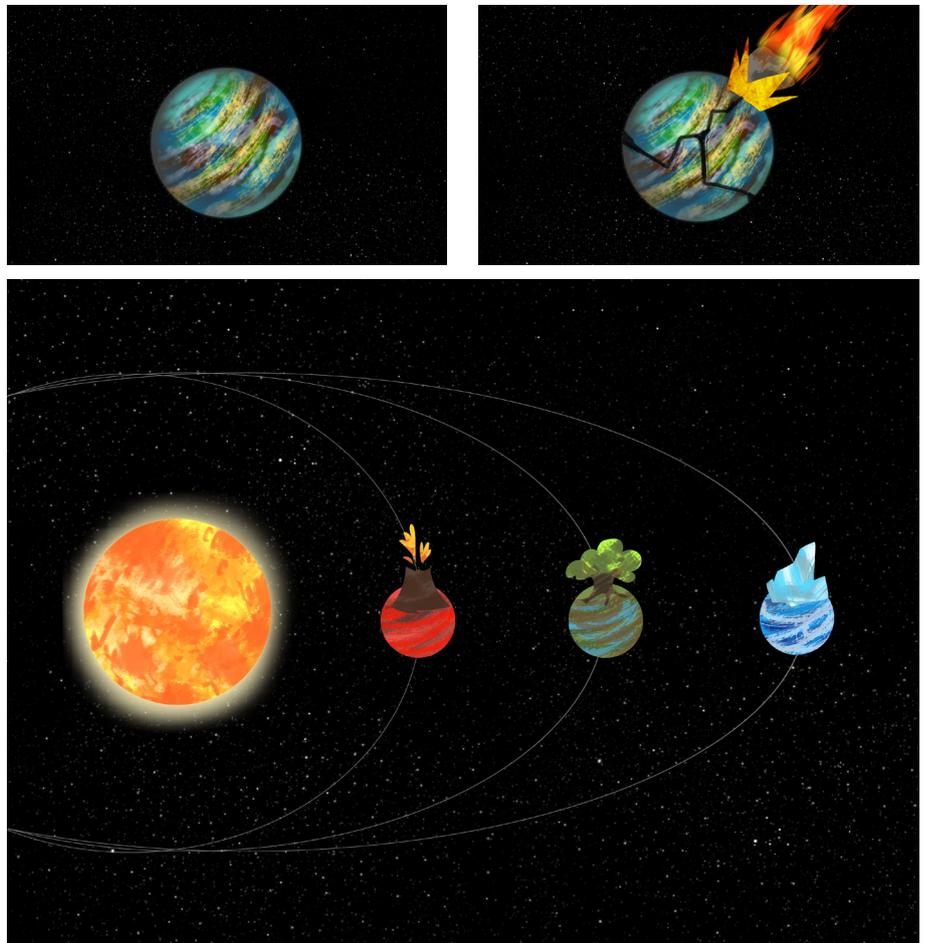
19. Mapa conceptual de la trama, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

presentan de forma estructurada jerárquicamente y se conectan con palabras que sirven de enlace.

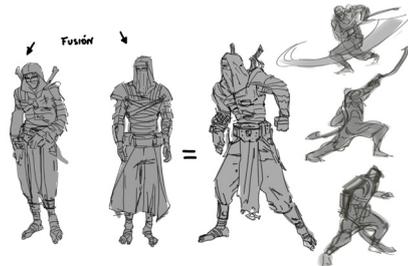
4.4.3. Producción

4.4.2.1. Introducción a la historia

El mundo de nuestro proyecto comienza en una galaxia cuya ubicación se desconoce, donde existe un sistema solar llamado TRIEGOM. Un meteorito de grandes dimensiones colisionó con el planeta Hadad VII dividiéndolo en tres planetas menores: Padmut, Amsud y Wagnú. Este suceso desencadenó que la energía materializada que daba vida a ese planeta, Ygjabäl, también se fraccionará. En contraposición a esa energía, existía otro ser: el Xerjabäl. Un ser de caos y muerte cuya única finalidad era la de absorber al otro dios para crear el caos, pero ambos convivían en un equilibrio infinito hasta que ocurrió la “División”. Miles de años después, uno de los canalizadores del poder del Ygjabäl, Dagos, intenta hacerse con el poder absoluto tratando de destronar a los líderes mundiales de los otros planetas. Debido a la creciente corrupción que habita en la moral de Dagos, el Xerjabäl logra manipularlo. ¿Conseguirá absorber la energía del Ygjabäl y sumir a TRIEGOM en el caos?



20,21,22. Ilustraciones esquemáticas de la colisión del meteorito contra Hadad VII y la creación de los 3 subplanetas.



23. Siluetas de Dagos, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.

24. Boceto a lápiz de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

25. Búsqueda de diseño de Azra, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

26. Búsqueda de paleta de color de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

4.4.2.2. Proceso creativo

Hemos intentado abordar nuestro proyecto de la manera más competente posible teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos. Nos hemos puesto en la piel de un *concept artist* mediante las técnicas que se usan hoy en día en el ámbito profesional para el *concept art*.

El primer paso que hemos establecido es buscar una aproximación a través de siluetas legibles (fig.23) que nos permitan identificar perfectamente al personaje en cuestión. Esta técnica la hemos empleado con los props y entornos también puesto que es una forma de olvidar el caos que supone un dibujo más complejo y nos permite focalizar nuestra atención en la idea general. Después, gracias a un juicio lógico podemos fusionar las siluetas que más nos evoquen para crear algo nuevo (fig.25).

