



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Sobrevive. Concept art, diseño y creación de un artbook para multimedia.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Cornejo Peris, Pablo

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

La producción artística de este Trabajo Final de Grado trata sobre la creación y el desarrollo del concept art para la producción multimedia *Sobrevive*. Por tanto, nuestro rol consistiría en definir las claves estéticas y diseños de los personajes que protagonizan la historia y algunos de los escenarios en los que transcurre la misma.

El fin principal de este trabajo es la aplicación de los conocimientos adquiridos durante todo el periodo de formación académica, a nuestra producción artística.

El objetivo específico es realizar una serie de personajes y artes finales a partir de una historia propia.

Los temas que abordaremos en este proyecto son el concepto de mafia, su historia y las claves que se emplean en las producciones multimedia para crear historias atractivas.

Incluiremos el estudio de autores representativos dentro del mundo del concept art, en el que destacaremos artistas como: Noah Bradley, Nacho Yagüe y Ralph McQuarrie. Además, se estudiarán referentes del mundo cinematográfico y televisivo como: *El padrino*, *Scarface* o *Peaky Blinders*.

## PALABRAS CLAVE

OMERTÀ, CONCEPT ART, CHARACTERS, WOLDBUILDING, STORYTELLING.

## **SUMMARY**

The artistic production of this final degree project is about the creation and development of the concept art for the multimedia production "Sobrevive". Therefore, our role in this project corresponds to that of concept artist in a multimedia production, which would consist of defining the aesthetic keys and designs of the characters that star in the story and some of the scenarios in which the story takes place.

The main purpose of this work is the application of the knowledge acquired during the whole period of academic training, to our artistic production.

The specific objective is to create a series of characters and final arts based on our own story.

The topics that we will address in this project are the concept of mafia, its history and the keys that are used in multimedia productions to create attractive stories.

We will include the study of representative people in the world of concept art, in which we will highlight artists such as: Noah Bradley, Nacho Yagüe and Ralph McQuarrie. In addition, we will study references from the film and television world such as: The Godfather, Scarface or Peaky Blinders.

## **KEYWORDS**

OMERTÀ, CONCEPT ART, PERSONAJES, WOLDBUILDING, STORYTELLING.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar quiero agradecer a mis padres por haberme dado todas las facilidades que han tenido en sus manos para que yo pueda centrarme en mis proyectos.

En segundo lugar dar las gracias a mi pareja Elena y a Zar por haberme dado el apoyo emocional para seguir adelante y poder lograr mis metas.

A mi tía Anabel por su asesoramiento histórico, y a mis amigos y compañeros por haberme aconsejado sobre el mismo.

Y finalmente dar las gracias a mi tutor, Paco de la Torre, por su confianza.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	5
2. OBJETIVOS y METODOLOGÍAS .....	6
3. MAFIA Y FICCIÓN .....	7
3.1 UNA APROXIMACIÓN A LA MAFIA.....	7
3.1.1 <i>Las mafias</i> .....	8
3.1.2 <i>Los mafiosos</i> .....	9
3.1.3 <i>El género negro y la mafia</i> .....	10
3.2 <i>CONCEPT ART</i> .....	14
3.2.1 El rol del concept artist.....	14
3.2.2 Metodología del concept art .....	14
3.2.3 <i>Worldbuilding</i> .....	15
3.2.4 <i>Character design</i> .....	16
3.3 EL <i>ARTBOOK</i> .....	16
3.4 REFERENTES .....	18
3.4.1 Referentes artísticos .....	18
3.4.2 Referentes transmedia .....	21
4. SOBREVIVE .....	22
4.1 ANTECEDENTES .....	22
4.2 METODOLOGÍA.....	24
4.3 <i>BRAINSTORMING</i> Y MAPA CONCEPTUAL .....	25
4.4 <i>BRIEFING</i> .....	26
4.4.1 Personajes.....	26
4.4.2 Contexto geográfico y ambientación.....	28
4.5 MOODBOARDS .....	28
4.6 EL ESTILO .....	29
4.7 LA TÉCNICA .....	30
4.8 BOCETOS Y ESTUDIOS .....	32
4.9 PRESENTACIÓN Y APROXIMACIONES .....	33
4.10 ARTES FINALES.....	34
4.11 <i>ARTBOOK</i> .....	35
5. CONCLUSIONES.....	37
6. BIBLIOGRAFIA .....	38
7. ÍNDICE DE IMÁGENES .....	41
8. ANEXOS .....	44

# 1. INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto surgió cuando tras ver un capítulo de mi serie favorita, *Peaky Blinders*, proyecté los artes conceptuales de una historia propia sobre este tipo de series, películas o videojuegos.

La mafia es un tema recurrente y atractivo dentro del mundo del entretenimiento. Estas películas suelen presentar personajes fuertes y carismáticos que se mueven en un mundo peligroso y emocionante, lleno de suspense y criminalidad, lo que resulta estimulante para los espectadores. Tanto en la vida real como en la ficción, además de por intereses económicos, sus miembros están ligados por la “omertà”, pacto de silencio y juramento de fidelidad cuyo incumplimiento acarrea la muerte; lo que añade una capa de complejidad y moralidad particular a las tramas.

Por otro lado, estos filmes también pueden ser una forma de escapismo para los espectadores, que al sumergirse en el contexto de un mundo criminal ficticio, pueden experimentar emociones y situaciones que no tendrían en su vida cotidiana.

También es posible que el interés por estas películas se deba a una fascinación por la cultura italiana y la mafia siciliana, que ha sido retratada en numerosas películas y series de televisión; como por ejemplo, *Gomorra* (2008), una película italiana basada en el libro de nombre homónimo de Roberto Saviano, que revela la vida de la mafia en Nápoles. O *Los Soprano* (1999-2007), una serie de televisión creada por David Chase que narra la vida de Tony Soprano, un jefe de la mafia italiana en Nueva Jersey. Aunque la obra por excelencia, tanto literaria como cinematográfica, es *El padrino* (1972) de Francis Ford Coppola.

Todos estos motivos son los que me han sugerido la idea de hacer una serie de artes conceptuales basadas en una historia sobre la mafia.

*Sobrevive* es una emocionante aventura enmarcada en el género negro con tintes dramáticos. Las ilustraciones desarrollan la historia de dos hermanas, Susi y Viky, que deben huir para salvar sus vidas, después de que los malhechores que controlan su barrio mataran a sus padres. Las tramas abordan los peligros que rodean a la mafia y las consecuencias de cuestionar sus reglas.

Con un diseño de personajes definido y escenarios cinematográficos, el proyecto de concept art de Susi y Viky, ofrecerá una visión única del mundo retrofuturista en el que se desarrolla la historia.

Para desarrollar este proyecto me he centrado únicamente en el concept art y la creación de personajes, sin profundizar en el desarrollo de otras vertientes de una producción multimedia, como por ejemplo, el storytelling, entre otras partes de la preproducción.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

El **objetivo principal** es crear una producción artística de una historia, tanto los agentes protagonistas de ésta, como su arquitectura, y proveer a la misma de un marco conceptual sólido. Además, componer una narración coherente mediante las imágenes.

Como **objetivos específicos** dentro del proyecto podemos encontrar:

- Efectuar un estudio sobre la mafia para dar mayor solidez al concept art de los personajes y sus personalidades.
- Buscar referentes, tanto gráficos como bibliográficos, para realizar el *worldbuilding* y el *character design*.
- Encontrar la metodología que más se adecue a mi forma de trabajar para lograr maximizar mis resultados.
- Realizar una serie de escenas en las que se unan escenarios y personajes, los cuales interactúan entre ellos.
- Elaborar, mediante la perspectiva, un espacio coherente que interactúe con los personajes.
- Maquetar y realizar de manera digital un artbook que recoja el proceso de trabajo y muestre el arte final.

La **metodología** que se seguirá en este proyecto es procesual, ya que el concept art es uno de los eslabones de la industria multimedia; y la producción de un producto transmedia debe pasar por ciertos filtros, siendo un proceso aparentemente cerrado.

En primer término he realizado un cronograma para plasmar una constancia y un seguimiento sobre el trabajo a ejecutar, además de marcar unos plazos de entrega que ayudan a llevar el trabajo al día.

En segundo lugar he definido todos los elementos generales que me gustaría que aparecieran en la historia. Para esto, he llevado a cabo un brainstorming y buscado referencias, tanto bibliográficas, como visuales.

Como la mafia ha tenido, y tiene, un gran peso en la historia, he hecho especial hincapié en este fenómeno, basándose en acontecimientos de casos reales, y también en referentes imaginarios, tales como: novelas, películas, etc.

Una vez finalizados estos pasos, he redactado un briefing con los referentes y la información clave que constituyen las bases visuales y estéticas de este universo.

Una de las herramientas clave que me ha permitido llevar a cabo mis objetivos, y finalizar este proyecto acorde con las directrices marcadas, ha sido la elaboración de un buen método de trabajo, extrayendo información de libros de *concept art* y *worldbuilding*; como por ejemplo: *The Art of Star Wars: The Mandalorian* (2020), *The Art of Moana* (2016), etc; y así comprobar el proceso

que los artistas o las empresas del sector siguen a la hora de crear una obra o un diseño.

Después he desarrollado las ideas visuales y realizado los primeros bocetos de los personajes y entornos, tomando como referencia los moodboards ya citados.

Posteriormente, he perfeccionado dichos bocetos e ideas previas para orientarme en el acabado final. Para ello he ido revisando y reevaluando elementos de los bosquejos, con la intención de conseguir un resultado que se ajuste a los objetivos previamente establecidos.

En este apartado, he pintado unas grisallas de los bocetos, y he seleccionado los que mejor se ceñían a mis perspectivas, y los he desarrollado ampliamente, dándoles un acabado definitivo.

A continuación, he coloreado y detallado los claroscuros, para obtener mayor impacto en el espectador.

Tras haber finalizado las ilustraciones, se maquetan las obras seleccionadas en un artbook, de acuerdo a unos estándares generales obtenidos de los libros más relevantes, y que todo profesional del *concept art* tiene en cuenta a la hora de elaborar su portfolio.

## 3. MAFIA Y FICCIÓN

### 3.1 UNA APROXIMACIÓN A LA MAFIA

La mafia es una organización criminal que ha existido durante siglos y que ha tenido una gran influencia en la historia y la cultura de muchos países. Aunque la mafia moderna se originó en Sicilia, Italia, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, su influencia se ha extendido por todo el mundo.

Este tipo de organizaciones se caracterizan por su estructura jerárquica, sus códigos de conducta y su uso de la violencia como medio para lograr sus objetivos. A menudo se dedican a actividades ilegales, como: el tráfico de drogas, el juego, la extorsión y el contrabando.

A lo largo de los años, la mafia ha sido objeto de numerosas investigaciones y operaciones policiales en todo el mundo, y ha sufrido importantes golpes. Sin embargo, su presencia sigue siendo importante en muchas partes del mundo, y continúa controlando muchas actividades ilegales y manteniendo su influencia en la política y la economía de algunos países.

Sus orígenes se remontan al siglo XVIII, cuando Sicilia era una colonia española. Durante este tiempo, la isla estaba gobernada por una serie de familias poderosas que se conocían como "la mafia". Estas familias utilizaban la violencia y la intimidación para controlar el comercio y la política en la isla. Dichos sucesos son detallados en el libro historiográfico *Cosa Nostra: A History of the Sicilian Mafia* (2005) de John Dickie.



Figura 1.  
Mafiosos





Figura 2.  
La mafia.

A medida que Italia se unificó en el siglo XIX, la mafia comenzó a expandirse por todo el país. Durante este tiempo, se convirtió en una organización más estructurada y formalizada, y comenzó a utilizar técnicas más sofisticadas para el control del territorio y del poder político.

La popularidad de estas prácticas es recogida en medios de divulgación como la revista *Muy interesante*, donde se señala la eclosión de estas bandas a principios del siglo XX, las bandas dieron el salto fuera de Italia, especialmente a Estados Unidos. Estableciendo su presencia en ciudades como Nueva York, Chicago y Las Vegas, y comenzaron a controlar el juego, el tráfico de drogas y otros negocios ilegales.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la mafia experimentó un gran auge en su poder e influencia en todo el mundo. En Estados Unidos, se expandió rápidamente gracias al tráfico de drogas y al control de sindicatos y negocios ilegales. También se infiltró en la política y la industria del entretenimiento.

En Italia, se convirtió en una fuerza importante en la política y la economía, y estableció fuertes vínculos con el gobierno y la policía. Sin embargo, en la década de 1990, la mafia siciliana sufrió importantes golpes cuando varios de sus líderes fueron capturados y encarcelados.

