



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Kitsunegamis. Concept art para una novela visual.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ruiz Perez, Claudia

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

“Kitsunegamis. Concept Art para la Novela Visual” es un proyecto que trata del planteamiento, preproducción y desarrollo de un videojuego de género “novela visual” centrándose en el apartado de *Concept Art*.

Se hace un estudio del uso del *concept art* para la preproducción de este tipo de videojuegos, siendo de un carácter tan visual, y cómo éste se relaciona con la generación de nuevos mundos y trasfondos para historias, el llamado *worldbuilding*. Para ello se hace un pequeño recorrido por algunos de los títulos más destacados que actualmente están en el mercado, observando sus claves estéticas y su sistema de tomas de decisiones.

Para el apartado de producción artística se toman como referencia diversos artistas, entre ellos algunos dedicados al sector videojuegos. Se define un estilo para el apartado gráfico del proyecto y se muestran los pasos seguidos para el diseño de personajes, ambientes y *props*.

Se presentan la historia principal, los personajes más importantes, los escenarios más significativos y algunos elementos que acompañan a la historia del mundo de los Kitsunegamis. Por otro lado, se muestra una propuesta de diseño de la interfaz gráfica del videojuego, así como capturas de imagen de cómo se ve en funcionamiento.

PALABRAS CLAVE

Concept art, novela visual, videojuego, *worldbuilding*, pintura digital, guion, diseño de personajes.

ABSTRACT

“Kitsunegamis. Concept Art for the Visual Novel” is a project that deals with the planning, pre-production and development of a “visual novel” genre video game focusing on the Concept Art section.

A study is made of the use of concept art for the pre-production of this type of videogames, being of such a visual nature, and how it is related to the generation of new worlds and backgrounds for stories, the so-called worldbuilding. In order to achieve this, a short tour is made through some of the most outstanding titles that are currently on the market, observing their aesthetics and their decision-making system.

For the artistic production section, various artists are taken as a reference, including some dedicated to the video game sector. A style is defined for the graphic section of the project and the steps followed for the design of characters, environments and props are shown.

The main story, the most important characters, the most significant settings, and some elements that accompany the history of the world of the Kitsunegamis are presented. On the other hand, a design proposal for the graphical interface of the video game is shown, as well as image captures of how it looks in operation.

KEYWORDS

Concept art, visual novel, videogame, worldbuilding, digital painting, script, character design.

AGRADECIMIENTOS

Al profesorado del grado de Bellas Artes de la UPV, por el buen trato y la prestación a ayudar al alumnado. A mi pareja, por la gran paciencia y apoyo.

ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE	2
ABSTRACT	2
KEYWORDS	3
AGRADECIMIENTOS	4
1. INTRODUCCIÓN	8
1.1 MOTIVACIÓN	8
1.2 JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES	8
1.3 BENEFICIARIOS	9
2. OBJETIVOS	10
3. METODOLOGÍA	10
3.1 METODOLOGÍA DEL TFG	10
3.2 METODOLOGÍA DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	11
4. DESARROLLO	12
4.1 Marco teórico	12
4.1.1 WORLDBUILDING	12
4.1.1.1 Referentes literarios	12
4.1.1.1.1 Mitos Japoneses	12
4.1.1.1.2 Kami	13
4.1.1.1.3 sintoísmo	13
4.1.1.1.4 Sociedad actual y su relación con los kami	13
4.1.1.1.5 Folklore Japonés	14
4.1.1.1.5.1 Yokai	14
4.1.1.1.5.2 Kitsune	14
4.1.1.1.5.3 Relación entre Kitsune y Kami	14
4.1.1.1.6 Conceptos clave para la especie de los Kitsunegami	15

4.1.1.2	Mundos de fantasía y/o ciencia ficción	15
4.1.1.2.1	Parámetros de los mundos	16
4.1.1.2.2	La magia en los mundos creados	16
4.1.1.2.3	Mundo de fantasía para los Kitsunegamis	17
4.1.1.3	Referentes de worldbuilding	17
4.1.1.3.A	Horizon Zero Dawn	17
4.1.1.3.B	Final Fantasy IV	17
4.1.1.3.C	Dungeons and Dragons	17
4.1.2	CONCEPT ART	18
4.1.2.1	Definición de Concept Art	18
4.1.2.2	El concept art dentro de la industria de videojuegos y cine.	18
4.1.2.3	Referentes para el concept art de Kitsunegamis	18
4.1.2.3.1	Referentes para personajes y <i>props</i> :	19
4.1.2.3.1.A	Naomi Baker	19
4.1.2.3.2	Referentes para paisajes:	20
4.1.2.3.2.A	Martin Johnson Heade	20
4.1.2.3.2.B	Julio Peris Brell	20
4.1.2.3.2.D	Caspar David Friedrich	21
4.1.3	NOVELA VISUAL	21
4.1.3.1	Definición de novela visual	21
4.1.3.2	Mecánicas y características de la novela visual	21
4.1.3.3	Referentes de novelas visuales	22
4.1.3.3.A	Long Live the Queen	22
4.1.3.3.B	The Wolf Among Us	23
4.1.3.3.C	Cinderella Phenomenon	23
4.2	Producción Artística	24
4.2.1	Especificaciones del mundo	24
4.2.2	Estructura del guion	24
4.2.3	Definición de estilo artístico y método de trabajo gráfico para la novela visual	24
4.2.4	Concept Art de los personajes	25
4.2.4.A	Protagonista	25
4.2.4.B	Nozomi	27
4.2.4.C	Fuyuko	28
4.2.4.B	Yami	29
4.2.5	Concept Art de los props	30
4.2.6	Concept Art de los ambientes	31
4.2.7	Diseño gráfico de la interfaz	32
4.2.8	Maquetación de los materiales en el programa TyrannoBuilder	32
5.	CONCLUSIONES	33
5.1	Análisis DAFO	33
5.2	CONTINUIDAD	33

6. REFERENCIAS	34
7. ÍNDICE DE FIGURAS	36
8. ANEXOS	37

1. Introducción

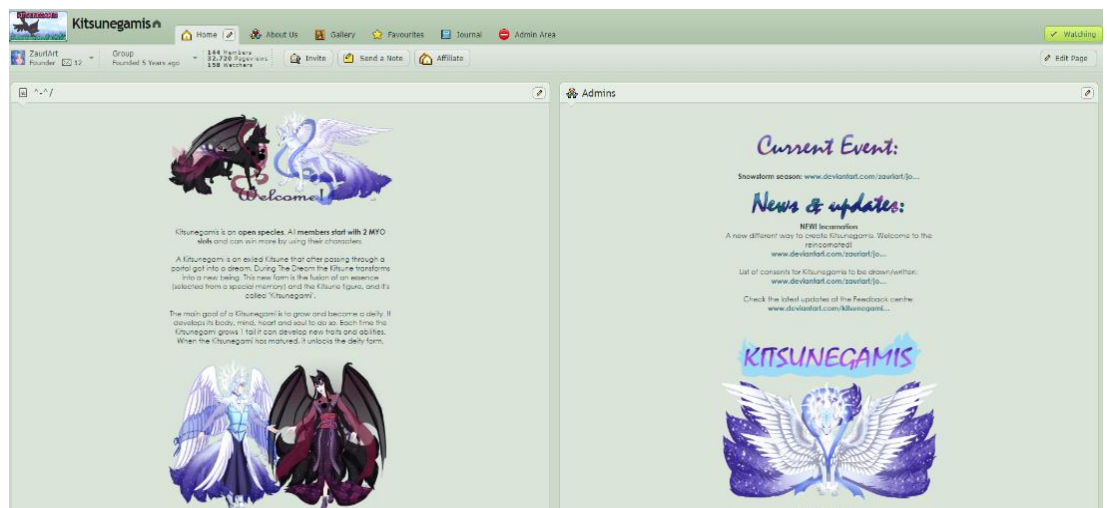
1.1 MOTIVACIÓN



1. Ejemplo de Kitsunegami. Ruiz Pérez, C. (2022).

El objetivo principal es la realización de la *demo* de un videojuego de tipo Novela Visual donde se narren y jueguen las aventuras de los “Kitsunegamis”. Dicha “Demo” sirve para plantear el proyecto a posibles personas interesadas en sumarse a la producción del videojuego y así pues plantear su pleno desarrollo y finalización.

Los “Kitsunegamis” son una especie similar al *Kitsune* japonés, pero de diseño más fantástico y variado, diseñada por la autora de este trabajo. Existe un grupo online de fans de los Kitsunegamis, donde los miembros pueden crear sus propios Kitsunegamis y hay disponibles retos y eventos de estilo RPG enfocados a la creación de dibujos y escritos.



2. Portada del grupo online, en DeviantArt. Captura de pantalla de junio 2023.

Las novelas visuales son un tipo de videojuego que encuentro muy interesante por su alto contenido gráfico y su versatilidad en los estilos 2D. Resulta para mí, además, una opción viable para aplicar todo lo aprendido durante la carrera de Bellas Artes y para llevar el *worldbuilding* de Kitsunegamis a una conclusión gráfica y operativa.

1.2 JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES

Kitsunegamis es un nombre que ha ido creciendo en los últimos 5 años. Comenzó como una presentación de especies de aproximación artística y *worldbuilding* en torno a ella para el disfrute de artistas y amantes del *roleplay*.

El grupo online en DeviantArt cuenta con más de 100 miembros que han creado más de 300 personajes de estas especies. Disfrutan dibujando sus



3. "Krios vs Amalthea".
Colaboración Ruiz Pérez, C. y
Lunar-imagination (2021).

personajes, haciéndolos interactuar entre ellos y conversando sobre ellos en el servidor de *Kitsunegamis* en la plataforma Discord.

Ahora el propósito es expandir las posibilidades de interacción con la especie y al mismo tiempo darla a conocer a otros usuarios fuera de DeviantArt, a través del lanzamiento de la demo de la novela visual.

Hay una parte de lore ya creado, así como algunos personajes principales. Para la novela visual se aprovecha el trabajo que ya se ha hecho y se expande con más personajes, más historia, más escenarios y más lore para confeccionar una historia jugable.