El siguiente paso consiste en utilizar las siluetas previamente exploradas para abocetar un primer diseño encima de ellas. Una vez establecido lo que será un diseño definitivo del personaje es conveniente hacer estudios como *turn around*, carta de expresiones, carta de posturas, etc. para comprender mejor sus personalidades o estructuras corporales. Posteriormente, hacemos pruebas mediante paletas de color (fig.26) que nos ayuden a seleccionar finalmente la que más se ajusta a lo que queremos conseguir de ese personaje, prop o entorno.

Finalmente, una vez seleccionada la paleta de color, procedemos a darle volumen. Para conseguir este efecto volumétrico, gestionamos las luces y sombras en capas con diferentes modos de fusión. Para las sombras hemos utilizado tonos violáceos con el modo de fusión en multiplicar. Esto le dará un efecto más colorido incluso en las sombras. Por otro lado, para las luces hemos utilizado uno o dos focos: uno de luz cálida frontal y otro de luz fría trasera para darle ese aspecto volumétrico más realista. Cabe recordar que es mejor utilizar la luz de manera reducida y controlada para que no quede algo desequilibrado o poco creíble. Tampoco es bueno abusar de la luz secundaria por lo mismo. La intención es crear un efecto lumínico verosímil.

Todas las imágenes están realizadas con técnica digital mediante los programas Adobe Photoshop y Procreate. Es un método muy utilizado en el mundo del *concept art* y es totalmente necesario saber manejarlo. El proceso que he seguido en Photoshop es mediante capas y herramientas de selección.

4.4.2.3. Personajes principales

Naya Mäe

Su especie se llama Ynae y se dice que son descendientes directos del árbol madre. Son seres en armonía con la naturaleza debido a su clara relación con ella. Ella es la nieta del Ygjabballí de Wagnhú y la futura canalizadora de los poderes de conservación y protección del Ygjabball. Criada por su madre



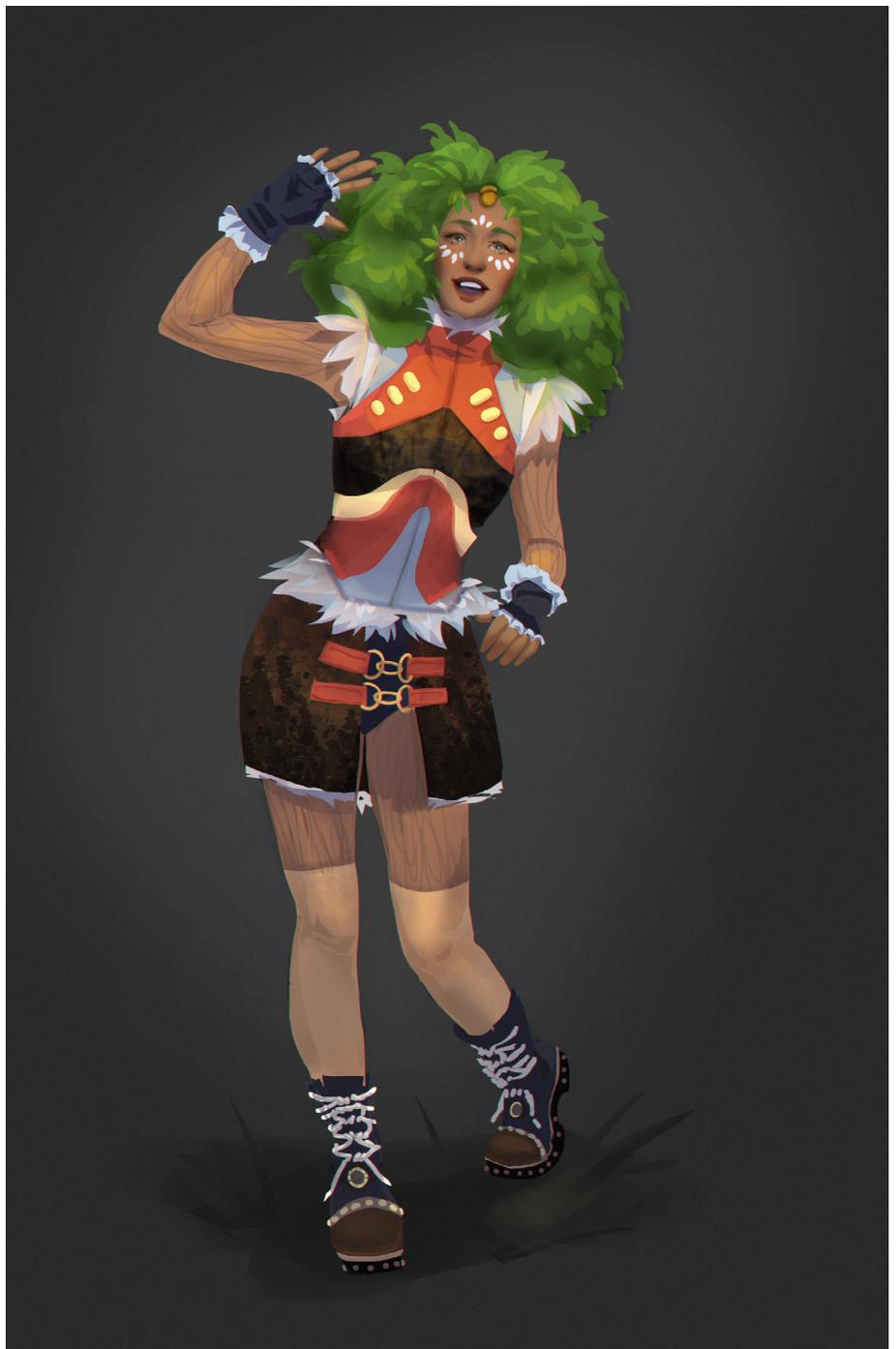
Mywa y su padre Anwaelus en un ambiente sano y estable, crece como una chica segura de si misma, obstinada, salvaje en ocasiones, y optimista.