Durante la década de los 90 y en los 2000, la mafia se enfrentó a varios desafíos importantes. En Estados Unidos, se vio afectada por la intensificación de la aplicación de la ley, lo que llevó a la aprehensión de muchos de sus jefes y miembros. También se enfrentó a la competencia de los cárteles mexicanos, que habían surgido como una nueva fuerza en el tráfico de drogas.

En Italia, la mafia siciliana continuó afrontando la presión de la policía y la justicia, y se vio afectada por la creciente competencia de otras organizaciones criminales en el sur de Italia. "El único poder que la mafia respeta es el poder de otro" (Puzo, 1996). Sin embargo, a pesar de estos desafíos, siguió siendo una presencia importante en la política y la economía de Italia.

En las últimas décadas, la mafia ha adoptado nuevas tecnologías para expandir sus actividades ilegales. Por ejemplo, ha utilizado Internet y las redes sociales para llevar a cabo estafas y fraudes on-line. También ha ampliado su influencia a la industria del juego en línea y ha utilizado la criptomoneda para realizar transacciones financieras.

### 3.1.1 Las mafias

Existen, y han existido varias organizaciones mafiosas en todo el mundo, cada una con sus propias características y formas de operar. Algunas de las de las más conocidas y peligrosas son (LISA institute):

- La mafia napolitana, *la Camorra*, originaria de la región de Campania, en el sur de Italia. Se dedica principalmente al tráfico de drogas, el contrabando y la extorsión.



Figura 3.

Cosa Nostra Tommy Gun  
Scotch Whisky | Qantima  
Group

- La calabresa, conocida como la *Ndrangheta*. Se originó en la región de Calabria, en el sur de Italia. Es considerada actualmente como una de las más poderosas del mundo. Se dedica principalmente al tráfico de drogas, la extorsión y el lavado de dinero.
- *La Yakuza*, organización criminal que se originó en Japón. Se dedica a una amplia variedad de actividades ilegales, desde el juego hasta el tráfico de drogas y la prostitución.
- *La Bratva*, originaria de Rusia. Se dedica principalmente al tráfico de drogas, el contrabando y la extorsión.

Estas son solo algunas de las organizaciones mafiosas más conocidas, pero existen muchas más en todo el mundo, cada una con sus propias características y formas de operar; como son: la mafia albanesa, la colombiana, la china, la mexicana, la cubana, la israelí, la irlandesa, la polaca... Aunque la más representativa de todas es la mafia siciliana, también conocida como la *Cosa Nostra*. Esta es una organización criminal que se originó en Sicilia, Italia, a finales del siglo XIX. Se caracteriza por su estructura jerárquica, su código de silencio (*omertà*) y su uso de la violencia para mantener el control sobre sus actividades ilegales (Dickie, 2005).

### 3.1.2 Los mafiosos

A lo largo de la historia, ha habido muchos mafiosos notorios que han dejado una huella en la cultura popular y en la historia de la delincuencia organizada. Los más representativos y famosos son (Sifakis, 2005):

- Al Capone, conocido como *Scarface*, es el mafioso más notorio de la historia. Dirigió el imperio del crimen organizado en Chicago durante la era de La Ley Seca en Estados Unidos.
- Lucky Luciano, considerado el padre del crimen organizado moderno. Luciano fue el líder *del sindicato del crimen* en Nueva York en la década de 1930.
- Vito Genovese, mafioso italoamericano y jefe de la familia Genovese en Nueva York. Se le considera uno de los principales responsables de la creciente influencia de la mafia en los sindicatos y el control de los negocios ilegales en la ciudad.
- John Gotti, conocido como *El Dapper Don*. Fue el líder de la familia Gambino en Nueva York durante la década de 1980. Se le atribuyen muchos crímenes violentos y fue condenado a cadena perpetua en 1992.
- Meyer Lansky, cuyo sobrenombre es el *Banquero de la mafia*. Lansky fue un mafioso estadounidense que se convirtió en uno de los responsables del *sindicato del crimen* en Nueva York durante la década de 1930.



Figura 4

Al Capone, el amo de  
chicago - National  
Geographic

- Salvatore "Toto" Riina, jefe de la mafia siciliana, *Cosa Nostra*, durante los años 80 y 90. Se le atribuyen muchos crímenes violentos y fue condenado a cadena perpetua en 1993.

La presencia de la mafia en Latinoamérica se remonta a la época del auge del comercio ilegal de drogas, y ha sido responsable de una amplia gama de actividades ilícitas, incluyendo el tráfico de drogas, el contrabando de armas, la extorsión, el lavado de dinero, el secuestro y el asesinato. Los grupos más conocidos incluyen el Cártel de Medellín y el de Cali en Colombia, el Cártel de Sinaloa en México, el Primer Comando da Capital en Brasil y la Mara Salvatrucha en Centroamérica.

La corrupción política y la falta de recursos policiales y judiciales han permitido que las organizaciones criminales operen con relativa impunidad en algunos países latinoamericanos, aunque muchos han intensificado sus esfuerzos para combatir el crimen organizado en las últimas décadas. A pesar de esto, la región sigue siendo un importante centro de actividad criminal, y las organizaciones siguen adaptándose y evolucionando para eludir la aplicación de la ley y continuar lucrándose con actividades ilegales (Forbes, 2020).

Algunos de los mafiosos más relevantes en Latinoamérica son (BBC NEWS mundo, 2013):

- Pablo Escobar, uno de los narcotraficantes más famosos y poderosos de Colombia. Controló gran parte del tráfico de cocaína en América Latina y fue líder del Cártel de Medellín.
- Griselda Blanco, también conocida como *La viuda negra*, fue una de las líderes del tráfico de drogas en Colombia y Estados Unidos en los años 70 y 80. Se le responsabilizó de la muerte de muchos de sus rivales y fue apodada la *Reina de la Cocaína*.
- Amado Carrillo Fuentes, líder del Cártel de Juárez en México, se convirtió en uno de los narcotraficantes más ricos y poderosos del mundo. También conocido con el sobrenombre de *El Señor de los Cielos*, debido a su habilidad para transportar grandes cantidades de droga en aviones.

### 3.1.3. El género negro y la mafia

Éste ha sido un tema recurrente en la ficción y ha inspirado una gran cantidad de películas, series de televisión, novelas y videojuegos a lo largo de los años. En muchos casos, estas obras han contribuido a crear y difundir la imagen y el mito de la mafia en la cultura popular.

A menudo, en la ficción, la mafia se retrata como una organización criminal altamente estructurada y jerárquica que utiliza la violencia y la intimidación para mantener su poder y controlar el mercado del crimen en una determinada región. Los personajes suelen ser retratados como hombres fuertes,



Figura 5.  
Griselda Blanco | BBC  
News mundo



Figura 6.  
El Padrino

implacables y astutos, que se rigen por un conjunto de reglas y códigos de conducta no escritos. “Todo lo que tengo en este mundo son mi palabra y mis pelotas, y no las rompo por nadie, ¿entiendes?” (Al Pacino, *Scarface*, 1983).

En la narrativa, se presenta a la mafia, con frecuencia, como una organización altamente secreta, con una estructura de poder en la que los miembros de menor rango están sometidos a la autoridad y la disciplina de los superiores. Los miembros son retratados, casi siempre, como leales y protectores de su familia y su comunidad, aunque su lealtad se extiende sólo a aquellos que están dentro de la organización.

En los relatos también se la describe como una organización altamente rentable, involucrada en una amplia gama de actividades ilegales, como: el tráfico de drogas, el juego, la prostitución, el contrabando y el lavado de dinero. Es decir, es vista como una fuerza formidable que ejerce una influencia significativa sobre el gobierno, la policía y otros grupos de poder.

De este modo, podríamos definir, por lo general, a la mafia en la ficción, como una agrupación criminal altamente organizada y jerárquica, que utiliza la violencia y la intimidación para controlar el mercado del crimen en una determinada región.

Algunas de las películas más destacadas sobre la mafia, basándose en la puntuación del portal de críticas de películas FilmAffinity, son:

- *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola es quizá la más famosa de este género. Sigue la vida de la familia Corleone y su participación en el crimen organizado en Nueva York.
- *Goodfellas* (1990), dirigida por Martin Scorsese, se basa en la vida real del ex mafioso Henry Hill, que trabajaba para la familia Lucchese en Nueva York.
- *Scarface* (1983), de Brian De Palma, nos muestra la vida del inmigrante cubano Tony Montana, que se convierte en un poderoso traficante de drogas en Miami.

Las series de televisión que tratan sobre la mafia, o pandillas criminales, mejor valoradas por la crítica, según el portal de internet FilmAffinity son:

- *Los Soprano* (1999), una serie de televisión creada por David Chase para HBO, es quizás la más famosa sobre este tema. Sigue la vida de Tony Soprano, un jefe de la mafia en Nueva Jersey, y cómo concilia su vida como criminal con su vida familiar.
- *Narcos* (2015), serie de Netflix, describe la historia real del auge y caída del cartel de drogas de Medellín y de su líder, Pablo Escobar.
- *Peaky Blinders* (2013), ambientada en la Inglaterra de posguerra, sigue a la pandilla criminal Peaky Blinders, liderada por el carismático Tommy Shelby.

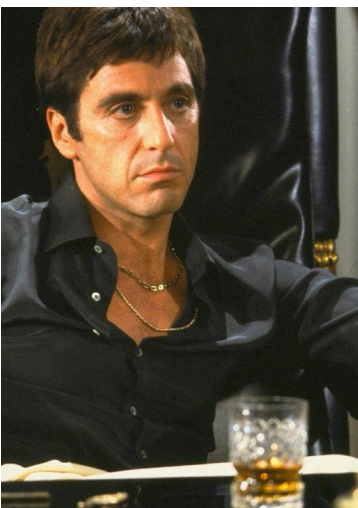


Figura 7.  
Scarface, 1983.



Figura 8.  
Grand Theft Auto V

Entre los videojuegos sobre la mafia que han sido más destacados, según el popular portal de críticas a videojuegos *3D juegos*, destacan:

- *Grand Theft Auto series* (1997), es una sucesión de juegos interactivos, desarrollados por *Rockstar North*, centrados, en gran medida, en la vida de la mafia y la delincuencia organizada. Ha sido aclamada por su jugabilidad y su exploración de temas oscuros.
- *Mafia II* (2010), juego de acción y aventuras desarrollado por *2K Czech* y publicado por *2K Games* en 2010. Se ambienta en la década de 1940 y sigue a Vito Scaletta, un inmigrante italiano que se une a la mafia de la ciudad de Empire Bay.
- *The Godfather* (2006), videojuego cuyo principal atractivo es la acción y las aventuras. Este título está desarrollado por *EA Redwood Shores* y publicado por *Electronic Arts* en 2006. El juego está basado en la película del mismo nombre, y sigue al personaje del jugador mientras asciende en las filas de la familia Corleone.

Hay numerosas novelas sobre la mafia y la delincuencia organizada que han sido bestseller entre los lectores. A continuación, se presentan algunas de las más destacadas, galardonadas y apoyadas por la crítica popular:

- *El Padrino* (1969), de Mario Puzo. Esta es una de las novelas más conocidas acerca de este género. Cuenta la historia de los Corleone, una poderosa familia de la mafia italiana en Nueva York, y su ascenso al poder.
- *Los Soprano* (2000), este libro de Alan Warner, es una precuela de la serie homónima de televisión. Cuenta la historia del joven Tony Soprano y cómo se involucra en este submundo.
- *El Padrino: El regreso de Mark Winegardner* (2004). Este relato es una continuación de la trilogía de *El Padrino* de Mario Puzo y cuenta la historia de Michael Corleone y su intento por mantener el poder de la Familia.
- *Gomorra* (2006), de Roberto Saviano. Es una crónica del poder y la violencia de la mafia napolitana, la Camorra. La novela se basa en la investigación de Saviano sobre la Camorra y las entrevistas con miembros de la organización.

Gran parte de estas novelas sobre la mafia han sido adaptadas al cine, desde *El Padrino* (1969) de Mario Puzo, hasta *Los Soprano* (2000) de Alan Warner. Estas historias han dejado una huella duradera en la historia del cine, quizás debido a la fascinación por la vida clandestina y los dilemas morales que presentan.

La mayoría de títulos que tratan sobre la mafia, ofrecen un cliché, siendo, en la mayoría de casos, videojuegos inspirados en las series, las cuales se sirven

de ideas tomadas de las películas, éstas de las novelas, y las novelas a su vez encuentran su mayor fuente de inspiración en la realidad. Esto evidencia que la realidad supera a la ficción, y que las producciones sobre este tema fascinante, pero peligroso, atraen al espectador, al lector o al jugador, pudiéndose encontrar con un denominador común en la mayoría de historias: una “familia” liderada con firmeza, por un jefe carismático que posee una gran astucia, figura a la que todos respetan.