4. Imagen promocional evento
online "Starry Night". Ruiz Pérez,
C. (2020).

1.3 BENEFICIARIOS



5. Colaboración masiva para el evento "Potato Wedding" del grupo Kitsunegamis,
numerosos autores miembros del grupo (2020).

Los beneficiarios serán los jugadores de la Novela Visual, y en especial los miembros del grupo online de *Kitsunegamis* (lo cuales esperan con ansia más contenido acerca de este mundo y la especie).

Se espera de este proyecto, también, que aporte un ejemplo de trabajo para el currículum de la autora.

2. Objetivos

El principal objetivo de este trabajo es ahondar en la preproducción de una novela visual. Es una etapa en la que se estudian otros trabajos, se hacen pruebas, se definen propuestas y sobre todo se toman decisiones claves para la fase de producción de cualquier proyecto.

Como objetivos específicos se presentan, concretamente en base a diversos apartados:

- Para el *worldbuilding* de Kitsunegamis:
 - Escribir una pequeña historia que hable del mundo de los Kitsunegamis.
 - Describir las especies principales.
 - Definir un trasfondo principal de las especies.
 - Sintetizar los elementos clave del *worldbuilding* de Kitsunegamis.
 - Determinar las partes de la historia en torno a los que se desarrollará la novela visual.
- Para el *concept art* de la novela visual:
 - Analizar diversos ejemplos de novelas visuales.
 - Definir un estilo artístico para la novela visual.
 - Diseñar los elementos de la interfaz.
 - Diseñar los personajes, ambientes y *props* más destacables.
 - Elaborar diversas ilustraciones.
- Para el sistema de juego:
 - Comparar diferentes sistemas de tomas de decisiones en relación con la historia de los juegos.
 - Definir el estilo de sistema de tomas de decisiones para el proyecto.
 - Definir los marcadores principales del sistema.
 - Definir las variables principales.
 - Escoger un programa para la fase de producción.

3. Metodología

3.1 METODOLOGÍA DEL TFG

El primer paso fue analizar y comparar diversos videojuegos del género Novela Visual, atendiendo a los aspectos narrativos, el sistema de tomas de decisiones, la interfaz, el estilo artístico, los elementos gráficos y otros detalles como animaciones, efectos y sonidos. Dicho análisis se puede observar en el apartado “marco teórico” de este trabajo.



6. Portada del evento “Feathers on air”. Ruiz Pérez, C. (2021).

3.2 METODOLOGÍA DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Hay diversos aspectos que se han trabajado en este proyecto: el *worldbuilding* de Kitsunegamis, el concept art para la novela visual y la producción de la novela visual en el programa. El *worldbuilding* y el concept art van de la mano, ya que el uno define al otro y viceversa, por lo que se trabajaron a la vez. A la vez se iba insertando dichos contenidos en el programa informático de generación de Novela Visual.

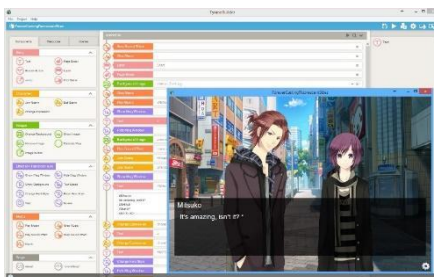
Para el *worldbuilding* se comenzó por documentar los mitos y el folclore japonés en torno a la figura del *kitsune*, de la que se parte para generar el concepto de Kitsunegamis. En base al presente de la historia, se escribió el trasfondo que explicaba cómo habían llegado los Kitsunegamis a ese punto y por qué eso era así. Hice una lista de acontecimientos y su relación a diversos conceptos clave a desarrollar a lo largo de la historia. Seleccioné la parte que podía ser más interesante para una novela visual, ya que debe contener un cierto número de decisiones a tomar por el jugador y esto hace que la historia deba tener varias vías por las que avanzar. En especial para la *demo* se seleccionó el prólogo de la historia para que sirviese a modo “tutorial” e introducción al mundo de los Kitsunegamis.

Para el *concept art*, a partir de los elementos más importantes definidos en el *worldbuilding*, se fue aplicando un proceso de análisis, búsqueda de referentes, experimentaciones, generación de propuestas y finalmente elección de la propuesta definitiva. Este método fue aplicado para el diseño de personajes, ambientes y elementos destacables.

Para el programa informático, se estableció un mapa conceptual de los marcadores, variables y líneas de la historia más importantes. A medida que se fueron teniendo los contenidos gráficos se fueron insertando en el programa “Tyranobuilder”, un programa informático para construir novelas visuales.

Para las fases de trabajo hice una lista de tareas usando la aplicación Zenkit, repartiendo las tareas de las ilustraciones en los siguientes pasos: estudios y *moodboard*, bocetos, arte final en escala de grises, pruebas de color, arte final en color.

Los recursos para realizar tanto el TFG como la producción artística de la novela visual han sido mi ordenador portátil personal (MSI *Leopard m80*), una *Display Tablet XP-pen* de 22 pulgadas, conexión a internet por Wi-Fi y un iPad con lápiz Apple.



7. Banner de TyranoBuilder (2015).

8. Interfaz de TyranoBuilder (2015).

4. Desarrollo

4.1 MARCO TEÓRICO

El marco teórico se organiza en tres grandes bloques: worldbuilding, novela visual y *concept art*.

4.1.1 WORLDBUILDING

“Curiosity is the most powerful thing you own. Imagination is a force that can actually manifest a reality” como dice James Cameron (TED 2010, 15:31), hablando de cómo llegó a producir películas de ciencia ficción icónicas, observar nuestro mundo e imaginar posibilidades es lo que nos lleva a crear nuevos mundos.



9. Escena del planeta de la película “Avatar”, 20th Century Fox (2009).

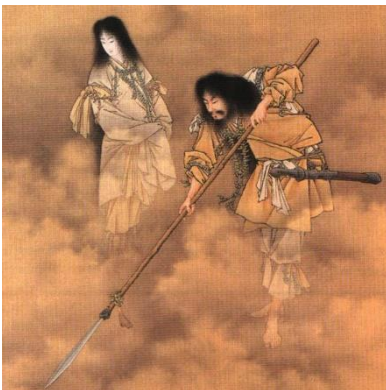
Para generar el mundo de los Kitsunegamis estudié los mitos, el folklore y la cultura japonesa para fundamentar una base sólida acerca de la figura de los “kitsune” para luego crear posibilidades y transformarlos en “Kitsunegamis”. Los cuales se exponen a continuación.

4.1.1.1 Referentes literarios

4.1.1.1.1 Mitos Japoneses

Gran parte de la composición del diseño de la especie y el trasfondo de los Kitsunegamis se basa en mitos y el folklore japonés, en especial sobre la figura del *kitsune* (zorro espiritual). Para explicar lo que son, antes es necesario presentar más información contextual.

Como toda cultura, Japón tiene sus propios mitos acerca de cómo se originó el mundo y por qué es cómo es. Los mitos japoneses tienen su propia colección de dioses y diosas, a partir de los cuales surgen otras deidades menores y criaturas fantásticas. A esto se le suma una particularidad: las deidades caídas en desgracia o las que sufren una transformación.



10. Izanagi and Izanami, Kobayashi Eitaku (1885).

Lejos de la perspectiva occidental, donde la mayoría de las concepciones se basan en la lucha del bien contra el mal, las deidades japonesas no están destinadas a ser “buenas” o “malas”, su razón de existencia está más ligada a los ciclos naturales, como muestra el mito de Izanami e Izanagi comentado por Cora Requena Hidalgo (2007, p. 6). Su estado no es permanente, pueden cambiar, morir, renacer, desvanecerse, evolucionar o degradarse, como le ocurre a la propia Izanami. Este modo de entenderlos, sin adjudicarles las etiquetas simples también se traslada posteriormente a otras criaturas fantásticas del folklore japonés.

4.1.1.1.2 Kami

Lingüísticamente hablando, la palabra “kami” se podría traducir como “deidad”, “papel” o “cabello” dependiendo de la pronunciación. En este proyecto el uso de la palabra se refiere al significado de deidad. Los nombres en japonés no poseen número gramatical, por lo que “kami” se puede referir a uno o muchos.



11. Fotografía del templo Takeo.

Mientras que en culturas occidentales los dioses son un número limitado de personajes, los *kami* japoneses son innumerables y no se refiere sólo a deidades mayores con nombre. Hay un pequeño panteón de los más destacados e importantes, pero tras estos hay una lista larguísima - y abierta - de deidades medias y deidades menores que simbolizan fenómenos, objetos naturales o espíritus como explica el doctor Sokyo Ono (1962, p. 26).

4.1.1.1.3 sintoísmo

La palabra *Shinto* (traducción en “camino de los dioses”) aparece por primera vez en escritos torno al siglo VIII para marcar las diferencias entre estas creencias populares de los importados Budismo, Confucianismo y Taoísmo a las islas niponas, un uso que se continúa hoy en día.

Esta “religión” no posee un fundador concreto y abarca más que un constructo religioso. Engloba actitudes, ideas y formas de hacer las cosas presentes en la cultura japonesa a lo largo de 2 milenios. Su objetivo es fomentar la veneración y la comunión con los *kami* (recordemos, sean deidades con nombre, objetos naturales, fenómenos o espíritus) (Ono, 1962, p. 19).

En la producción artística de este proyecto se pueden observar elementos propios del sintoísmo, tales como *shimenawa* (cuerdas sagradas) o *shide* (papeles doblados en zig-zag) presentes en los diseños de los personajes Nozomi y Fuyuko.

4.1.1.1.4 Sociedad actual y su relación con los kami

Las deidades y los templos forman parte de la vida anterior y actual de los japoneses. Ejemplos de esto es la ley de no derruir y no edificar en lugares donde haya un templo, por pequeño que sea o lo ruinoso que esté, o la costumbre de los barrios de hacer colectas entre los vecinos para o bien construir un templo que sea el templo del barrio o bien mantener y cuidar el templo que ya poseen en sus inmediaciones.