Es alta, piel morena, veteadada como si estuviese hecha de madera pero sin ser tan dura como la corteza de un árbol. Pelo a lo afro hecho de vegetación, característico de su especie. Tiene los ojos de dos colores: una mitad es verde y la otra grisácea. En la cara tiene unos tatuajes blancos, típicos en su familia. Ropa de estilo steampunk mezclado con toques naturales. Gama cromática de tonos cálidos con algún punto frío.



27, 28, 29. Búsqueda de diseño de Naya y paleta de color definitiva, TRIEGOM, Patricia E. Espejo, 2019.

30. Arte final de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.





31. Rostro de Azra sin capucha, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.

32. Arte final de Azra, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.

Azra Durr

Segundo personaje principal. Altura 1,78. Compleción delgada pero fibrosa. Muy ágil y rápido. Él es el hijo de Stalus, jefe tribal de la ciudad más importante de Padmut, Igmtat. Él es el futuro sucesor de su padre como líder. Huérfano de madre, es criado por su padre como un soldado. Serio, tenaz, inteligente pero con un corazón noble. No tolera la injusticia.

Piel rojiza, ojos amarillos y rasgados. Pelo oscuro, corto y rizado. Diestro en el combate de cortas distancias. Usa 4 espadas: lleva dos en la espalda y dos a los costados en la cintura. También posee una gran destreza en el combate cuerpo a cuerpo. Casi siempre va descalzo y en el cuerpo tiene algunas marcas de un rojo más saturado que el de su piel. Esas marcas son cicatrices hechas cuando era un recién nacido debido a una tradición de su especie.





Endros

En el tercer planeta, el más alejado de la estrella, existen 3 razas principales. Endros pertenece a los Ungakko: raza que vive en las partes más “cálidas” del planeta, donde existe algo de vegetación. Compleción robusta, espalda ancha, un poco de tripa. Altura 1,87. Pelo largo/medio, rubio y trenzado. Piel pálida y ojos claros. Su rostro tiene forma cuadrada, cabeza pequeña, cuello largo. Barba.

Tierno y amable pero lleva una vida solitaria. Tímido y reservado con su vida personal pero siempre esta a la espera de que a alguien le interese pasar tiempo con él. Tiene una salud inquebrantable. Su mayor virtud es a la vez un defecto: es un ser tremendamente compasivo y en ocasiones eso le nubla el juicio. Tiene gran fuerza física debido a su corpulencia. Un poco torpe y descuidado. Buen pescador. Soñador. A veces tiene una actitud infantil, sobre todo cuando se rodea de niños.



33. Turn around de la cabeza de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

34. Turn around de cuerpo completo de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

35. Arte final de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.



4.4.2.4.Props

Ymöl

Es un bastón de madera tallada con un cristal conductor que ayuda a canalizar la energía. La usan los Ygjabälis principiantes. Yarmas, el abuelo de Naya, se la regala antes de fallecer para ayudarle en su camino para convertirse en una gran Ygjabälí. Más tarde este bastón queda en desuso cuando aprenden a utilizar sus poderes. Se transmite de generación en generación. Tiene muchos siglos y cuenta la leyenda que fue creada por el primer Ygjabälí.



Espadas Kopesh

Dos de las espadas que usa Azra para luchar son dos kopesh de estilo egipcio con hoja de diamante e inscripciones talladas que le proporcionan energía mágica. Capaz de cortar cualquier cosa se necesita un gran dominio del combate para usar las espadas hermanas. Es de empuñadura negra y tiene piedras preciosas incrustadas.



36. Arte final Ymöl, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

37. Arte final espada de Azra, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo, 2019.



4.4.2.5. *Enviroments*

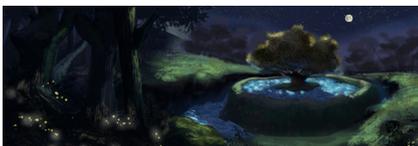
Wagnú



Este planeta está situado a una distancia ideal de la estrella de TRIEGOM por lo que posee un clima húmedo y cálido con temperaturas estables. Esto significa que tanto la vegetación como la fauna tienen habitats naturales prolíficos y permanentes. Podríamos asemejarlo con el planeta Tierra en el que habitamos en el Mundo Primario.