Figura 9.  
Los códigos de la  
Mafia | Historia hoy

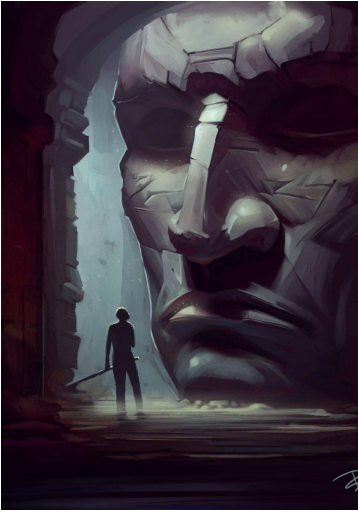


Figura 10.  
“El rostro”, 2023  
|Cornejo P.

## 3.2 CONCEPT ART

El *concept art*, también conocido como arte conceptual, es un proceso creativo utilizado en la industria del entretenimiento, especialmente en el desarrollo de videojuegos, películas y animación. Su objetivo es explorar y visualizar ideas para personajes, escenarios y objetos antes de que se creen en su forma final.

Puede ser creado por artistas digitales o tradicionales, y se enfoca en capturar la esencia de lo que se quiere representar, ya sea un personaje, un paisaje o un objeto. A menudo se utiliza para ayudar a los desarrolladores a tomar decisiones sobre el aspecto visual de un juego o película, y para ayudar a los equipos de producción a coordinarse y trabajar juntos de manera más efectiva.

“El diseño de juegos es el acto de decidir lo que debe ser un juego. Eso es todo. A primera vista, parece demasiado sencillo” (Schell, 2006, p. 24). En definitiva, se puede decir que el *concept art* es un proceso creativo y visual que ayuda a definir el aspecto y la atmósfera de un proyecto de entretenimiento antes de que se cree en su forma final.

### 3.2.1 El rol del concept artist

El *concept artist* es un artista que se encarga de crear imágenes y diseños conceptuales para diversos medios, como películas, videojuegos, animación y cómics, entre otros.

Su rol principal es el de visualizar ideas y conceptos que aún no existen de forma concreta, pero que se encuentran en el briefing, y plasmarlos en un formato visual que pueda ser comprendido por el equipo de producción y el público en general.

Es por ello que el *concept artist* trabaja estrechamente con el director, productores, diseñadores y otros miembros del equipo creativo para entender las necesidades del proyecto y crear ilustraciones y diseños que reflejen la visión del director y cumplan con los requisitos estéticos y narrativos del proyecto.

### 3.2.2 Metodología del concept art

La metodología más extendida dentro del *concept art* puede variar, dependiendo del artista o del estudio en el que se trabaje. Sin embargo, hay algunas fases comunes que suelen seguirse en el proceso de creación del mismo, tal y como se indica en el libro de concept art, *The Skillful Huntsman* (2006), de los artistas Khang Le, Mike Yamada y Felix Yoon.

El primer paso es el *briefing*, en esta fase se establecen las necesidades y requerimientos del proyecto. Se discute la visión general y se concretan los objetivos y limitaciones para el arte conceptual.



Figura 11.  
Dibujo anatómico:  
diseño de  
personajes | Voxel School

El siguiente paso es la investigación que los artistas realizan para familiarizarse con el mundo ficticio, la historia, los personajes, los escenarios y los objetos del proyecto. Se estudian referencias de otras obras de arte, así como elementos del mundo real que puedan ser útiles para la creación del mundo ficticio.

Llegados a este punto, los artistas crean bocetos preliminares de los personajes, escenarios u objetos que deben ser desarrollados. Éstos suelen ser sencillos y no muy detallados, pero sirven para explorar diferentes ideas y opciones.

A partir de los bocetos preliminares, se seleccionan los conceptos más interesantes y se desarrollan más en profundidad.

Posteriormente se realizarán los diseños finales, que deberán ser detallados, pues representan los personajes, escenarios u objetos que se han seleccionado. Éstos pueden incluir especificaciones técnicas para ayudar a los modeladores 3D o a los artistas de texturas a crear la versión final.

Después se presentan al equipo de producción para su revisión y aprobación. En este punto se pueden realizar ajustes y cambios según sea necesario.

Para finalizar, los diseños finales se implementan en el juego, la película o cualquier otro medio de entretenimiento para el que se hayan creado.

Es importante tener en cuenta que esta metodología puede variar, dependiendo del proyecto y de las necesidades del equipo de producción.



Figura 12.  
El castillo, 2023 |  
Cornejo P.

### 3.2.3 *Worldbuilding*

Es un proceso creativo en el que se construye un mundo ficticio, detallado y coherente, para una obra de ficción; ya sea un videojuego, una película, una novela o cualquier otro medio de entretenimiento. El objetivo es crear un escenario creíble y coherente donde los personajes puedan habitar y en el que se puedan contar historias interesantes.

Esto implica tener en cuenta muchos elementos diferentes; como la geografía, la política, la economía, la cultura, la religión y la historia del mundo ficticio. Los escritores y artistas que trabajan en el *worldbuilding* deben considerar cómo estos diferentes elementos interactúan entre sí y cómo afectan a los personajes que viven en el mundo.

La creación de mundos es importante en el *concept art*, porque los artistas deben entender el contexto en el que se desarrolla la historia para poder crear personajes, escenarios y objetos que sean coherentes con el mismo. La elaboración de un mundo creíble y detallado es esencial para que el público se involucre en la historia y se sienta inmerso en ese mundo ficticio (Wolf, 2012).



### 3.2.4 Character design

Es un proceso creativo en el que se diseña el aspecto visual de un personaje, ya sea para un videojuego, una película, una serie de televisión, un cómic o cualquier otro medio de entretenimiento.

Su objetivo es crear un personaje visualmente atractivo, que se ajuste a la personalidad y a la historia del mismo, y que sea fácilmente reconocible por el público.

El diseño de personajes implica que sea detallado e incluya la apariencia física de cada uno, como por ejemplo: descripción de su ropa, peinado, rasgos faciales, etc; así como de su personalidad, actitudes y comportamientos. El personaje debe ser fácilmente identificable y tener un estilo visual único y distintivo.

El proceso de creación puede incluir bocetos preliminares para explorar diferentes opciones de diseño, así como iteraciones y ajustes hasta que se llegue al diseño final. Son versiones en color. “Quería transmitir la expresión y el estado de ánimo adecuados. Las marcas de pincel sueltas hacen que las cosas parezcan creíbles a primera vista. El uso de la iluminación también ayuda a crear un ambiente realista” (Yoon, 2006, p. 132).

Una vez que se ha ultimado, se puede utilizar para modelarlo en 3D, crear animaciones, ilustraciones, o para la producción de cualquier otro medio en el que se vaya a utilizar dicho personaje.

El *character design* es importante en la creación de cualquier obra de ficción; ya que, el personaje es, a menudo, el punto focal de la historia y puede ser el factor decisivo en el éxito o fracaso de la misma. Un personaje bien diseñado puede ayudar a que el público se identifique con él y se involucre en la trama, mientras que un diseño pobre puede hacer que parezca poco interesante o incluso desagradable.

## 3.3 EL ARTBOOK

Es un libro que recopila el arte y diseño conceptual de un proyecto creativo; asociado a un videojuego, una película, una serie de televisión, o un cómic, entre otros. Estos libros suelen contener una selección de los mejores diseños conceptuales, bocetos, ilustraciones, así como información adicional sobre el proceso creativo detrás del proyecto.

Históricamente han sido utilizados para mostrar y preservar el trabajo de artistas destacados, dirigidos a coleccionistas y entusiastas del arte. Con la tecnología actual, se han vuelto más accesibles y comunes, y se utilizan para apreciar el arte en diversos medios. Los artbooks modernos contienen bocetos, diseños, ilustraciones y entrevistas, y son una fuente de inspiración para artistas y una forma de sumergirse en el mundo visual de películas, videojuegos y franquicias populares, esta progresión se materializa en el libro, *The Art of Pixar: 25th Anniversary* de Amid Amidi, publicado en 2011.



Figura 13.  
“El guerrero”, 2023  
| Cornejo P.

El proceso para crear un libro de arte es:

En primer lugar, se seleccionan los diseños conceptuales, bocetos, ilustraciones y otros elementos de arte que se quieran presentar en el artbook. Es importante que se incluyan sólo los mejores diseños, es decir, aquéllos que se ajusten al enfoque del mismo.

Posteriormente se organiza el contenido escogido en secciones temáticas, tales como: personajes, escenarios, u objetos. Si es necesario, se añade una pequeña descripción para cada sección o elemento incluido.

A continuación se diseña la maquetación del artbook, teniendo en cuenta el estilo visual y la estética general del proyecto creativo. Es importante que ésta tenga conexión y que el contenido sea fácil de entender y seguir.

Una vez finalizados los pasos anteriores, se elaboran las páginas del artbook. Esto incluye las imágenes y textos correspondientes, así como cualquier otro elemento gráfico que se quiera añadir.

Se revisa el artbook para comprobar que no hay errores de ortografía, de gramática, de diseño, etc. Debemos asegurarnos que el contenido es coherente y el enfoque claro. Después de esto, se solicita la aprobación final del equipo de producción.

Finalmente se imprime y se distribuye en el formato deseado, ya sea impreso o digital. En caso de ser físico, se debe tener en cuenta la calidad del papel, la encuadernación, y cualquier otro aspecto técnico necesario para la impresión.

Algunos de los artbooks, publicados recientemente, que más han influido en mi trabajo son:

- *The Art of Star Wars: The Mandalorian* (2020), el cual agrupa el arte conceptual detrás de la exitosa serie de televisión de *Disney+*, *The Mandalorian*. Incluye bocetos, ilustraciones y diseños de personajes y escenarios, así como entrevistas con el equipo creativo detrás de la serie.
- *The Skillful Huntsman* (2006), libro que combina la narración visual con la educación artística. Escrito por los artistas Khang Le, Mike Yamada y Felix Yoon, el libro presenta una historia ilustrada que sigue las aventuras de un cazador experto.
- *The Art of The Last of Us Part II* (2020), éste reúne el arte conceptual detrás del aclamado videojuego de *Naughty Dog*, *The Last of Us II*. Recopila diseños de personajes, escenarios y criaturas, así como información sobre el proceso artístico del mismo.
- *The Art of Moana* (2016), recoge el arte conceptual detrás de la película de *Disney*, *Moana*.



Figura 14.  
portada, The art of the  
last of us 2 | Apple books



Figura 15:  
Ilustración, Ralph  
McQuarrie |Fotogramas.

El *artbook* es una herramienta muy útil para los artistas, diseñadores y aficionados, ya que muestra el proceso creativo del proyecto y permite a los espectadores conocer más sobre los diseños y el arte que están detrás de su obra de ficción favorita.

### 3.4 REFERENTES

#### 3.4.1 Referentes artísticos

##### **Ralph McQuarrie**

Fue un ilustrador y diseñador futurista conocido por su trabajo de concept art en la trilogía original de *Star Wars*, así como en otras películas, entre las que destacan: *E.T.*, *Cocoon*, y la serie original de *Battlestar Galactica*. Sus arriesgadas composiciones, el color y los entornos futuristas son las claves que avivaron mi interés en este artista.

George Lucas lo contrató en 1975 para ilustrar su película de ciencia ficción, *Star Wars*, y diseñó muchos de los personajes y escenarios de la misma, incluyendo a *Darth Vader* y *Chewbacca*, dos de los más icónicos de toda la saga, tal y como se indica el libro, *The Art of Ralph McQuarrie: Archives* (2015) por Ralph McQuarrie, editado por Brandon Alinger.

Su trabajo ayudó a convencer a *20th Century Fox* para financiar *Star Wars*, que se convirtió en un gran éxito. También trabajó en las secuelas de *Star Wars* y creó ilustraciones conceptuales para *Shadows of the Empire*.

Su obra ha tenido una gran influencia en la apariencia de la trilogía original y sus ilustraciones han sido exhibidas en exposiciones de arte.

##### **Noah Bradley**

Es un artista conceptual estadounidense, especializado en la ilustración y diseñador gráfico. Conocido por su trabajo en la creación de paisajes y ambientes para videojuegos y películas, así como por su arte personal.

Nacido en Virginia en 1985, Bradley comenzó a dibujar desde temprana edad y se interesó por la pintura y la ilustración. Después de graduarse en la universidad, trabajó como artista freelance y se enfocó en la creación de paisajes digitales y ambientes para videojuegos.

Tal y como indica el propio artista en su página web oficial, uno de sus trabajos más reconocidos es su serie de paisajes ficticios *The Sin of Man*, que fue creada a lo largo de varios años y cuenta con gran cantidad de pinturas y diseños. Esta serie ha sido exhibida en galerías de todo el mundo y presentada en publicaciones como *ImagineFX* y *3DTotal*.