Ir a los templos es agradable y algo que se puede hacer en cualquier momento sin esfuerzo alguno (siempre hay alguno cerca). En su vida rutinaria se contemplan costumbres como ir a hacer alguna oración para pedir encontrar trabajo, pareja, sacar buenas notas en los exámenes, o simplemente tener



12. Meoto Iwa, shimenawa en rocas sagradas.



13. Plegaria, Japan Living Guide (2019).

buena suerte en general. No es algo que requiere un compromiso ni un esfuerzo comparativamente a, por ejemplo, la religión cristiana (que requiere un desplazamiento a una iglesia que probablemente no esté disponible cerca y que tiene horarios concretos y un día especial para ir, por ejemplo, los domingos).

En Japón, es tan bueno rezarle a una deidad menor como a una mayor. Tampoco se requiere una fidelidad a una deidad en concreto. Todos los santuarios de todas las deidades están abiertos a quien quiera visitarlos y/o venerarlos.



14. “La araña de tierra genera monstruos en la mansión de Lord Minamoto Yorimitsu”, Utagawa Kuniyoshi (1843).

4.1.1.1.5 Folklore Japonés

Habiendo puesto en contexto general los *kami* se procede a especificar sobre algunos espíritus y criaturas en los que se basa el proyecto.

4.1.1.1.5.1 Yokai

Los *yokai* son seres sobrenaturales que poseen formas de cosas inanimadas como de cosas animadas (animales, humanos, etc.) como ambas a la vez. Son *kami* caídos en desgracia, ya sea por olvido por parte de los humanos, por falta de veneración o porque ellos mismos han degenerado (Perez Riobó, 2013, p. 9). No incluyen a las almas errantes humanas (lo que en la cultura occidental entendemos como fantasmas), eso son los *yurei*. No todos son malignos o vengativos, a veces son incluso amigables y ayudan a las personas. Entre la larga lista de *yokai* se encuentran los *kitsune*.

4.1.1.1.5.2 Kitsune

El *kitsune* toma como forma principal el zorro. Existen varios tipos de *kitsune*. Los *kitsune* al servicio de la deidad Inari, los *zenko*, se les considera benévolos. Los *nogitsune* son *kitsune* salvajes que tienen el poder de provocar enfermedades y poseer a las personas. Hay un tipo de mal en la salud en la cultura japonesa asociado a los *nogitsune*. Los *ninko* son un tercer tipo que son más bien neutrales. Les gusta adoptar forma humana, especialmente formas femeninas bellas, y mezclarse entre los humanos. La expresión en japonés “enseñar la cola” (significando mostrar las verdaderas intenciones) es una clara alusión a los *ninko*. También están los *kyubi*, *kitsune* de 9 colas, consideradas criaturas legendarias que traen paz y prosperidad (Perez Riobó, 2013, p. 63).

4.1.1.5.3 Relación entre Kitsune y Kami

Los *kitsune* son *yokai*, los *yokai* son un tipo de *kami* (no tan asociados a la idea occidental de dios/a). Hay un tipo de *kitsune*, llamados *zenko*, que se distinguen por estar al servicio de una deidad: Inari, deidad del arroz y patrona de la que fue durante mucho tiempo la capital del país, Kyoto. Son los



15. Ogata Gekko., 1898. Ukiyo-e “Kyubi no Kitsune”. El kitsune descubierto huye en la noche.



16. Escultura de kitsune en el Fushimi Inari.

mensajeros de la deidad, más que los protectores del templo, al contrario que las figuras de perros o leones en otros templos (Sokyo Ono, 1962). También se les reza y se les hace ofrendas, concretamente de 1 yen (al ser una moneda plateada, ya que la dorada de 5 yenes se ofrece a los *kami*).

En el templo Fushimi Inari, en Kyoto, se pueden encontrar estatuas de *kitsune* en las entradas y a lo largo de la montaña que ocupa el recinto del templo.

4.1.1.1.6 Conceptos clave para la especie de los Kitsunegami

El fundamento sobre el que gira la especie es la evolución. Del mismo modo que el concepto de alma en la cultura japonesa viene preponderantemente de la influencia del budismo y la idea de una continuidad de transmigración y evolución moral como argumenta Masaharu Anesaki (2015, p. 35). Los Kitsunegami crecen colas (como los *kitsune*, concretamente los *kyubi*) y con ello ganan poder. Este poder no es un poder categorizado como bueno o malo, es una fuerza y energía neutras que pueden usarse para cualquier fin. Maduran y desarrollan su cuerpo, mente, corazón y espíritu. Una vez han alcanzado un desarrollo pleno, su poder aumentado les confiere el estado de “*kami*” (refiriéndose a deidad). Kitsunegami es una palabra compuesta: *kitsune* más *kami*, en japonés al juntar palabras para componer una nueva se prioriza una pronunciación más cómoda y rápida, así pues, la sílaba “*Ka*” se convierte en su derivada “*Ga*”, pasando el nombre a pronunciarse “*Kitsunegami*” en vez de “*Kitsunekami*”.

Los Kitsunegamis, una vez adquirido el nivel de *kami* pasan a ser deidades entre menores y medias, especializadas en el tema que empezaron a desarrollar tras su transformación en el nuevo mundo. Vienen a ser un nuevo tipo de *kitsune* creado para que estén más cerca de las deidades que de los *yokai*.

4.1.1.2 Mundos de fantasía y/o ciencia ficción

El objetivo del worldbuilding es crear mundos donde la historia y los personajes se puedan llevar a cabo y desarrollar. Los parámetros que definen dichos mundos tienen repercusión en el aspecto, personalidad, actitud, cultura y formas de interactuar con el entorno y las especies de los seres vivos que lo habitan.

El aspecto más atrayente de generar y explorar en las historias nuevos mundos es descubrir y plantearse las posibilidades, ya sean similares a nuestra realidad o completamente distintas. Esto a menudo es usado para poner sobre la mesa posibles realidades con una tecnología o tipo de ciencia distinta (ciencia ficción) o realidades afectadas por energías místicas como la magia (fantasía).

Hoy en día magia y ciencia están cada vez más cerca en nuestro mundo contemporáneo ya que casi nada parece imposible para la audiencia, como argumenta Mark J.P. Wolf (2020, p. 9), por lo que en algunos mundos magia y ciencia se combinan en una.

4.1.1.2.1 Parámetros de los mundos

El principal componente para definir es lo mucho o poco que está basado en nuestro mundo. Si está parcialmente basado en nuestro mundo, se determina la edad o periodo histórico referente, en ocasiones también el país o cultura al que se asemeja.



17. Escena de la película "Dune", Warner Bros (2021).

Se especifican los diferentes biomas y la orografía. Hay que tener en cuenta que los biomas determinan muchas de las características de las especies que las habitan o las exploran. Dependiendo del clima, vegetación, fauna y orografía esto da pie a unos aspectos u otros en la forma de interactuar con el mundo. Un ejemplo de esto es como en Dune, las condiciones extremas del desierto y las criaturas que lo habitan obligan a los protagonistas a moverse al caminar de una forma muy determinada.

Dentro de este marco físico y de biodiversidad, las especies inteligentes que lo habitan u exploran toman concepciones, formas de pensar y de actuar determinadas. También se definen aspectos culturales, los arquitectónicos de los lugares habitados y en ocasiones los aspectos espirituales.

Dicha estructura global sirve a posteriori como base para desarrollar las diferentes historias basadas en esos mundos. Un ejemplo de ello es la saga de Star Wars, donde su definición de los planetas, los biomas, las especies que los recorren y las culturas se contemplan a través de las diferentes historias, a veces no conectadas entre ellas.

4.1.1.2.2 La magia en los mundos creados

El componente esencial de un mundo de fantasía es, a menudo, la magia o alguna clase de energía que interacciona con el mundo y/o sus habitantes.

La función y forma de entender esta energía o magia varía de un mundo a otro. Puede ser un poder neutro, algo de origen benigno, maligno o consecuente de algo mayor. Puede estar muy ligada a la trama de la historia o ser más bien un recurso.

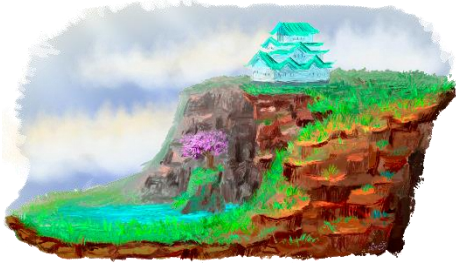
Es conveniente establecer límites o costes a la magia, de ese modo se permite que haya sistemas de economía, esfuerzo o moral en su uso (Forbes 2020). Las opciones de manipularla son establecidas por las acciones posibles y por una tabla de escala de poder. Un ejemplo de esto es la saga de Harry Potter, donde la magia se aprende y se manipula usando varitas, y donde hay una lista de los magos y brujas más poderosos.



18. Escena de Kamino, Bad Batch, Disney (2022).



19. Escena del videojuego "Hogwarts Legacy" (2023)



20. Kitsunegamis home base.
Ruiz Pérez, C. (2021)
21. Mapamundi de Kyurn. Ruiz
Pérez, C. (2021)

4.1.1.2.3 Mundo de fantasía para los Kitsunegamis

Los Kitsunegamis hacen un viaje desde un mundo clásico del folklore japonés, el Makai (lugar donde habitan muchos *yokai*) a un mundo nuevo de fantasía de creación propia, Kiyurn. Las especificaciones de ambos mundos se describen en anexos.

4.1.1.3 Referentes de worldbuilding

4.1.1.3.A Horizon Zero Dawn

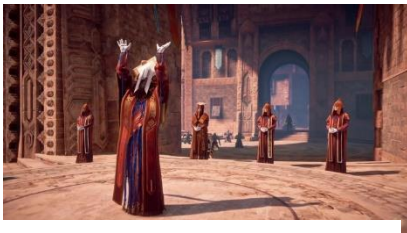
Esta impresionante producción de Guerrilla Games es un ejemplo perfecto de cómo se define y construye un mundo nuevo. En cada parte de dicho mundo se encuentra información de cómo es el mundo en el presente, como fue en el pasado y cómo es posible que sea en el futuro. La historia, las especies, los biomas, todo está claramente definido y el jugador puede llegar a conocer hasta los detalles más ínfimos si se lo propone.