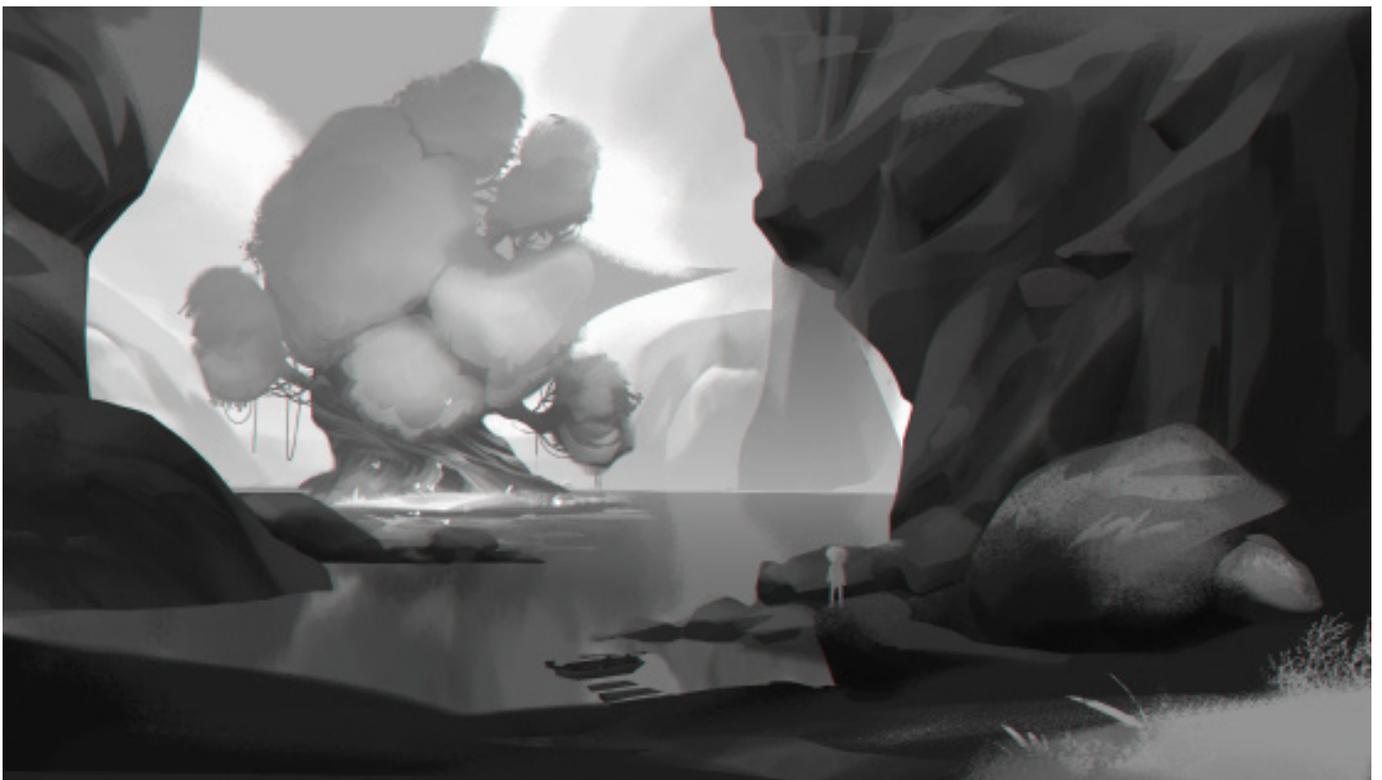


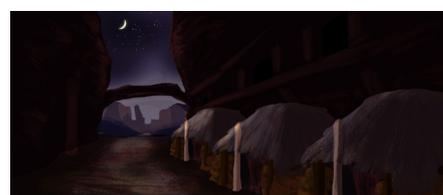
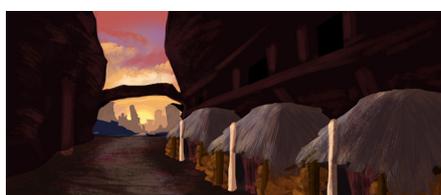
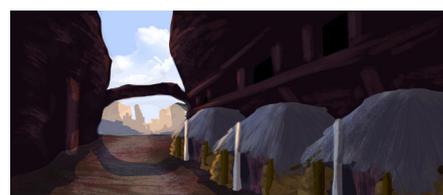
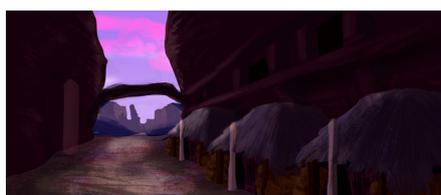
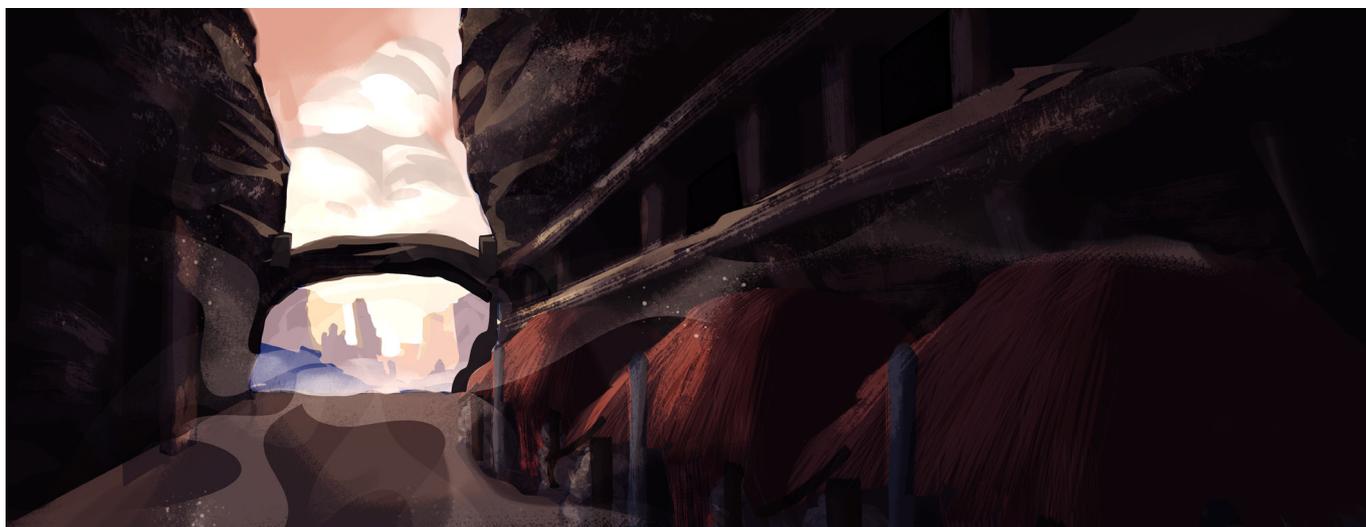
En Arwhe, la tribu que habita la especie Ynae, existe un árbol algo peculiar que se dice que fue el primer árbol que apareció en el planeta. Las leyendas de los Ynae cuentan como el Ygjabäl se materializó en ese árbol y dio vida a los Ynae, de ahí su apariencia física. Por otro lado, la tribu donde vive Naya está totalmente integrada con la naturaleza por lo que si se viese con una vista de pájaro no se apreciaría. Tienen la mayoría de sus hogares encima de los árboles o dentro de ellos. Esto es así porque los animales herbívoros que disfrutan degustando la vegetación de su cuerpo están siempre al acecho por las zonas bajas del bosque. Al contrario que en el Mundo Primario donde los humanos huímos de los grandes carnívoros, los Ynae han conseguido adiestrar a algunos de ellos para mantener a raya a los herbívoros.



38, 39, 40, 41, 42,. Arte final Wagnú en diferentes horas del día, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.

43. Reinterpretación de Wagnú, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.





Padmut

Es el planeta que quedó más cercano a la estrella después de la “División”. Debido a ello las temperaturas son extremadamente altas, exceptuando algunas zonas que quedan ocultas cuando el planeta rota sobre su eje. Esto provoca que los paisajes sean desérticos o con vegetación escasa.

Igmat, es una ciudad escondida tras grandes muros de piedra natural labrada que se conectan entre si en su interior y sirve de refugio para cientos de habitantes de todos los rincones del planeta. Es uno de los lugares más estables a nivel climático teniendo en cuenta la precariedad con la que viven, por ello varias especies se concentran ahí.

44,45,46,47,48. Arte final ilustración de Padmut en diferentes horas del día, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.

49. Thumbnail de Igmat, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.

50. Boceto de Igmat, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.





4.4.2.5. Escenas

Este apartado agrupa una serie de ilustraciones que nos contextualiza a los personajes con los entornos. Esto nos dará una idea aproximada de la estilística final del proyecto. Todas las escenas planteadas están hechas en relación a los dos protagonistas principales y algunas de sus interacciones. Tienen lugar tanto en localizaciones de Waghnú como de Padmut.

En la primera imagen intentamos plasmar el momento en el que el Ygjabäl acude a la llamada de Naya y le ayuda a comprender su destino.