Además de por su trabajo en la industria del entretenimiento, ha destacado en el diseño gráfico y trabajado en proyectos para marcas y empresas de alto prestigio.

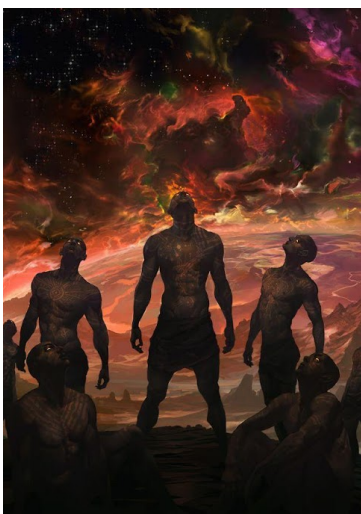


Figura 16  
Ilustración, Noah  
Bradley

Bradley es también conocido por su compromiso con la educación en el campo del arte y la ilustración. Ya que ha creado tutoriales y ofrecido clases, en línea y en persona, en plataformas como Gumroad, para ayudar a otros artistas a desarrollar sus habilidades.

Lo que más me atrajo de sus pinturas y diseños, son los detalles, estos son realistas e impresionantes visualmente, lo que lo convierte en un referente para mí. Siento una gran admiración hacia él, porque ha logrado un gran éxito en la industria del arte y el entretenimiento, trabajando en proyectos destacados para estudios de renombre, incluyendo videojuegos y películas.

### **Nacho Yagüe**

Es un artista conceptual e ilustrador español conocido por su habilidad para crear mundos imaginarios llenos de detalles y color.

Nacido en Utiel, Valencia en 1984, Yagüe comenzó a dibujar y pintar desde muy joven, y se graduó en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia.

Como se indica en su portfolio oficial, ha trabajado en proyectos para cine, publicidad, videojuegos y animación. Algunas de sus colaboraciones más destacadas son: *GAMELOFT* Barcelona (Spain) como Studio Art Director; en *UBISOFT* Toronto (Canadá), y *UBISOFT* Sofia (Bulgaria) de Senior Concept Artist, y para para *UBISOFT* Barcelona (Spain) el puesto de Art Director; en *GRIN* Barcelona (Spain) desempeñó el cargo de Lead Concept artist; y en *Tragnarion Studios*, Palma de Mallorca (Spain) el de Concept Artist.

En cuanto a su estilo, es conocido por su capacidad para crear mundos detallados y llenos de color, con un enfoque en los paisajes y las criaturas fantásticas. Siguiendo uno de sus tutoriales en línea, podemos decir que utiliza una técnica mixta de pintura digital, photo-basing y retoque fotográfico para crear sus obras, lo que le permite jugar con las texturas y los detalles para dar vida a sus creaciones, en los cuales destacan las obras para el juego *Assassin's Creed Unity*, cuyo arte se recoge en su portfolio online.

La trayectoria de Nacho Yagüe ha sido galardonada con varios premios y reconocimientos, tal y como se referencia en portales online como su perfil de LinkedIn o en su página de Behance; incluyendo el *Interview Baron Magazine*, *Interview Golem Guardian*, asociada a Ubisoft Toronto, y el premio *Illustrators Deathmatch, Querétaro* en 2014.

Finalmente, recalcar que lo que más admiro de Yagüe es como se ha ido labrando su futuro, ganándose, gracias a su arte y esfuerzo, un lugar privilegiado dentro de la industria del concept art. Además, me inspiro en la metodología del artista valenciano para crear mis obras digitales.



Figura 17  
Ilustración, Nacho Yagüe

### Joaquín Sorolla

Joaquín Sorolla (1863-1923) fue un pintor español nacido en Valencia, reconocido por su habilidad en la captura de la luz y el color en sus obras. A lo largo de su vida desarrolló un estilo artístico propio, conocido como luminismo, y se caracteriza por la representación de la luz y los efectos atmosféricos.

Desde joven mostró un gran talento para el dibujo y la pintura, y recibió su formación en la Academia de Bellas Artes de San Carlos de Valencia y posteriormente en Madrid. Viajó a Italia para estudiar a los grandes maestros de la pintura, y su obra fue influenciada por los impresionistas franceses como Monet y Sargent.

“¡El agua era de un azul tan fino! Y la vibración de la luz era una locura. He presenciado el regreso de la pesca: las hermosas velas, los grupos de pescadores, las luces de mil colores reflejándose en el mar... me proporcionaron un rato difícil de olvidar” (Sorolla, 1907), esta cita, recogida por el *National Geographic*, proviene de un escrito que el autor le envió a su mujer, lo cual evidencia su pasión por la temática de paisajes marinos y escenas de la vida cotidiana.

Entre sus obras más emblemáticas se encuentra la serie de cuadros llamada *Visión de España*, encargada por la Hispanic Society of America en 1911, donde retrató las distintas regiones y costumbres de España en 14 enormes lienzos. La obra que cierra este proyecto es, *La vuelta de la pesca* (1919), donde se puede apreciar la luz del atardecer y los tonos cálidos de la escena costera.

Sorolla recibió numerosos premios y reconocimientos a lo largo de su carrera, incluyendo Medalla de Oro de Segunda Clase en la Exposición Internacional de Múnich por su obra *Rogativa en Burgos* (1892), entre reconocimientos consultados en la web del Museo del Prado.

Actualmente, su obra se encuentra en importantes museos alrededor del mundo, incluyendo el del Prado de Madrid, el Museo Sorolla en Valencia y la Hispanic Society of America en Nueva York.



Figura 18  
Autorretrato (1909),  
Joaquín Sorolla



Figura 19  
Esbozo (1902) | Sorolla

### 3.4.2 Referentes transmedia

#### *Peaky Blinders*

Tal y como indica la plataforma Filmaffinity, *Peaky Blinders* es una serie de televisión británica creada por Steven Knight, que se estrenó en 2013 y cuenta con seis temporadas. Está ambientada en la ciudad de Birmingham, Inglaterra, después de la Primera Guerra Mundial, y sigue a la familia Shelby, liderada por Tommy Shelby (interpretado por Cillian Murphy), quienes son una banda criminal conocida como los Peaky Blinders.

El nombre proviene de la práctica de coser cuchillas de afeitar en las viseras de sus gorras, lo que les permitía cegar temporalmente a sus oponentes durante las peleas callejeras.

A lo largo de la serie, los Peaky Blinders se ven envueltos en continuos conflictos, tanto internos como externos, que ponen en peligro su imperio criminal. La trama se centra en la ambición y la pugna por el poder de la familia Shelby, mientras luchan contra rivales y enemigos, incluyendo a la policía local y a organizaciones criminales rivales.

Además de Cillian Murphy, el elenco incluye a actores como Paul Anderson, Helen McCrory, Tom Hardy y Sam Neill, entre otros. La interacción y la trama entre los personajes es en lo que me he inspirado para crear a la banda criminal de *Sobrevive*, ver el comportamiento, el respeto, la astucia, entre otros muchos elementos de los Peaky Blinder, fué lo que detonó mi interés por hacer una obra propia inspirada en la mafia.

La serie ha recibido críticas positivas por su dirección, su escritura y sus actuaciones, así como por su estética visual, que se caracteriza por una fotografía evocadora, una banda sonora dramática y una atención meticulosa al detalle histórico.

La sexta y última temporada de *Peaky Blinders*, se estrenó en 2022. La serie ha sido galardonada con varios premios, incluyendo el BAFTA a Mejor Diseño de Vestuario, y ha desarrollado una gran base de seguidores en todo el mundo.

#### *Scarface*

Es una película estadounidense de 1983 dirigida por Brian De Palma y escrita por Oliver Stone. Protagonizada por Al Pacino como Tony Montana, un refugiado cubano que llega a Miami en busca del sueño americano, pero, por ciertas circunstancias se convierte en un poderoso narcotraficante.

Es un remake del clásico de 1932 del mismo nombre, actualizada y ambientada en la década de 1980. Es conocida por su violencia explícita, su lenguaje vulgar y su representación de la opulencia y la decadencia de la vida nocturna de Miami, tal y como se indica en Filmaffinity.

La actuación de Al Pacino es una de las más memorables de su carrera y se ha convertido en un icono cultural, su actuación me inspiró a crear al “Señor



Figura 20  
Tommy Shelby



Figura 21  
Poster Scarface

Sombra”, un despiadado líder, sin miedo a enfrentarse a quien sea para lograr sus propósitos, su actitud arrogante y despiadada hace que la gente lo tema, también posee un aura de misterio y fascinación que lo hace intrigante.

La película ha inspirado gran cantidad de referencias en la música, la televisión y el cine, y ha sido valorada como una de las mejores películas de gánsteres de todos los tiempos.

### ***El padrino***

Este largometraje es un clásico del cine, dirigido por Francis Ford Coppola y estrenado en 1972. Está basado en la novela homónima de Mario Puzo y cuenta la historia de la familia Corleone en Nueva York, liderada por el patriarca Don Vito Corleone (interpretado por Marlon Brando).

La trama gira en torno a la sucesión de Don Vito y los conflictos que surgen entre las distintas familias mafiosas de la ciudad. Michael Corleone (interpretado por Al Pacino), hijo menor del Don, se ve involucrado en la trama tras el intento de asesinato de su padre, por lo que debe tomar el control del imperio criminal de la familia. Me he inspirado en algunos puntos de la historia para crear la mía, como por ejemplo los asaltos, los ajustes de cuentas, entre otros sucesos de la película como la frase, "Mi padre le hizo una oferta que no pudo rechazar... Luca Brasi le apuntó a la cabeza con un arma y mi padre le aseguró que sus sesos o su firma estarían en el contrato", (Michael Corleone, *El Padrino*, 1972).

La película ha sido elogiada por su guión, su dirección y sus actuaciones, y considerada como una obra maestra del cine. Ganó tres premios Óscar, tal y como se recoge en su web oficial, incluyendo Mejor Película, ocupando un lugar predominante en varias listas de las mejores películas de todos los tiempos.

*El Padrino* ha tenido dos secuelas: *El Padrino: Parte II* (1974) y *El Padrino: Parte III* (1990), dirigidas por Coppola y protagonizadas por Al Pacino.

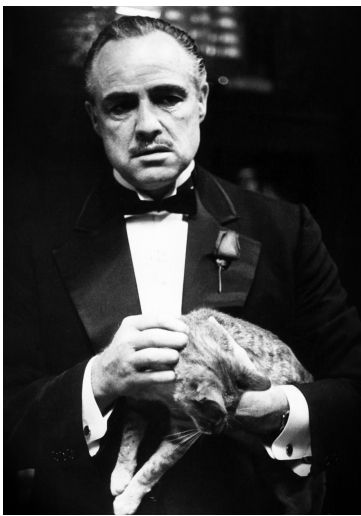


Figura 22  
Marlon Brando como el  
Padrino

## **4. SOBREVIVE**

En este punto de la producción, he aplicado los conocimientos adquiridos al profundizar en los elementos del género negro y particularmente en los protagonizados por la mafia y gánsteres, basándome en los referentes mencionados anteriormente, sumados al mi proyecto de concept art anterior, realizado para la asignatura de Concept art y pintura.

### **4.1 ANTECEDENTES**

El trabajo se caracterizó, principalmente, por la metodología, lo que me dio una serie de conocimientos clave a la hora de realizar este TFG. Este se centró en el género western, donde realicé cinco personajes, con sus respectivos

objetos y cinco escenas que finalmente recopilé en un libro de Concept Art que explica todo el proceso creativo y metodológico mediante una historia, dicho proyecto recibió el nombre de “New Old West”.

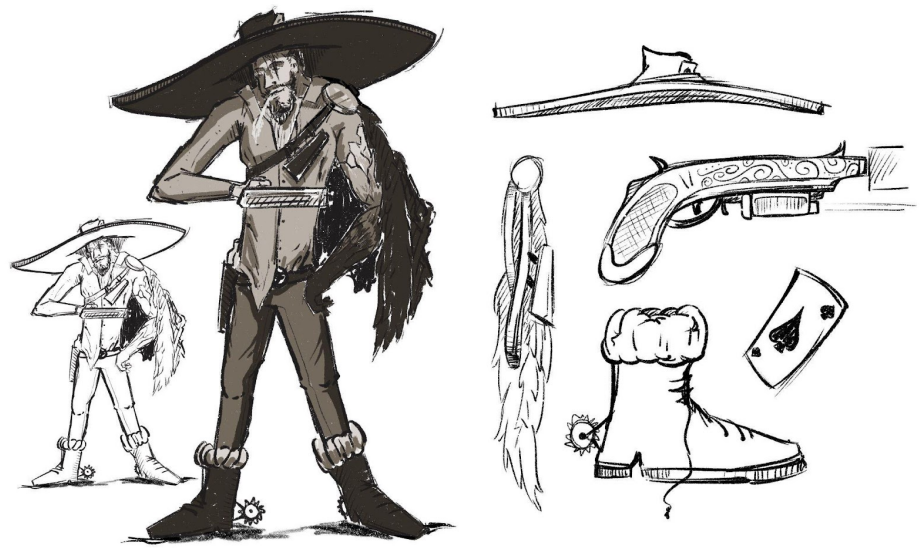


Figura 23, 24  
Proceso del proyecto  
“New old west”, 2022.  
Cornejo P.







