

TFG

DRAKEN WARS:

LOS BESTIARIOS Y SU APLICACIÓN EN LA CREACIÓN DE MUNDOS

Presentado por Alba López Morcillo

Tutor: Francisco José de la Torre Oliver

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El objetivo de este proyecto es la realización de un bestiario para **Draken Wars**, un videojuego *RPG (Role-Playing Game)* basado en la libre exploración y la supervivencia.

Draken Wars se funda en el *concept art* como metodología de trabajo. En el marco teórico de este trabajo se analiza la función y evolución de los bestiarios, desde su concepción como recopilación de leyendas a su papel en el momento actual. También se explora el concepto de *worldbuilding* como creación de ecosistemas e historias.

Inspirado en videojuegos como la saga *Monster Hunter*, nuestros cazadores de bestias se internan en un mundo habitado por criaturas fantásticas depredadoras de humanos, donde deberán aprender a sobrevivir luchando por alcanzar, mediante la caza o la investigación, un equilibrio en el ecosistema.

La producción artística consta de la creación de un bestiario personal y el diseño de los entornos donde habitan e interactúan con los humanos. Incluye el diseño de los cazadores, así como una serie de *props* y accesorios de equipamiento.

PALABRAS CLAVE

Bestiario, *concept art*, *worldbuilding*, fantasía, criaturas, rol

ABSTRACT

The objective of this project is the realization of a bestiary for **Draken Wars**, an RPG (Role-playing game) video game based on free exploration and survival.

Draken Wars is based on concept art as a working methodology. In its theoretical framework, the function and evolution of bestiaries is analyzed, from their conception as a collection of legends to their role in contemporary times. The concept of Worldbuilding as the creation of ecosystems and stories is also explored.

Inspired by video games like the "Monster Hunter" saga, our beast hunters enter a world inhabited by fantastic creatures preying on humans, where they must learn to survive by fighting to achieve, through hunting or research, a balance in the ecosystem.

The artistic production consists of the creation of a personal bestiary and the design of the environments where they live and interact with humans. Includes the hunter skin, as well as a number of equipment props and accessories.

KEYWORDS

Bestiary, concept art, worldbuilding, fantasy, creatures, rol

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo culmina un camino universitario lleno de experiencias vividas gracias a muchas personas, sin olvidar aquellos momentos difíciles a los que con mucho esfuerzo me he sobrepuesto.

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutor Francisco José de la Torre Oliver su paciencia, comprensión y ánimos. También a todos aquellos profesores que han hecho de sus clases una experiencia amena y de la que he aprendido mucho.

También quiero mencionar a Juan, Jaime, Miki y Natalia, entre otros muchos amigos, pues sin ellos estos largos años habrían resultado más duros para mí. Gracias por haber sido honestos y constructivos con vuestras opiniones a lo largo de este tiempo.

Por último, no puedo olvidar a mi familia, sobre todo a mis padres y a mis tías Juani y Pilar. Su apoyo ha sido muy importante para terminar este proyecto. Gracias por haberme enseñado el valor del esfuerzo y de la superación.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. BESTIARIO Y VIDEOJUEGO	8
4.1. WORLDBUILDING	9
4.1.1. <i>Subcreación</i>	10
4.1.1.1. Grados de subcreación	10
4.1.1.2. De invención, integridad y consistencia	11
4.1.2. <i>Las infraestructuras en los mundos secundarios</i>	12
4.2. BESTIARIOS.....	13
4.2.1. <i>La historia del bestiario: el bestiario medieval</i>	14
4.2.2. <i>Clasificación de los bestiarios</i>	15
4.2.3. <i>Los bestiarios en el presente</i>	16
4.3. ESTUDIO DE CASO: “MONSTER HUNTER: WORLD”	17
4.4. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES	18
4.4.1. <i>Garrett Hanna</i>	18
4.4.2. <i>Ron “Kyrin” Broyd</i>	19
4.4.3. <i>Pix_bun</i>	19
5. DRAKEN WARS	20
5.1. ORIGEN DEL PROYECTO	20
5.2. <i>BRAINSTORMING</i> Y MAPA CONCEPTUAL	21
5.3. <i>BRIEFING</i>	21
5.4. TÉCNICA	23
5.4.1. <i>Photobashing</i>	24
5.4.2. <i>Mockup</i>	24
5.5. PRODUCCIÓN	24
5.5.1. <i>Concept art</i>	25
5.5.2. <i>Artbook y mockups</i>	26

6. CONCLUSIONES	27
7. REFERENCIAS.....	28
7.1. BIBLIOGRAFÍA.....	28
7.2. ARTÍCULOS	28
7.3. WEBS.....	28
7.4. VÍDEOS	29
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	30
9. ANEXO	31

1. INTRODUCCIÓN

Draken Wars consiste en la creación de un mundo imaginario con la idea de implementarlo en el futuro como un *web-cómic*. El proyecto surgió en 2020 a raíz de una propuesta de trabajo en la asignatura “Ilustración 3D: Concept art”. Este proyecto viene motivado por mi interés hacia el diseño de criaturas y el deseo de crear mi propio universo formado por biomas complejos.

Desde siempre he sentido una gran curiosidad por el mundo que me rodea, sobre todo por comprender y descubrir a los seres vivos que lo pueblan. Siempre han dicho de mí que soy una persona observadora, pues nunca dejaba ningún detalle sin analizar. Actualmente, disfruto estudiando con exhaustividad los fabulosos mundos desarrollados por mis artistas favoritos. Tras descubrir la pasión que sentía por las criaturas fantásticas y mi inquietud por indagar en el ámbito del *worldbuilding*, decidí convertir en mi objetivo la creación de un mundo propio en el que volcar todo el conocimiento aprendido con el tiempo.

Planteado al inicio como el *concept art* para un *web-cómic*, con la maduración del proyecto se decidió recortar en diseños y cohesionarlos en un *artbook* que asentase las bases del mundo de *Draken Wars*, pues realizar un mundo completo y coherente en un solo curso resultaría inviable.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera con el fin de realizar los apartados de *concept art* y *worldbuilding* de *Draken Wars*, una aproximación visual a un bestiario que se recopila en un *artbook*.

Como objetivos específicos hay que destacar los siguientes:

- Analizar la función y evolución de los bestiarios, desde su concepción como recopilación de leyendas a su papel en el momento actual.
- Crear un bestiario que recoja todo el trabajo de *concept art* realizado.
- Diseñar los dos personajes humanos protagonistas, incluyendo *props*.
- Diseñar al menos tres entornos.
- Diseñar 5 bestias y desarrollar la relación entre ellos y su hábitat.
- Aplicar y explorar el concepto de *worldbuilding* para dotar a la obra de solidez y credibilidad.

3. METODOLOGÍA

A partir de una idea que surgió en la asignatura de “Ilustración 3D: Concept art”, nació el proyecto de *Draken Wars*. Para desarrollarlo, se han seguido las pautas planteadas en esa asignatura y se han utilizado otros métodos de trabajo aprendidos en asignaturas como “Narrativa Secuencial: Cómic”.

Se trata de un trabajo teórico-práctico. En referencia al marco teórico, se ha estudiado bibliografía relacionada con el bestiario y su historia, así como con el *worldbuilding*.