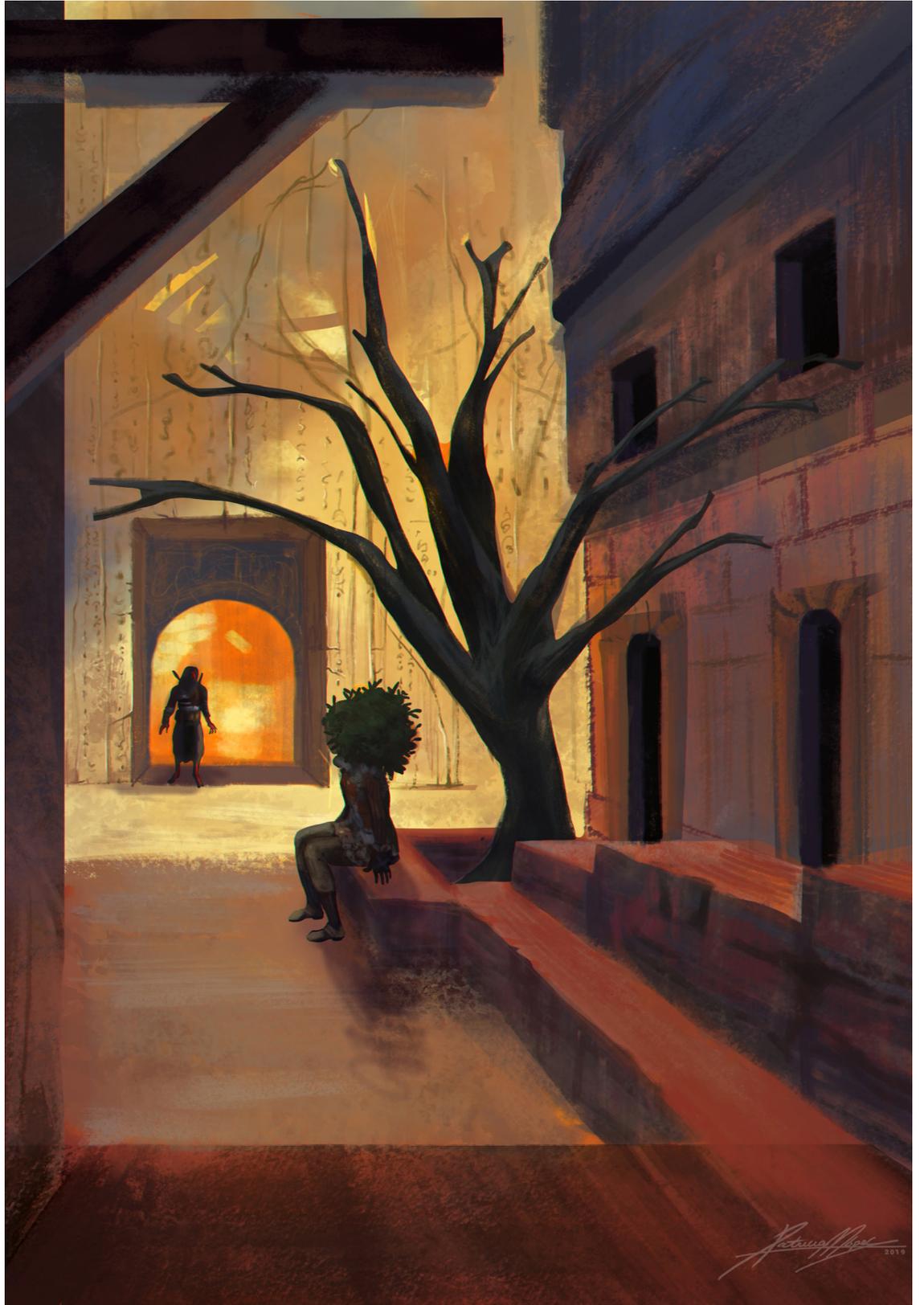


51. Concept art de la invocación del Ygjabäl, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.

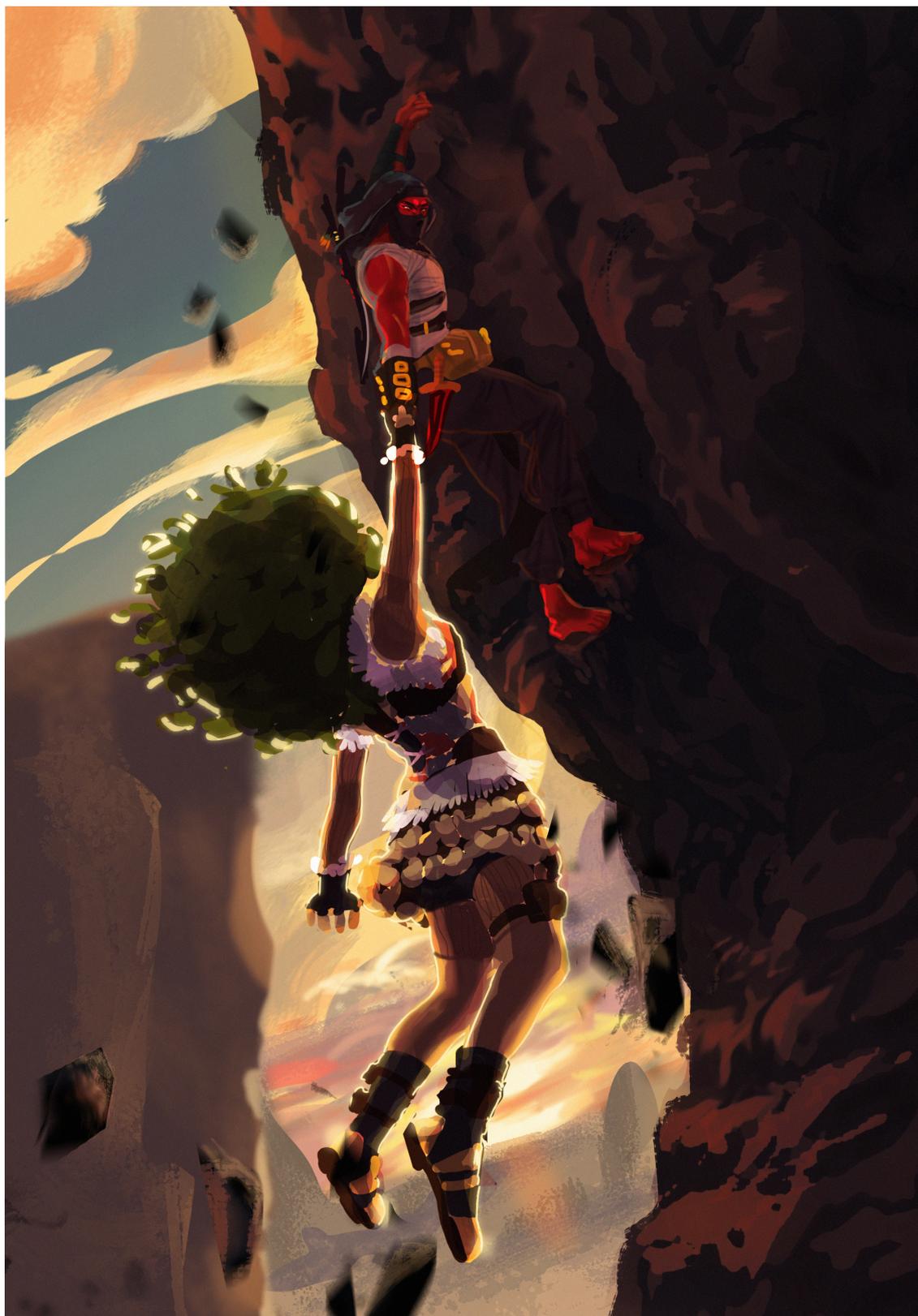
52. Arte final, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.