Figura 25  
Arte final “New old  
west”, 2022. Cornejo P.

## METODOLOGÍA

En la producción artística me he centrado en el diseño de los escenarios y de los personajes, ya que la historia gira en torno a ellos. Además, he desarrollado una serie de elementos, objetos pertenecientes a la ciudad, y algunos aspectos principales del paisaje en el que transcurre la acción.

Tras previo estudio, he realizado una tormenta de ideas y redactado el briefing, he comenzado creando tablas de correspondencia y moodboards. También he analizado aspectos como el estilo y la técnica que he utilizado en la producción.

Luego, he realizado una serie de bocetos y primeras aproximaciones que me han ayudado a determinar el estilo general y visualizar los componentes fundamentales del universo de “Sobrevive”.

Tras varias pruebas, he seleccionado las ideas consideradas más adecuadas para seguir desarrollándolas, y estudiando con más detalle el aspecto y los volúmenes de los personajes desde diferentes puntos de vista, utilizando técnicas de dibujo y pintura digital.

Por último, he creado los artes finales que representan el diseño definitivo de los personajes y el mundo que los envuelve. Dichos artes finales acompañarán a la historia subyacente en mi proyecto *Sobrevive*.

### 4.3 BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL

La primera etapa consiste en llevar a cabo una sesión de lluvia de ideas, o brainstorming, técnica cuyo fin es generar una serie de conceptos, y de este modo, poder seleccionar posteriormente los más útiles. Para aplicar esta técnica de manera efectiva, hemos seguido cuatro reglas fundamentales:

1. Suspender el juicio y evitar cualquier crítica durante la sesión.
2. Pensar libremente sin limitarse a ideas preconcebidas.
3. Generar una gran cantidad de opiniones para tener más opciones a elegir después.
4. Buscar el efecto multiplicador, es decir, combinar y mejorar ideas existentes, tanto las propias como las de los demás participantes.

Durante el *brainstorming*, he recopilado conceptos y palabras sueltas, que posteriormente he depurado para emplear lo más relevante.

## TFG CONCEPT ART

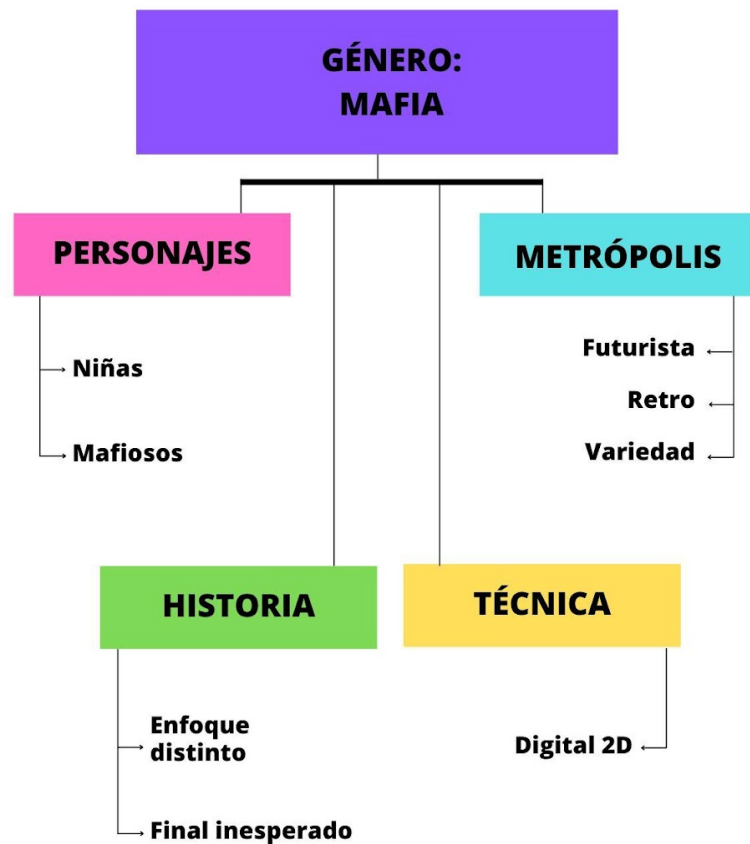


Figura 26  
Parte del proceso  
“Sobrevive”, 2023 | Cornejo  
P.

## 4.4 BRIEFING

### 4.4.1 Personajes

**Viky** es una chica joven que sobresale por su belleza natural y su porte elegante. Su cabello largo, rubio, y un poco ondulado, enmarca su rostro y resalta el brillo de sus expresivos ojos verdes. A sus 18 años, su delgadez y esbeltez le hacen destacar en cualquier lugar al que vaya.

Pero más allá de su apariencia física, es una persona muy inteligente y astuta. Tiene una capacidad excepcional para pensar rápidamente y encontrar soluciones a situaciones difíciles, lo que le hace destacar en situaciones de riesgo y presión. Su valentía también es uno de sus rasgos más sobresalientes, y no teme comprometerse por lo que considera correcto.

A pesar de su inteligencia y valentía, Viky no es una persona fría y calculadora, sino que es muy sensible y emocional. Las injusticias y el sufrimiento de los demás le afectan profundamente, lo que le lleva a sentir una gran responsabilidad por proteger a sus seres queridos. Sin embargo, esta emocionalidad también puede hacerle vulnerable y llevarle a tomar decisiones impulsivas en momentos de tensión.

**Susi** es una niña pequeña y adorable, de unos 7 años. Tiene el cabello corto y rizado, de un tono castaño, y unos ojos marrones claros de mirada curiosa. De complexión delgada, y piel suave y tersa.

Inteligente y curiosa, le encanta aprender cosas nuevas y hacer preguntas. Aunque es joven, es muy observadora y atenta a lo que sucede a su alrededor.

Susi es muy valiente, a la vez que emotiva y sensible. No suele llorar, pero tiene miedo de vez en cuando; se bloquea con facilidad y su hermana Viky tiene que ayudarle con frecuencia.

**Señor Sombra**, frío y calculador, siempre está un paso por delante de sus enemigos.

Siempre viste un traje rojo muy característico y tiene una cicatriz sobre su ojo izquierdo.

De mente astuta, posee una capacidad innata para leer a las personas y manipularlas a su favor. Es un hombre muy persuasivo, sabe cómo conseguir lo que quiere a través de la palabra y/o la intimidación. Su actitud arrogante y despiadada hace que la gente lo tema, también posee un aura de misterio y fascinación que lo hace intrigante.

Aunque de extrema frialdad, el Señor Sombra es un hombre que se preocupa por su familia y su círculo cercano, y hará todo lo posible para protegerlos.

Es un estratega hábil y siempre tiene un plan de contingencia en caso de que algo salga mal.

**Tony**, uno de los secuaces más leales al Señor Sombra. Se caracteriza por su astucia y habilidad para resolver problemas.

Delgado y esbelto, joven, de unos 35 años. Su cabello, pelirrojo y liso, terminado en punta, de profundos ojos oscuros, que suele ocultar tras unas gafas negras. Sus patillas son enormes y le dan un aspecto carismático a la vez que serio.

Tony es hábil y calculador; amante de las armas con las que demuestra una gran puntería. Es leal a su familia, no duda en apretar el gatillo si cree que es necesario. Carece de escrúpulos, dispuesto a hacer lo que sea necesario para llevar a cabo una misión.

A pesar de que es la mano derecha y el miembro más fiel al Señor Sombra, a su vez es muy independiente y no le gusta permanecer subordinado a los demás.

**Jony**, hermano menor de Tony y también esbirro del Señor Sombra.

Joven, de unos 30 años. De cabello pelirrojo y rizado, ojos azul claro. Posee abundantes carnes y una complexión fuerte, y suele usar un sombrero para cubrir su calvicie. Todas estas características, unidas a una barba frondosa, hacen de él una persona imponente e intimidante.

Tiene un carácter tontorrón y es muy poco inteligente. Es leal a su familia, no tiene demasiada astucia y suele dejarse llevar por sus emociones.

Él es uno de los principales secuaces del Señor Sombra, no tiene mucho poder dentro de la familia y suele estar sujeto a su hermano Tony para tomar decisiones.

Aunque es un hombre fuerte y sin escrúpulos, su falta de inteligencia a veces le juega en su contra y le impide conseguir sus propósitos.



Figura 27  
Parte del proceso  
“Sobrevive”, 2023|Cornejo  
P.



Figura 28  
Fotograma  
"Metrópolis", 1927 | Fritz  
Lang

#### 4.4.2 Contexto geográfico y ambientación.

La historia se desarrolla en una ciudad de un futuro distópico, dicha metrópolis es una ciudad vibrante y futurista, llena de elementos que la hacen única y especial. Los rascacielos, modernos y vistosos, son una de las características más notables, con diseños futuristas y cubiertos de neón y luces parpadeantes que los hacen aún más impresionantes. Las calles también están llenas de cables que van de un lado a otro de las fachadas, creando un ambiente caótico que se extiende por toda la ciudad.

La metrópolis se divide en distintos barrios situados en diferentes alturas, ocupando los superiores las escalas sociales más pudientes. Cada uno cumple con su función; como por ejemplo: los barrios comerciales, llenos de tiendas y restaurantes; los industriales, con fábricas y almacenes; etc. Éstos pueden tener diferentes arquitecturas y atmósferas, y ser más o menos desfavorecidos según su ubicación y su función. Los suburbios son más oscuros y peligrosos, con edificios viejos y en mal estado, y una población diversa y menos afortunada. Mientras que los barrios privilegiados son más luminosos y seguros, con edificios modernos y lujosos, y una población más pudiente y homogénea.

En la metrópolis conviven diferentes etnias y culturas, lo que añade una gran diversidad y riqueza a la ambientación. La mezcla de culturas es palpable, principalmente se observa en la arquitectura, en la gastronomía, etc.

La ciudad también cuenta con diferentes medios de transporte futuristas, como autobuses voladores o trenes de alta velocidad. Esto hace que sea más dinámica y vanguardista.

La metrópolis es un lugar grande y fascinante, lleno de vida y movimiento, donde la tecnología y la cultura se fusionan para crear un espacio único y especial.

#### 4.5 MOODBOARDS

La metodología de documentación se basa en *moodboards* que se utilizan para definir la atmósfera, el tono y la sensación de la obra.