4.1.1.3.B Final Fantasy IV

Si bien toda la saga de Final Fantasy muestra muchos puntos en común en cuanto al tipo de juego y la estética, cada entrega de Final Fantasy es un mundo distinto con una historia distinta. La cuarta entrega en concreto se basa más en el ambiente medieval-fantástico que otros juegos posteriores. Establece una clara conexión entre las criaturas que habitan el mundo y cómo se relacionan con las diversas civilizaciones. Cada civilización da prioridad a desarrollar un tipo de tecnología dependiendo de la zona geográfica en la que vive.

4.1.1.3.C Dungeons and Dragons

Este juego de rol de historias de fantasía épica creado originalmente por Wizards of the Coast cuenta con un enorme trabajo derivado en campañas de juegos, libros, novelas, videojuegos e incluso serie animada y película. A pesar de estar producidos por numerosos y diversos autores, hay establecidos una serie de determinados mundos, especies, mapas y ciudades y eventos de historia que son comunes a todas las producciones. Es un buen ejemplo de cómo la creación de un mundo de fantasía puede valer para diferentes escritores y artistas.



22. Escena del fuerte Nora,
Horizon Zero Dawn. Guerrilla
Games (2017)
23. Escena de la ciudad Carja,
Horizon Zero Dawn. Guerrilla
Games (2017)



24. Escena de la llegada de los
"alas rojas", Final Fantasy IV,
Squaresoft (1991).
25. Mapa de la luna, Final
Fantasy IV. Squaresoft (1991).



26. Escena de la película "Honor
entre Ladrones", Dungeons and
Dragons. Hasbro (2023).

4.1.2 CONCEPT ART

4.1.2.1 Definición de Concept Art

El Concept Art es compendio de trabajo gráfico realizado entre la primera idea y la producción final de un proyecto (Ramenazi 2021). Su función es crear un referente visual que de forma y color a los elementos (personajes, ambientes, escenas, *props*) que intervienen en el proyecto, para que posteriormente se realicen las producciones finales en base a dichas referencias.



27 y 28 Concept art para "Blancanieves", de Disney, Tenggren, G. (1937).

4.1.2.2 El concept art dentro de la industria de videojuegos y cine.

En la industria del cine y la industria de los videojuegos el concept art juega un papel clave que permite especificar cada elemento y diferenciarlos de otras producciones. También posibilita estudiar y ahondar en temáticas y estéticas que pueden ser importantes.

Un ejemplo clásico es el trabajo que Walt Disney le pidió hacer a Gustaf Tenggren en 1937. Las palabras "concept art" como tal no existían entonces (el término fue acuñado en 1961) pero un gran trabajo de investigación y pruebas era necesario para llevar a la realidad el proyecto entonces ambicioso de Disney: llevar el arte característico de los cuentos europeos a la pantalla animada, a todo color.

Desde entonces el concept art ha tenido un interesante recorrido. Hoy en día los artistas especializados en concept art muestran cierta semejanza en los procesos de estudio y preproducción; siendo éste la búsqueda de formas atractivas en la silueta el primer paso, líneas o escala de grises en el segundo, propuestas de color en el tercero y render o arte final en el cuarto (Krüger, 2023). Este método es ágil y eficaz para la industria del cine o los videojuegos, y es el mismo que se aplica en este proyecto.



29. Concepts, Krüger, P. (2019).

4.1.2.3 Referentes para el concept art de Kitsunegamis

Se dividen en dos bloques: referentes para el arte de los personajes y referentes para los ambientes.

Para la Novela Visual de Kitsunegamis se busca un estilo artístico similar a la pintura digital, en concreto un estilo que busque emular las pinceladas al óleo del arte tradicional en una imagen digital. Por ello, para los paisajes se toman como referencia pintores de paisajismo, mientras para los personajes y *props* se toman como referencias artistas que ya trabajan la pintura digital.

4.1.2.3.1 Referentes para personajes y *props*:

4.1.2.3.1.A [Naomi Baker](#)

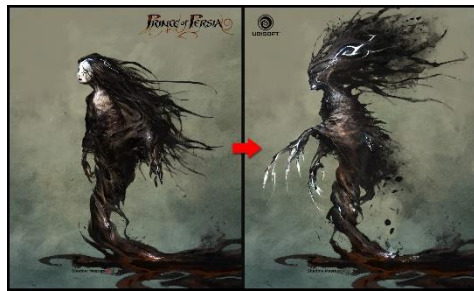


30. Concept Art para *Ghost of Tsushima*. Baker, N. (2019)

Concept Artist que ha trabajado para numerosas empresas grandes como Marvel y ha realizado diseño de personajes para juegos como *Guild Wars 2* o *Ghost of Tsushima*. También ha trabajado en la elaboración de ilustraciones y pósters de dichos videojuegos.

Su estilo de pintura digital enfatizando las texturas, las pinceladas, la construcción del volumen con pequeñas formas geométricas y desdibujado de los límites de la figura hacen que su estilo sea muy característico y atrayente. Es capaz de resolver formas y volúmenes con grandes pinceladas de pinceles digitales muy concretos y es hipnótico ver como presta gran cuidado a cada detalle en la fase final (a veces se la puede ver en su proceso artístico a través de sus *streams* en su canal de Twitch).

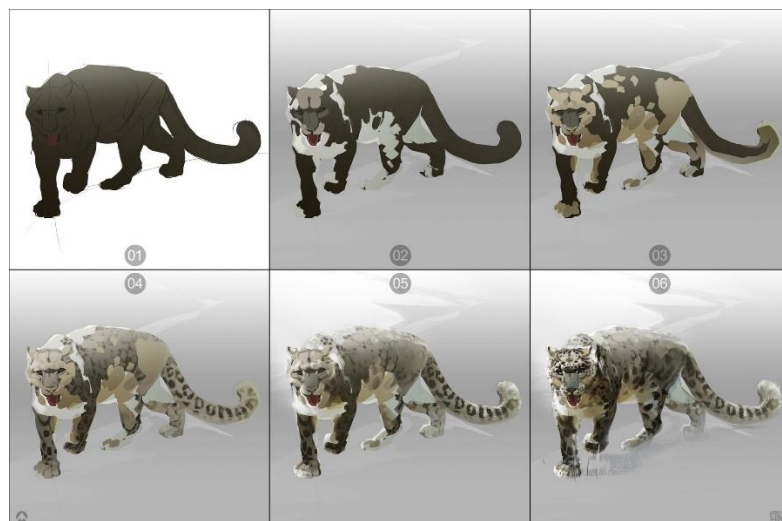
4.1.2.3.1.B [Thierry Doizon](#)



31. Concept art para el videojuego "*Prince of Persia*", Ubisoft, Doizon, T. (2017).

Este internacional y experimentado concept artist y director de arte que ha viajado y trabajado en proyectos en Canadá, Francia, Estados Unidos y se encuentra actualmente trabajando en un proyecto de videojuego en Valencia. Ha estado en grandes estudios como Acclaim Studios, Splash Damage, Activision, Ubisoft y Eidos Montreal; formando parte del equipo de desarrollo de famosos videojuegos como *Assassins Creed*, *Deus Ex*, *Hitman* o *Prince of Persia*.

Textura y dinamismo es lo que más define la obra de Doizon, como puede en el ejemplo a la izquierda. Su proceso de "manchas grandes" a "manchas pequeñas" resulta muy interesante. Es capaz de plasmar de forma eficaz la luz y los reflejos en pocos tonos.



29 Doizon, T. 2021. Snow leopard.



32. *Plague Tyrant*. Mayer, D. (2023).

4.1.2.3.1.C [Dominik Mayer](#)

Mayer es un ilustrador *freelance* alemán de fantasía oscura cuyas obras tienen mucha definición y potencia visual. Ha trabajado como artista generalista tanto 2D como 3D, diseñador gráfico, y *concept artist* en Hamburgo y Múnich. Ha hecho trabajos para grandes empresas como Wizards of the Coast, Netflix, Blizzard, Axis Animation, Tencet y Riot Games. También desarrolla sus propios proyectos.

Las siluetas quedan extremadamente definidas, la composición está muy calculada y rellena las figuras con una miríada de pinceladas de diferentes direcciones.

4.1.2.3.2 Referentes para paisajes:

Las ilustraciones de las novelas visuales suelen destacar por su calidad y trabajo. Precisamente por el habitual diseño de la interfaz, los fondos en los que se sitúan las escenas suelen destacar bastante, por lo que usan como referentes los siguientes maestros de la pintura de paisaje al óleo:

4.1.2.3.2.A Martin Johnson Heade

Luminista estadounidense del siglo XIX. Su mayor característica es la luz delimitada. Ésta no inunda todo el paisaje, sino que está focalizada en puntos muy concretos y marcados. El resto que pierde saturación para dejar el protagonismo a la parte de luz (es un efecto aún más reforzado y muy intencionado en este artista). Sus composiciones son tranquilas transmitiendo una sensación de calma. Suele haber un elemento del paisaje que muestra protagonismo, aparte de la luz.

4.1.2.3.2.B Julio Peris Brell

Si bien todos conocemos la grandiosidad de Sorolla, no por menos debería ser valorado también este pintor luminista valenciano perteneciente a la segunda mitad del siglo XIX y la primera del XX. En sus obras, con cierto toque costumbrista, el cielo mancha el suelo siempre (independientemente de la presencia de agua o no). Los tonos rebotan, seguramente como influencia de la teoría de la luz y del impresionismo. Usa tonos fríos y saturados en las sombras (especialmente el azul ultramar). Las pinceladas van siempre en la dirección de la forma del objeto que se dibuja.