En la parte práctica, en primer lugar se partió de una lluvia de ideas de la que se extrajeron los conceptos claves. Al ser una obra original, este paso es imprescindible para desarrollar posteriormente las ideas principales que caracterizarán al proyecto. Cabe destacar que este proyecto no pretende abarcar la totalidad del universo de *Draken Wars*, sino que solo se centra en una pequeña parte del mismo.

Definidas las bases del proyecto, a fin de asentar unos cimientos sólidos se estudió la obra de Mark. J.P Wolf, Elliot Lilly y Terryl Whitlatch, así como el arte del *worldbuilding*, que es y cómo se desarrolla adecuadamente.

En cuanto a la creación artística, con lo aprendido sobre *worldbuilding* y con la ayuda de un *briefing* se trazó un mapa conceptual en el que se estructura información como las especies, su comportamiento, su biología y cómo se relacionan entre sí.

También, para aportar contexto, se diseñaron algunos entornos donde estas criaturas habitan, así como ciertos objetos con los que pueden interactuar, dando como resultado final un complejo ejemplo de *worldbuilding* en forma de *artbook*.

4. BESTIARIO Y VIDEOJUEGO

En la primera parte del marco teórico se estudia la creación de mundos, que se concretará en los apartados de subcreación e imaginación para dotar al mundo de credibilidad y consistencia. Para ello se ha empleado como referente el trabajo de Mark J.P. Wolf y Terryl Whitlatch.

A continuación, se explorará el concepto de bestiario desde su origen hasta el presente. Se enumerarán los tipos de bestiario más importantes y su relación con el proyecto.

Finalmente, se realizará un estudio de caso de la saga *Monster Hunter* como referencia principal de este proyecto.

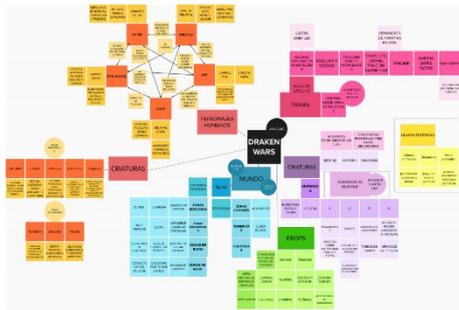


Fig. 1. López, A. *Mapa conceptual* (2020)

4.1. WORLDBUILDING

“Since the advent of daydreaming, imaginary worlds have drawn us away vicariously to fantastic realms culled from endless possibilities” (Wolf, 2012, p.16).

Es, ciertamente, algo que se puede considerar innato al ser humano. Incluso algunos autores han defendido su valor evolutivo, como Norman Holland en *Literature and the Brain* (2009), que defiende esta posición en cinco puntos:

1. La habilidad para simular situaciones tiene un gran valor para los humanos, tanto en la supervivencia como la reproducción. La citada habilidad parece ser exclusiva de los seres humanos.
2. Todas las culturas crean mundos imaginarios que los seres humanos encuentran propiamente interesantes.
3. Para dar respuesta a los mundos imaginarios involucramos los sistemas emocionales, mientras olvidamos los sistemas de acción.
4. Los humanos han desarrollado sistemas cognitivos especiales que nos ayudan a participar en estos mundos.
5. Podemos diferenciar entre mundos ficticios y vida real (Holland, 2009).

Tan importante resulta la imaginación que se han creado numerosas teorías filosóficas alrededor de los mundos imaginarios. Una de las más destacadas es la teoría de los posibles mundos, según la cual nuestro mundo es el centro de la jerarquía y se convierte en una puerta de acceso a los mundos imaginarios que oscilan en torno al mismo. Estos mundos imaginarios son posteriormente usados para formular declaraciones basadas en la posibilidad (si estas se encuentran en un solo mundo) y en la necesidad (si son compartidas por todos) (Wolf, 2012, p.30).

En el siglo XVIII, Coleridge desafió las teorías filosóficas de la época donde la imaginación era solo vista como una función más de la memoria. Expuso que nuestra necesidad de imaginar surge de nuestro intento por imitar a Dios y su creatividad para satisfacer a nuestro intelecto. Con base en esto, dividió la imaginación en dos categorías:

- La “imaginación principal”, capaz de hacernos interpretar la información que nos otorgan nuestros sentidos y convertirla en percepciones que nos ayudan a entender el mundo en el que vivimos.
- La “imaginación secundaria”, que se encarga de disolver los conceptos de nuestro mundo para recrear algo nuevo con ellos.

“Nuestro mundo tiene sus leyes y ningún hombre debe interferir en ellas salvo para hacer uso de las mismas. Sin embargo, el hombre puede sugerir nuevas

normas y, si gusta, inventar su pequeño mundo propio con sus propias normas. [...] A esto se le llama productos de la Imaginación” (Macdonald, 1890).

Nuestra imaginación principal se desarrolla de manera inconsciente, mientras que la imaginación secundaria es un proceso que ocurre consciente y deliberadamente como parte de un acto creativo.

4.1.1. Subcreación

Tolkien, estudioso de las teorías de Coleridge y MacDonald, refinó y combinó sus ideas y las aplicó a la construcción de mundos imaginarios. El escritor se refería como “mundo primario” al mundo en el que vivimos y como “mundos secundarios” a aquellos creados por los autores. Consideraba que la imaginación era un atributo divino que poseemos, que nos empuja a desear imitar a Dios y por ende a intentar crear nuestros propios mundos.

A partir de esta idea, el citado autor creó el término “subcreación”, entendiendo que los seres humanos estamos limitados por las leyes basadas en la creación de Dios y que podemos crear mundos combinando las normas ya existentes. De ese modo, un “subcreador” sería un tipo de autor que deliberadamente construye mundos imaginarios sólo para proveer de trasfondo a una historia.

La subcreación involucra nuevas combinaciones de conceptos ya existentes, alterándolos o sustituyéndolos para formar un mundo secundario. Y Tolkien consideraba que estos mundos necesitaban de una “creencia secundaria” para no romper la inmersión que pretendían generar. Es decir, creer en el mundo como algo más que el fondo de una historia. Así pues, estos mundos pueden organizarse en un espectro que iría desde los mundos más imaginativos y detallados hasta los que guardan una gran similitud con nuestro mundo primario, con muy pocas invenciones.

4.1.1.1. Grados de subcreación

Para que un mundo pueda ser secundario debe estar inexplorado y ser de difícil acceso o localización. Este mundo debe ser claramente diferenciado del mundo primario, aunque pueda ser encontrado en el mismo. Es posible, como ocurre en *Star Trek* con la Tierra, que el mundo primario sea el que forma parte de ese mundo secundario. Que estos mundos secundarios tengan la característica de ser remotos hace que sean más creíbles, pues se convierten en otro lugar más que la audiencia conoce pero que es muy probable, como sucede con la selva amazónica o el Tíbet, que no haya experimentado en persona.

Que un mundo sea secundario también depende del grado de ficción que posea y de lo distinto que sea del mundo primario. Por ejemplo, la obra de Tolstoi “Guerra y Paz” se desarrolla en Rusia, aunque muchos de sus aspectos,

como personajes o lugares, sean inventados. En el caso de “El maravilloso Mago de Oz”, de Baum, la historia comienza y acaba en el mundo primario, aunque el grueso de la historia ocurra en la tierra de Oz, que es claramente un mundo secundario.