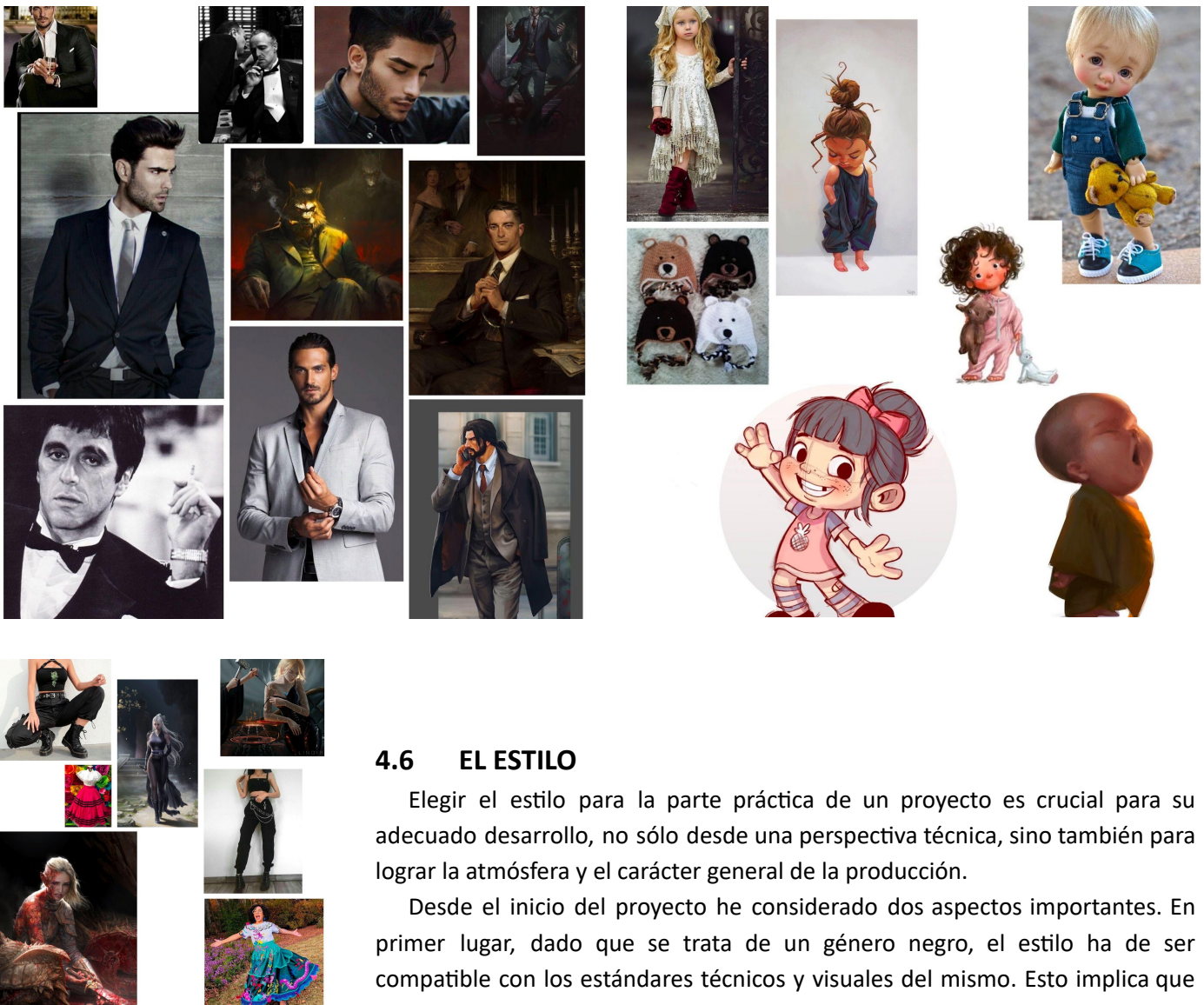
El primer paso es identificar el tema o concepto que se quiere representar. Por ejemplo, si mis personajes se desenvuelven en un espacio retrofuturista, puedo definir el tema como "Metrópolis futurista" o "Futuro distópico". Una vez que se ha definido el tema, se buscan referencias visuales en línea: como fotografías, capturas de películas, e ilustraciones de ciencia ficción. Personalmente, también he buscado referencias de otros artistas de concept art que hayan trabajado en proyectos similares.

Después de reunir varias referencias visuales, es importante seleccionar las que mejor representen el concepto que se quiere transmitir. Se organizan las imágenes de forma coherente y visualmente atractiva, agrupándolas por color, textura, forma o cualquier otro criterio que me ayude a elaborar mi proyecto.

Figura 29, 30, 31  
Moodboards de los  
personajes “Sobrevive”,  
2023 | Cornejo P.

Una vez que las imágenes están seleccionadas y organizadas, he creado un documento digital para presentar mi moodboard.

Por último, es importante compartir mi moodboard con otros compañeros para recibir comentarios constructivos, y utilizar sus sugerencias para perfeccionarlo.



#### 4.6 EL ESTILO

Elegir el estilo para la parte práctica de un proyecto es crucial para su adecuado desarrollo, no sólo desde una perspectiva técnica, sino también para lograr la atmósfera y el carácter general de la producción.

Desde el inicio del proyecto he considerado dos aspectos importantes. En primer lugar, dado que se trata de un género negro, el estilo ha de ser compatible con los estándares técnicos y visuales del mismo. Esto implica que los personajes, objetos y entornos deben ser comprendidos por un equipo y potenciales espectadores; y ser capaces de ser vistos desde diferentes perspectivas.

En segundo lugar, el estilo de los concept arts debe ser representativo del arte del autor, y aunque se permite cierta experimentación, se verá influenciado por los estándares preestablecidos de la industria.

Aunque nunca fue un objetivo directo, he desarrollado un estilo distintivo que es importante para la elaboración de mi portafolio profesional.



Figura 32  
Ilustración digital  
representativa de mi es-  
tilo, "Special horror  
film", 2023 | Cornejo P.

#### 4.7 LA TÉCNICA

En este proyecto he utilizado, principalmente, una técnica digital muy común en el ámbito de los concept artists actuales. Este medio permite trabajar de manera rápida y sin los límites de las técnicas clásicas. Además, se pueden imitar una gran variedad de medios tradicionales y trabajar en cualquier momento y lugar.

He tenido la oportunidad de experimentar en este medio durante varios años, utilizando tanto una Wacom como un iPad Pro, y he descubierto varias formas más cómodas y rápidas para trabajar.

Una de las cosas más importantes que he aprendido son las claves del dibujo y la pintura. Cuando se crea una ilustración pictórica, el proceso es similar al de la pintura acrílica. Primero realizo la composición y el primer boceto con manchas y líneas gruesas y sueltas, tratando de ir de mayor a menor, evitando los detalles innecesarios. Otra ventaja del medio digital es que no hay riesgo en cuanto a los materiales utilizados. El artista puede trabajar sin temor, ya que es posible rectificar, borrar o repintar sin malgastar los materiales.

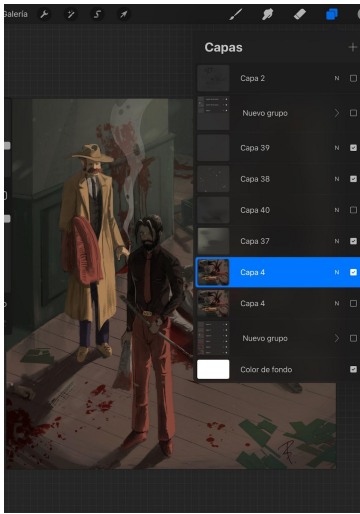


Figura 33  
Proceso por capas  
2023 | Cornejo P.

Después de haber creado el boceto, he dado volumen y forma a la figura o escena, utilizando varios gradientes de profundidad. También me he centrado en los planos, comprobando si es necesario rectificarlos. Si no consigo un resultado perfecto a la primera, rehago lo que se precise.

Para suavizar los degradados y sombrear, he usado el mismo pincel que utilizo para los bloques de color sólidos y varío la presión del lápiz para disminuir la opacidad del flujo de pintura. Además, he empleado la herramienta de pipeta para seleccionar el color deseado y limpiar o suavizar la transición.

La diferencia entre esta técnica y la que usaba anteriormente, es que ahora no he utilizado un dibujo o trazado limpio; desde el principio he trabajado con formas simples, reduciendo gradualmente el tamaño del pincel a medida que he avanzado en los detalles de la ilustración.

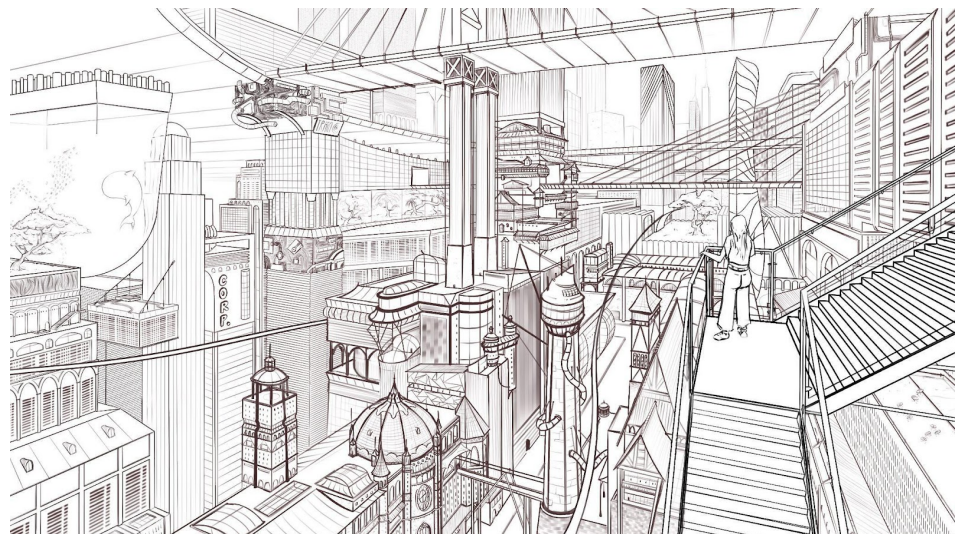


Figura 34, 35  
Parte del proceso,  
2023 | Cornejo P.



## 4.8 BOCETOS Y ESTUDIOS

He realizado las primeras aproximaciones con medios digitales (Procreate), haciendo esbozos someros para plasmar las primeras ideas, centrándome principalmente en encontrar el estilo adecuado para mi proyecto. Tras distintas pruebas, valoré diferentes formas y siluetas simples, tanto para los entornos, como para los personajes.

En esta fase es fundamental definir el estilo para empezar a descartar ideas y generar otras más adecuadas.

En el caso de los personajes, me he centrado en los estudios de cabezas y caras, lo que me ha ayudado a buscar un equilibrio entre elementos más realistas y mi proceder.

Mientras que en los escenarios, establecer un límite y mantener una estética visual, a la vez que una serie de objetos recurrentes, me ha ayudado a concretar varios elementos estéticos y desarrollar un lenguaje visual.

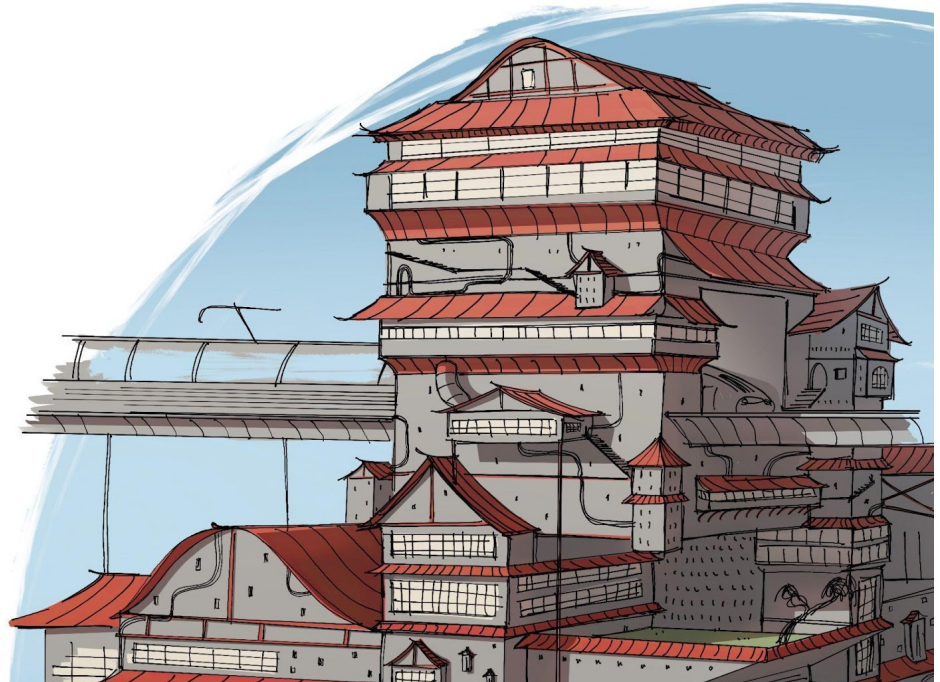


Figura 36  
Parte del proceso,  
(2023) | Cornejo P.

En el siguiente paso he concretado los personajes y escenarios, estableciendo las formas básicas de sus siluetas. A partir de las bases preestablecidas en el briefing (p.24), he ido agregando distintos elementos, como el cabello, la ropa, etc. hasta encontrar la forma que ha funcionado mejor en cada personaje. Para ello he utilizado el proceso line art, o boceto de línea.

Una vez que tuve claros varios aspectos de los diseños, como la configuración del rostro, comencé con las pruebas de color. Es aquí donde se evidenció más el uso de los *moodboards*; y tras varios ensayos, me he decantado por una gama de colores cálidos, que armonizan con el conjunto de los personajes y el grueso de los elementos de la metrópolis.

#### 4.9 PRESENTACIÓN Y APROXIMACIONES FINALES

Una vez decididos los diseños, he realizado unas ilustraciones a modo de presentación de los personajes. En ellas se muestran a los mismos, tanto posados como interactuando entre ellos, lo cual ayuda a visualizar cómo se relacionan y cómo conectan con la historia. Además, al hacer que los personajes interactúen, se pueden identificar posibles fallos de composición o de diseño que puedan surgir. También permite al artista evaluar la coherencia del proyecto, y asegurarse de que todos los elementos visuales trabajen en conjunto para crear una narrativa sólida y cohesiva.

Finalmente he realizado una serie de retratos de los personajes. Este paso es fundamental en proyectos de *concept*, ya que proporciona información adicional sobre los mismos a la hora de animarlos, modelarlos, buscar actores, etc.