4.1.2.3.2.C Albert Bierstadt

Este artista luminista estadounidense del siglo XIX suele establecer un contraste muy alto en el primer término. Uso de violetas en las sombras. La luz suele ser marcadamente con tonos amarillo o naranja. Tiende a usar los complementarios para formar las zonas de luz y sombra en los objetos, siendo



33. *York Harbor, Coast of Maine*. Heade, M.J. (1877).



34. *"Barcas en la playa"*, Peris Brell, J. (1927).



35. *Bierstadt, Albert, 1966, "A Storm in the Rocky Mountains, Mt. Rosalie"*.



36. "Winterlandschaft mit Kirche", Friedrich, C. D. (1811).

la combinación amarillo-anaranjado/violeta-cian la más abundante en sus obras. Su arte destaca por un gran control de la profundidad. Las formas están muy definidas, acercándose más a una pintura realista que trata de llegar al nivel de definición de la fotografía.

4.1.2.3.2.D Caspar David Friedrich

Del luminismo pasamos al romanticismo alemán del siglo XIX. Sus obras suelen incluir elementos como niebla, el cielo oscuro, ruinas o viejos árboles. Lo que atrapa de Friedrich es su capacidad de poner al espectador en un estado inmersivo que lo traslada a sus obras. La temática es tan clara y todos los elementos potencian la temática. Todo en el cuadro está al servicio del mensaje que transmite. Su capacidad de comunicación a través del género gráfico es excepcional.

4.1.3 NOVELA VISUAL

4.1.3.1 Definición de novela visual

Se trata de un tipo de videojuego más cercano a ser un libro con imágenes que un videojuego de acción. El principal atractivo es el trabajo gráfico de los personajes y los fondos y son muy populares en Japón principalmente (Stegner, 2023). Las novelas visuales suelen integrar un sistema de tomas de decisiones que hacen que la narrativa de la historia tome un rumbo u otro, teniendo disponibles diversos finales a los que llegar dependiendo de la ruta que se ha seguido. Existen novelas visuales de muchos géneros: horror, romance, fantasía, etc. Dependiendo de algunas mecánicas que se integren en el videojuego, la novela visual puede pasar a ser un "point-and-click". Algunos incluyen minujuegos tipo puzzle o de estrategia.

4.1.3.2 Mecánicas y características de la novela visual

Las novelas visuales cuentan con 4 grandes apartados: la narrativa, el aspecto visual, el audio y el diseño de juego (Musk, 2018).

La narrativa es el guion, que incluye la historia y las rutas posibles, con cuáles serían las decisiones para tomar. En la historia es muy importante tener un buen *storytelling* que enganche al jugador y le haga sentirse como el protagonista.

El aspecto visual son el diseño y el arte de personajes, ambientes, props e interfaz (menú, botones, cajas de texto, etc). En ocasiones incluye también animaciones.

El audio comprende pistas de fondo para amenizar la historia, sonidos concretos y en ocasiones voces de doblaje para los personajes.



37. Interfaz de toma de decisiones, "Long Live the Queen", (2016).

El diseño de juego integra el sistema de tomas de decisiones, los marcadores, los valores (estos sirven para determinar la cantidad de opciones disponibles en las tomas de decisiones) y, si los incluye, inventario, minijuegos u otras mecánicas propias de otros tipos de videojuegos (como batallas por turnos, árboles de habilidades, exploración de mapa, economía, etc).



38. Interfaz de selección de desarrollo de habilidades, "Long Live the Queen" (2016).

4.1.3.3 Referentes de novelas visuales

4.1.3.3.A Long Live the Queen

Long Live the Queen es un videojuego de simulación de rol desarrollado por Hanako Games y Spiky Caterpillar, publicado por Hanako Games. La historia del juego sigue a una joven princesa que se está entrenando para convertirse en reina después de la muerte de su madre. El objetivo del juego es mantener a la princesa con vida durante 40 semanas hasta que cumpla 15 años y sea coronada. Un objetivo difícil pues hay numerosos complots y peligros.

39. Publicidad, "Long Live the Queen", (2016).

Excelente novela visual con una variedad de mecánicas y opciones sorprendentes. Más de 10 finales opcionales para la historia, y una secuenciación de toma de decisiones continua que supone un reto al jugador. La historia tiene mucho contenido, tanto que hay que jugar la Novela Visual más de 5 veces para explorarlo todo. Hay un número muy grande de personajes para tener en cuenta.



Usa una particular mecánica de elección de subir puntos de habilidad que afectan a cada escena. El arte y *layout* es muy pulido y agradable. La música, pese a no tener más de 5 canciones, acompaña perfectamente las escenas.

4.1.3.3.B The Wolf Among Us

The Wolf Among Us es un juego de aventura gráfica por episodios desarrollado por Telltale Games, basado en la serie de cómics Fables de Bill Willingham. Los jugadores controlan a Bigby Wolf, el sheriff de Fabletown, una comunidad clandestina de personajes fantásticos de los cuentos de hadas.

Muy interesante narrativa, casi como si de una película se tratase. Los diálogos, aparte de estar escritos, cuentan con voz de doblaje que suena a la vez que se activa la animación de habla del personaje.

Posee mecánicas de tiempo que hacen que haya elecciones que se deban tomar de forma rápida.

El estilo artístico es de cómic americano “impreso” sobre modelos 3D de mediano número de polígonos. Esto permite animar la narración de la historia hasta cierto punto. El *layout* de las decisiones a tomar es muy dinámico, siendo que las opciones se desplazan por la pantalla.

4.1.3.3.C Cinderella Phenomenon

Cinderella Phenomenon es un juego de simulación “otome” producido por Dicesuki. Los jugadores pueden experimentar una historia de cuento de hadas mientras disfrutan de la compañía de un hombre capaz de tener citas. Se lanzó en 2017 para ordenador.

Lo que destaca de este juego principalmente es la estética. No es porque sea estilo “anime”, es porque todo está bien integrado en la misma estética. Tanto los personajes como los fondos como el *layout* está finamente delineado, con textura suave y poca variación de tono en las sombras que recuerda ligeramente al Art Nouveau. Todo queda limpio y el espacio tanto de juego como de arte fluye como uno sólo.

No ofrece muchas opciones de decisiones y la mecánica es muy simple. Es más bien como leer un cuento en el que de vez en cuando te preguntan algo.



40. Banner del juego “the wolf among us”. Telltale Games (2014).

41. Imagen de secuencia cinemática del juego, “the wolf among us” (2014).



42. Banner del juego “Cinderella Phenomenon”, Dicesuki (2017).

4.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este proyecto hay 3 ámbitos que se desarrollaron a la vez, haciendo que los unos afectasen a los otros: las definiciones de los mundos (*worldbuilding*), el *concept art* de los personajes, ambientes y *props*, y las especificaciones de la novela visual (guion, interfaz, mecánicas). En este capítulo de la memoria se exponen los procesos de cada ámbito, en algunos casos ampliados a través de los anexos.

4.2.1 Especificaciones del mundo

Tal y como se describe en el apartado de *worldbuilding*, es necesario tener establecidos los parámetros del mundo para que la historia y la creación de personajes, escenarios y demás sea coherente. Para el desarrollo del universo Kitsunegamis especifiqué 2 mundos: el de antes (prólogo de la historia), el Makai, y el mundo nuevo de fantasía, Kiyurn (al que llegan a través del portal).

Generé un documento con especificaciones para ambos mundos y algunas imágenes de referencia. Se puede encontrar en los anexos.

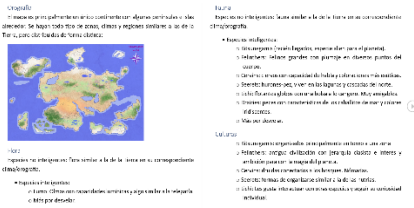
4.2.2 Estructura del guion

A la hora de escribir un guion para una novela visual no tuve únicamente en cuenta la historia. Las novelas visuales están pensadas para que haya diferentes rutas con diferencias notables en la historia. De forma que el guion incluye los marcadores de cada capítulo y escena, una numeración lógica para la toma de decisiones y especificar los efectos sobre los valores (habilidades/marcadores/valores del sistema) que tiene cada decisión. Los valores del sistema también pueden hacer que determinadas decisiones se muestran visibles o no. En cada decisión en el guion especifiqué qué valores están actuando y si hay alguna condición para que la opción se muestre en el juego.

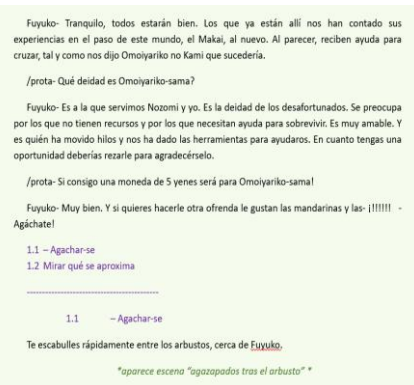
4.2.3 Definición de estilo artístico y método de trabajo gráfico para la novela visual

Tomando como referencia la pintura digital y los referentes anteriormente nombrados hice estudios y pruebas para definir el estilo y método a aplicar a las ilustraciones y diseño gráfico de la interfaz de la novela visual.

Determiné usar el pincel “*gouache*” y aplicar el método *glazing* sobre los renderizados en grisalla para agilizar (ya que la pintura digital suele requerir más tiempo que otros estilos) y dar coherencia al trabajo.



43. Imagen del documento del *worldbuilding* de Kitsunegamis. Ruiz Pérez, C. (2023).



44. Captura de imagen de la estructura del guion. Ruiz Pérez, C. (2023).



45. Estudios de anatomía canina. Ruiz Pérez, C. (2022).



En anexos se encuentra un documento donde se expone a fondo estos estudios, pruebas y decisiones para aplicar al proceso gráfico.