Los lugares ficticios están diseñados para ser diferenciados del mundo primario. Son considerados mundos secundarios cuando son remotos y están totalmente alejados de las zonas pobladas y conocidas de ese mundo. Las lenguas, culturas, incluso la fauna y flora puede divergir del mundo primario hasta convertirse en independiente. Cuanta más invención ocurra en ese mundo, más secundario del mundo primario se volverá.

4.1.1.2. De invención, integridad y consistencia

Cuanto más evoluciona un mundo, más inconsistencias se van desarrollando en él, pues ningún mundo inventado puede despegarse por completo del mundo primario. Para que un mundo sea creíble e interesante se han de tener en cuenta tres factores: la invención, la integridad y la consistencia (Wolff, p.45).

Sin inventiva, tendremos un producto ubicado dentro del mundo primario o muy parecido al mismo. Sin integridad, obtendremos una mínima expansión más allá de la narrativa, pero no lo suficiente como para considerarlo un mundo independiente. Por último, sin consistencia, todos los elementos propuestos se contradirán entre ellos y no se podrá crear esa ilusión de un nuevo mundo. A más crezca el mundo, más difícil se hará encontrar el equilibrio entre estas tres características.

La invención, sobre todo en el género de fantasía, posee una importancia crucial. Inventar significa diferenciarse del mundo primario. Por tanto, no podemos perder de vista la credibilidad, ya que el diseño de este nuevo mundo debe seguir una cierta lógica para evitar parecer errático.

Podemos dividir los cambios que hagamos en el mundo primario en cuatro apartados:

- El apartado *nominal*: si se crean nuevos elementos es necesario inventar nombres para ellos. Casi todos los mundos tienen su propio vocabulario, ya que un nuevo lenguaje equivale a una nueva cultura.
- El apartado *cultural*: abarca todas las cosas que han sido creadas por los humanos o criaturas habitantes del mundo, lo que incluye los nuevos artefactos, tecnologías, ideas, etc.
- El apartado *natural*: incluye desde la geografía hasta los tipos de plantas y fauna que son encontrados en el mundo, a veces hasta creando nuevos ecosistemas o incluso planetas.

- El apartado *ontológico*: aquí se incluyen los parámetros en los que el mundo se rige, es decir, las leyes físicas, el espacio, el tiempo, etc.

La invención también tiene sus límites. Normalmente no veríamos historias protagonizadas por elementos o criaturas con las que no nos pudiéramos identificar y tampoco podríamos evitar tratar conceptos como el bien y el mal de una forma entendible por el ser humano o incluso romper el realismo emocional.

La consistencia es el grado en el que un mundo es plausible, factible y sin ninguna contradicción. Esto requiere de una buena integración y atención hacia los detalles para que todo case correctamente. Este factor suele ser lo que más dificulta a los autores a la hora de tejer su propio mundo.

Un mundo imaginario siempre será considerado como incompleto, pero un mundo es correcto cuando ofrece las explicaciones y detalles necesarios para comprender aspectos alrededor de los personajes o del propio mundo en sí. Esta ilusión de *perfección* permanecerá intacta siempre y cuando la audiencia no encuentre sus preguntas irresolubles.

4.1.2. Las infraestructuras en los mundos secundarios

La narrativa es la forma más común a la hora de estructurar y la que marca cuáles son los elementos que más se desarrollarán y definirán.

Existen, según Wolff (2012), tres estructuras erigidas sobre los elementos que un mundo necesita para poder existir. En primer lugar, un *espacio* donde las cosas existen y los eventos pueden ocurrir; los mapas sirven para condensar esta información y conectarla entre sí. En segundo término, una *línea temporal* de eventos cuyo orden cronológico se realiza mediante las llamadas "*timelines*". Por último, unos *personajes* que habitan ese mundo; las genealogías surgen en este caso para saber cuáles son las relaciones entre ellos.

Las siguientes cinco estructuras surgen a partir de las ya nombradas anteriormente y resultan claves para el desarrollo de este proyecto:

- La *naturaleza* es la encargada de lidiar con la materialidad de un mundo, sus estructuras físicas, químicas, geológicas y biológicas y cómo se entrelazan para formar los ecosistemas. La forma más común de invención es la creación de nueva fauna y flora. Ocasionalmente estas novedades son el núcleo de una historia, como sucede en este proyecto.
- La *cultura* normalmente une la naturaleza con la historia. Una cultura inventada puede ser más fácilmente tejida por el autor para cumplir sus necesidades que una ya existente. Muchas veces el personaje es alguien externo a ese mundo y es a través de él que aprendemos sobre esta cultura; otras veces se encuentra en documentos dentro de la narrativa.

Incluso a veces pueden verse connotaciones de estas culturas en las inventadas como recurso para que el autor pueda explicar mejor el funcionamiento, como sucede en obras como “Dune”, donde la cultura del desierto está inspirada en ciertos aspectos de la cultura árabe y la cultura oriental.

- El *lenguaje*, normalmente construido con el propósito de complementar a la historia junto a la cultura y a los personajes, puede ser dividido en dos categorías: a *posteriori*, significando que está basado en elementos existentes de nuestras lenguas; y a *priori*, que son lenguas totalmente inventadas. Estas lenguas pueden aportar nuevos conceptos sobre ciertos elementos de los cuales nosotros no tenemos palabras o incluso renombrar cosas para convencer a la audiencia de que son totalmente nuevas.
- La *mitología* en los mundos secundarios sirve para aportar historia y trasfondo a los eventos mediante leyendas o historias. También ayuda a comprender por qué existen ciertos problemas o por qué existe una rivalidad entre especies, que es el caso que se aplica a mi proyecto.
- La *filosofía* puede estar presente de numerosas formas: mediante comentarios directos del autor sobre los eventos, a través de los diálogos o líneas de pensamiento de personajes o incluso dentro de los dilemas y elecciones que estos tienen que hacer.

Los mundos secundarios son más eficientes a la hora de contener y apoyar ideas filosóficas que las historias que tengan lugar en el mundo primario; además de su capacidad de poder explotar plenamente todas las estructuras anteriormente señaladas para hacerlo. Aunque todas las infraestructuras deban desarrollarse individualmente, todas deben poder unirse de forma consistente para que un mundo pueda surgir de ellas. Los eventos que suceden en la historia ya son parte de las estructuras de personajes, espacio y tiempo. Unidas crean mapas, líneas temporales y genealogías. Estas estructuras crean la base para que las restantes puedan dar contexto al mundo.

4.2. BESTIARIOS

Según C.G. Jung (2008), la mitología y los símbolos se repiten debido a que el ser humano actúa según un flujo cognitivo que no depende de sus propias experiencias personales, sino que es inherente a él, pues es compartido por toda la especie y se plasma en nuestros mitos y leyendas. Esto queda registrado en lo que el propio psicólogo bautizó como *arquetipos del inconsciente colectivo*.

Un bestiario es una recopilación de bestias fabulosas. Su contenido comprende desde textos donde eran descritos hasta ilustraciones con todo lujo de detalles sobre como lucía esa criatura.

Generalmente presentados como historias verídicas, los bestiarios nos enseñan a través de criaturas y actos sobrenaturales el origen de nuestro mundo, desde el más mínimo cambio atmosférico hasta las cuestiones más profundas que aún están por responder. Con un entramado de seres sobrenaturales y otros entes, los bestiarios intentan responder a cuestiones que carecen de respuesta y refuerzan la presencia y fuerza de poderes sobrenaturales capaces de dominar todo aquello que queda fuera de nuestro alcance.