En cuanto a las aproximaciones finales de los ambientes, los he pintado en un formato horizontal 4k para lograr un efecto más estandarizado dentro de la industria del *concept art*.

Figura 37, 38, 39  
Retratos y personajes,  
2023 | Cornejo P.



#### 4.10 ARTES FINALES

En esta sección he presentado una serie de imágenes que proporcionan un contexto visual y narrativo para los personajes, y a su vez reflejan el estilo definitivo del proyecto.

Para crear estas ilustraciones, he utilizado la técnica de pintura digital. Comencé seleccionando un boceto y luego agregué color en capas inferiores antes de pintar detalles adicionales en las capas superiores, utilizando un pincel que sirve para crear trazos digitales similares a los de uno tradicional. A diferencia de un pincel real, uno digital no tiene cerdas físicas, pero su forma, tamaño y textura me permite simular diferentes tipos de trazos.

Al utilizar el programa Procreate, los pinceles digitales pueden ser configurados para mezclar colores, aplicar efectos de iluminación y sombras, lo cual me ha ayudado a simular otras técnicas de arte tradicional. De este modo he creado trazos densos que me han permitido mezclar los colores con suavidad, tal como si el pincel estuviera impregnado en óleo.



Figura 40,41  
Artes finales, 2023 |  
Cornejo P.

#### 4.11 ARTBOOK

Finalmente, he maquetado el *artbook* utilizando Adobe Indesign en formato horizontal 4k.

Para reflejar el proceso de producción artística de *Sobrevive*, he combinado tanto bocetos como artes finales, generando de este modo riqueza visual. También he incluido una breve frase debajo de cada retrato a modo de análisis psicológico de cada personaje.

En lo que respecta a los artes finales, he añadido un Qr con un enlace a un vídeo con el proceso de cada ilustración, además he añadido una breve descripción del momento preciso de la historia.

El objetivo principal es recopilar mis mejores ilustraciones de este trabajo y mostrarlo en mi porfolio profesional.

Para asegurar la legibilidad, he mantenido una presentación depurada, sin elementos que distraigan la atención de la obra.

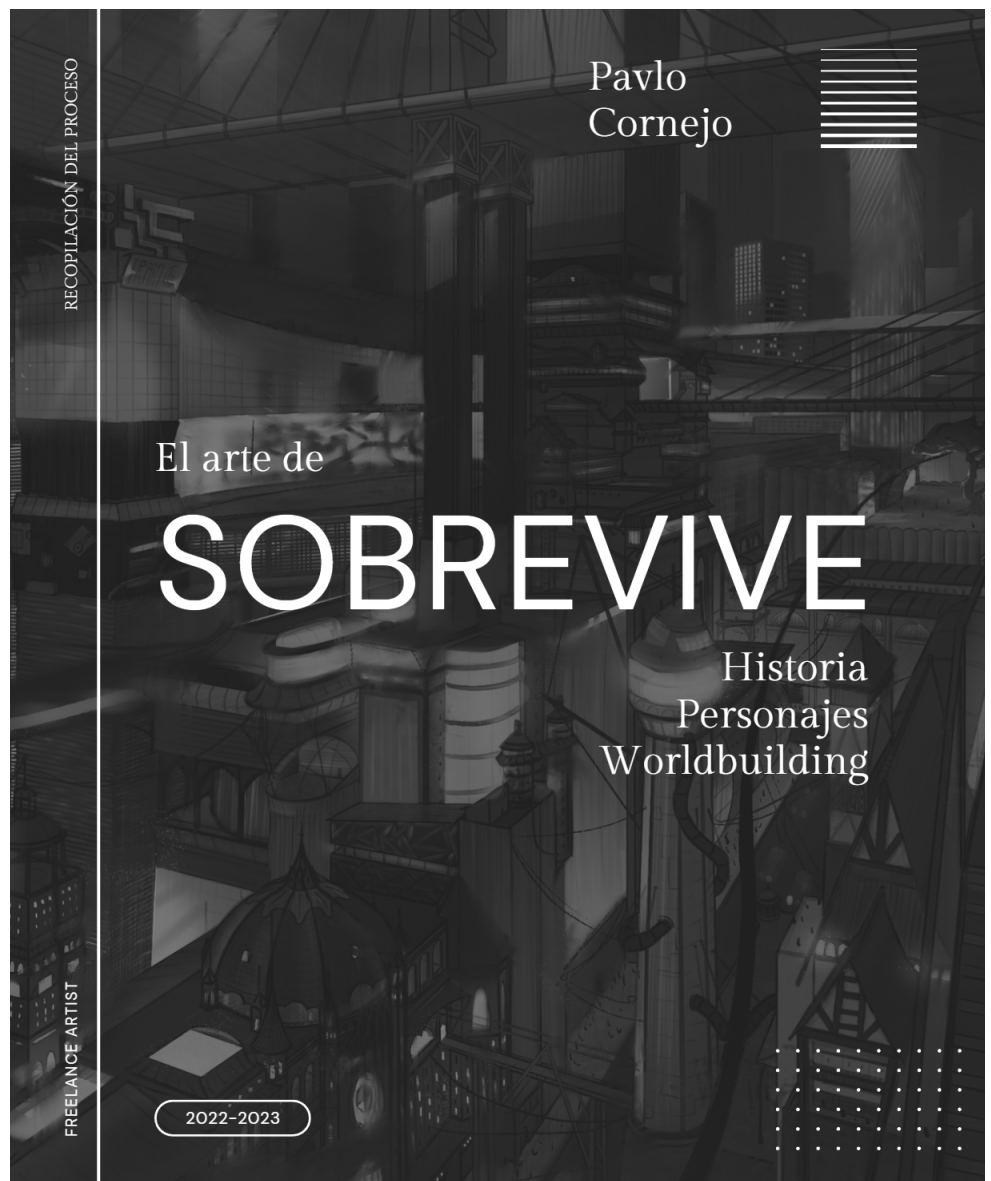
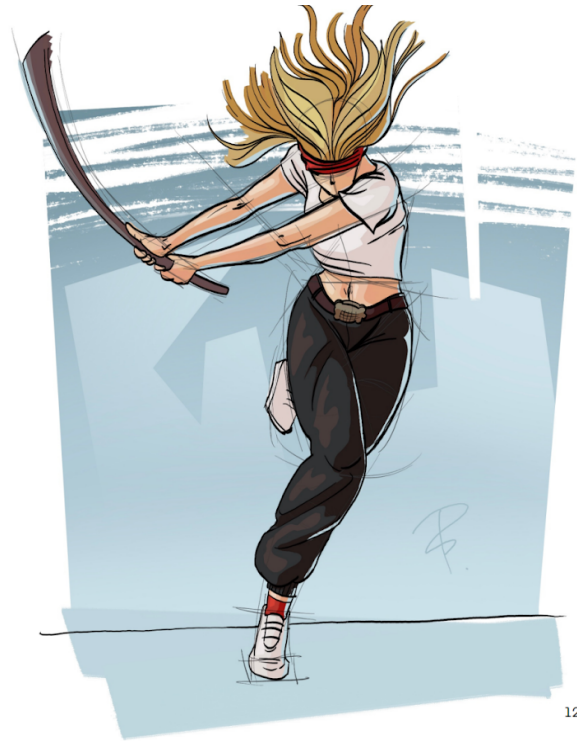
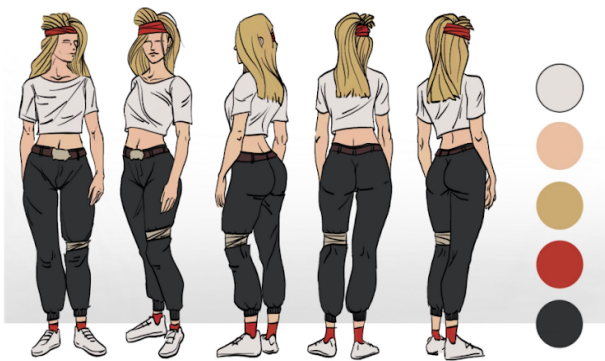


Figura 42  
Portada artbook,  
"Sobrevive", 2023 | Cornejo  
P.

**Viky**  
**PROCESO**

Viky es una chica joven, de unos 18 años de edad. Tiene el cabello largo y rubio, un poco ondulado, y unos ojos verdes, muy brillantes y expresivos. Es delgada y esbelta, y tiene un porte elegante y seguro.

Es muy valiente, es por eso que no le asusta arriesgarse por lo que cree correcto, ella es muy astuta y mañosa.



12



Finalmente, después de mucho esfuerzo y sacrificio, Susi y Viky lograron escapar de los mafiosos y por fin vieron un poco de luz al final del túnel. De repente, el líder de la mafia, el Señor sombra, apareció de la nada y disparó a Viky por la espalda. Susi vio cómo su hermana caía al suelo, muerta.

El S.S. se compadeció de Susi, algo que nunca había hecho con ninguna de sus víctimas, la cogió en brazos y luego desapareció en la oscuridad.



Figura 43, 44  
Páginas del artbook,  
"Sobrevive", 2023 | Cornejo  
P.

44

## 5. CONCLUSIONES

Como conclusión, debo señalar que se han logrado realizar los objetivos que me propuse al iniciar este proyecto, tanto el principal como los específicos; lo que me ha proporcionado una gran satisfacción en relación a los resultados, por lo que me gustaría ampliar el trabajo en el futuro con más personajes y entornos.

He disfrutado tanto del proceso, que me habría gustado tener más tiempo para el desarrollo del proyecto *Sobrevive*, y así poder realizar el diseño de más escenarios, personajes..., entre otras cosas.

La importancia de la fase de documentación previa y el tener una base sólida sobre la que fundamentar y crear, es imprescindible en cualquier proyecto de esta magnitud.

Al inicio de mi periodo de formación, confiaba mucho en la intuición y en mis propios gustos; sin embargo, este trabajo me ha obligado a explorar, experimentar y dar más prioridad tanto al *briefing* como a tener una base sólida de documentación; es por esto, que, actualmente ha evolucionado notoriamente mi proceso creativo.

Por lo mencionado anteriormente, sumado a mi afán por avanzar y mejorar, me gustaría salir de mi zona de confort y buscar nuevas soluciones estéticas, probando con escenas más arriesgadas, expresiones exageradas y proporciones algo más radicales, que doten de un mayor interés a mis futuros proyectos. Así que, intentaré utilizar la experiencia de este trabajo para ir más allá y enriquecer mi portfolio con más variedad.

Figura 45  
Arte final, "sobrevive",  
2023 | Cornejo P.



## 6. BIBLIOGRAFIA

*Academia de los Oscars, premios y reconocimientos*. [Consulta: 18 de Junio de 2023]. Disponible en: [Oscars.org](https://www.oscars.org)

Amidi A. (2011). *The Art of Pixar: 25th Anniversary*. Nueva York: Checkmark Books.

Artstation. *Nacho Yagüe*. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Disponible en: <https://www.artstation.com/nachoyague/profile>

Behance. *Nacho Yagüe*. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Enlace: [https://www.behance.net/nachoyague?locale=es\\_ES](https://www.behance.net/nachoyague?locale=es_ES)

Bradley, N. *Noah Bradley*. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Enlace: <https://noahbradley.com>

Caballero, A. (12/12/2019). *El "darwinismo criminal" o cómo se adapta la mafia a la era de internet*. La Vanguardia. [Consulta: 18 de Junio de 2023]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/20191212/472192299220/el-darwinismo-criminal-o-como-se-adapta-la-mafia-a-la-era-de-internet.html>

*Conoce las 6 organizaciones criminales más violentas y peligrosas*, [Consulta: 18 de enero de 2023] [Artículo], por LISA Institute. Disponible en: <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/organizaciones-criminales-mas-violentas-y-peligrosas>.

Cortés J. (17/9/2022). *TOP 8 mejores Libros para estudiar Concept Art*. Notodoanimación. Enlace: <https://www.notodoanimacion.es/mejores-libros-estudiar-concept-art/>

Dickie, J (2005). *Cosa Nostra: A History of the Sicilian Mafia*. Nueva York: St. Martin's.

Díez García, J. L.; Barón, J. (2009). *Sorolla, Joaquín*. Museo del Prado, [Consulta: 2 de junio de 2023] [Artículo]. Enlace: <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/joaquin-sorolla-1863-1923/85db1346-5da6-43ca-807b-028010e8369a>

Domestika. *Nacho Yagüe*. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Enlace: <https://www.domestika.org/es/nachoyague>

Domestika. *Ralph McQuarrie: creador del increíble concept art de Star Wars*. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Enlace: <https://www.domestika.org/es/blog/3496-ralph-mcquarrie-creador-del-increible-concept-art-de-star-wars>

Filmaffinity. *El Padrino*. [Consulta: 29 de marzo de 2023]. Enlace: <https://www.filmaffinity.com/es/film809297.html>

Filmaffinity. *Peaky Blinders*. [Consulta: 29 de marzo de 2023]. Enlace: <https://www.filmaffinity.com/es/film539830.html>

Filmaffinity. *Scarface*. [Consulta: 29 de marzo de 2023]. Enlace: <https://www.filmaffinity.com/es/film188896.html>

Francis Ford Coppola (Director). (1972). *El Padrino* [Película]. Paramount Pictures.

