



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Ayrum: Journey to the Blue Planet. Concept art, diseño y creación de un artbook para un videojuego.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Driessen Puig, Clara

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

Este proyecto consiste en la realización de un *artbook* para *Ayrum* a modo de enciclopedia que compile información del mundo fantástico en el que transcurre un videojuego de aventura. Basándose en el *concept art* como metodología de trabajo, *Ayrum* pretende transportar al lector a un viaje a través de un planeta alienígena del mismo nombre.

En su marco teórico se analiza la magia, y concretamente el animismo, para desarrollar desde la metodología del *worldbuilding* un mundo dominado por una cultura primitiva sumida en el Neolítico, con sus creencias y ecosistema. Y la función de los *artbook*, desde su uso como accesibilidad para el público de material de la pre-producción como el *concept art*, a su concepción como ampliación del material base en forma de información extra.

Basada en referentes como *Serina* y *Snaiad*, la producción artística consta de la creación de un *artbook* en forma de libro enciclopédico y el diseño de las especies que habitan el planeta imaginario, centrándose con especial detalle en los *Skywalker*, la especie más inteligente, y su cultura.

## PALABRAS CLAVE

Artbook, creación de mundos, *concept art*, enciclopedia, ciencia ficción.

## ABSTRACT

This project consists on the creation of an artbook for *Ayrum* in the form of an encyclopedia that compiles information about the fantastical world in which an adventure video game takes place. Based on using concept art as the working methodology, *Ayrum* aims to transport the reader into a voyage through an alien planet with the same name.

In its theoretical framework, magic, and especially animism, are analyzed to develop, through the methodology of worldbuilding, a world dominated by a primitive culture in the likes of the Neolithic, with its own beliefs and ecosystem. And the function of artbooks, from their use for the public to access material previously considered undisclosed, like concept art; to their conception as an extension to the base material in the form of extra information.

Based on references like *Serina* and *Snaiad*, the artistic production consists on the creation of an encyclopedic-like artbook and the design of the species that inhabit the imaginary planet, paying special attention to the *Skywalkers*—the only sentient species, and their culture.

## KEYWORDS

Artbook, worldbuilding, concept art, encyclopedia, science fiction.

## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es la culminación de mi deseo de arreglar el desastre que era el *worldbuilding* de *Ayrum*, un mundo imaginario que es y siempre será muy importante para mí, y darle por fin un punto de partida desde el que pueda volar y seguir extendiéndose. Todo esto no habría sido posible sin la espectacular experiencia que han sido mis cuatro años académicos en Bellas Artes.

Me gustaría darle las gracias a todos mis profesores durante estos últimos años, especialmente a M<sup>a</sup> José Cabales, Alberto Sanz y Paco Martí, y agradecer sobre todo a Francisco de la Torre no solo el ser un gran tutor durante este año tan difícil con mi comunicación a distancia durante el TFG, sino también como profesor de *concept art*, que me enseñó una barbaridad de cosas durante su curso, especialmene disciplina.

También quiero mencionar a mis amigos Joel, Pilar y Blacky por apoyarme a través de lo bueno y lo malo durante los últimos cuatro años, e incluso en los inicios de *Ayrum*, permaneciendo siempre a mi lado como una gran fuerza de motivación e interés. Y también a mi madre, por ser la persona que me introdujo al mundo del arte y me ha apoyado durante toda mi vida a seguir mis sueños.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....                                       | <b>5</b>  |
| <b>2. OBJETIVOS</b> .....  | <b>6</b>  |
| <b>3. METODOLOGÍA</b> .....  | <b>6</b>  |
| <b>4. WORLDBUILDING, MAGIA Y ARTBOOK</b> .....                     | <b>8</b>  |
| 4.1. WORLDBUILDING .....   | 8         |
| 4.1.1. <i>Imaginación, creación y subcreación</i> .....            | 9         |
| 4.1.2. <i>Storytelling vs Worldbuilding</i> .....                  | 10        |
| 4.1.3. <i>Invención, integridad y consistencia</i> .....           | 11        |
| 4.1.4. <i>Construir mundos secundarios</i> .....                   | 12        |
| 4.2. MAGIA .....   | 13        |
| 4.2.1. <i>Estudios antropológicos de la magia</i> .....            | 14        |
| 4.2.2. <i>El Animismo: cuando todo está vivo</i> .....             | 15        |
| 4.2.3. <i>El Chamanismo: especialistas en magia animista</i> ..... | 17        |
| 4.3. ARTBOOK .....   | 18        |
| 4.4. CLAVES CONCEPTUALES Y ESTÉTICAS .....                         | 19        |
| 4.4.1. <i>Referentes conceptuales</i> .....                        | 19        |
| 4.4.2. <i>Referentes estéticos</i> .....                           | 21        |
| <b>5. AYRUM: EL PLANETA AZUL</b> .....                             | <b>22</b> |
| 5.1. AYRUM-ARPG: EL ORIGEN DEL PROYECTO .....                      | 23        |
| 5.2. REFINANDO CONCEPTOS: LA CONSTRUCCIÓN DE UN ECOSISTEMA         | 24        |
| 5.3. DEL TEXTO A LA IMAGEN: PRODUCCIÓN DEL PROYECTO.....           | 25        |
| 5.3.1. <i>Los mapas</i> .....                                      | 25        |
| 5.3.2. <i>Concept art</i> .....                                    | 26        |
| 5.3.3. <i>Artbook</i> .....  | 29        |
| 5.3.4. <i>Técnica, herramientas y mockup</i> .....                 | 29        |
| <b>6. CONCLUSIONES</b> .....                                       | <b>30</b> |
| <b>7. REFERENCIAS</b> .....  | <b>32</b> |
| <b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b> .....                                 | <b>36</b> |
| <b>9. ANEXOS</b> .....   | <b>37</b> |

# 1. INTRODUCCIÓN

La creación de *Ayrum* empezó en mi infancia, con la suerte de ser criada por una madre que siempre ha apoyado y alimentado en mí la importancia del arte, gracias a ella empecé a dibujar. Por este ojo artístico, siempre me vi atraída a los mundos y personajes que leía en libros, pues dentro de la complejidad que había creado el autor, en muchos casos daban rienda suelta a mi imaginación para completar el puzzle, o inventar el aspecto de lo que se describía.

Libros como la serie de *Ulysses Moore* (2004) de Pierdomenico Baccalario, la trilogía de *Memorias de Idhún* (2004) de Laura Gallego, *El Nombre del Viento* (2007) de Patrick Rothfuss y la trilogía de *Temblor* (2009) de Maggie Stiefvater me capturaron completamente, no solo con sus historias y personajes pero también con la originalidad de su *worldbuilding*. No fue hasta que tuve cierta edad, y especialmente después de ver la película de *Avatar* (2009) de James Cameron, que comprendí la libertad y disfrute que podía llegar a tener uno con la creación de sus propios mundos.

Fue esa fuerza de poder dar rienda suelta a la imaginación que me empujó a crear la primera iteración de *Ayrum* y, apoyada por mi interés en las culturas existentes en nuestro mundo y mi atracción por las películas documentales, el proyecto continúa evolucionando y madurando a día de hoy. Con una atracción por analizar y comprender los animales que nos rodean, sus ecosistemas, y las complejas relaciones que existen entre ellos, quería intentar replicar algo similar en *Ayrum*, menos enfocado en una historia que en el propio *worldbuilding* del planeta.

*Ayrum* surgió en 2014 en la página web de arte *DeviantART* como un *ARPG* (*Art Role-Playing Game*) donde el apoyo de la comunidad me empujó a continuar su expansión. Tras una existencia de tres años tuve que cerrar el *ARPG* por falta de tiempo y no fue hasta unirme a la asignatura de "Ilustración 3D: Concept art" que pude volver a explorar y reinventar lo que había creado en mi adolescencia para un posible videojuego. En la clase de concept art me di cuenta de que no disfrutaba el crear una historia basada en *Ayrum* a través de personajes tanto como desarrollar el mundo en sí, y para este proyecto revertí de vuelta al objetivo del *worldbuilding*. Con la maduración del proyecto decidí hacer una selección de ciertas partes del planeta y desarrollarlas en un *artbook* que asentase las bases de *Ayrum* y sirviera como muestra de lo que éste podía ofrecer, pues realizar un mundo completo y coherente en un solo curso resultaría inviable.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es materializar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el periodo de formación en el Grado en Bellas Artes con el fin de realizar la parte de *concept art* y el *worldbuilding* del planeta de *Ayrum*, recopilando el resultado final en un *artbook* enciclopédico.

Cabe destacar los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la función de los *artbook* desde su origen como contenido complementario a otro medio ya existente (películas, videojuegos) a su actual autonomía.
- Crear un *artbook* enciclopédico que recopile el *concept art* y resultado final del trabajo de estudio realizado para *Ayrum*.
- Comprender el sistema solar de *Ayrum*, el planeta en sí, y como éstos funcionan.
- Diseñar varias especies clave de fauna para que el ecosistema de *Ayrum* sea funcional.
- Ampliar los conocimientos de anatomías fantásticas pero basadas en la realidad, y la creación de criaturas imaginarias pero creíbles.
- Aplicar y explorar el concepto y metodologías de *worldbuilding* para dotar la obra de solidez y credibilidad.
- Estudiar el balance entre texto e imagen en un *artbook*.
- Construir una unidad gráfica entre todas las criaturas e ilustraciones para que sean cohesivas y parezca que todas pertenecen al mismo mundo.

## 3. METODOLOGÍA

A partir de una idea que surgió en 2013 nació el proyecto de *Ayrum*, originalmente concebido como un juego *ARPG* para una comunidad online. La constante evolución del proyecto ha derivado en una serie de especies, ecosistemas y cultura hasta culminar en la idea definitiva del *artbook* creado en este proyecto, permitiendo su progresiva maduración.

Con el fin de cumplir los objetivos propuestos, se ha optado por desarrollar una metodología teórico-práctica, a través de la cuál el análisis teórico y la producción artística se realizan en paralelo.

Por un lado, el desarrollo del *worldbuilding* de *Ayrum* siempre ha ido li-

gado a su marco referencial. Especialmente la evolución de las especies y la cultura del planeta y su relación con la magia y el animismo, han necesitado del bagaje teórico de obras como las de J. P. Wolf, Nelson Goodman, James Frazer y Julio Caro Baroja.

Del mismo modo, se ha analizado el uso y creación de los *artbook*, en especial su función actual como contenedor del *worldbuilding* de ciertas producciones audiovisuales más allá de lo mostrado por la obra en sí en forma de enciclopedias o bestiarios, seleccionando algunos referentes como *Avatar: A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora* (2009) o *Enciclopedia de Idhún* (2014).