En este proyecto se ha aprovechado el carácter didáctico y explicativo que ofrece la naturaleza, pues todos sus misterios han dado lugar a miles de seres fantásticos que recuerdan continuamente al ser humano lo indefenso que está ante lo desconocido.

4.2.1. La historia del bestiario: el bestiario medieval

La primera obra considerada históricamente como bestiario es el *Physiologus*. Se trata de un manuscrito griego anónimo que fue escrito entre los siglos II y IV. Este volumen resumía los conocimientos antiguos sobre animales en las obras de autores clásicos como la *Historia de los animales* de Aristóteles de Estagira, la *Historia Natural* de Plinio el Viejo y otros autores griegos menos conocidos.

Tras el *Physiologus*, durante los siglos VI y VII, autores como San Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías*, escritas entre los años 627 y 630, se centraron en expandir el mensaje religioso de la biblia. Este historiador explica la naturaleza de los animales a través de un análisis etimológico de sus nombres, dando rienda suelta a su creatividad para describir a las criaturas. Este manuscrito, aunque era de carácter religioso, no pretendía ser moralizante.

Aquellos manuscritos como el *Physiologus* y las *Etimologías* siempre deben entenderse desde un planteamiento didáctico-moral, no como enciclopedias que representan de manera científica y probada cómo funciona nuestro mundo, ya que es en esta época cuando se entendía por naturaleza aquello dictado y creado por los poderes divinos de Dios.

El bestiario medieval más destacable es el *Bestiario de Aberdeen*, elaborado durante el siglo XII por un autor todavía no identificado. Escrito en latín, incluye una recopilación de obras que incluye notas y bocetos y tiene una estructura basada en las citadas *Etimologías*, pues está agrupado por reinos y tópicos: desde animales, bestias y hombres hasta árboles y plantas. Este bestiario fue empleado con un propósito didáctico durante muchos años y, gracias a su

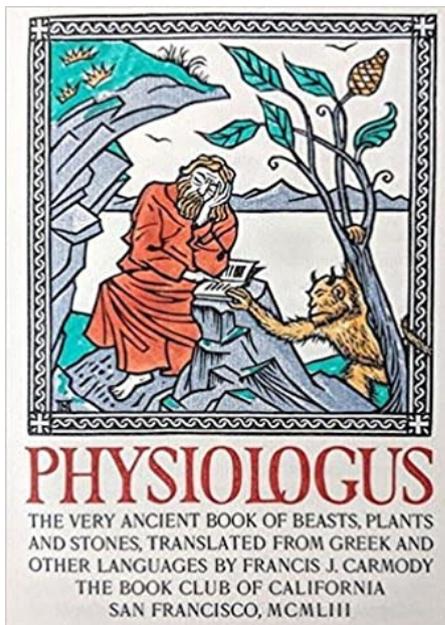


Fig. 2. *Physiologus* (s. II-IV)

carácter ilustrativo, fue utilizado con gran frecuencia para educar a la población, en su mayoría analfabeta, en los principios teológicos.

4.2.2. Clasificación de los bestiarios

Ordenar ideas y conceptos es algo característico de los seres humanos. En efecto, debemos avanzar hasta la creación de los bestiarios medievales, ya que era necesario comprender qué criaturas pertenecían a Dios y cuáles a las tierras infernales. Sin embargo, no todos cumplían una función didáctica, pues algunos existían para catalogar criaturas con el fin de satisfacer la curiosidad. Es por ello que no hay una forma concreta y normalizada de clasificar las bestias, existiendo distintas formas según el criterio que se emplee.

Muchos autores clasifican los bestiarios en “*bestiarios de signo positivo*” (palomas, cigüeñas, leones y águilas), cuando la lección moral está encaminada al buen camino; “*bestiarios de signo negativo*” (serpientes, monos, cerdos, cabras, etc.), cuando la lección busca disuadir al lector de los malos actos; y “*bestiarios fantásticos*” (dragones, sirenas, basiliscos, sátiros, etc.), cuando la finalidad del manuscrito es dar respuesta a lo desconocido (Benton, 1992).

Ignacio Malaxecheverría, autor del “*Bestiario Medieval*” (1986), creó una antología de bestiarios medievales con base en las fuentes de la época. El historiador dividió los animales que conforman esa antología en categorías de acuerdo con los cuatro elementos que habitan el mundo:

- Bestiario telúrico: comprende las criaturas ancladas a la materia, tanto infernales como pertenecientes a nuestro mundo.
- Bestiario acuático: incluye principalmente las criaturas relacionadas con el simbolismo del agua, aunque también son incluidos aves como los pelícanos, que no guardan relación con el elemento.
- Bestiario aéreo: comprende las aves como imágenes de los defectos humanos y lo trascendente; estas criaturas son astutas, codiciosas y muy orgullosas.
- Bestiario ígneo: incluye la llama, simbolización de la renovación y tránsito y reflejada en criaturas como la cabra, la salamandra, el fénix, etc.
- Monstruos e híbridos: se incluyen aquí todas aquellas criaturas inidentificables de varios elementos que pueblan la literatura medieval como puedan ser dragones, centauros, etc.

Al hilo de cada animal, Malaxecheverría explica su origen, características físicas, costumbres, interpretaciones simbólicas en el marco religioso de la época y sus enseñanzas morales.

4.2.3. Los bestiarios en el presente

El mundo animal siempre es un tema recurrente en la mente de un artista. Ha estado presente en escritores de nuestro siglo como Borges, que, junto a Margarita Guerrero, escribió *El libro de los seres imaginarios* (1967). Este libro es una recopilación de muchas de las criaturas mitológicas y fantásticas que han cautivado al hombre desde tiempos remotos. Esta obra se caracteriza no solo por sus descripciones, sino por los comentarios que el autor hace sobre las mismas. Aunque sus palabras suelen ser veraces, muchos de estos comentarios no son fiables, pues se basan en contradicciones históricas y en especulaciones propias. Las criaturas de dicho libro están enumeradas y organizadas con la metodología propia de un bibliotecario, pero las descripciones se narran como si de un cuento o una leyenda viva se tratase.

Actualmente, los bestiarios también han sido introducidos en juegos de mesa como el famoso juego de rol *Dungeons and Dragons* (D&D). El objetivo de este juego es contar historias usando principalmente la imaginación. D&D otorga estructura a las historias y permite determinar las consecuencias de las acciones de los jugadores se miden mediante los dados, siendo el azar quien decida si la acción es un fracaso o un acierto. Los *Monster Manual*, como son conocidos en el universo D&D, son considerados, por los aficionados, unos de los mejores bestiarios que han sido creados en la actualidad. Estos bestiarios, además de proporcionar a los aventureros una descripción y una ilustración de dicha criatura, nos enseñan sus habilidades, sus capacidades, fortalezas y debilidades. Además, poseen distintas categorías que permiten ordenar las criaturas según se necesite.

Otro de los mayores productores de bestiarios en la actualidad sería la industria de los videojuegos, estando presentes en franquicias tan importantes como Pokémon, con casi 900 criaturas repartidas entre numerosos productos ofertados a la audiencia. Estas criaturas, recopiladas en una enciclopedia más conocida como *Pokedex*, se asemejan a la fauna y flora real de nuestro mundo o incluso versionan ciertas criaturas ya existentes y que todavía prevalecen en nuestras leyendas actuales, como los fantasmas. En otro tono más juvenil encontramos la franquicia de *The Witcher*, cuyo bestiario comprende un gran abanico de monstruos que van desde las bestias hasta los espectros, pasando por dracónidos, insectoides e incluso “no muertos”.