53. Búsqueda de interior viviendas Arhwe, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.





54. Concept art
Igmata, TRIEGOM,
Patricia E. Carrillo
2019.



55. Arte final Pad-
mut, TRIEGOM,
Patricia E. Carrillo
2019.

5. CONCLUSIONES

Hace algunos años hubiese sido impensable para mí comenzar a desarrollar un proyecto de este calibre. He tenido muchos altibajos como creativa, momentos en los que me sentía incluso sin imaginación o incapaz de darle trasfondo de cualquier tipo a las imágenes que creaba. Con el paso del tiempo, esa sensación de ineptitud ha ido desapareciendo en cierta medida gracias al grado de Bellas Artes y a algunos de sus profesores. Esta propuesta ha supuesto un reto que me ha ayudado a conocerme como artista válida a la hora de afrontar cualquier idea, independientemente de la dificultad que pueda albergar. He conseguido adquirir numerosos conocimientos y herramientas que me ayudarán a seguir completando este *worldbuilding*.

Respecto al marco teórico, este proyecto me hizo replantearme hacia que dirección quería enfocar el *worldbuilding*. Esto me exigió documentarme sobre temas que desconocía, como las narrativas transmedia. Supuso un antes y un después para mi visión y para el proyecto. Me ha hecho darme cuenta de la importancia de la documentación previa.

Echando una mirada hacia atrás, los objetivos que propuse desde un principio han sido completados. He conseguido diseñar y desarrollar a los personajes principales y secundarios de manera satisfactoria, porque su apariencia concuerda con el mundo al que pertenecen mediante el color, formas y los elementos que los componen. También he conseguido esbozar una cultura basada en una religión monoteísta apoyandome en la religión hindú y he logrado relacionarla con los personajes, sus mundos y la historia de TRIEGOM. Todo esto ha requerido un nivel de exigencia elevado y estoy orgullosa con el resultado. He observado una gran evolución en mi proceso creativo y las ilustraciones creadas. Creo firmemente que gracias a esta evolución puedo modelar un proyecto versátil y adaptable a distintos formatos. Ha cambiado tanto mi manera de aplicar las luces como el color. Además, no estoy tan supeditada al lineart y utilizo más las herramientas de selección. Me hubiese gustado seguir ampliando el contenido ya que siento que el *worldbuilding* aún está en desarrollo.

En resumidas cuentas, crear un proyecto individual de género fantástico me ha hecho sentir cómoda y motivada, en cambio me he sentido ansiosa y frustrada en muchas ocasiones porque el concepto engloba un mundo muy completo y difícil de abarcar por toda su extensión, esto requiere una inmersión en todos los sentidos.

6.REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ALEXANDER, R. 2011. Como dibujar y pintar arquitectura de fantasía. New York. Barron's Educational Series, Inc.

BIOWARE. 2014. The Art of Dragon Age Inquisition. Milwaukee. Dark Horse Books.

DARWIN, C. 1877. El origen de las especies. España. Biblioteca Perojo

DERIU, M. 2019. "Il canto di una 'Sirena feacia': Maruzza Musumeci e l'Odisea", International conference "En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea". Madrid.

FAOL, I. 2013. Druidosofia. Morrisville, NC. Lulu Press.

JENKINS, H. 2008. Convergence culture. Paidós.

JOHNSTON, J. Marvel's Guardians of the Galaxy Vol.2: The Art of the Movie. EEUU. Marvel.

J.P. WOLF, M. 2012. Building imaginary worlds. The theory and history of sub-creation. New York. Routledge.

LEWIS-JONES, H. 2018. Mapas literarios. Barcelona. Blume.

SAGAN, L. M. D. 2003. Captando genomas. Editorial Kairós.

SALISBURY, M. The art of the film Valerian and the city of a thousand planets. Francia: Dargaud, 2017.

SCOLARI, C. A. 2013. Narrativas transmedias. Cuando todos los medios cuentan. España. Grupo Planeta.

SCOLARI, C. A., Establés MJ. 2017. El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas.

WEBS

ARTSTATION Amanda Shank. [consulta: 2019-06-05] Disponible en: <<https://www.artstation.com/amsbt>>.

Artist Jordan Grimmer Offers Tips & Truths From His Concept Art Career. 2018. Concept Art Empire. [consulta: 27 de octubre 2020] disponible en: <<https://>>

conceptartempire.com/jordan-grimmer-interview/>.