En cuanto a la producción artística, se siguió la metodología y pautas estudiadas en la asignatura de “Ilustración 3D. Concept Art”. La ideación del mundo y su fauna se inició a partir de un *brainstorming* en forma de un cladograma, referenciando las técnicas de C. M. Kosemen y Dylan Bajda, y un *briefing* posterior que dio paso a un mapa conceptual. La documentación se hizo mediante *moodboards* en los que quedan plasmados las claves conceptuales y estéticas del proyecto, con referentes como la composición y diseño de Allison Theus y los entornos de *Lost Ember* (2019).

También, para aportar contexto, se diseñaron algunos entornos donde estas criaturas habitan, además de ciertos elementos y objetos con los que pueden interactuar, dando como resultado final un completo ejemplo de *worldbuilding* en forma de *artbook* enciclopédico. Cabe destacar que este proyecto no pretende abarcar la totalidad del planeta de *Ayrum*, sino que solo se centra en una pequeña parte del mismo.



Fig. 1. Cronograma planteado del proyecto.

## 4. WORLDBUILDING, MAGIA Y ART-BOOK

En los siguientes puntos trataremos de abordar el contexto teórico sobre el que se ha construido la producción de *Ayrum*. En la primera parte se estudia la creación de mundos a través de las teorías de *worldbuilding* de J.P Wolf y Nelson Goodman para dotar al universo de *Ayrum* de credibilidad y consistencia. A continuación hablaremos del concepto de la magia, qué entendemos sobre ella en nuestra cultura y como esta, a través de la rama del animismo y el chamanismo afecta al *worldbuilding* del planeta ficticio de *Ayrum*. Además, realizaremos un pequeño estudio de los *artbook*, definiendo algunos de los tipos que hay y su función.

Por último, expondremos los referentes que han influenciado la producción de *Ayrum* en diferentes aspectos.

### 4.1. WORLDBUILDING

*“To give oneself over to a painting, novel, movie, television show, or video game is to step vicariously into a new experience, into an imaginary world”* (Wolf, 2012, p.36).

La creación de mundos imaginarios se puede considerar una capacidad innata de los seres humanos, observable incluso en las edades más tempranas: niños formando complejas historias a través de juguetes a lo largo de una tarde, o imaginando que el exterior es un mundo diferente mientras corretean por el parque (Wolf, 2012, p.20).

Norman Holland, en *Literature and the Brain* (2009, p.327), defiende este punto incluso como un valor evolutivo en cinco puntos:

1. La habilidad para “simular” situaciones tiene un gran valor para los humanos, tanto en la supervivencia como en la reproducción. Esta habilidad parece ser exclusiva de los seres humanos. Evolucionamos las “cortezas asociativas” para este mismo propósito.
2. Todas las culturas crean mundos imaginarios y de ficción que los seres humanos encuentran intrínsecamente interesantes.
3. Al responder 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. Podemos, en resumen, pretender y engañar e imaginar, experimentando ciertos estados mentales

sobre ciertos estados mentales.

5. Podemos diferenciar entre mundos ficticios y nuestras experiencias en la vida real.

Los mundos imaginarios se han llamado de diferentes maneras que, aunque en muchos casos se utilizan de forma intercambiable, sus definiciones no son exactamente las mismas. En esta sección se hablará de algunas de ellas.

Estos mundos imaginarios surgen en parte de la idea “las cosas podrían haber sido diferentes de lo que son” que se recoge en la filosofía de los mundos posibles, una teoría que posiciona al “mundo real” como centro de la jerarquía de mundos con “mundos posibles” oscilando a su alrededor. El filósofo David Lewis (1970, P.84) incluso llegó a defender que todos estos mundos posibles eran igual de reales que el nuestro, al menos para sus habitantes.

#### 4.1.1. *Imaginación, creación y subcreación*

En el siglo XVIII la idea dominante defendía que la mente servía como simple almacenaje de información y la imaginación no era más que una función de la memoria, hasta que el poeta Samuel Taylor Coleridge (Griggs, 1959, p.709) desafió estas teorías. Según este autor la mente activa era un aspecto hecho a la imagen de Dios y por lo tanto la imaginación era un atributo divino. En base a esto dividió la imaginación en dos tipos:

- La Imaginación *Primaria* es la que nos permite coordinar e interpretar la información transmitida por nuestros sentidos.
- La Imaginación *Secundaria* “disuelve, difusa, disipa” estos conceptos del mundo para que podamos crear algo nuevo con ellos.

Esto implica que la imaginación primaria es un proceso inconsciente, mientras que la secundaria es consciente e intencional, pero para partir de simples conceptos a un mundo imaginario conciso y comprensible, la imaginación secundaria necesita limitaciones.

“El mundo natural tiene sus leyes y ningún hombre debe interferir con ellas salvo para hacer uso de las mismas; sin embargo, éstas pueden sugerir leyes de otro tipo. [...] Una vez su mundo esté inventado, la siguiente ley más importante es que debe haber armonía entre las leyes que rigen el nuevo mundo, y en el proceso de su creación, el inventor debe cumplir esas leyes. El momento en el que olvide una de ellas hace que la historia, por consecuencia, sea increíble.”<sup>1</sup> (MacDonald, 1893, p.424).

---

1 Cita original en inglés, traducción del autor.

J. R. R. Tolkien tomó las teorías de “Mundo Primario” para referirse al mundo en el que vivimos y “Mundos Secundarios” para todas los mundos imaginarios creados por los autores de MacDonald y Coleridge y las refinó. Este sistema indicaba la jerarquía entre los tipos de mundos, pues los mundos secundarios dependen del Mundo Primario y existen dentro de éste.

Al igual que Coleridge, Tolkien veía la imaginación como un atributo Divino, pero los humanos están limitados a utilizar conceptos pre-existentes que se encuentran en la creación de Dios. Por ello, Tolkien denominó la creación de mundos secundarios como “subcreación” (Flieger, 2014, p.41).

La subcreación implica una nueva combinación de conceptos existentes que sustituyen los por defecto del Mundo Primario. Cuanto más se cambien estos términos, más alejado está el mundo secundario del Primario, no solo como origen del material sino además por la familiaridad que nos permite crear una conexión con el mundo secundario. Los mundos secundarios tienen las mismas suposiciones por defecto que el Mundo Primario a menos que el autor diga lo contrario (Wolf, 2012, p.52).

#### **4.1.2. *Storytelling vs Worldbuilding***

Una de las reglas principales que se les sugiere a los nuevos escritores es el limpiar la prosa y eliminar todo aquello que no avance la historia. En cambio en *worldbuilding*, esos datos que nos proveen de información sobre un mundo, ralentizando la narrativa e incluso paralizándola temporalmente, pueden ser una parte importante de la experiencia de la audiencia. Un mundo puede existir sin una historia, pero una historia no puede existir sin un mundo.

Debido a las diferencias en los mundos secundarios, los trabajos subcreativos en muchos casos muestran un “impulso enciclopédico” a través de pausas explicativas. Esto a veces puede sobrepasar la narrativa hasta el punto de reducirla a poco más que un marco.

En muchos videojuegos, la narrativa también se convierte en una forma de proveer contexto para las acciones del juego; en particular, los juegos de aventura y aquellos con un entorno 3D muchas veces enfatizan en la exploración y navegación del mundo del juego, haciendo que éstos sean una parte importante de la experiencia del jugador (Wolf, 2012, p.54).

Un mundo subcreado tampoco tiene porqué estar construido por una única línea narrativa principal. Hay incluso casos extremos, como el *Codex Seraphinianus* de Luigi Serafini (2013), un libro ilustrado y escrito en un len-

guaje inventado y sin traducción que está diseñado para parecer un tratado científico describiendo la flora, fauna, invenciones y civilización de un mundo imaginario sin nombre.

#### **4.1.3. Invención, integridad y consistencia**

Para que un mundo secundario sea creíble e interesante, necesitará tener un nivel alto de invención, integridad y consistencia. Cuanto más se desarrolle, más probable es que aparezcan inconsistencias y ningún mundo puede llegar al punto de invención en el que ya no haya ningún parecido con el Mundo Primario.

Sin inventiva tendremos un producto situado en el Mundo Primario o muy parecido al mismo. Sin integridad, obtendremos una expansión mínima más allá de la narrativa que no será suficiente para considerarlo un mundo independiente. Y sin consistencia, todos los elementos del mundo se contradirán entre ellos y no se podrá crear la ilusión colectiva de un nuevo mundo. Estas tres propiedades deben tenerse en cuenta simultáneamente mientras el mundo toma forma y se desarrolla.

La invención, sobre todo en la fantasía y la ciencia ficción, es un elemento crucial. Inventar implica todo aquello que se diferencia del Mundo Primario y por lo tanto no podemos perder de vista la credibilidad, que no es solo un tema de su construcción tecnológica, sino también de su diseño.

Según Wolf (2012, p.60), podemos dividir los cambios que hagamos en el Mundo Primario en cuatro apartados:

- El apartado *nominal*: en el que se le da nombre a los nuevos elementos existentes. Estos nombres pueden traer aspectos de cosas familiares o definir nuevos conceptos. Casi todos los mundos tienen su propio vocabulario, ya que un nuevo lenguaje equivale a una nueva cultura.
- El apartado *cultural*: es en muchos casos el que experimenta más cambios, y consiste en todo aquello hecho por los humanos u otras criaturas e incluye nuevos objetos, artefactos, tecnologías, costumbres, ideas, etc.
- El apartado *natural*: incluye no sólo la geografía, sino también nuevos tipos de plantas y animales. La invención en este caso se puede extender de lo individual a ecosistemas enteros o incluso planetas.
- El apartado *ontológico*: determina los parámetros de la existencia de un mundo, es decir, la materialidad y leyes de la física, espacio y tiempo. Al implicar diferencias en las leyes que conocemos en muchos ca-

sos, pocos libros subcrean a este nivel.

También hay ciertas áreas en las que la invención no debería ocurrir porque sería detrimental para la narración y la experiencia de la audiencia. Normalmente no veríamos historias protagonizadas por elementos o criaturas con las que no nos pudiéramos identificar a menos que estén antropomorfizadas. De esta misma forma los mundos también deberían retener cierta causalidad: los conceptos del bien y el mal y 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 al detalle para que todo encaje correctamente. Este factor suele ser lo que más dificulta a los autores a la hora de desarrollar su propio mundo.