4.2.4 Concept Art de los personajes

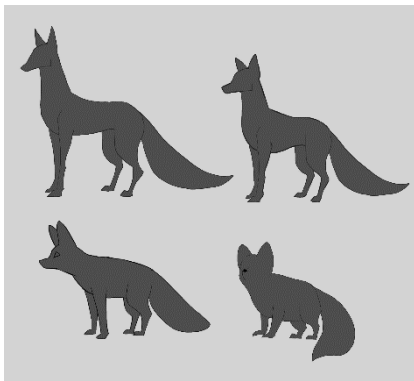
Los personajes se dividen en los dos mundos. Fuyuko y Nozomi habitan el Makai, mientras que Yami recibe al protagonista en Kiyurn. El protagonista (no tiene nombre, ya que en la novela visual se posibilita al jugador ponerle nombre) proviene del Makai y viaja a Kiyurn, viéndose su transformación en el proceso.

4.2.4.A Protagonista

El/la/le protagonista no tiene género ni nombre dado que al principio de la novela visual se posibilita al jugador definir los pronombres y un nombre.

El personaje protagonista tiene la función de canalizar la introducción al mundo de los Kitsunegamis. Desde el punto de vista de la historia, se despierta entre los exiliados, a la espera de cruzar el portal hacia al nuevo mundo. Ayuda en las labores de preparación y cruza junto con otros. En el nuevo mundo descubre (y el jugador también) los cambios en la apariencia de los *kitsune* y lo que significan. Teniendo este panorama en mente, el personaje protagonista se decidió que integrase conceptos y estéticas de “inocencia”, “descubrimiento”, “cambio” (dos aspectos distintos) y finalmente “asombro” (en la versión Kitsunegami).

Para representar la inocencia se optó por un cuerpo más pequeño, de formas más redondas, y de una sola cola, casi como si fuese un cachorro. También se mantiene una gran mancha blanca en el pecho como si fuera un babero. Para la sensación de “descubrimiento” se pensó en el sentimiento de “sorpresa”, por lo que se optó por hacer los ojos grandes. Finalmente, en la forma de Kitsunegami se simboliza el asombro con plumas en todas direcciones alrededor de la cabeza.



46. Estudios de tipos de cuerpos para el protagonista. Ruiz Pérez, C. (2022).

47. Paletas para el protagonista. Ruiz Pérez, C. (2023).



49. Concepts para la versión Kitsunegami del protagonista. Ruiz Pérez, C. (2023).



48. Estudios de diseño de protagonista Kitsunegami. Ruiz Pérez, C. (2023).

Para la paleta de la forma original se probaron coloraciones ligeramente inspiradas en las habituales a los animales de nuestro mundo. Elegí la cuarta por tener un aspecto más original con las manchas.

En el documento adjunto en anexos sobre el concept art se puede observar mejor el desarrollo de diseño de personajes.



50. Arte final del protagonista Kitsunegami. Ruiz Pérez, C. (2023).

4.2.4.B Nozomi

El nombre significa deseo o esperanza en japonés. Este personaje simboliza la esperanza de salvación de los *kitsune* perseguidos, y su función es encargarse de que crucen el portal a una tierra segura.

Hace un pacto con una deidad de un templo que le presta su poder a través del espejo que porta para abrir portales. Es muy costoso en energía, no puede mantenerlos mucho tiempo y debe hacerlo sin que se enteren los cazadores (enemigos). Decide que él mismo no cruzará para seguir abriendo portales. Cuenta con la ayuda de Fuyuko para la tarea.

Nozomi no posee, por el momento, forma humanoide. Incluí en el diseño de *kitsune* elementos propios del sintoísmo para reflejar su trasfondo. De entre las primeras siluetas opté por un tipo de cuerpo más abultado y grande, una figura que impone con sólo verla, pero de actitud amable.

Para la paleta de color experimenté con diversos grados de claridad/oscuridad del pelaje, así como paletas más cálidas o frías.

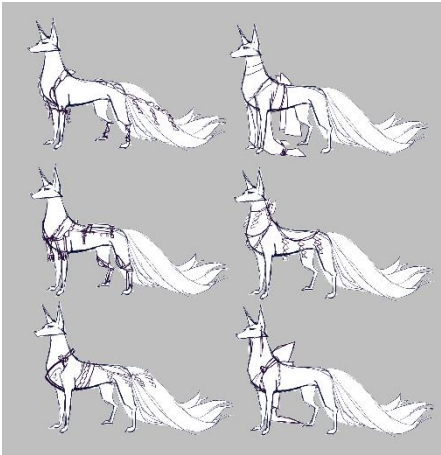
Finalmente decidí escoger un blanco con tonos verdeazulados, el pañuelo verde y el *shimenawa* color marrón claro.



51. Bocetos de siluetas para Nozomi. Ruiz Pérez, C. (2023).
 52. Estudio del cuello y cabeza de la silueta escogida. Ruiz Pérez, C. (2023).
 53. Grisalla en proceso. Ruiz Pérez, C. (2023).
 54. Paletas de color para Nozomi. Ruiz Pérez, C. (2023).



29 Ruiz Pérez, C. 2023. Arte final de Nozomi.

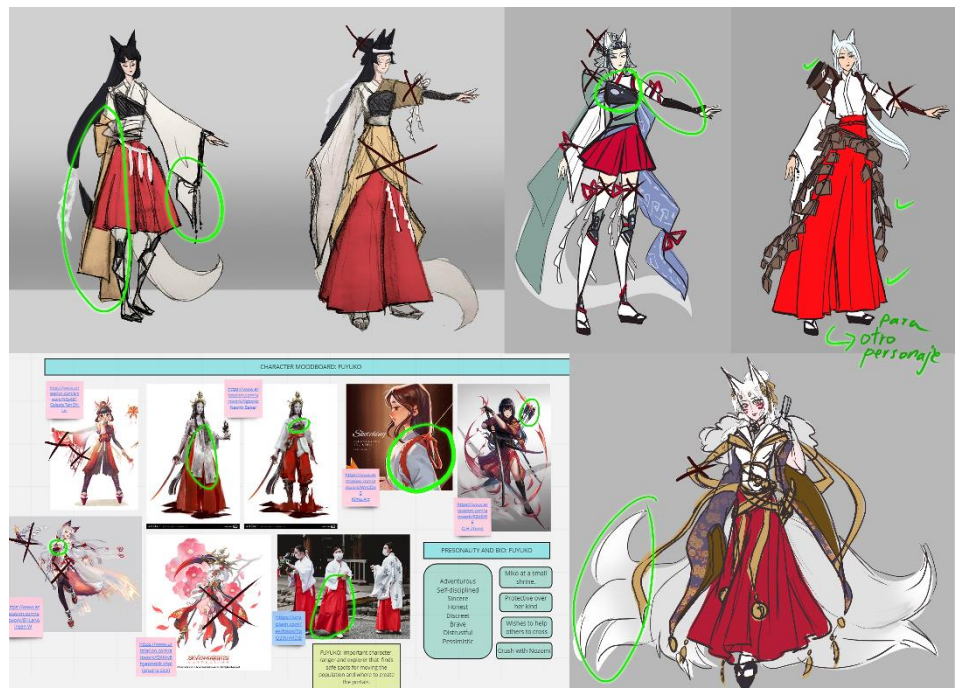


4.2.4.C Fuyuko

Ella es servidora de un kami japonés y al igual que Nozomi incluye elementos sintoístas en su diseño. Ella ayuda a Nozomi en su misión de trasladar los kitsunes que huyen del peligro. Fuyuko es la brújula que marca el lugar propicio donde abrir el portal al nuevo mundo. Ella se encarga de señalar los lugares con energía sagrada que a la vez ofrezcan cierta protección al paso. Simboliza la “flecha”: la dirección, intención y señalización del punto objetivo. Así pues, todo su diseño está construido con formas afiladas y triangulares, y su propia arma es el arco.

Fuyuko es de los pocos personajes del mundo del Makai que tiene dos formas: la animal y la humanoide. El concept art de ambas formas se llevó a la vez para mayor coherencia de diseño del personaje.

Se comenzó con un *moodboard* con las claves estéticas y los aspectos más importantes de su personalidad, generado usando la herramienta online Miro. Siguiendo estos referentes se hicieron diversos bocetos, ya con algunas posibilidades de color ya que quedaba claro que la *hakama* (pantalón) debía ser rojo como el que llevan las sacerdotisas Miko en los templos sintoístas. Tras estos bocetos se seleccionaron las partes más interesantes y se hizo el boceto definitivo de los rasgos, atuendo y accesorios de Fuyuko. A la vez, se establecían 4 paletas de color para el pelaje de la forma *kitsune*. Una vez seleccionado el color del pelaje éste es el que se aplicó a las colas, el cabello y las orejas en su forma humanoide.



- 55. Fuyuko: cuerpo. Ruiz Pérez, C. (2023).
- 56. Fuyuko: accesorios. Ruiz Pérez, C. (2023).
- 57. Fuyuko: paletas. Ruiz Pérez, C. (2023).
- 58. Fuyuko: claves de la silueta. Ruiz Pérez, C. (2023).

59. Moodboard y concepts para Fuyuko. Ruiz Pérez, C. (2023).

Los accesorios debían tener algún punto en común en las dos formas: por lo que elegí que se repitieran la cinta que sujeta las mangas y las cuerdas rojas.

Se aplicó el método especificado en el apartado 4.3.3, tratando de obtener un resultado pulido para el arte final.



60. Artes finales de Fuyuko. Ruiz Pérez, C. (2023).



Diseño original
2018

Diseño mejorado
2020

Diseño adaptado
para la novela visual
2023

4.2.4.B Yami

El diseño de Yami ya se realizó hace algunos años, cuando se fundó el grupo online. Dos años más tarde, se revisó el diseño y se mejoró. Para este proyecto se decidió producir arte actualizado siguiendo el mismo procedimiento artístico y usando el mismo estilo que el resto. En la novela visual aparece como personaje secundario haciendo el papel de guía en el primer capítulo y es un ejemplo de lo que un Kitsunegami plenamente desarrollado puede llegar a ser.

Se hicieron leves ajustes de la paleta de color del personaje para estar en acorde a las escalas del resto de ilustraciones.

Experimenté con animar las estrellas de sus colas. Sin embargo el archivo resultante de buena calidad era demasiado pesado para la novela visual, por lo que se quedó en “.png”.