Los videojuegos, como se puede comprobar, han adoptado de forma generalizada la misma estructura popularizada por los de los juegos de mesa, donde nos ofrecen una descripción de los monstruos, una ilustración que muestra su aspecto y un desglose de sus características e incluso dónde se puede encontrar dicha criatura.

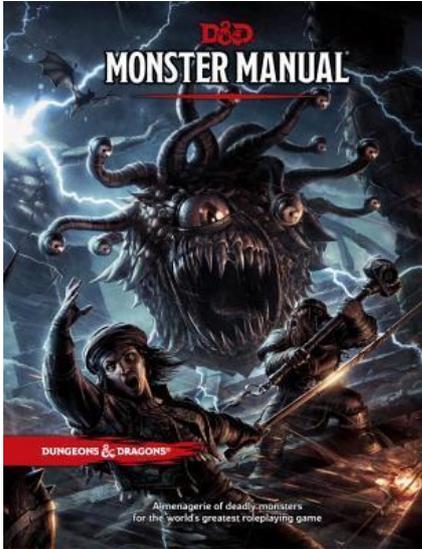


Fig. 3. D&D. *Monster Manual* (2020)

4.3. ESTUDIO DE CASO: “MONSTER HUNTER: WORLD”

Monster Hunter: World es un videojuego del género *Action-RPG* de temática fantástica en el que el jugador quedará inmerso en un mundo lleno de combates contra monstruos feroces en escenarios grandiosos.

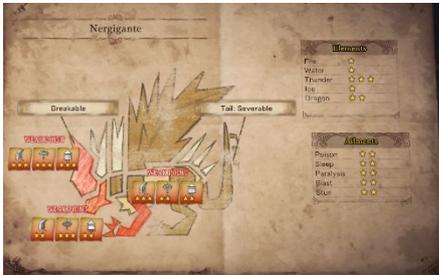
Este videojuego se centra en un conjunto de misiones en las que se deberá abatir a estos monstruos a lo largo de los bastos biomas que forman el territorio y recibir materiales para crear y mejorar armas y armaduras según la dificultad de las tareas aumenta.

A diferencia de los anteriores productos de esta franquicia, ahora la historia o *lore* cuenta con más presencia y estructura. Esto hace que el jugador pueda contextualizar las misiones y desarrollar interés y curiosidad por la trama y sus misterios. Gracias a esta implementación, las clásicas mecánicas de los desafíos se vuelven mucho más estimulantes y hacen que el jugador quiera enfrentarse a las bestias para poder progresar y conocer más información.



Otra gran diferencia con respecto a anteriores juegos de esta saga es el cuidado y detallismo que se ha puesto en los distintos biomas que podemos explorar. Estos mapas son de un tamaño enorme y muchos de ellos se caracterizan por lo laberínticos que llegan a ser, acentuando así su carácter inmersivo y salvaje. También cabe destacar el aumento de interacciones que el jugador puede tener con el paisaje, pues hay multitud de elementos, como enredaderas que atrapan a los monstruos, plantas que envenenan, insectos que ciegan, etc. que nos pueden ayudar a dominar un enfrentamiento y salir victoriosos de éste.

Fig. 4. Monster Hunter. *In game* (2018)



La aportación más importante para nuestro proyecto es el desarrollo de las investigaciones y la mejora del bestiario de bolsillo que los jugadores portan en su equipamiento. Ahora los cazadores pueden explorar los biomas en busca de huellas y restos que mejorarán nuestro nivel de investigación de las criaturas: cuanto más aprendamos sobre ella, más bonificaciones obtendrá el jugador. Alcanzados ciertos niveles, el jugador desbloqueará nuevas entradas del bestiario donde podrá consultar sus puntos débiles y fuertes, los materiales que la criatura puede soltar, cuáles son las mejores armas y elementos para enfrentarte a él e incluso una breve descripción de la bestia.

Mientras que el jugador completa entradas del bestiario de bolsillo también tendrá la posibilidad de desbloquear las misiones de investigación, las cuales plantean diferentes tipos de desafíos con reglas adicionales distintas a las de las misiones principales y opcionales. Estos desafíos incluyen mejores recompensas y la posibilidad de enfrentarse a nuevas versiones más agresivas poseedoras de nuevas habilidades, muy distintas a las de sus versiones regulares. Este tipo de misiones también aumenta la cantidad de información que el jugador recoge para su bestiario y la riqueza del mundo en que el jugador se mueve.

Esta alteración realizada para mejorar el *worldbuilding*, junto al aumento de la importancia en la investigación y en la historia principal y secundaria de este juego ha supuesto una apertura a un nuevo público interesado en la exploración y la investigación y, a la vez, ha sabido mantener e incluso mejorar su esencia, la acción y los combates contra monstruos.

4.4. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES

A continuación, se expondrán los referentes más relevantes en que se basa este proyecto.

4.4.1. Garrett Hanna

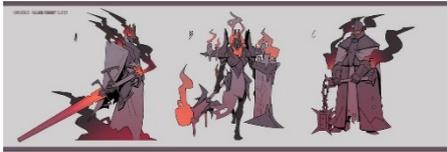
Garrett Hanna es un *concept artist* de personajes y criaturas. Ha trabajado en estudios como NCSoft y Blizzard. Su arte es muy característico, ya que Hanna posee un gran conocimiento de anatomía y la estiliza a su antojo. Su diseño de *props* tampoco queda atrás, pues sus diseños denotan un alto conocimiento de composición y creatividad. El tratamiento del color que este artista da a sus obras hace que salten del papel. Además, tiene un claro dominio de los contrastes y de la aplicación de los tonos para que las manchas adquieran el volumen necesario y el ojo del espectador entienda el diseño. Este artista emplea la línea para acentuar las formas y complementar las manchas de color que estructuran la anatomía. Sus obras están caracterizadas por la sublimación de las perspectivas, la anatomía de los personajes y el dinamismo entre ambas. Sus ilustraciones sobre los monstruos de *Monster Hunter* son las ilustraciones



Fig. 5. Monster Hunter. *Diario de Bolsillo* (2018)

Fig. 6. Monster Hunter. *Diario de Bolsillo* (2018)

Fig. 7. Garret, H. *Armadura* (2020)



de criaturas que más me inspiran, pues parecen tener vida propia y capta a la perfección el carácter de cada bestia.

4.4.2. Ron “Kyrin” Broyd

Ron Broyde es un artista dedicado al *concept art* de personajes y criaturas. Ha trabajado para estudios como Riot, Phoenix Labs y Drastic. Este *concept artist* color, destacando las paletas muy contrastadas y los colores vivos. También cabría resaltar la composición de sus diseños, haciéndolos equilibrados sin importar cuál sea su dificultad. Sin embargo, lo que despierta mi interés desde que sigo a este artista es su diseño de criaturas. La mayoría de personajes incluye una textura muy característica que, aunque parezca simple, le añade su toque personal, además de que favorece la aplicación del color y su mezcla al crear volúmenes.