Un mundo imaginario siempre será considerado como incompleto pues incluso nuestro conocimiento del Mundo Primario lo es, pero un mundo es correcto cuando ofrece las explicaciones y detalles necesarios para comprender a los personajes o el propio mundo en sí. Esta ilusión de perfección permanecerá intacta siempre y cuando la audiencia no encuentre sus preguntas irresolubles (López, 2021).

#### **4.1.4. Construir mundos secundarios**

La narrativa es la forma más común de estructura para los mundos secundarios y la que normalmente determina qué elementos se definirán y desarrollarán más.

Existen, según Wolf (2012, p.214), tres estructuras que surgen de los elementos básicos necesarios para que un mundo exista: un *espacio* donde el mundo pueda existir y eventos puedan ocurrir, una *línea de tiempo* en la cuál estos eventos puedan ocurrir, y un *personaje o personajes* que vivan el mundo como una experiencia.

Las siguientes cinco estructuras, también definidas por Wolf (2012, p.214), surgen de las ya nombradas y, apoyándose unas en otras, abarcan el mundo entero, desde lo físico hasta lo filosófico:

- La *naturaleza* comprende la materialidad del mundo y sus estructuras físicas, químicas, geológicas y biológicas. La inventiva más común de los mundos imaginarios es la fauna y la flora, y en algunos casos estas novedades se convierten en el núcleo de una historia, pues causa poca ruptura en las otras características del mundo, como es el caso del artbook de este proyecto.

- La *cultura* se construye a partir de la naturaleza por los habitantes del mundo, y está parcialmente determinada por lo que la naturaleza proporciona, además de la propia historia de la cultura en el mundo. Muchas culturas en la ciencia ficción están construidas a partir de varios aspectos o estéticas de culturas existentes en el Mundo Primario, que se puede utilizar para asistir explicaciones o crear expectativas.
- El *lenguaje* se origina en la cultura y contiene la visión del mundo de esa cultura, y regula el qué puede expresarse y cómo, dando a los miembros de la cultura una forma de conceptualizar su mundo. Muchos mundos secundarios utilizan “lenguajes construidos” (llamados *conlang*) que se pueden dividir en lenguajes *posteriori*, que utilizan elementos de los lenguajes existentes; o *priori*, que no están basados en ningún lenguaje real.
- La *mitología* surge de la combinación de todos los apartados anteriores y es como una cultura entiende, explica y recuerda su mundo.
- La *filosofía* es una serie de perspectivas del mundo que provienen del mundo en sí, que incluye no sólo las ideas e ideologías del mundo sino también las que el autor está expresando a través de la estructura y eventos del mundo.

Mientras que cada una de estas estructuras debe ser completa y consistente en sí misma, todas las diferentes infraestructuras deberían encajar unas con otras consistentemente para que un mundo secundario funcione.

## 4.2. MAGIA

Según Ronald Hutton (2017), la magia es la aplicación de creencias, rituales o acciones utilizadas con la convicción de que éstas pueden manipular a los seres y fuerzas materiales o sobrenaturales. Dentro de la cultura occidental, la magia se ha relacionado con lo Otro, lo extraño y el primitivismo (Davies, 2012, p.1), indicando que, según Randall Styers (2004, p.14), la magia es una creadora poderosa de diferencias culturales y, por lo tanto, un fenómeno mayormente no moderno.

En el ocultismo moderno y las religiones neopaganas, muchos autoproclamados magos y brujas regularmente practican la magia ritual, definiendo la magia como la técnica para traer cambio al mundo a través de la voluntad de uno mismo (Berger, 2007, p.24).

Un elemento clave para que exista y se pueda hablar de la magia es el llamado *pensamiento mágico*, mediante el cual se presume la capacidad de percibir y de efectuar alteraciones físicas o psíquicas de toda índole, a voluntad o sin ella, no siempre sujetas a las leyes de la naturaleza.

Más comúnmente la magia se clasifica en tres tipos: la magia *blanca* se conoce tradicionalmente por utilizarse para fines altruistas y serviciales, mientras que la magia *negra* se utilizaba para fines egocéntricos, dañinos o malignos. La magia *gris*, también llamada magia neutral, es la magia que no se ejecuta para fines específicamente benevolentes, pero tampoco se enfoca en prácticas más hostiles (Baglari, 2015).

Según Phil Hine en un artículo recogido en *Contemporary religious Satanism: A Critical Anthology* (Jesper Petersen, 2009, p.220), no disponible actualmente en línea, como en muchos aspectos del ocultismo, lo que se dice llamar “magia negra” depende mucho de quién esté creando las definiciones. Es decir, en el fondo los límites entre las definiciones de las magias a veces se entrelazan y difuminan como las propias definiciones del “bien y el mal” y los límites morales de cada uno.

Historiadores y antropólogos clasifican la magia también en dos niveles (Bailey, 2018):

- La magia *alta*, también llamada magia ceremonial o magia ritual, es más compleja y comprende rituales largos y detallados además de parafernalia sofisticada y a veces costosa. Normalmente se practica en interiores y, según la antropóloga Susan Greenwood (2000, p.7) desde el Renacimiento, la magia alta ha estado interesada en atraer fuerzas y energía del cielo.
- La magia *baja*, también llamada magia natural, se asocia con los campesinos y el folklora y con rituales más simples como hechizos breves hablados en voz alta. Normalmente se practica en exteriores. Estas magias son las que sirven de referencia para este proyecto.

#### **4.2.1. Estudios antropológicos de la magia.**

Según James Frazer en *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion* (2019), el pensamiento en el que se fundamenta el concepto de la magia consiste en un conjunto de prácticas y creencias a los que individuos de una sociedad recurren para crear un beneficio o conseguir un fin, relacionándolas a su vez con cierto orden en la naturaleza, ya sea como grupo, cuando un hecho natural afecta severamente a la sociedad del mismo (una sequía o la infertilidad), o a nivel individual, cuando se requiere, por ejemplo, deshacerse de un enemigo que amenaza la vida.

En esta línea de pensamiento la magia es predecesora a la religión en una escala evolutiva, es decir, que la magia corresponde a un estadio de grado de

evolución de ciertas sociedades consideradas “salvajes” y la religión a otras que se suponen con mayor grado de civilización. Además, Frazer considera que los principios de asociación de ideas aplicados de manera errónea producen la magia, a la que incluso considera como “hermana bastarda de la ciencia”.

Frazer consideraba que el primer golpe que transformó a la humanidad, para desistir de la magia como regla de fe y práctica, fue reconocer su impotencia para manejar a placer ciertas fuerzas naturales que hasta entonces se habían supuesto dentro de su mandato. Dentro de esta concepción es posible entender que la inteligencia de las personas comenzaba a percibir que la práctica de la magia no producía precisamente los resultados esperados, que con anterioridad significaban una realidad. Y concluyó que el paso definitivo de la magia a la religión se da en “la confesión de la entera y absoluta dependencia del humano con respecto a lo divino”, y culmina con la sumisión del humano ante la inmensidad del universo.

Julio Caro Baroja en *Las brujas y su mundo* (2003, p.39) afirma, por el contrario, que religión y magia en el mundo antiguo formaban parte de un único sistema. Señala que a Frazer y a sus continuadores ya les resultó muy difícil separar lo estrictamente mágico de lo religioso, en sistemas tales como el de la religión de los egipcios, caldeos y otros pueblos antiguos. Y lo que se deducía a la postre de su inmensa colección de datos y de otras colecciones parecidas era que no solamente los ritos religiosos estaban unidos con enorme frecuencia a los actos mágicos, sino que también cada grupo de creencias religiosas contaba con su magia particular.

#### **4.2.2. El Animismo: cuando todo está vivo**

*“I believe [...] that all life is sentient: from microbes, plants, flies, to people. Maybe that expanse of sentience expands to areas where we cannot even discern life as we know it. Maybe the entire universe has a sort of spirit. Life itself might be the spirit that animates the universe to observe itself, to cause probability, collapse, and make itself real”* (Kosemen, 2022).

La única cultura que se puede encontrar en el mundo de *Ayrum*, creada por las criaturas llamadas *Skywalker*, ya que son la única especie que ha desarrollado un nivel suficientemente avanzado de inteligencia, está al nivel del Neolítico y es, en consecuencia, una cultura animista.

El animismo es un concepto proveniente de la “magia” que engloba diversas creencias en las que tanto objetos (útiles de uso cotidiano o bien aquellos reservados para ocasiones especiales) como cualquier elemento del mundo



**Fig. 2.** Indígena australiano ejecutando un ritual para ahuyentar a los malos espíritus y malos presagios.

**Fig. 3.** El ocre contiene poder espiritual para los indígenas australianos y se usa en muchas ceremonias sagradas.

**Fig. 4.** La historia de dos seres místicos contada a través de danza por los Jarlman-gah. Fotografía de Ben Collins, ABC.

natural (el cielo, la tierra, determinados lugares, rocas, plantas, etc.) están dotados de movimiento, vida, alma o consciencia propia. Esto se puede expresar simplemente como que *todo está vivo*, es consciente o tiene un alma.

Aunque cada cultura tiene sus propias mitologías y rituales diferentes, se dice que el animismo describe el hilo fundamental más común de las perspectivas “espirituales” o “sobrenaturales” de los pueblos indígenas. La definición actualmente aceptada de animismo fue desarrollada a finales del siglo XIX por Sir Edward Tylor, quien la creó como “uno de los primeros conceptos de antropología, si no el primero” (Bird-David, 1999).

Tim Ingold (2000, p.42) argumenta, como Bird-David, que los animistas no se ven a sí mismos como separados de su entorno: “Los cazadores-recolectores, por regla general, no se acercan a su entorno como un mundo externo de la naturaleza que debe ser ‘captado’ intelectualmente y la separación de la mente y la naturaleza no tiene lugar en su pensamiento y práctica”.

El cazador animista es consciente de sí mismo como un cazador humano, pero, a través de la mímica, puede asumir el punto de vista, los sentidos y la sensibilidad de su presa, para ser uno con él (Willerslev, 2007, p.27). El *chamanismo*, desde este punto de vista, es un intento cotidiano de influir en los espíritus de antepasados y animales al reflejar sus comportamientos mientras el cazador hace su presa.