HUE TEO. (2019). ArtStation. <https://www.artstation.com/htartist>. [consulta: 2019-06-05]

GRIMMER, J. (2020). Landscape Digital Painting Tutorial. YouTube. disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=XHprllkY8Q4&t=892s>>

ZHU, F. Desing Cinema video series, FDZSHOOL. [consulta 13 de febrero 2020] Disponible en: <<https://https://fzdschool.com/>>.

PUBLICACIONES WEB

Dr. HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel y Dra. GRANDÍO PÉREZ, María del Mar. 2011. "Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica".

ÉKER, R. 2017. Rodrigo Eker: J. R. R. Tolkien y los cuentos de hadas. Rodrigo Eker. [consulta 18 de septiembre 2020] Disponible en: <<http://www.rodrigoeker.com/2017/05/j-r-r-tolkien-y-los-cuentos-de-hadas.html>>.

F. (2018, 14 octubre). How Do I Keep My Worldbuilding From Getting Out Of Control? Brandon Sanderson. <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/how-do-i-keep-my-worldbuilding-from-getting-out-of-control/>.

F. (2019, 24 septiembre). Do You Have Advice About Worldbuilding? Brandon Sanderson. <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/do-you-have-advice-about-worldbuilding/>.

PENALVA, J. J. 2018. Aniquilación - Críticas | Sinopsis | Comentarios. El Espectador Imaginario. [consulta: 26 de octubre 2020] Disponible en: <<http://www.elespectadorimaginario.com/aniquilacion/>>.

PELÍCULAS

Valerian y la ciudad de los mil planetas, Luc Besson, 2017

Guardianes de la galaxia vol.2, Gunn, 2017.

Aniquilación, Alex Garland, 2018.

Harry Potter, John Williams, 2001.

El señor de los anillos, Peter Jackson, 2001.

ARTISTAS

Grimmer, Jordan.

Shank, Manda.

Waro, Caro.

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Mapa de la *Tierra Media* de J.R.R. Tolkien, 1969.
2. Talla del dios Brahma de Halebid en Karnatakaa.
3. Representación de la diosa Visnú
4. La diosa hindu Kali y el dios Bhairava (Shiva) en union. Acuarela sobre papel. Nepal.
5. Capturas de la película *Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Besson, 2017.
6. Capturas de la película *Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Besson, 2017.
7. Artbook de la película *Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Besson, 2017
8. Diseños de la película *Guardianes de la galaxia vol. 2*, Marvel, 2017.
9. Diseños de la película *Guardianes de la galaxia vol. 2*, Marvel, 2017.
10. Capturas de la película *Aniquilación* donde se aprecia la fusión de personas con plantas, Alex Garland, 2018.
11. Capturas de la película *Aniquilación* donde se aprecia la fusión de personas con plantas, Alex Garland, 2018.
12. Ilustraciones pertenecientes a Amanda Shank.
13. Ilustraciones pertenecientes a Amanda Shank.
14. Enviroment diseñado por Jordan Grimmer
15. Portada del cómic *Crepanquine*, Caro Waro, 2019.
16. Paneles hechos con tempera para el cómic de *Crepanquine*, Caro Waro, 2019.
17. *Brainstorming* visual, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
18. Mapa conceptual del contexto, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
19. Mapa conceptual de la trama, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
20. Ilustraciones esquemáticas de la colisión del meteorito contra Hadad VII y la creación de los 3 subplanetas, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
21. Ilustraciones esquemáticas de la colisión del meteorito contra Hadad VII y la creación de los 3 subplanetas, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
22. Ilustraciones esquemáticas de la colisión del meteorito contra Hadad VII y la creación de los 3 subplanetas, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
23. Siluetas de Dagos, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.
24. Boceto a lápiz de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
25. Búsqueda de diseño de Azra, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
26. Búsqueda de paleta de color de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019
27. Búsqueda de diseño de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Espejo, 2019.
28. Paleta de color definitiva de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
29. Búsqueda de diseño de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Espejo, 2019.
30. Arte final de Naya, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.
31. Rostro de Azra sin capucha, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.
32. Arte final de Azra, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2020.
33. Turn around de la cabeza de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
34. Turn around cuerpo completo de Endros, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019

35. Arte final de Endros, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo, 2020.
36. Arte final Ymöl, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
37. Arte final espada de Azra, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo, 2019
38. Arte final Wagnú (amanecer), TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
39. Arte final Wagnú (mediodía) TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
40. Arte final Wagnú (atardecer), TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
41. Arte final Wagnú (anocheceer), TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
42. Arte final Wagnú (lluvia), TRIEGOM, Patricia E. Carrillo, 2019.
43. Reinterpretación de Wagnú, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo, 2020.
- 44.Arte final de Padmut(mediodía def.), TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
- 45.Arte final de Padmut(amanecer), TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
- 46.Arte final de Padmut (mediodía), TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
- 47.Arte final de Padmut (atardecer), TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
- 48.Arte final de Padmut (anocheceer), TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
49. Thumbnail de Igmát, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.
50. Boceto de Igmát, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.
51. Concept art de la invocación del Ygjabäl, TRIEGOM, Patricia E.Carrillo 2019.
52. Arte final, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.
53. Búsqueda de interior viviendas Arhwe, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.
54. Concept art Igmát, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.
55. Arte final Padmut, TRIEGOM, Patricia E. Carrillo 2019.

8.ANEXO

La producción completa de TRIEGOM está recogida en un anexo que se adjuntará en la plataforma EBRON. Ahí se podrán encontrar todos los elementos que complementan este trabajo.