En su trabajo prima ante todo la mancha, pues es un estudioso de las formas y la anatomía, y siempre busca alcanzar cierto grado de naturalismo y parecido con criaturas existentes en la realidad. Sus diseños tienden a una estética tenebrosa y, gracias a la combinación de colores y volúmenes, resultan muy atractivos.



4.4.3. Pix_bun

Airi Pan, conocida en Twitter como @Pix_bun, trabaja como *concept artist* e ilustradora para estudios como Activision, Netflix o Treyarch, entre otros. Esta artista, con una potente capacidad de creación, ha desarrollado varios proyectos referidos al *worldbuilding* en los que podemos destacar la gran coherencia de todos sus elementos respecto al conjunto.

Su dominio del color es brillante y su capacidad de emplear elementos reales y modificarlos para su inserción en el proyecto hace que éste se enriquezca todavía más. Su forma de componer los diseños y de trabajar ha sido clave a la hora de desarrollar este proyecto.

Fig. 8. Garret, H. *Ku-lu Ya Ku* (2020)

Fig. 9. Broyde, R. *Concept Armadura* (2020)

Fig. 10. Broyde, R. *Concept armas* (2020)

Fig. 11. Broyde, R. *Concept criaturas* (2020)



5. DRAKEN WARS

En el siguiente apartado se revisa el proceso de trabajo de *Draken Wars* y se presenta el resultado de la producción artística.

5.1. ORIGEN DEL PROYECTO

El planteamiento original de este trabajo surgió a raíz de una partida multijugador en el videojuego *Monster Hunter: World*. A medida que íbamos jugando, en mi mente se formaron unos personajes basados en el carácter de cada jugador y en las armas que usábamos en esa partida. Este juego también despertó mi interés por el diseño de criaturas y el estudio anatómico de los animales. Combinando el deseo de desligar mis nuevos personajes y sus historias del juego, decidí diseñar yo misma un nuevo mundo con un ecosistema propio: criaturas, vegetación, etc.

Tras estudiar de manera general la anatomía animal, con ayuda del libro de Ken Hultgren *"The art of animal drawing"*, comprendí las características físicas y mentales que diferencian a los animales según el papel que desempeñan en la cadena trófica para realizar unos diseños coherentes y que, a la vez, pudiesen ser creíbles si fuesen colocados en un ecosistema real. Una vez comprendido de manera general el mundo animal, me dediqué a estudiar el diseño de criaturas.

Asimismo, me resultó de gran interés Terryll Whitlatch y sus libros *"Principles of creature design"* y *"Animals: real and imagined"*, en los cuales muestra la aplicación de anatomía real en casos fantásticos y lo justifica basándose en la relación de cada criatura con el medio, su propia especie y las demás.

Fig. 12. Airi, P. *Sin título* (2020)

Fig. 13. Airi, P. *Tail of Deception* (2020)



su identidad y toda la historia que rodea a su verdadero origen y conocerá a Snekkja, un alto mando cazador y a Maraonne, aprendiz de sabia. Estos personajes verán sus trasfondos unidos por casualidades, tragedias y alegrías, ¿serán capaces de sobreponerse ante todos los obstáculos?”

Este *artbook* sirve como introducción a los personajes y a las principales criaturas que dominan cada bioma, combinando ilustración y *concept art*, así como breves textos descriptivos. El libro está conformado por dos partes: la primera indaga sobre los humanos, sus vestimentas, el lugar donde viven, qué herramientas portan, etc. La segunda parte trata principalmente de describir e ilustrar cómo son las criaturas dominantes en cada territorio.

El objetivo de este pequeño libro es que sirva como pilar para el entendimiento adecuado del futuro y extenso proyecto que va a ser *Draken Wars* y que el espectador sienta que está explorando un nuevo territorio a la par que lee este proyecto.

A continuación, se enumeran los personajes que se desarrollarán en el anexo a este TFG:

MITHR:

Territorio: base de los cazadores, bosque.

Personalidad: excéntrica, energética, impulsiva, fuerte.

Sobre el personaje: Mithr no es muy diestra en el arte de la cacería y por algún motivo parece entenderse muy bien con las criaturas. Una gran perturbación nubla su juicio cuando la comandante ordena una nueva misión.

SNEKKJA:

Territorio: base de los cazadores, bosque.

Personalidad: rumiador, habilidoso, inteligente, riguroso.

Sobre el personaje: líder de escuadrón de la cuarta flota. Un líder que acata incluso las más horribles misiones. Su objetivo es volverse fuerte y poder proteger la base. Su obsesión por la perfección surgió a muy corta edad, cuando sus padres murieron en el conflicto con los lacriam.

LACRIAM:

Territorio: extinto.

Personalidad: territorial, protector.

Sobre el personaje: wyverns encargados de proteger el sistema de islas de cualquier amenaza externa e interna. Saben reconocer las intenciones y emociones de cualquier ser vivo alrededor suyo, lo cual los hace excelentes protectores.



Fig. 16. López, A. *Mithr* (2020)

Fig. 17. López, A. *Snekkja* (2020)

VOTK'ERI:

Territorio: estepa, cordilleras nevadas.

Personalidad: territorial, susceptible.

Sobre el personaje: bestia que reina sobre las cordilleras nevadas. Su pelaje le sirve para ocultarse en la nieve y atrapar a sus presas. Si se consigue alterar o enfadar, esta criatura sufrirá una transformación que la cubrirá de hielo, haciéndola más sanguinaria.

RAGNO:

Territorio: bosque.

Personalidad: hostil, escurridizo, sanguinario.

Sobre el personaje: bestia que se esconde en la copa de los árboles. Cuando detecta una presa, se mueve sigilosamente por las ramas empleando sus largas extremidades. También se auxilia de sus garras superiores para atrapar e inutilizar a su objetivo. Solo se muestra abiertamente hostil por las noches.

QIRAGAN:

Territorio: ruinas.

Personalidad: inteligente, escurridizo, amistoso.

Sobre el personaje: no se sabe mucho sobre estas bestias ni por qué poseen elementos mecánicos. Su apariencia es como la de las mismas ruinas en las que habita. La cuarta flota atracó en la base de exploradores para investigar estos fenómenos.

SAMODRA:

Territorio: gran lago, mar.

Personalidad: hostil, violento, territorial.

Sobre el personaje: esta gran bestia acuática domina con gran ferocidad todo aquello que marque como su territorio. Sus grandes aletas le ayudan a cambiar el curso de las corrientes y manejarlas a su antojo. Es capaz de saltar dos veces su tamaño, por lo que se la puede encontrar en el gran lago y en el océano.

5.4. TÉCNICA

Este proyecto ha sido realizado íntegramente con técnicas digitales. Para trabajar las distintas obras se han usado programas como Clip Studio Paint y Procreate en ordenador y en una tableta XP-PEN. Las principales técnicas empleadas para realizar este proyecto han sido el *photobashing* y el *mockup*.



5.4.1. Photobashing

Esta técnica ha alcanzado gran popularidad en el ámbito del *concept art*, pues con ella se pueden conseguir resultados más acabados y detallados en un tiempo menor que realizando con metodologías tradicionales el diseño. Esta técnica es muy estratégica, ya que para un *concept artist* lo más importante es conseguir los mejores resultados en el menor tiempo posible.

El *photobashing* consiste en combinar e incorporar fotografías o modelos 3D sencillos. Es necesario conocer las herramientas de transformación y color además de entender cómo funcionan las composiciones, la luz y la forma.