El animismo abarca las creencias de que todos los fenómenos materiales tienen agencia, relacionándose y conformando un ánima universal (“*Anima mundi*”), y que no existe una distinción dura y rápida; por ejemplo en Japón, podemos encontrar la creencia de ánima en los objetos creados, principalmente en los antiguos (*Tsukumogami*); o incluso en los actos realizados, tales como las palabras del habla a través del concepto de *Kotodama* (el poder de la palabra). En África el animismo se encuentra en su versión más compleja y acabada, como el concepto de *magara* o “fuerza vital” universal, que conecta a todos los seres animados, así como la creencia en una relación estrecha entre las almas de los vivos y los muertos. Los neopaganos a veces describen como animista a su sistema de creencias, un ejemplo de esta idea es que la *diosa madre* y el *dios cornudo* coexisten en todas las cosas (Taylor, 2008, p.78).

Hay una serie de características generales que suelen encontrarse dentro del animismo:

- La vida continúa después de la muerte.
- Se puede interactuar directamente con los espíritus y la naturaleza.
- Se reconoce la existencia de una gran variedad de espíritus, dioses y



Fig. 5. Runebommen, tambor ritual chamánico. Fotografía de Åge Hojem.



Fig. 6. El chamán Nikolay Oorzhak toca su tambor durante un ritual en la república de Tuva. Fotografía de Alexander Nikolsky, *Siberian Times*.

entidades.

- El alma puede abandonar el cuerpo durante meditación, trances, sueños o sustancias naturales.
- Se cree en la mediación de personas sagradas: chamanes, hechiceros, brujos, médiums, etc.
- Hay seres espirituales que viven en el alma o espíritu del ser humano, o de cualquier otro ser.
- Se fusionan conceptos: individuo-comunidad, pasado-presente-futuro, objeto-símbolo, tiempo-tiempos, entre otros conceptos.
- Se realizan ofrendas o sacrificios expiatorios y a discreción.
- Todo está vivo, existe una conciencia universal y conexión universal.
- Se es parte de un todo, siendo solo uno en conjunto de todos.
- Las cosas se cargan de energía y afectan según el creyente.
- Lo bueno y positivo siempre prevalece ante todo.
- Las sustancias naturales o plantas se utilizan como medios de aprendizaje, sanción, o reveladores.
- Siempre se está abierto a cualquier nueva idea o pensamiento.
- Respeto, humildad, conocimiento, comprensión y compartir (Park, 2020).

#### 4.2.3. El Chamanismo: especialistas en magia.

El chamanismo se refiere a una clase de creencias y prácticas tradicionales similares al animismo. Dentro de esas creencias, los chamanes obtienen su poder de las fuerzas de la naturaleza, incluyendo las de los animales, para mediar entre el mundo ordinario y el mundo de los espíritus, por lo general en estados alterados de consciencia (Jolly, 2005). Aseguran tener la capacidad de profetizar, interpretar los sueños, usar la proyección astral y viajar a los mundos superior e inferior. Las tradiciones de chamanismo han existido en todo el mundo desde épocas prehistóricas.

Algunos especialistas en antropología definen al chamán como un intermediario entre el mundo natural y espiritual, que viaja entre los mundos en un estado de trance. Una vez en el mundo de los espíritus, se comunica con ellos para conseguir ayuda en la curación, la caza o el control del tiempo.

El chamanismo se basa en la premisa de que el mundo visible está impregnado por fuerzas y espíritus invisibles de dimensiones paralelas que coexisten simultáneamente con la nuestra, y que afectan a todas las manifestaciones de la vida. En contraste con el animismo, en el que todos y cada uno de los miembros de la sociedad implicada lo practica, el chamanismo requiere conocimientos o capacidades especializadas. Se podría decir que los chamanes son los expertos empleados por los animistas o las comunidades animistas.



Sin embargo, los chamanes no se organizan en asociaciones rituales o espirituales, como la religión (Eliade, 2004).

### 4.3. ARTBOOK

Se da el nombre *artbook* a ediciones de libros que buscan mostrar el diseño, coloreo, ambientación, trazo, concepto y/o proceso de creación de una obra u obras específicas (Yonghow, 2020). Estos *artbook* suelen estar publicados por empresas para promocionar obras publicadas anteriormente (videojuegos, series, películas, anime, etc) y buscan expandir el conocimiento sobre la obra en la que están basados, normalmente a través de material extra (como enciclopedias de criaturas o información del mundo) o para mostrar al público material que anteriormente se guardaba de forma privada (*behind the scenes*, procesos, diseños anteriores al final, arte descartado, etc). En algunos casos los *artbook* también contienen entrevistas o comentarios de los diseñadores o creadores del material.

Los *artbook* son un producto muy apreciado por los artistas conceptuales o ilustradores y coleccionistas, pues presentan con detalle el proceso artístico tanto de los personajes, como de los mapas, escenarios e incluso de los objetos aparecidos en el producto en cuestión. Suelen adjuntar textos explicativos sobre lo que se está mostrando, dando los motivos del porqué de los diseños finales (Chinchilla, 2017).

No hay una estrategia fija para realizar un *artbook* ya que prácticamente cada uno es distinto a otro, pero en general las imágenes son el punto central, relegando a veces el texto a poco más que información acompañante. En algunos casos, los *artbook* son digitalizados tanto por la comodidad del lector como por la economía de la empresa que los fabrica.

Aunque hoy en día muchos productos mencionados anteriormente cuentan con un *artbook*, es en Japón donde este cobra verdadera importancia, ya donde se dice que se originaron, mostrando y explicando el proceso de los conocidos dibujos japoneses (anime y manga).

En el caso de este proyecto, nos interesa centrarnos en el uso del *artbook* para expandir contenido de una obra ya existente, ya que el *artbook* de Ayrum es una “enciclopedia” de los animales, plantas y cultura existentes del planeta, en el supuesto de que ampliara el previo conocimiento limitado que daría un videojuego de aventura.

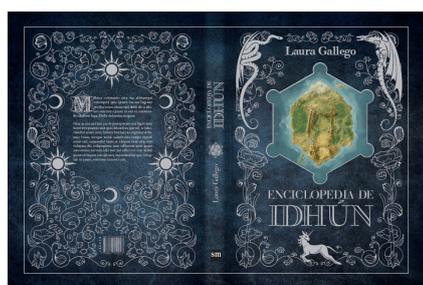


Fig. 7. Fragmentos de *El gran libro de las criaturas de Harry Potter* (2014).

Fig. 8. Portada de la *Enciclopedia de Idhún*, (2014).

Fig. 9. Página de la *Enciclopedia de Monster Hunter 3* (2010).



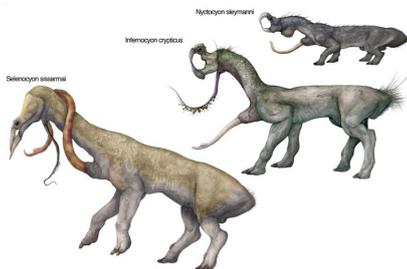


Fig. 13. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Especies de la familia de los Magnopsidos.

Fig. 14. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Cladograma.

Fig. 15. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Bocetos de ideas para algunas especies.

Fig. 16. Página de *Avatar: A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora* (2009).

Otro impresionante mundo de evolución especulativa es *Snaiad: Life on Another World* (2013)<sup>3</sup> de C. M. Kosemen. La premisa de la que parte es que los humanos establecen su primera colonia extraterrestre en este planeta y deben lidiar con este nuevo y extremadamente inusual mundo, intentando sobrevivir. El proyecto sirve como un catálogo o enciclopedia de lo que los humanos van encontrando en los nuevos ecosistemas. Kosemen explica en su sección “how?” de la web de *Snaiad* el cómo aborda la cuestión de crear sus mundos:

“Everything begins with complex cladograms I scribble down on large sheets of paper. Before any pictures, these family trees serve as the ‘backbone’ of the project; allowing me to develop the relationships among different animals and derive ideas from one another. This is a section from a very early cladogram (fig. 14), I scrap and revise a lot of them before starting to draw. Sketches follow cladograms. I ‘cherry pick’ different animals from the complex cladograms and doodle away. Some of the sketches you see here are related to *Snaiad*, others are obviously not (fig. 15)” (Kosemen, 2013).

La técnica de Kosemen de utilizar cladogramas como una especie de *brainstorming* antes de empezar a dibujar es similar a la de Bajda a la hora de partir de una “especie base” como son sus canarios y seguir las divisiones de su evolución a lo largo de millones de años.

Por otra parte, hay una serie de *artbooks* enciclopédicos que han servido como grandes referentes conceptuales para Ayrum y su resultado final:

En *Avatar: A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora* (2009), el escritor y editor Dirk Mathison y la escritora Maria Wilhelm han creado un *artbook* con forma de guía de supervivencia. Este libro se publicó acompañando a la película de *Avatar* (2009) como un extra para expandir lo que se podía ver en la gran pantalla. El libro está escrito como si hubiera sido distribuido por la RDA (la compañía humana de la película) a todos los soldados y humanos que viajan a la luna (Pandora) para informarles de qué esperarse al aterrizar en ella. Puedes encontrar desde información del ecosistema, recursos, flora y fauna, hasta información muy detallada sobre la cultura, sociedad y comportamiento de los *na’vi*, la especie alienígena inteligente de la luna. También puedes leer “información clasificada” sobre la RDA en sí, desde las armas que utilizan hasta el proyecto *Avatar*.

Otros *artbook* como la *Enciclopedia de Idhún* (2014) de Laura Gallego García, se acercan más a la idea de “enciclopedia”. Publicada diez años más tarde

3 Link a la web de *Snaiad*: [http://www.cmkosemen.com/snaiad\\_web/snduterus.html](http://www.cmkosemen.com/snaiad_web/snduterus.html)



Fig. 17. Página de la *Enciclopedia de Idhún* (2014).

Fig. 18. Fotograma de *Avatar* (2009).

Fig. 19. Concept art de algunos props del worldbuilding de *Avatar* (2009).

de la trilogía de libros en la que está basada, esta relata paso a paso toda la historia del mundo imaginario de *Idhún*, desde sus inicios prehistóricos hasta el principio de la Quinta Era. También tenemos un apartado dedicado a la fauna y flora en el que no sólo detalla las especies sino también para qué las utilizan las diferentes culturas, así como un listado de fiestas típicas, biografías de personajes históricos, nociones sobre magia, religión, arte y literatura, etc.

#### 4.4.2. Referentes estéticos.

Los referentes estéticos de *Ayrum* cubren un amplio abanico de tipologías diferentes, desde la influyente *concept artist* Allison Theus, a videojuegos como *Lost Ember* (2019) e incluso la película de *Avatar* (2009).