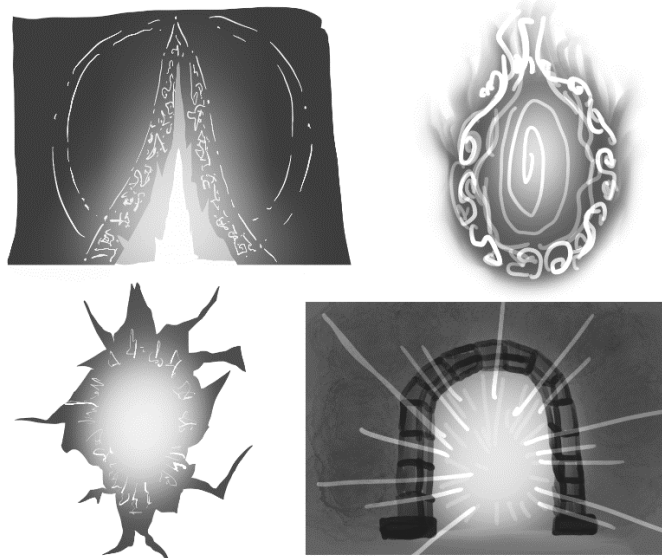
62. Arte final de Yami con animación. Ruiz Pérez, C. (2023).



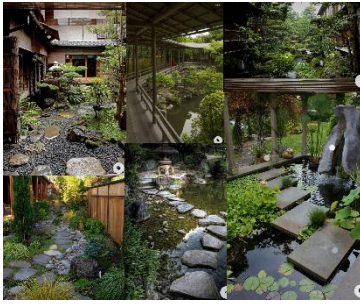
63. Concept art del espejo. Ruiz Pérez, C. (2023).

4.2.5 Concept Art de los props

Se realizaron bocetos del espejo que porta Nozomi en su arte final y del portal que cruzan los kitsunes, visible en uno de los ambientes.



64. Bocetos para el portal. Ruiz Pérez, C. (2023).



65. Moodboard para el bosque. Ruiz Pérez, C. (2023).

66. Grisallas para el bosque. Ruiz Pérez, C. (2023).

67. Paletas para el bosque. Ruiz Pérez, C. (2023).

68. Grisallas para el portal escondido. Ruiz Pérez, C. (2023).

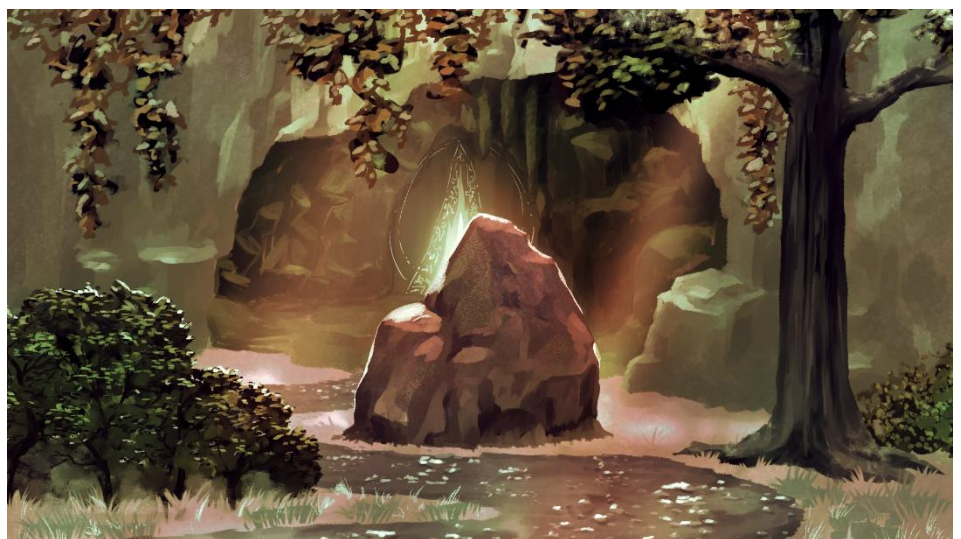
69. Paletas para el portal escondido: paletas. Ruiz Pérez, C. (2023).

4.2.6 Concept Art de los ambientes

Para los fondos busqué referencias de fotografías de paisajes nipones que me sirvieron para la composición y definición de la flora de las ilustraciones, ya que el inicio de la historia se sucede en los bosques del Makai.

Cada fondo cuenta con 4 bocetos en grisalla. El boceto escogido de cada uno fue mejorado en grisalla y luego aplicado opciones de color con el método “glazing”.

El tamaño de los fondos corresponde al estándar de las pantallas, 1920 x 1080 píxeles, a 300 dpi.



70. Arte final del fondo del bosque. Ruiz Pérez, C. (2023).

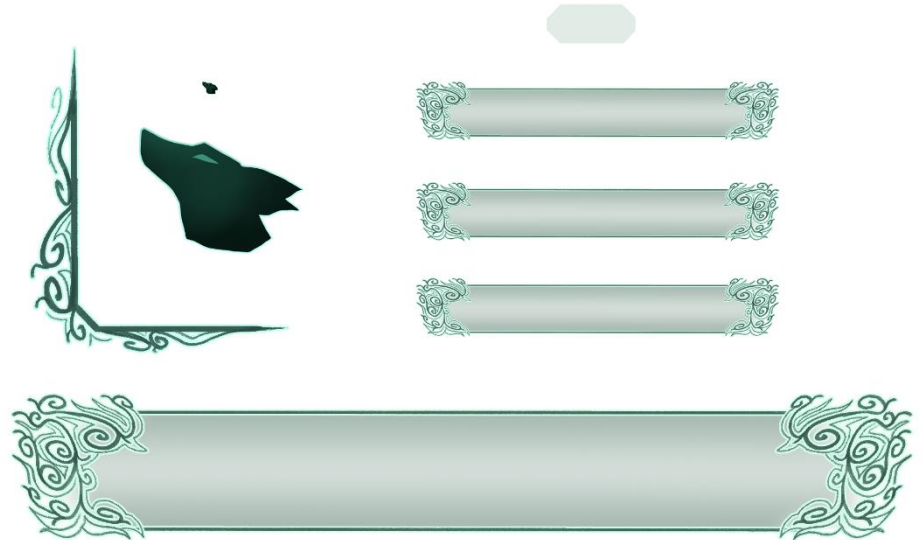
71. Arte final del portal escondido. Ruiz Pérez, C. (2023).



72. Prueba de diseño de interfaz.
Ruiz Pérez, C. (2023).

4.2.7 Diseño gráfico de la interfaz

Para personalizar los botones, cajas de texto y similares hice unos experimentos con diseños y simulado una captura de pantalla. El proceso y los resultados se encuentran en los anexos.



73. Botones y marcos hechos para la interfaz. Ruiz Pérez, C. (2023).

4.2.8 Maquetación de los materiales en el programa TyrannoBuilder

A medida que iba produciendo los assets los iba integrando en el programa.



74. Pantalla de inicio. Ruiz Pérez, C. (2023).

5. Conclusiones

En este proyecto he podido llevar a cabo un trabajo de desarrollo de pintura digital aplicado al mundo de Kitsunegamis que llevaba tiempo queriendo hacer. Tener como objetivo desarrollar las imágenes para una novela visual me ha permitido acotar y focalizar los diseños a producir y las ilustraciones a desarrollar. En el transcurso de la realización de la producción gráfica me da cuenta de que suponía un trabajo y esfuerzo mayor de lo que había imaginado, ya que este estilo de arte requiere más tiempo -o más mano experta- para realizarse comparativamente a otros estilos más simplificados y planos. Aun así, pude poner en práctica algunos de los conceptos estudiados en asignaturas como “paisaje” (al óleo principalmente) y “concept art”. La mayoría de los objetivos se han cumplido, pero me hubiera haber podido dedicar más tiempo y esfuerzo a la historia y otros anexos.

5.1 ANÁLISIS DAFO

Mi debilidad ha sido principalmente subestimar los tiempos de producción de grisallas, pruebas de color y renderizados finales. Cada fase en cada ilustración me llevó más tiempo del que pretendí y hubiera deseado, ya que me he dejado algunos fondos y algún personaje que me hubiera gustado incluir en la memoria. También me hubiera gustado realizar más pruebas con respecto a los estilos artísticos de los referentes para mejorar mi manera de hacer pintura digital, en este punto me he sentido limitada por mi propia capacidad.

La amenaza principal es que la demo de la novela visual se ha quedado corta para algunos estándares y eso podría dar mala imagen de lo que en realidad podría llegar ser el proyecto.

Sin embargo, el proyecto tiene diversas fortalezas: un estilo definido y coherente a lo largo de la producción, un buen repertorio de *concept art* para cada elemento y que ya tiene un público que lo recibiría de buen grado, esto último presenta una oportunidad de seguir ampliando y publicando contenidos al respecto.

5.2 CONTINUIDAD

Con un estilo artístico definido y sólido, y una buena serie de ilustraciones generadas es muy posible que siga trabajando en este proyecto de novela visual tras la conclusión del TFG, especialmente porque hay un público objetivo (los miembros del grupo fan) que se sabe que disfrutarán de todo el contenido que se pueda generar al respecto. Si me es factible en términos económicos (tengo que trabajar y poder vivir) finalizaré la novela visual y la publicaré en la plataforma de juegos Steam.

6. Referencias

Anesaki, M. (2015). *Mitología Japonesa*. Editorial Amazonia.

Buckley, J. (2018). *Advanced Worldbuilding*. USA: On the Fly Publications.

Cameron, J. "Before Avatar... a curious boy". En TED: conferencias grabadas en video [en línea]. 2010 [consulta: 11-02-2023]. Disponible en: https://www.ted.com/talks/james_cameron_before_avatar_a_curious_boy?referrer=playlist-talks_about_fictional_world_building&autoplay=true&subtitle=es

Castañosa Angel, A. (2015) *Artbook of Somnium: Concept Art para Videojuego (Trabajo de Final de Grado)*. Universidad Politécnica de Valencia, España.

Cavallaro, Dani (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson Carolina del Norte: McFarland & Company Inc.