En este proyecto esta técnica se ha empleado en el anteproyecto, en los fondos de las ilustraciones y para añadir textura y volumen a ciertos personajes.

5.4.2. Mockup

Otra herramienta empleada en el proyecto ha sido el *mockup*, que consiste en la realización de un fotomontaje cuya utilidad es mostrar cómo quedaría el producto finalizado.

Esta técnica evita que el artista tenga que producir la publicación y, a su vez, permite mostrar de manera digital cómo se materializaría, en este caso, el *artbook*.

En un principio, esta obra se iba a imprimir y maquetar en un libro digital, pero, debido a la COVID-19 y las consiguientes medidas de seguridad, este proyecto se mostrará de manera virtual.



5.5. PRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado consta de un elemento considerado principal: el sistema de islas que conforma *Draken Wars*. A partir de ahí, han ido surgiendo el resto de elementos que componen esta obra, el *artbook* y su propia expansión.

Fig. 18. López, A. *Escenario 1* (2020)

Fig. 19. López, A. *Escenario 2* (2020)

Fig. 20. López, A. *Mockup 1* (2020)

5.5.1. Concept art

El grueso del proyecto se ha creado a través de un ejercicio de *concept art* en el que se han desarrollado los protagonistas y las principales criaturas, así como los *props* y los espacios en que los personajes se mueven.

Los personajes humanos se han diseñado con un trasfondo y personalidad concretos para añadir cierta profundidad a lo que será la historia. A su vez, las criaturas se han diseñado con base en el bioma en el que se tienen que desenvolver, haciéndonos ver cuáles son las cualidades predominantes en según qué isla.

Para el trabajo de *concept* se ha comenzado por un estudio de mancha y bocetos de línea. Tras seleccionar los más efectivos, se han trabajado los diseños y realizado el arte final.

En estos bocetos se ha buscado estilizar a los personajes para que sus rasgos fuesen distinguibles entre sí. Para la ropa, se ha buscado una jerarquía que facilite la distinción de rangos visualmente, siendo los sabios los que menos armadura portan y los defensores los que más, pasando por los exploradores que llevan ropas de camuflaje ligeras.

Para explicar el proceso de realización de este *concept art*, se hará uso de la criatura lacriam, el *wyvern* protector.

Primero se concreta la estética del personaje para tener una idea clara de cómo debe ser este *wyvern*. A continuación, se realiza una serie de estudios de mancha a través de los cuáles se busca la mejor composición y proporciones, así como sus rasgos predominantes. En este caso, al ser una bestia que protege un sistema de islas, buscaba que esta especie fuese ágil y escurridiza, por lo que me centré en su aerodinamismo y en simplificar su diseño para cumplir las condiciones indicadas. Para los lacriam se buscaba seguir una estética más tradicional en cuanto a anatomía fantástica se refiere. Cabe destacar que, pese a que el proceso de creación es similar en todas las bestias, ninguna se parece físicamente.

Acabados los bocetos y seleccionado el diseño, se siguieron los siguientes pasos en este orden: línea – color base – render – sombras, luces y detalles. Veámoslos con más detalle.

Los artes finales se hicieron para que se vieran claramente en un libro, como si de un *artbook* oficial se tratase. Los diseños se hicieron al tamaño real de las páginas; así, mientras se iban terminando se colocaban guardando un ritmo y composición en el archivo del proyecto final. Para ello, se empleó un pincel de



Fig. 21. López, A. *Casa* (2020)

Fig. 22. López, A. *Retrato* (2020)

Fig. 23. López, A. *Primeros bocetos* (2020)



Fig. 24. López, A. *Prueba de color* (2020)

Fig. 25. López, A. *Arte final* (2020)

Fig. 26. López, A. *Logo* (2020)

tipo tinta con un estabilizador alto, que ayudó a jugar con los grosores, y con una densidad media-alta, para jugar con el color del *lineart*.

Al terminar la línea, pasamos al color base. Para las paletas de los humanos se buscó referencia en uniformes militares y, teniendo en cuenta la armonía de los trajes de camuflaje, también se buscó un color acento que hiciese resaltar el diseño. Para las criaturas se buscó referencia en fotos de criaturas ya existentes: en el caso de lacriam, de las babosas marinas. En esta fase también se aplicaron puntualmente algunas texturas para acentuar las prendas o alguna característica de las bestias.

Tras encontrar la paleta ideal y utilizando los modos de capa “aclamar” para las luces y “multiplicar” y “sobrexponer” para las sombras, éstas se añadieron con cuidado respetando los volúmenes trazados. Una vez colocadas las sombras y las luces, se pasó al renderizado de la pieza. Con los mismos pinceles, se procedió poco a poco a definir cada parte de las criaturas, empleando los contrastes y la densidad de los pinceles para crear sombras y luces duras y fundidos en los colores. Para variar la tonalidad de las sombras, se usó un tono una densidad baja donde se necesitó.

Concluidos los artes finales y las imágenes exportadas en archivos PNG transparentes, la siguiente fase fue montar el *artbook* tal y como se explica en el siguiente epígrafe.

Es importante tener en cuenta que, al ser un proyecto principalmente destinado a un *artbook*, los detalles y texturas se trabajaron mucho, igual que la anatomía de las bestias. Si este proyecto se implementara en otro tipo de medio se realizarían las revisiones pertinentes para simplificar o incluso detallar todavía más los diseños.

5.5.2. *Artbook y mockups*

Una de las propuestas de este proyecto fue realizar un *mockup* de un *artbook* inspirado en los libros de arte de *Monster Hunter* y en los proyectos de Pix_bun, ya citada anteriormente. Estos libros muestran el *concept art* que se ha hecho durante la elaboración de los respectivos proyectos y lo combinan con datos sobre elementos o personajes.

Este *artbook* pretende servir de guía descriptiva del mundo que está plasmado en su interior, ayudando al espectador a hacerse una idea detallada de cómo es la vida en las islas. Así pues, se emplearon bocetos, imágenes del proceso y artes finales para combinarlos con textos que tratasen sobre el mundo de *Draken Wars*.



El *artbook* se montó en InDesign bajo una resolución de 3508x1500p para conservar el tamaño real de las ilustraciones. En esta fase, se añadieron partes del trabajo de *worldbuilding*, pudiendo relacionar los personajes con los *props*, las criaturas con su entorno, etc.

Para los *mockups* se descargaron unos paquetes de Internet y se colocaron el logo y la imagen diseñados para ser la portada y la contraportada. Para las páginas interiores se escogieron otras ya maquetadas y se colocaron en el *mockup*. Posteriormente, se editaron las imágenes para que adquiriesen un aspecto más real.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha permanecido desde su planteamiento inicial hasta su finalización en constante evolución y revisión. Aun así, *Draken Wars* está lejos de haber terminado, puesto que todavía queda mucho mundo por expandir, criaturas por crear y personajes por construir. Mi compromiso con este proyecto es inquebrantable.

Mediante la elaboración del marco teórico he ampliado mis conocimientos sobre los bestiarios y su historia. Ello ha contribuido a asentar las bases de esta temática. También el haber indagado de una manera más profunda en la creación de bestias me ha permitido mejorar la técnica, facilitando que las ideas fluyan mejor de lo que lo hacían al comienzo de este trabajo.