Se podría decir que la película de *Avatar* (2009) de James Cameron es uno de los mayores referentes de este proyecto porque es lo que, originalmente, me inspiró para crear mi propio mundo imaginario cuando era pequeña. La película de ciencia ficción, ambientada en un supuesto futuro del año 2154, nos lleva a una luna imaginaria llamada *Pandora*, que orbita el gigante gaseoso llamado *Polifemo*. La trama se centra en el conflicto entre los humanos y una raza alienígena que habita la luna llamada *na'vi*, pues los humanos, en sus excavaciones mineras para extraer un mineral valioso de *Pandora*, cada vez amenazan más su territorio y manera de vivir.

Más allá del conflicto entre estas dos especies, donde la película realmente reluce es en el *worldbuilding* que James Cameron ha creado detrás de todo esto. Mientras que cabe destacar bastantes especies de fauna y flora, su desarrollo de los *na'vi* y su cultura son lo más interesante. Cameron, junto al Dr. Paul Frommer, desarrolló para la película todo un lenguaje para los *na'vi*, que se usa y habla repetidamente en la película, e incluso existe un diccionario con más de 5000 palabras existentes en la actualidad. Además de detalles más básicos de su día a día, su estructura social, alimentación, etc, Cameron ha desarrollado toda una serie de herramientas, tradiciones, juguetes y creencias, con especial atención a instrumentos y canciones, pues para los *na'vi* la música es muy importante. Aparte de la cultura alienígena, cabe destacar como referente la estética de *Pandora* en sí, pues la historia se sitúa en la zona más forestal o tropical de la luna, con densas arboledas, lianas, plantas gigantescas y suelos cubiertos de arbustos. No solo eso, sino que la vida nocturna de *Pandora* cobra especial atención, con la mayoría de animales y plantas siendo bioluminiscentes.

*Lost Ember* (2019) es un videojuego *open world* 3D *indie* de aventura muy estilizado que también sirve de referente a *Ayrum* en su estética de fondos.



En el juego, el jugador controla a un lobo que es capaz de “poseer” temporalmente a otros animales para resolver puzzles y explorar para descubrir la historia escondida tras las ruinas del juego. Con especial atención en la naturaleza y su grandiosidad y belleza, *Lost Ember* es capaz de envolver al jugador completamente en el entorno. Su utilización de un estilo marcado y colores brillantes llama mucho la atención, pareciendo casi un cuento para niños.



Fig. 20. Imagen promocional de *Lost Ember* (2019). Mooneye Studios.

Fig. 21. Allison Theus. *Sketch* (2019).

Por último, Allison Theus (conocida como *beastofoblivion*) es una *concept artist* e ilustradora especializada en el diseño de personajes y criaturas. Actualmente trabaja para Amazon Game Studios pero también tiene experiencia en otros estudios como ArtCraft Entertainment, Vigil Games e incluso Disney Interactive Studios. También trabaja de *freelance* de vez en cuando, y hace poco publicó su propio *artbook* *Mostly Monsters: The Art of Allison Theus* (2022). En su tiempo libre trabaja en el *worldbuilding* de su propio mundo, titulado *Empire of Eels*.

Su trabajo, principalmente su diseño de criaturas, es muy personal, demostrando una gran capacidad para otorgarles gran realismo a pesar de ser de ficción. Su conocimiento en anatomía y diseño destaca sobre la media general, y su forma de componer siempre resalta un gran dinamismo y trabajo de las formas. También cabe destacar su capacidad y estilo a la hora de detallar el más mínimo detalle, especialmente texturas. Su forma de combinar el trabajo de detalle y textura con el uso marcado de formas hace que sus diseños tengan mucha expresividad, sus criaturas siempre parecen únicas e interesantes sin dejar de ser creíbles.

## 5. AYRUM: EL PLANETA AZUL

*Ayrum: Journey to the Blue Planet* comprende el *worldbuilding* de un mundo imaginario enfocándose en partes de su ecosistema, la especie con mayor inteligencia del planeta, y la cultura que esta ha desarrollado, además de las interacciones entre todos ellos. Para este trabajo, el *worldbuilding* se agrupó en un *artbook* que contiene toda esta información, sirviendo como una extensión enciclopédica de *lore* o información sobre *Ayrum* que habría estado presente anteriormente como situación de un videojuego de aventura de mundo abierto. El juego en sí no existe, pero el *artbook* serviría como material extra para los jugadores que quisieran saber más de lo que el juego proporcionase.

En las siguientes secciones desglosaremos la producción artística desde sus antecedentes, pasando por la construcción del mundo y las especies mediante *concept art*, y como finalmente se ha colocado todo junto a través del diseño y *mockup* de un *artbook*.

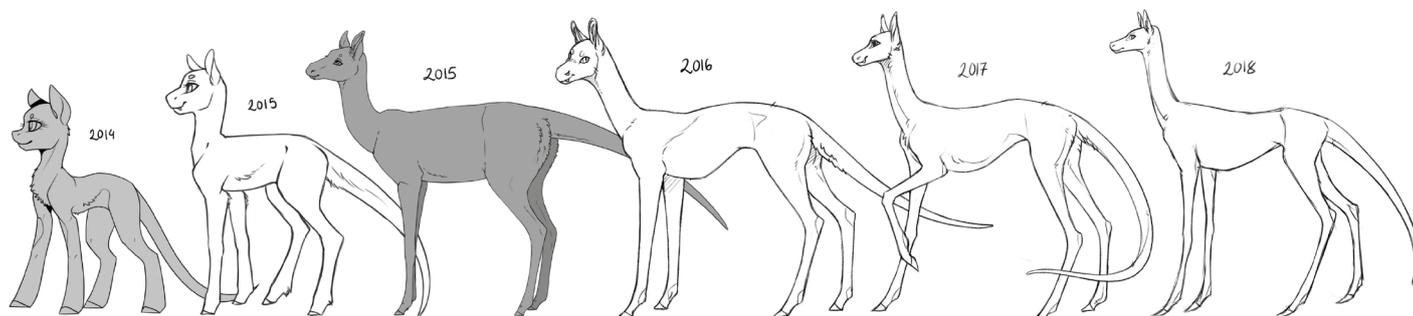


Fig. 22. Evolución de los Skywalker a lo largo de los años, Clara Driessen Puig, 2018.

Fig. 23. Selección de algunos de los logros que se podían conseguir en el ARPG, Clara Driessen Puig, 2018.

Fig. 24. Arte final del concepto de Asuk, personaje principal del videojuego de Ayrum, Clara Driessen Puig, 2020.

## 5.1. AYRUM-ARPG: EL ORIGEN DEL PROYECTO

Los primeros índices de *Ayrum* surgieron en la página web de arte *DeviantART*<sup>4</sup> en 2014 como un *ARPG* (*Art Role-Playing Game*). El apoyo e interacción inicial me sirvieron como pedestal para continuar el proyecto por su buena recepción y creció en mí la necesidad de continuar ampliándolo. Tras una existencia de tres años me vi obligada a cerrar el *ARPG* por falta de tiempo y no fue hasta cursar a la asignatura de “Ilustración 3D: Concept art” que pude volver a explorarlo.

Al principio *Ayrum* solo contenía una sola especie: los *Skywalker*, y no llegué a desarrollar ninguna otra para el ecosistema. Creé toda una página web<sup>5</sup> que contenía, de la manera más concisa posible, toda la información, para que la gente tuviera fácil acceso.

Años después de que el *ARPG* cerrara, y porque el proyecto siempre fue algo cercano y querido de mi infancia, decidí volver a explorar sus conceptos en la asignatura “Ilustración 3D: Concept art”. En este caso quise utilizar lo que ya tenía de base para extrapolar una posible historia que se situara en *Ayrum*, y que sirviera como línea narrativa para un posible videojuego de aventura y mundo abierto. La historia que escribí en Ilustración 3D surgió de algunos planes que tenía en mente para eventos del *ARPG* que nunca llegué a poder realizar, la cuál se puede leer en los primeros briefing adjuntados en el anexo de este proyecto.

*Ayrum* como planeta se mantuvo como un concepto mayormente nebuloso y poco desarrollado, pues la mayoría de mi trabajo siempre se había asentado en los *Skywalker*. Por esta misma razón, para este proyecto me quise meter por completo en el *worldbuilding* del planeta y sus ecosistemas. Una vez *Ayrum* existiera adecuadamente como mundo, cualquier tipo de medio o historia podría surgir de él: ya fuera un videojuego, otro *ARPG*, o más *art-books* que siguieran ampliando la información de éste como una serie de

4 La página web de DeviantART: <https://www.deviantart.com>

5 Web original del ARPG de Ayrum: <http://ayrumarpg.weebly.com>

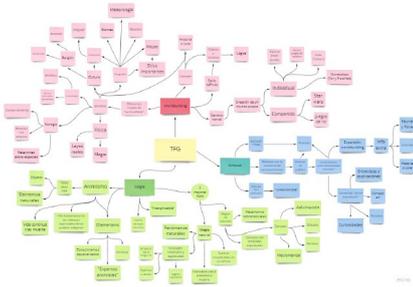


Fig. 25. Mapa conceptual del trabajo de final de grado, Clara Driessen Puig, 2021.

enciclopedias.

La creación de este proyecto y su primer *artbook* se basan en esta idea. Muchos de los conceptos originales de *Ayrum* se han conservado, pero la gran mayoría se han re-explorado y modificado o eliminado a medida que el proyecto maduraba. Cada nuevo referente e información estudiada para crear un *worldbuilding* creíble y apropiado, con sus ecosistemas y evolución, han modificado la idea original para producir un nuevo mundo más completo.

## 5.2. REFINANDO CONCEPTOS: LA CONSTRUCCIÓN DE UN ECOSISTEMA

El *artbook* está formado por dos partes: la primera sirve como introducción del planeta, donde se expresan sus diferencias con la Tierra, y la segunda recopila una muestra de la fauna presente y la cultura que se ha desarrollado. El objetivo de este *artbook* es que sirva como pilar para el entendimiento del futuro y extenso proyecto que sería *Ayrum* en su totalidad.

Partiendo de toda la información y conceptos que había creado anteriormente, se empezó a través de un cladograma evolutivo en vez de una lluvia de ideas, que sirvió también de *briefing* para la fauna y flora. También se creó un *briefing* para todos los aspectos del planeta con tal de no desviarse de las características establecidas.

Por otro lado, se creó un mapa conceptual que encapsulara el trabajo de fin de grado en su totalidad (fig. 25), pues el estudio del marco teórico se realizó paralelamente a la producción artística.