Gurney J. (2010). *Luz y color*. Madrid: Anaya.

*Hablando de concept art con uno de los grandes. Adolfo Navarro*. [Video] Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=VHX0mqW0mbg>

Díaz Salgado, J. (18/09/2018). *Ralph Mcquarrie y el espectacular concept art de Star Wars*. Fotogramas. [Consulta: 2 de junio de 2023] [Artículo]. Enlace: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g23299545/ralph-mcquarrie-star-wars-art/>

Julius J. (2019). *The art of Moana*. Chronicle Books.

Jeremy McDermott (29/1/2020). *Los 10 principales grupos criminales de Latinoamérica*. Forbes. [Consulta: 20 de enero de 2023]. Enlace: <https://forbescentroamerica.com/2020/01/29/los-10-principales-grupos-criminales-de-latinoamerica>

Khang L., Yamada M. y Yoon F. (2006). *The Skillful Huntsman*. Design Studio Press; Illustrated edición (15 abril 2014)

Kratter J. (2017). *The Color Of Pixar*. Nueva York: Checkmark Books.

*Los grandes capos del narcotráfico en las Américas* (22 febrero 2014). BBC News [Consulta: 20 de enero de 2023][Artículo]. Disponible en: [https://www.bbc.com/mundo/video\\_fotos/2014/02/130812\\_fotos\\_galeria\\_de\\_a\\_40\\_anos\\_narcos\\_latinoamerica\\_tsb](https://www.bbc.com/mundo/video_fotos/2014/02/130812_fotos_galeria_de_a_40_anos_narcos_latinoamerica_tsb)



*Los Mafiosos Más Famosos de la Historia*. AMC [Consulta: 20 de enero de 2023] [Artículo]. Disponible en:  
<https://actualidad.tuamc.tv/archivo-canal-historia/los-mafiosos-mas-famosos-de-la-historia/>

*Los orígenes de la Mafia: de Italia a los Estados Unidos* (13/07/2020). Muy Interesante. [Consulta: 18 de enero de 2023] [Artículo]. Enlace:  
<https://www.muyinteresante.es/historia/31998.html>

Museo del Prado (26/05/2009). *Joaquín Sorolla*. [Consulta: 2 de junio de 2023] [Exposición] Enlace:  
<https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/joaquin-sorolla-1863-1923/85db1346-5da6-43ca-807b-028010e8369a>

*Narcos*. (Dir. Pradilha J.). Netflix. 2015

National Geographic (26/7/2019). *Joaquín Sorolla, el pintor de la luz*. [Consulta: 2 de junio de 2023] [Artículo]. Enlace:  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/joaquin-sorolla-pintor-luz-medite-raneo\\_14569](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/joaquin-sorolla-pintor-luz-medite-raneo_14569)

Dog, N. (2020). *The Art of The Last of Us Part 2*. Milwaukie: Dark Horse Books.

*Peaky Blinders* (Dir. Steven Knight). BBC studios. 2013

Puzo, M. (2009) *El último don*. Barcelona: Ediciones B.

Sánchez Casademon, R. (02/08/2021). *Las 25 mejores películas de mafiosos y 'gangsters' del cine*. Fotogramas. [Consulta: 21 de enero de 2023] [Artículo]. Disponible en:  
<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g29773403/mejores-peliculas-mafia-crimen-gangsters/>

Redes, divulgación y cultura, “*The Fundamentals of Landscapes (Art Camp 3 Preview with Noah Bradley)*” [Consulta: 29 de marzo de 2023] en Youtube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y&list=PLZJFUZVEIQkQ8Wmu5DWaSNYQGNM9q7EAz&index=1>

Redes, divulgación y cultura, “*10 años de experiencia, 3 lecciones vitales para una carrera de artista exitosa* ( Jean Fraisse)” [Consulta: 29 de marzo de 2023] en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=E-8H8OGtB5A>

Santa-Ana Álvarez-Ossorio, F. *Joaquín Sorolla*. [Bibliografía] La Real Academia de la Historia. [Consulta: 2 de junio de 2023]. Enlace:  
<https://dbe.rah.es/biografias/8384/joaquin-sorolla-bastida>

Saviano, R. (2008) *Gomorra*. Barcelona: Debolsillo.

*Scarface* (El precio del poder. Dir. Brian De Palma). Universal Pictures. 1983.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Scoleri J.; Stice S. (2015). *The Art of Ralph McQuarrie: Archives*. California: Dreams and Visions Press.

Sifakis, C. (2005) *The Mafia Encyclopedia*. Nueva York: Checkmark Books.

Szostak P. (2020). *The Art of Star Wars: The Mandalorian*. Nueva York: Harry N. Abrams.

*Tokyo Vice* (Dir. Destin Daniel). Boku Films. 2021

Ubisoft (2020). *El arte de Assassin's Creed: Valhalla*. Londres: Titan Books.

Wolf, J.P. (2014). *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation*. New York: Routledge.

3d juegos. *Juegos de Mafia*, [Consulta: 19 de enero de 2023] [Ficha técnica]  
Enlace: <https://www.3djuegos.com/tematicas/juegos-de-mafia/0/>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1: Imagen Okdiario, 5 grandes mafiosos. Enlace:  
<https://okdiario.com/historia/5-mafiosos-mas-peligrosos-historia-8832202>

Figura 2: Imagen XLsemanal, Así empezó la mafia.  
Enlace:<https://www.xlsemanal.com/conocer/historia/20181113/origen-mafia-siciliana-historia-familias-cosa-nostra.html>

Figura 3: Cosa Nostra Tommy Gun Scotch Whisky | Qantima Group. Enlace:  
<https://qantimagroup.com/marcas/whisky/cosa-nostra-tommy-gun-scotch-whisky/>

Figura 4: Al Capone, el amo de Chicago - National Geographic.  
Enlace:[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capone-amo-chicago\\_15062](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capone-amo-chicago_15062)

Figura 5: Griselda Blanco | BBC News mundo. Enlace:  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-42781857>

Figura 6: El Padrino |esquire. Enlace:  
<https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/g11651503/mejores-frases-de-el-padrino/>

Figura 7: 'Scarface': THR's 1983 Review |hollywoodreporter. Enlace:  
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/scarface-review-1983-movie-1163028/>

Figura 8: Grand Theft Auto V|elespañol. Enlace:  
<https://vandal.elespanol.com/analisis/ps5/grand-theft-auto-v/86443#p-89>

Figura 9: Los códigos de la Mafia|Historia hoy. Enlace:  
<https://historiahoy.com.ar/los-codigos-la-mafia-n3606>

Figura 10: El rostro, 2023| Cornejo

Figura 11: Dibujo anatómico: diseño de personajes|Voxel School. Enlace:  
[https://d3des6gui7vs6w.cloudfront.net/maquetacion/formacion-postgrados/asignaturas/09\\_M\\_CPT/m\\_cpt\\_01\\_01.jpg](https://d3des6gui7vs6w.cloudfront.net/maquetacion/formacion-postgrados/asignaturas/09_M_CPT/m_cpt_01_01.jpg)

Figura 12: El castillo, 2023| Cornejo

Figura 13: El guerrero, 2023| Cornejo

Figura 14: portada, The art of the last of us 2 |Apple books. Enlace:  
<https://is2-ssl.mzstatic.com/image/thumb/Publication113/v4/05/06/38/050638b7-fed9-f3a1-9638-8a14e2a027f8/9781506713823.d.jpg/1200x630wz.png>

Figura 15: Ilustración, Ralph Mcquarrie |Fotogramas. Enlace:  
<https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/ralph-mcquarrie-at-at-hoth-1537270908.png>

Figura 16: Ilustración, Noah Bradley. Enlace:  
[https://noahbradley.com/wp-content/uploads/Noah-Bradley\\_Our-Grasp-of-Heaven\\_highres.jpg](https://noahbradley.com/wp-content/uploads/Noah-Bradley_Our-Grasp-of-Heaven_highres.jpg)

Figura 17: Ilustración, Nacho Yagüe. Enlace:  
<https://graficatessen.es/wp-content/uploads/2015/02/Octonerd-by-Nacho-Yague.jpg>

Figura 18: Autorretrato (1909), Joaquín Sorolla.  
Enlace:[https://lh3.googleusercontent.com/ci/AJFM8rw1MySHKH78xk4F6ihmvByZbf2zHMiZQ7xZanThLvmPpmKshVDqCoyuXJkRIQ4bz15Gg\\_KWsw=s1200](https://lh3.googleusercontent.com/ci/AJFM8rw1MySHKH78xk4F6ihmvByZbf2zHMiZQ7xZanThLvmPpmKshVDqCoyuXJkRIQ4bz15Gg_KWsw=s1200)

Figura 19: Esbozo (1902) |Sorolla. Enlace:  
<https://www.fundacioncristinamasaveu.com/wp-content/uploads/2022/09/Sorolla-Playa-de-Valencia-CM.png>

Figura 20: Poster Tommy Shelby |Amazon. Enlace:  
[https://m.media-amazon.com/images/I/61aPzScmLoS.\\_AC\\_UF894,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/61aPzScmLoS._AC_UF894,1000_QL80_.jpg)

Figura 21: Poster "Scarface" |Filmaffinity. Enlace:  
[https://pics.filmaffinity.com/EI\\_precio\\_del\\_poder-798722679-large.jpg](https://pics.filmaffinity.com/EI_precio_del_poder-798722679-large.jpg)

Figura 22: Foto de Marlon Brando |Bencomo. Enlace:  
[https://uploads-ssl.webflow.com/5c9a19e9f7d06d60d1d99281/5c9a3fcafd673f512c64e276\\_EIPadrino01.jpg](https://uploads-ssl.webflow.com/5c9a19e9f7d06d60d1d99281/5c9a3fcafd673f512c64e276_EIPadrino01.jpg)

Figura 23: Proceso del proyecto "New old west", 2022 | Cornejo

Figura 24: Proceso del proyecto "New old west", 2022 | Cornejo

Figura 25: Arte final "New old west", 2022 | Cornejo

Figura 26: Parte del proceso "Sobrevive", 2023| Cornejo

Figura 27: Parte del proceso "Sobrevive", 2023| Cornejo

Figura 28: Fotograma "Metrópolis" (1927)|Fritz Lang. Enlace:  
[https://images.adsttc.com/media/images/55e6/6ac3/4d8d/5d67/1100/0751/large\\_jpg/metropolis17.jpg?1441163966](https://images.adsttc.com/media/images/55e6/6ac3/4d8d/5d67/1100/0751/large_jpg/metropolis17.jpg?1441163966)

Figura 29: Moodboards de los personajes *Sobrevive*, 2023 | Pablo Cornejo.

Figura 30: Moodboards de los personajes *Sobrevive*, 2023 | Pablo Cornejo.

Figura 31: Moodboards de los personajes *Sobrevive*, 2023 | Pablo Cornejo.

Figura 32: Ilustración digital representativa de mi estilo, "Special horror film", 2023 | Pablo Cornejo.

Figura 33: Proceso por capas, 2023 | Cornejo

Figura 34:Parte del proceso, 2023 | Cornejo

Figura 35: Parte del proceso, 2023 | Cornejo

Figura 36: Parte del proceso, 2023 | Cornejo

Figura 37: Retratos y personajes, 2023 | Cornejo

Figura 38:Retratos y personajes, 2023 | Cornejo

Figura 39:Retratos y personajes, 2023 | Cornejo

Figura 40: Artes finales, 2023 | Cornejo

Figura 41: Artes finales, 2023 | Cornejo

Figura 42: Portada artbook, *Sobrevive*, 2023 | Cornejo

Figura 43: Portada artbook, *Sobrevive*, 2023 | Cornejo

Figura 44: Portada artbook, *Sobrevive*, 2023 | Cornejo

Figura 45: Arte final, *Sobrevive*, 2023 | Cornejo

## **ANEXOS**

Anexo 1, ODS:

[https://drive.google.com/file/d/1eCj\\_dVyTHrH2D57gtUwJk1az7XQM76De/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1eCj_dVyTHrH2D57gtUwJk1az7XQM76De/view?usp=sharing)

Anexo 2, ARTBOOK: <https://heyzine.com/flip-book/c8dc037d96.html>