No solo he adquirido conocimientos teóricos, sino que también he podido practicar mi estilo de dibujo y mejorarlo con el paso del tiempo. A la vez, he podido aprender a organizarme mejor. Y es que, pese a los contratiempos que la COVID-19 ha podido generar, siento que he aprovechado muy bien mi tiempo y he logrado sobreponerme a las adversidades que se iban sucediendo en el transcurso del tiempo.

Por otra parte, estudiar cómo hacer *concept art* me ha servido para comprender cuándo debo dar más importancia a unos elementos que a otros, la agilidad que hay que conseguir para ser bueno en la industria o el ingenio necesario para resolver varios pasos de golpe, como he descubierto con el *photobashing*.

Me hubiese gustado profundizar en la exploración del concepto de *worldbuilding* y expandir y detallar más todos los elementos de mi proyecto, pero también he aprendido que “quien mucho abarca poco aprieta”, así que decidí redimensionar el proyecto general, pero bien definido y que conformase una buena base para la continuación del mismo en un futuro próximo.

Fig. 27. López, A. *Mockup 2* (2020)

7. REFERENCIAS

7.1. BIBLIOGRAFÍA

BORGES, J.L., con la colaboración de Margarita Guerrero (1979). *El libro de los Seres Imaginarios*. Barcelona: Bruguera-Alfaguara.

CAPCOM. (2020). *Monster Hunter: World – The official complete artworks*. San Francisco: Viz.

GUGLIELMI, N. (2002). *El Fisiólogo*. Madrid: Eneida.

GURNEY, J. (2016). *Realismo Imaginativo: Cómo pintar lo que no existe*. Madrid: Grupo Anaya.

HOLLAND, N. (2009). *Literature and the Brain*. The PsyArt Foundation.

HULTGREN, K. (1993). *The art of animal drawing: Construction, action analysis, caricature*. Mineola, Nueva York: Dover publications.

JUNG, C.G. (2008) *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.

MALAXECHEVERRÍA, I. (1986). *Bestiario medieval*. Madrid: Siruela.

TOLKIEN, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. Londres: Oxford University Press.

WHITLATCH, T.:

- (2015). *Principles of creature design*. Culver City: Design Studio Press.
- (2017). *Animals real and imagined*. Culver City: Design Studio Press.

WOLF, M.J.P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.

BENTON, J. (1992) *The medieval menagerie: Animals in the Art of the Middle Ages*. New York: Abbeville

7.2. ARTÍCULOS

ECO, U. (2006). “De la iconografía medieval a la ficción contemporánea”, en *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 15. España: Asociación Española de Semiótica.

7.3. WEBS

BROYDE, R. (2021). Perfil de Twitter de @kyrin21 < <https://twitter.com/kyrin21> > [Consulta: 4 de mayo de 2021].

FUNDACIÓN LA FUENTE. < <https://www.fundacionlafuente.cl/librologia-los-bestiarios-medievales/> > [Consulta: 7 de marzo de 2021]

GARRET, H. (2021). Perfil de Twitter de @GarretHanna < <https://twitter.com/garretthanna> > [Consulta: 4 de mayo de 2021].

GURNEY, J. (2021). James Gurney < <http://jamesgurney.com/site/> > [Consulta: 4 de mayo de 2021].

< <https://cellopraha.wixsite.com/el-romanico/bestiario> > [Consulta: 7 de marzo de 2021]

JSTOR. < <https://www.jstor.org/stable/3685047?seq=1> > [Consulta: 7 de marzo de 2021].

PAN, A. (2021). < <http://www.airipan.com/> > [Consulta: 4 de mayo de 2021].

UNIVERSIDAD DE ABERDEEN. < <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/> > [Consulta: 7 de marzo de 2021].

7.4. VÍDEOS

BRANDON SANDERSON:

- “Lecture #5: Worldbuilding Part One - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube [Consulta: 7 de septiembre de 2021].
- “Lecture #6: Worldbuilding Part Two - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube [Consulta: 7 de septiembre de 2020].
- “Lecture #8: Worldbuilding Q&A - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube [Consulta: 8 de septiembre de 2020].

MONSTER HUNTER, “Monster Hunter World: Iceborne”:

- “Developer Diary #1” en Youtube [Consulta: 28 de noviembre de 2020].
- “Developer Diary #2” en Youtube [Consulta: 28 de noviembre de 2020].
- “Developer Diary #3” en Youtube [Consulta: 28 de noviembre de 2020].
- “Developer Diary #4” en Youtube [Consulta: 28 de noviembre de 2020].
- “Developer Diary #5” en Youtube [Consulta: 3 de enero de 2021].
- “Developer Diary #6” en Youtube [Consulta: 3 de enero de 2021].
- “Developer Diary #7” en Youtube [Consulta: 3 de enero de 2021].

MUNDO DE PAPEL Y DADOS, “El bestiario de D&D: “Monster Manual” en Youtube [Consulta: 10 de mayo de 2021].

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. López, A. *Mapa conceptual* (2020).

Fig. 2. *Physiologus* (s. II-IV).

<http://www.bestiary.ca/prisources/psdetail869.htm>

Fig. 3. D&D. *Monster Manual* (2020).

<https://online.anyflip.com/duex/ixpz/mobile/index.html#p=1>

Fig. 4. Monster Hunter. *In-game* (2018).

<https://www.youtube.com/watch?v=SXB2IHLm4m0>

Fig. 5. Monster Hunter. *Diario de Bolsillo* (2018).

<https://www.youtube.com/watch?v=SXB2IHLm4m0>

Fig. 6. Monster Hunter. *Diario de Bolsillo* (2018).

<https://www.youtube.com/watch?v=SXB2IHLm4m0>

Fig. 7. Garret, H. *Armadura* (2020).

<https://twitter.com/Garretthanna/status/1414965609222197250/photo/1>

Fig. 8. Garret, H. *Ku-lu Ya Ku* (2020).

<https://twitter.com/Garretthanna>

Fig. 9. Broyde, R. *Concept Armadura* (2020).

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

Fig. 10. Broyde, R. *Concept armas* (2020).

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

Fig. 11. Broyde, R. *Concept criaturas* (2020).

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

Fig. 12. Airi, P. *Sin título* (2020).

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

Fig. 13. Airi, P. *Tail of Deception* (2020).

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

Fig. 14. López, A. *Brainstorming* (2020).

Fig. 15. López, A. *Moodboard* (2020).

Fig. 16. López, A. *Mithr* (2020).

Fig. 17. López, A. *Snekkja* (2020).

Fig. 18. López, A. *Escenario 1* (2020).

Fig. 19. López, A. *Escenario 2* (2020).

Fig. 20. López, A. *Mockup 1* (2020).

Fig. 21. López, A. *Casa* (2020).

Fig. 22. López, A. *Retrato* (2020).

Fig. 23. López, A. *Primeros bocetos* (2020).

Fig. 24. López, A. *Prueba de color* (2020).

Fig. 25. López, A. *Arte final* (2020).

Fig. 26. López, A. *Logo* (2020).

Fig. 27. López, A. *Mockup 2* (2020).

9. ANEXO

El anexo se puede consultar en el archivo **“Anexo_Alba_Lopez_Morcillo”** que acompaña a este trabajo en el correspondiente enlace de la plataforma.

Dicho anexo está conformado por tres partes:

- Anteproyecto.
- Proceso de elaboración del proyecto.
- Proyecto final de grado.