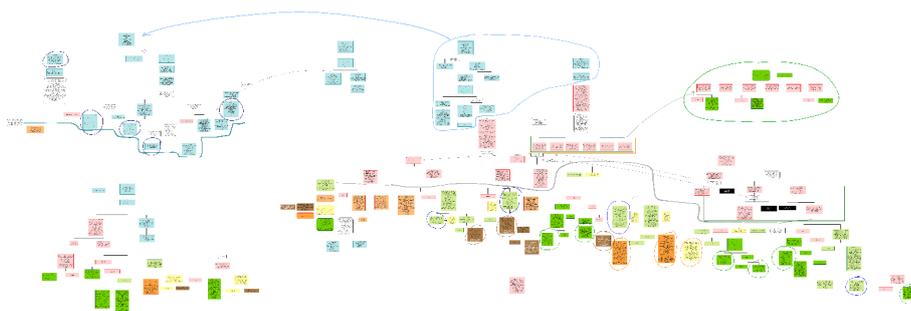
Para el *briefing* del planeta, dediqué bastante tiempo a estudiar muchos de los conceptos relacionados con los planetas habitables, qué características eran necesarias para que un planeta fuera habitable, como esto afectaba a su estrella y al resto del sistema solar, etc. mayormente a través de la serie de vídeos de *Worldbuilding* (2014) de Artifexian, pero también consulté otros como *Realism of Pandora from James Cameron's Avatar* (2020), *Seasons On Other Worlds (And What Causes Them!)* (2022) y *Can Earth-like Planets Have Rings?* (2021) de Alien Planetology.

El sistema solar de *Ayrum* sufrió varias iteraciones. En su primera versión, el sistema era binario de tipo P. Hice todos los cálculos matemáticos para ver cómo afectaría esto al planeta y se mantuvo así durante bastante tiempo. Después descubrí que los sistemas de tipo P eran extremadamente inestables (Space Mog, 2021) y lo cambié para que el sistema contuviera una sola

estrella, como el nuestro, y volví a hacer todos los cálculos para formar el *briefing* definitivo que se puede consultar en el anexo de este proyecto.

Hacer los cálculos del planeta trajo mucha prueba y error. *Ayrum* iba a ser un planeta más grande que la Tierra y con menos gravedad, pero tras estudiarlo me di cuenta de que era físicamente imposible. Al final abandoné la idea de su tamaño, que era menos importante, para poder mantener la baja gravedad y poder crear criaturas de gran tamaño.

Para la fauna y flora elegí crear un cladograma (fig. 26), referenciando el proceso que Biblaridion presenta en su serie de vídeos *Alien Biospheres* (2020), porque una de las cosas que consideré más importantes para mantener una coherencia anatómica y artística para *Ayrum*, era la existencia de una línea de tiempo evolutiva.



Muchas de las especies del cladograma están extintas, pero las características que se decidieron para su aspecto y anatomía influyen directamente a todos sus sucesores evolutivos. Por lo tanto, el cladograma me daba una serie de parámetros físicos y ecológicos que cada especie debía seguir, y siempre y cuando no me saliera de esas características comunes, las criaturas tendrían coherencia, sirviendo así también de *briefing*. De este resultado final se seleccionaron una cantidad limitada de especies ejemplares a ilustrar para el *artbook*.

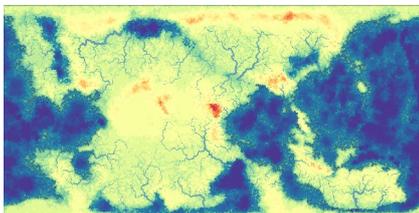
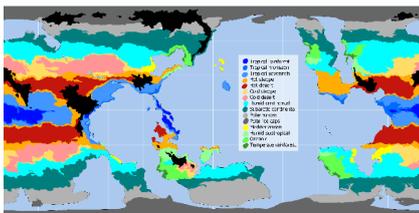
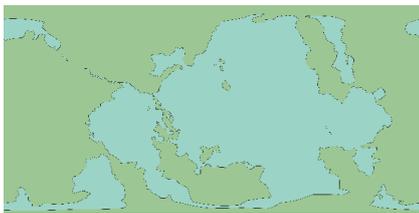
### 5.3. DEL TEXTO A LA IMAGEN: PRODUCCIÓN DEL PROYECTO

Todo lo creado para este proyecto envuelve un elemento principal: el mundo imaginario de *Ayrum*. A partir de ahí han ido surgiendo todos los elementos que componen esta obra, el *artbook* y su futura expansión.

#### 5.3.1. Los mapas.

**Fig. 26.** Cladograma de todas las especies de *Ayrum* creadas para este proyecto, Clara Driessen Puig, 2021.

Como decía Wolf en su libro *Building Imaginary Worlds* (2012), citado anteriormente, la mejor manera de definir el *espacio* de un mundo imaginario



**Fig. 27.** Primer mapa de Ayrum para el ARPG, Clara Driessen Puig, 2017.

**Fig. 28.** Nuevo mapa de Ayrum, Clara Driessen Puig, 2021.

**Fig. 29.** Nuevo mapa de Ayrum con los biomas abocetados, Clara Driessen Puig, 2021.

**Fig. 30.** Mapa físico definitivo, Clara Driessen Puig, 2022.

**Fig. 31.** Mapa político definitivo, Clara Driessen Puig, 2022.

es a través de la creación de mapas. Cuando *Ayrum* era un *ARPG* ya hubo un primer intento de crear un mapa mundial del planeta (fig. 27), pero nunca llegó a satisfacerme su diseño. Para este proyecto, la idea original para las masas terrestres y los océanos se ha conservado: *Ayrum* está formado mayormente por un continente que “encierra” el océano, dándole a éste el aspecto de un charco gigante.

Al empezar este proyecto diseñé la nueva versión del mapa de *Ayrum* siguiendo la serie de *Map Making* (2018) de Artifexian, y acabé con un resultado, aunque sin pulir, muy satisfactorio (fig. 28, 29). No fue hasta tiempo después, cuando iba a revisitar lo que había hecho para pulirlo, que me di cuenta de que estaba mal. Al hacer el mapa no había tenido en cuenta que la inclinación axial de *Ayrum* es casi el doble que la de la Tierra. Este pequeño detalle cambiaba radicalmente la situación y expansión de todos los biomas y para entonces no tenía tiempo de volver a rehacer el mapa.

Tuve la suerte de descubrir la página web *Fantasy Map Generator* (2017) de Azgaar, una herramienta online muy detallada en la que no sólo puedes generar mapas desde ciertos parámetros a tu gusto, sino que también puedes subir mapas propios e incluso dibujar encima como si estuvieras esculpiendo. El resultado fue no solo recuperar mi mapa de biomas corregido, sino que gracias a su velocidad pude producir también dos mapas extra para comprender *Ayrum* en aún más profundidad: un mapa físico (fig. 30) y un mapa político (fig. 31).

### 5.3.2. Concept Art.

El grueso del proyecto se ha producido a través de la metodología de la clase de “Ilustración 3D: Concept art”, abarcando el mismo proceso para todas las especies y props.

Empezando con un enfoque en la mancha plana y la silueta, al principio todo lo que se buscaba eran formas y dinamos atractivos para cada especie dentro de los parámetros establecidos por el *briefing* y el cladograma anteriormente mencionados. Una vez elegida una silueta final, se realizó un boceto en línea y un entintado, procediendo a crear una serie de paletas de color que exploraran posibles combinaciones cohesivas con el entorno en el que vive la especie, su tamaño, y si es depredador o presa. Una vez elegida la paleta definitiva, se daba paso al arte final.

Para explicar el proceso del concept art en detalle, se hará uso de la especie *Aunothlok*. Como punto de partida, su entrada en el cladograma a modo de *briefing* me daba una serie de pautas a seguir:



**Fig. 32.** Siluetas de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021.

**Fig. 33.** Primeros bocetos de la estructura de la boca de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021.

**Fig. 34.** Boceto definitivo de la boca de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021.

- Es una especie que ya está adaptada para correr, lo que implica que tiene una postura erguida, con patas largas debajo de su cuerpo y una espalda flexible.
- Tiene garras y dientes adaptados para sujetar y no dejar escapar a su presa.
- Es hipercarnívoro, por lo tanto su dieta es más de un 70% carne (como los tigres).
- Es un superdepredador, por lo tanto no tiene depredadores naturales, y es el top de la cadena alimenticia.
- Vive en la estepa.
- También añadí una nota de posiblemente darle bipedalismo y por lo tanto utilizar sus extremidades delanteras para agarrar a sus presas.

Al empezar a trabajar en las siluetas, se enfocó en que no tuvieran detalle, utilizando un tamaño de pincel grande para centrarse en las formas predominantes del animal y poder producir muchas ideas diferentes de forma rápida y sencilla. Al ser un depredador ágil, la importancia estaba en formas alargadas y flexibles que le dieran velocidad (fig. 32). La silueta final fue elegida porque mostraba un buen balance entre esbelto, ágil y fuerte, sus formas casi formando un zigzag eran atractivas, y la mandíbula era poderosa para capturar a sus presas sin recurrir a la evolución del bipedalismo. Además, la adición de una espina o “vela” en la cola podía abrir oportunidades a la hora de diseñar los colores o incluso en su comportamiento social.

El *Aunothlok* fue de las primeras especies que se diseñó, haciendo que el proceso del boceto fuera más largo de lo normal, pues tenía que comprender cómo su estructura de boca en 5 partes iba a funcionar y moverse (fig. 33). Estos bocetos después se añadirían al artbook como detalles que explicarían su anatomía (fig. 34).

Por otro lado, su silueta original mostraba que caminaba con los nudillos como hacen muchos primates. Al final esto se descartó, correr a grandes velocidades con los nudillos, aunque posible, sería poco práctico y reduciría su velocidad. Al poseer una mandíbula y dientes poderosos para inmovilizar y cazar a su presa, no necesita poder utilizar también los brazos.

Para producir el entintado de los artes finales se utilizó un pincel con variación de línea por presión, para poder jugar con los grosores, utilizar más detalle en ciertas zonas y ayudar a la tridimensionalidad de las formas.