Codex Gamicus (21 de junio de 2016). *Visual novel video games*. https://gamicus.fandom.com/wiki/Visual_novel_video_games

Cross, K. (25 de septiembre de 2018). Don't like visual novels? These games might change your mind. The Verge <https://www.theverge.com/2018/9/25/17879736/visual-novel-new-games-genre-neocab-solace-state-admiralo-island-witches-club-necrobarist>

Forbes, J., 2020. *How to create magic systems*. En: Worldanvil [en línea]. Disponible en: <https://blog.worldanvil.com/worldbuilding/magic-systems-getting-started-worldbuilding/> [consulta: 3/12/22].

Fung, S. (24 de Mayo de 2018). How to Plan Structure of Your Visual Novel. Cloudnovel <https://blog.cloudnovel.net/2018/05/24/how-to-plan-structure-of-your-visual-novel/>

Garces Fernández, L. (2020) *Atmayaal: la ciudad de los sueños. Concept Art para Novela Visual (Trabajo de Final de Grado)*. Universidad Politécnica de Valencia, España.

Kretschmar, M., Raffel, S., 2023. *The History and Allure of Interactive Visual Novel*. Londres: Bloomsbury Academic.

Krüger, P., Chen, M., Harting, I., 2023. *Building an Original Character*. En: Artstation [en línea]. Disponible en: <https://www.artstation.com/learning/series/64E/building-an-original-character> [consulta: 30/04/23]

Lewis, C. (20 de mayo de 2020). On Designing Compelling and Inclusive Game Narratives. Vista Magazine <https://medium.com/vistas-mag/on-designing-inclusive-and-compelling-gamenarratives-3129f04d5900>

Martínez Herrero, J. (2008). *Japón: de la katana al manga*. Barcelona: Shinden.

Musk, S., 2018. *Guide to Making Awesome Visual Novels – The Checklist*. En: CloudNovel [en línea]. Disponible en: <https://blog.cloudnovel.net/2018/05/24/guide-to-making-visual-novels/> [consulta: 12/03/23].

Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. Barcelona: Editorial Melusina.

Nelson, M. (2020). *Fantasy World-Building*. Dover publications.

Ono, S. (1962). *Shinto the Kami way*. Tokyo, Rutland, Singapore: Tuttle Publishing.

Paterson, E., Williams, T., Corder, W. (2020). *Once upon a pixel: Storytelling and Worldbuilding in Videogames*. CRC Press Taylor & Francis Group.

Pérez Riobó, A. (2013) *Yokai, monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón: Satori Ediciones.

Roldán Soriano, A. (2018) *Pre-producción Novela Visual: el devorador de sueños* (Trabajo de Final de Grado). Universidad Politécnica de Valencia, España.

Requena Hidalgo, C. (2007). La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki. *Espéculo Revista de estudios literarios* [en línea] (2007) Universidad Complutense de Madrid. Editorial el Cardo, Nº37 [consulta: 18-01-2023]. ISSN-e 1139-3637. Disponible en:

<https://www.semanticscholar.org/paper/La-creaci%C3%B3n-del-mundo-japon%C3%A9s%3A-representaciones-y-Hidalgo/0786af7c69f29f13faa20ad2d0aaa1ee41acec14>

Ramenazi, P., 2021. *Unlocking the Power of Concept Art: What is Concept Art and How It Can Transform Your Projects*. En: Pixune [en línea]. Disponible en: <https://pixune.com/blog/what-is-concept-art/> [consulta: 14/10/22]

Stegner, B., 2021. *What Is a Visual Novel Video Game?* En: Makeuseof [en línea]. Disponible en: <https://www.makeuseof.com/what-is-visual-novel-video-game/> [consulta: 06/03/23].

Tresca, M. (2010). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson Carolina del Norte: McFarland & Co Inc.

Wolf, M. (2020). *World-Builders on World-Building: An Exploration of Subcreation*. Routledge

7. Índice de figuras

1. Ejemplo de Kitsunegami. Ruiz Pérez, C. (2022).
2. Portada del grupo online, en DeviantArt. Captura de pantalla de junio 2023.
3. "Krios vs Amalthea". Colaboración Ruiz Pérez, C. y Lunar-imagination (2021).
4. Imagen promocional evento online "Starry Night". Ruiz Pérez, C. (2020).
5. Colaboración masiva para el evento "Potato Wedding" del grupo Kitsunegamis, numerosos autores miembros del grupo (2020).
6. Portada del evento "Feathers on air". Ruiz Pérez, C. (2021).
7. Banner de TyranoBuilder (2015).
8. Interfaz de TyranoBuilder (2015).
9. Escena del planeta de la película "Avatar", 20th Century Fox (2009).
10. Izanagi and Izanami, Kobayashi Eitaku (1885).
11. Fotografía del templo Takeo.
12. Meoto Iwa, shimenawa en rocas sagradas.
13. Plegaria, Japan Living Guide (2019).
14. "La araña de tierra genera monstruos en la mansión de Lord Minamoto Yorimitsu", Utagawa Kuniyoshi (1843).
15. Ogata Gekko., 1898. Ukiyo-e "Kyubi no Kitsune". El kitsune descubierto huye en la noche.
16. Escultura de kitsune en el Fushimi Inari.
17. Escena de la película "Dune", Warner Bros (2021).
18. Escena de Kamino, Bad Batch, Disney (2022).
19. Escena del videojuego "Hogwarts Legacy" (2023)
20. Kitsunegamis home base. Ruiz Pérez, C. (2021)
21. Mapamundi de Kyurn. Ruiz Pérez, C. (2021)
22. Escena del fuerte Nora, Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games (2017)
23. Escena de la ciudad Carja, Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games (2017)
24. Escena de la llegada de los "alas rojas", Final Fantasy IV, Squaresoft (1991).
25. Mapa de la luna, Final Fantasy IV. Squaresoft (1991).
26. Escena de la película "Honor entre Ladrones", Dungeons and Dragons. Hasbro (2023).
- 27 y 28 Concept art para "Blancanieves", de Disney, Tenggren, G. (1937).
29. Concepts, Krüger, P. (2019).
30. Concept Art para Ghost of Tsushima. Baker, N. (2019)
31. Concept art para el videojuego "Prince of Persia", Ubisoft, Doizon, T. (2017).
32. Plague Tyrant. Mayer, D. (2023).
33. York Harbor, Coast of Maine. Heade, M.J. (1877).
34. "Barcas en la playa", Peris Brell, J. (1927).
36. "Winterlandschaft mit Kirche", Friedrich, C. D. (1811).
37. Interfaz de toma de decisiones, "Long Live the Queen", (2016).
38. Interfaz de selección de desarrollo de habilidades, "Long Live the Queen" (2016).
39. Publicidad, "Long Live the Queen", (2016).
40. Banner del juego "the wolf among us". Telltale Games (2014).
41. Imagen de secuencia cinemática del juego, "the wolf among us" (2014).
42. Banner del juego "Cinderella Phenomenon", Dicesuki (2017).
43. Imagen del documento del worldbuilding de Kitsunegamis. Ruiz Pérez, C. (2023).
44. Captura de imagen de la estructura del guion. Ruiz Pérez, C. (2023).
45. Estudios de anatomía canina. Ruiz Pérez, C. (2022).
46. Estudios de tipos de cuerpos para el protagonista. Ruiz Pérez, C. (2022).
47. Paletas para el protagonista. Ruiz Pérez, C. (2023).
48. Estudios de diseño de protagonista Kitsunegami. Ruiz Pérez, C. (2023).

49. *Concepts para la versión Kitsunegami del protagonista.* Ruiz Pérez, C. (2023).
50. *Arte final del protagonista Kitsunegami.* Ruiz Pérez, C. (2023).
51. *Bocetos de siluetas para Nozomi.* Ruiz Pérez, C. (2023).
52. *Estudio del cuello y cabeza de la silueta escogida.* Ruiz Pérez, C. (2023).
53. *Grisalla en proceso.* Ruiz Pérez, C. (2023).
54. *Paletas de color para Nozomi.* Ruiz Pérez, C. (2023).
55. *Fuyuko: cuerpo.* Ruiz Pérez, C. (2023).
56. *Fuyuko: accesorios.* Ruiz Pérez, C. (2023).
57. *Fuyuko: paletas.* Ruiz Pérez, C. (2023).
58. *Fuyuko: claves de la silueta.* Ruiz Pérez, C. (2023).
59. *Moodboard y concepts para Fuyuko.* Ruiz Pérez, C. (2023).
60. *Artes finales de Fuyuko.* Ruiz Pérez, C. (2023).
61. *Comparación de los diseños de Yami.* Ruiz Pérez, C. (2018-2023).
62. *Arte final de Yami con animación.* Ruiz Pérez, C. (2023).
63. *Concept art del espejo.* Ruiz Pérez, C. (2023).
64. *Bocetos para el portal.* Ruiz Pérez, C. (2023).
65. *Moodboard para el bosque.* Ruiz Pérez, C. (2023).
66. *Grisallas para el bosque.* Ruiz Pérez, C. (2023).
67. *Paletas para el bosque.* Ruiz Pérez, C. (2023).
68. *Grisallas para el portal escondido.* Ruiz Pérez, C. (2023).
69. *Paletas para el portal escondido: paletas.* Ruiz Pérez, C. (2023).
70. *Arte final del fondo del bosque.* Ruiz Pérez, C. (2023).
71. *Arte final del portal escondido.* Ruiz Pérez, C. (2023).
72. *Prueba de diseño de interfaz.* Ruiz Pérez, C. (2023).
73. *Botones y marcos hechos para la interfaz.* Ruiz Pérez, C. (2023).
74. *Pantalla de inicio.* Ruiz Pérez, C. (2023).

8. Anexos

En anexos se pueden encontrar los siguientes documentos:

- Documento ODS.
- Estética y estilo artístico para la novela visual.
- Guion de la novela visual para la demo.
- Libro de Concept Art de Kitsunegamis.
- Listado de enlaces a los vídeos *timelapses*.
- Worldbuilding de Kitsunegamis.