Una vez entintado el boceto final, se procedió a producir un diseño base que luego se tradujo a seis paletas de color diferentes. Para el *Aunothlok* decidí utilizar rayas, pues muchos animales en la Tierra que viven en zonas



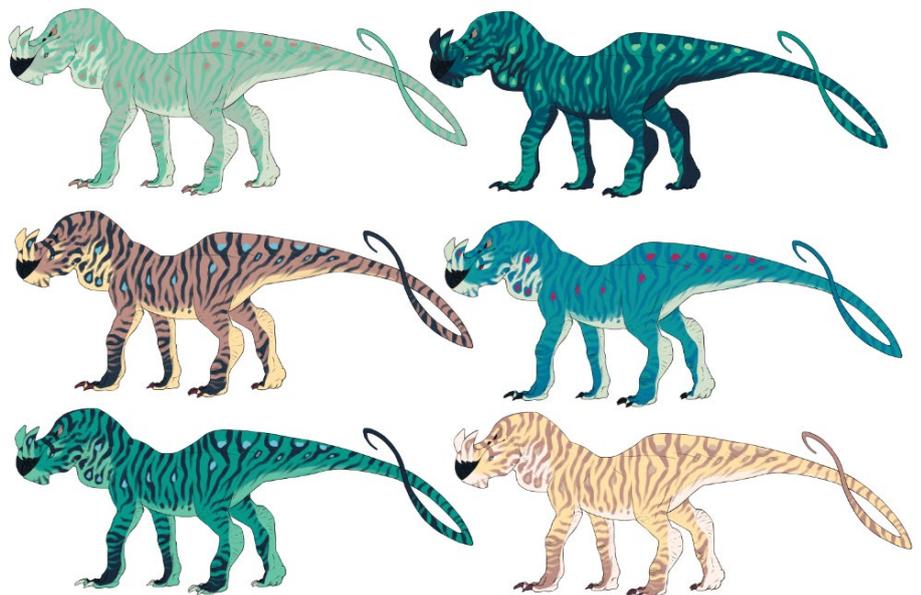
Fig. 35. Paletas de color de los Hakrel, Clara Driessen Puig, 2021.

Fig. 36. Paletas de color de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021.

Fig. 37. Fotografías referenciadas para las paletas de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021.

Fig. 38. Arte final para los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2022.

abiertas hacen uso de rayas para camuflarse con su entorno. Las paletas se centran en tonos rosa, azul y lila porque la flora de *Ayrum* tiene base azul-turquesa en vez de verde, y marchita a un tono lila-rosado en vez de marrón. Esto hace que las zonas de estepa estén cubiertas de hierba azul verdosa, y en la sabana esta se vuelve un lila rosado. En otros casos, como la especie *Kilthicus* o los *Hakrel* (fig. 35), que viven en el desierto, sí que utilizan tonos arena y marrones para camuflarse, pues tienen la misma composición que los desiertos de la Tierra.



En el caso de todas las paletas de color se eligieron una serie de fotografías de animales que servían de inspiración para algún tipo de característica. Con el uso de la herramienta cuentagotas se fueron sacando tonos de diferentes partes de las fotografías hasta crear varias paletas de color (fig. 37). Una vez diseñada la base de las manchas de la especie, se utilizó el mismo cuentagotas y la herramienta de cubo de pintura para ir eligiendo diferentes colores de todas las paletas, combinándolos de diferentes formas hasta producir la selección final.

Tras elegir una paleta final, solo quedaba terminar la ilustración para su lugar como arte final en el *artbook*. Para estas ilustraciones se utilizaron dos capas de sombras, la primera aplicada primero con la herramienta aerógrafo para colocar una mancha general de las sombras y luces principales, y luego con la herramienta de selección de lazo se fueron recortando las zonas de "luz" para darle volumen a las formas. Una segunda capa de sombra más fría se aplicó a las zonas más oscuras para darle mayor profundidad. Una vez terminado, en muchos casos se hizo un segundo pase con un pincel suave para crear y definir en mayor profundidad las texturas de algunas especies, como los *Kilthicus*.



Fig. 39. Thumbnails de las páginas del artbook, Clara Driessen Puig, 2022.

Fig. 40. Mockup 1, Clara Driessen Puig, 2022.

Fig. 41. Mockup 2, Clara Driessen Puig, 2022.

Concluídos todos los artes finales, éstos se exportaron en archivos PNG transparentes para poderlos montar en el *artbook* en InDesign, tal y como se explica más adelante.

Además de estas ilustraciones, y en paralelo a su producción, se fueron dibujando una serie de bocetos que exploraran las especies tanto anatómica como socialmente, y que así parezcan aún más vivos.

### 5.3.3. Artbook.

Este *artbook* pretende mostrar una selección de los animales, culturas y relaciones de algunos de los biomas del planeta, lo suficiente como para servir de introducción y base de conocimiento sobre el mundo imaginario de *Ayrum*, y que siempre se podría ampliar en un futuro con nuevas ediciones de *artbook* enciclopédicos, convirtiéndolos en una serie, u otro tipo de medio.

Antes de montar el *artbook* en sí se dibujaron una serie de *thumbnails* (fig. 39) para establecer el diseño y colocación de los elementos en las páginas y así encontrar un balance atractivo entre texto e imagen que fuera fácil de leer y guiara la mirada a través de la página.

Una vez establecido dónde iban a ir los elementos, el *artbook* se montó en Adobe InDesign CC 2017 con tamaño A4, y con calidad de impresión para conservar la mejor resolución posible de las ilustraciones. En esta parte se añadieron todas las ilustraciones, el texto descriptivo final y los bocetos explorativos dibujados anteriormente para acompañar al resto.

### 5.3.4. Técnica, herramientas y mockup.

Todo el proceso de las ilustraciones de las especies se hizo con el programa de arte *Clip Studio Paint*. Las primeras versiones de los mapas también se realizaron con el mismo, mientras que los mapas finales que se muestran en el *artbook* se realizaron con la herramienta *Fantasy Map Generator* (2017) de Azgaar, mencionada anteriormente. La imagen del sistema planetario de *Circva* se creó con el programa *Universe Sandbox* (2008) aplicando toda la información matemática que se realizó anteriormente sobre el sistema planetario. Todo el *artbook* ha sido maquetado en Adobe Indesign CC 2017.

Otra herramienta empleada para el proyecto ha sido el *mockup*, la creación de un fotomontaje con el objetivo de mostrar de manera previa cómo se vería un producto finalizado, publicado y producido en físico. En un principio

el *artbook* de *Ayrum* se iba a imprimir para poder mostrarlo en persona pero las restricciones por la COVID-19 han creado muchos problemas a la hora de producir, imprimir y mandar objetos por correo, así que se presentará de manera virtual.

## 6. CONCLUSIONES

La pre-producción de *Ayrum* ha supuesto un enorme reto en todos los aspectos, pero la constante evolución y maduración del proyecto lo ha mantenido vivo y en línea, pues es un mundo que no pienso abandonar en el futuro.

Con la elaboración del marco teórico me he dado cuenta de que el *worldbuilding* constituye una cantidad innumerable de aspectos por abordar que ni siquiera he podido mencionar en profundidad en el proyecto, como la flora y la geografía, haciendo así que un mundo imaginario pueda ser prácticamente infinito, pues ni siquiera nosotros lo sabemos todo sobre nuestro planeta. Por esta misma razón me vi obligada a reducir la extensión original del proyecto, un solo año académico no me permitiría estudiar, diseñar y crear todos los aspectos y criaturas que quería para este primer *artbook*. Por otro lado, al empezar este proyecto no conocía la existencia del animismo, pero fue a través del estudio de la magia y su historia, ya presente en *Ayrum*, que pude desarrollar en mayor profundidad y realismo las creencias de los *Skywalker*. Además, he descubierto lo poco documentada que está la historia de los *artbook* a lo largo de los años, la cuál originalmente también me habría gustado estudiar en mayor profundidad.

Al principio supuso un problema el cómo abordar el *worldbuilding* de *Ayrum*, pues a lo largo de los años había creado una serie de criaturas e información sin ninguna base, que al momento de empezar el proyecto, no tenían ninguna relación o sentido, y la extensión de todo lo que quería hacer era tan grande que no sabía por dónde empezar. El buscar información sobre el *worldbuilding* y descubrir la existencia de la evolución especulativa me dio un punto de partida claro y conciso que me permitió resolver la gran mayoría de los problemas que había encontrado hasta entonces, sirviendo de guía a lo largo de todo el proyecto con la creación del cladograma.

La producción artística de este proyecto me ha permitido consolidar conocimientos del dibujo y la pintura digital, tratando de encontrar un estilo común y cohesivo para todo el proyecto que fuera simple pero completo. A través del proceso del *concept art* y el estudio de mis referentes he notado la importancia de la volumetría, el dinamismo y las formas para la creación de personajes (en este caso criaturas) atractivos, y el valor de crear una gran cantidad de ideas y conceptos diferentes rápidamente. También en la impor-

tancia del uso de referentes reales, tanto anatómicos como de color, para crear nuevas criaturas creíbles y en armonía con su ecología y ecosistema.

No cabe duda de que en los planes de posterior desarrollo se plantea la continua extensión del *worldbuilding* de *Ayrum*, creando así un lugar perfecto para la situación de cualquier tipo de proyecto futuro, ya sea con la continuación de la documentación del mundo a través de nuevos *artbook* enciclopédicos en forma de serie, o con la creación de un nuevo y más completo *ARPG*, esta vez asentado en unas fuertes bases que aseguran su continua existencia y prosperidad en el futuro.

## 7. REFERENCIAS

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA

- BAILEY, M. (2018). *Magic: The Basics*. Nueva York: Routledge.
- BERGER, H.A. (2007). *Teenage Witches*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- CARO BAROJA, J. (2003). *Las brujas y su mundo*. Madrid: Alianza Editorial.
- DAVIES, O. (2012). *Magic: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- ELIADE, M. (2004). *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*. Oxfordshire: Princeton University Press.
- FLIEGER, V. (2014). *Tolkien On Fairy-stories*. Londres: HarperCollins.
- FRAZER, J. (2019). *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*. Greenwood: Suzeteo Enterprises.
- GREENWOOD, S. (2000). *Magic, Witchcraft and the Otherworld: An Anthropology*. Londres: Routledge.
- GRIGGS, E. L. (1959). *Collected Letters of Samuel Taylor Coleridge, Vol. 4: 1815–1819*. Londres: Oxford University Press.
- HOLLAND, N. (2009). *Literature and the Brain*. Gainesville: The PsyArt Foundation.
- HUTTON, R. (2017). *The Witch: A History of Fear, from Ancient Times to the Present*. New Haven: Yale University Press.
- INGOLD, T. (2000). *The Perception of the Environment: Essays in livelihood, dwelling, and skill*. Nueva York: Routledge.
- MACDONALD, G. (1893). *The Light Princess and other Fairy Tales*. British Columbia: Regent College Publishing.
- PETERSEN, J. (2009). *Contemporary Religious Satanism: A Critical Anthology*. Londres: Routledge.
- SERAFINI, L. (2013). *Codex Seraphinianus*. Nueva York: Rizzoli.
- STYERS, R. (2004). *Making Magic: Religion, Magic, and Science in the Modern World*. London: Oxford University Press.
- TAYLOR, B. (2008). *Encyclopedia of Religion and Nature*. Londres: Continuum Publishing.
- WILLERSLEV, R. (2007). *Soul Hunters: Hunting, animism, and personhood among the Siberian Yukaghirs*. Berkeley: University of California Press.
- WOLF, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.

## 7.2. WEBGRAFÍA

AZGAAR, 2017. Fantasy Map Generator. En: *GitHub* [en línea]. Disponible en: <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/> [consulta: 3 mayo 2022].

BAJDA, D, 2015. Serina: A Natural History of the World of Birds. En: *Google Sites* [en línea]. Disponible en: <https://sites.google.com/site/worldofserina/home> [consulta: 3 junio 2021].

JFRTEAM, 2016. Artbooks de videojuegos. En: *MeriStation* [en línea]. Disponible en: [https://as.com/meristation/2016/09/28/reportajes/1475042400\\_158072.html](https://as.com/meristation/2016/09/28/reportajes/1475042400_158072.html) [consulta: 12 mayo 2022].

KOSEMEN, C. M, 2013. The Making of Snaiad. En: *cmkosemen.com* [en línea]. Disponible en: [http://www.cmkosemen.com/snaiad\\_web/sndmakingof.html](http://www.cmkosemen.com/snaiad_web/sndmakingof.html) [consulta: 12 mayo 2022].

LEWIS, D, 1970. Anselm and Actuality. En: *Noûs* [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.2307/2214320> [consulta: 9 mayo 2022]

MORENO, S, 2014. Enciclopedia de Idhún: Laura Gallego García. En: *El Tempo de las Mil Puertas: Revista Online de Literatura Juvenil* [en línea]. Disponible en: <http://www.eltemplodelasmilpuertas.com/critica/enciclopedia-idhun/917/> [consulta: 14 mayo 2022].

PARK, G. K, 2020. Animism. En: *Britannica* [en línea]. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/animism> [consulta: 12 mayo 2022].

TEOH YI, C, 2009. Book Review: Avatar: A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora. En: *Parka Blogs* [en línea]. Disponible en: <https://www.parkablogs.com/content/book-review-avatar-confidential-report-biological-and-social-history-of-pandora> [consulta: 12 mayo 2022].

YONGHOW, 2020. Anime Background Art Books Round Up ( November 2021 Update ). En: *Halcyon Realms* [en línea]. Disponible en: <http://halcyonrealms.com/japan/anime-background-art-books-round-up> [consulta: 12 mayo 2022].

## 7.3. ARTÍCULOS CIENTÍFICOS

BAGLARI, M. H, (2015). The Magic Art of Witchcraft and Black Magic. *International Journal of Scientific and Research Publications* [en línea]. New Delhi: IJSRP, no.5, pp.1-6 [consulta: mayo de 2022]. ISSN: 2250-3153. Disponible en: <http://www.ijsrp.org/research-paper-0615.php?rp=P424134>

BIRD-DAVID, N, (1999). "Animism" Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology. *Current Anthropology* [en línea]. Chicago: University of Chicago Press, no.40, pp. 67-91 [consulta: mayo de 2022]. ISSN: 0011-3204. Disponible en: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/200061>

JOLLY, P, (2005). On the Definition of Shamanism. *Current Anthropology* [en línea]. Chicago: University of Chicago Press, no.46, pp. 127-128 [consulta: mayo de 2022]. ISSN: 0011-3204. Disponible en: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/427098>

## 7.4. TRABAJOS ACADÉMICOS

CASANOVA IVANCO, M, 2021. *Arcadian't. Concept art, diseño y creación de territorios en conflicto para un juego de cartas* [en línea]. Trabajo de final de grado. Valencia: Universidad politécnica de Valencia [consulta: noviembre de 2021]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/173404>

CHINCHILLA, M. C, 2017. *Ilustrando una historia de ciencia ficción. Concept art* [en línea]. Trabajo de final de grado. Valencia: Universidad politécnica de Valencia [consulta: mayo de 2022]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/91663>

LÓPEZ MORCILLO, A, 2021. *Draken Wars. Los bestiarios y su aplicación en la creación de mundos* [en línea]. Trabajo de final de grado. Valencia: Universidad politécnica de Valencia [consulta: noviembre de 2021]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/172054>

## 7.5. VÍDEOS

ALIEN PLANETOLOGY, 2020. Realism of Pandora from James Cameron's Avatar ( Planetary Anomaly Vol VI ). En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado 18 de junio de 2020 [consulta: agosto de 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SYNeECRkpqQ>

ALIEN PLANETOLOGY, 2021. Can Earth-like Planets Have Rings?. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado 27 de marzo de 2021 [consulta: agosto de 2021]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=MbrH5\\_hhNYY](https://www.youtube.com/watch?v=MbrH5_hhNYY)

ALIEN PLANETOLOGY, 2022. Seasons On Other Worlds (And What Causes Them!). En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado 23 de mayo de 2022 [consulta: mayo de 2022]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=T\\_TDxvvtczg](https://www.youtube.com/watch?v=T_TDxvvtczg)

ARTIFEXIAN, 2014. Worldbuilding videos. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 5 de mayo de 2014 [consulta: julio de 2021]. Disponible en: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLduA6tsl3gygXJbq\\_iQ\\_5h2yri4WL6zsS](https://www.youtube.com/playlist?list=PLduA6tsl3gygXJbq_iQ_5h2yri4WL6zsS)

ARTIFEXIAN, 2018. Map Making. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 16 de abril de 2018 [consulta: agosto de 2021]. Disponible en: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLduA6tsl3gygsjd4WxP\\_7d8qlzKuBsouo](https://www.youtube.com/playlist?list=PLduA6tsl3gygsjd4WxP_7d8qlzKuBsouo)

BIBLARIDION, 2020. Alien Biospheres. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 22 de junio de 2020 [consulta: julio de 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL6xPxnYMQpquNuaEffJzjGjMsr6VktCYI>

CMKOSEMEN, 2022. Answering Your Questions: The Art and Practice of Spec-Evo. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 4 de febrero de 2022 [consulta: marzo de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8RG8IbRTpAA>

SPACE MOG, 2021. Can planets exist in binary, triple or even bigger star systems?. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado 20 de mayo de 2021 [consulta: septiembre de 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IFOAgC5pF5k>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Cronograma planteado del proyecto (p. 7).
2. Indígena australiano ejecutando un ritual para ahuyentar a los malos espíritus y malos presagios (p. 16).
3. El ocre contiene poder espiritual para los indígenas australianos y se usa en muchas ceremonias sagradas (p. 16).
4. La historia de dos seres místicos contada a través de danza por los Jarl-madangah. Fotografía de Ben Collins, *ABC* (p. 16).
5. *Runebommen*, tambor ritual chamánico. Fotografía de Åge Hojem (p. 17).
6. El chamán Nikolay Oorzhak toca su tambor durante un ritual en la república de Tuva. Fotografía de Alexander Nikolsky, *Siberian Times* (p.17).
7. Fragmentos de *El gran libro de las criaturas de Harry Potter* (2014) (p. 18).
8. Portada de la *Enciclopedia de Idhún*, (2014) (p. 18).
9. Página de la *Enciclopedia de Monster Hunter 3* (2010) (p. 18).
10. Dylan Bajda. *Serina* (2015). 10 mil millones de años después del establecimiento de Serina (p. 19).
11. Dylan Bajda. *Serina* (2015). Wormy Mitten, una de las especies evolucionadas del planeta (p. 19).
12. Dylan Bajda. *Serina* (2015). Mapa filogenético de las especies en las que han evolucionado los canarios (p. 19).
13. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Especies de la familia de los Magnop-sidos (p. 20).
14. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Cladograma (p. 20).
15. C. M. Kosemen. *Snaiad* (2013). Bocetos de ideas para algunas especies (p. 20).
16. Página de *Avatar: A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora* (2009) (p. 20).
17. Página de la *Enciclopedia de Idhún* (2014) (p. 21).
18. Fotograma de *Avatar* (2009) (p. 21).
19. Concept art de algunos props del worldbuilding de *Avatar* (2009) (p. 21).
20. Imagen promocional de *Lost Ember* (2019). Mooneye Studios (p. 22).
21. Allison Theus. *Sketch* (2019) (p. 22).
22. Evolución de los Skywalker a lo largo de los años, Clara Driessen Puig, 2018 (p. 23).
23. Selección de algunos de los logros que se podían conseguir en el ARPG, Clara Driessen Puig, 2018 (p. 23).
24. Arte final del concept de Asuk, personaje principal del videojuego de Ayrum, Clara Driessen Puig, 2020 (p. 23).
25. Mapa conceptual del trabajo de final de grado, Clara Driessen Puig,

2021 (p. 24).

26. Cladograma de todas las especies de Ayrum creadas para este proyecto, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 25).

27. Primer mapa de Ayrum para el ARPG, Clara Driessen Puig, 2017 (p. 26).

28. Nuevo mapa de Ayrum, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 26).

29. Nuevo mapa de Ayrum con los biomas abocetados, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 26).

30. Mapa físico definitivo, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 26).

31. Mapa político definitivo, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 26).

32. Siluetas de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 27).

33. Primeros bocetos de la estructura de la boca de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 27).

34. Boceto definitivo de la boca de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 27).

35. Paletas de color de los Hakrel, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 28).

36. Paletas de color de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 28).

37. Fotografías referenciadas para las paletas de los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2021 (p. 28).

38. Arte final para los Aunothlok, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 28).

39. Thumbnails de las páginas del artbook, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 29).

40. Mockup 1, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 29).

41. Mockup 2, Clara Driessen Puig, 2022 (p. 29).

## 9. ANEXO

Todo el trabajo de producción artística de *Ayrum: Journey to the Blue Planet*, así como el contenido desarrollado durante la época de *Ayrum* como *ARPG* y su desarrollo en la asignatura de “Ilustración 3D: Concept art”, queda recopilado en el anexo de este proyecto adjunto en la plataforma de EBRÓN.

En caso de que haya algún problema también se puede ver desde drive a través de este enlace: [https://drive.google.com/file/d/1VbvC5BnI9-hV\\_vD-vHRWGYh7TzkwVmwYG/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1VbvC5BnI9-hV_vD-vHRWGYh7TzkwVmwYG/view?usp=sharing)

Como forma de organización y para mejorar su comprensión, el anexo queda estructurando en los siguientes apartados:

- Antecedentes.
- Pre-producción.
- Proceso.
- Artbook y mockup.