



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Un viaje por el mundo de Lupa Nantli. Creación de concept art para un proyecto personal.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Cabrera Hernández, Domingo

Tutor/a: Martí Ferrer, Francisco

Cotutor/a: Terrones Reigada, Álvaro

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

Un viaje por el mundo de Lupa Nantli.
Creación de concept art para un proyecto personal.

Domingo Cabrera Hernández
Tutor: Francisco Martí Ferrer
Segundo tutor: Álvaro Terrones Reigada

Tipología 4
Máster en Producción Artística
Valencia, julio de 2023



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÀSTER en
PRODUCCION ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València

RESUMEN

Este trabajo aborda el diseño y producción de *concept art* en el marco de un proyecto personal de creación de un universo de fantasía. Este proyecto se dispone en torno a la técnica y novedades tecnológicas actuales, siendo susceptible de desarrollarse en diversos soportes narrativos y lúdicos. Se utilizará una metodología coherente con los procesos profesionales en la industria del *concept art*. Las imágenes resultantes se incorporarán a un porfolio personal con el perfil profesional de *concept artist*.

Concept art; fantasía; creación de personaje; diseño de entorno; diseño de utilería

ABSTRACT

This master's thesis addresses the design and production of *concept art* in the context of a personal worldbuilding project set in a fantasy universe. This project is built around current techniques and technological developments, being susceptible to being developed in various narrative and recreational supports. We will use a professional-level methodology. The resulting images will be incorporated to a personal *concept art* portfolio.

Concept art; fantasy; character creation; environment design; prop design

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
Justificación	4
Objetivos	5
Metodología	6
Fuentes	6
1. BASES TEÓRICAS	7
1.1. <i>Concept art</i>	7
1.1.1. La definición de <i>concept art</i>	7
1.1.2. El trabajo de un <i>concept artist</i>	8
1.1.3. Comunicando ideas.....	10
1.1.4. ¿Qué necesitamos para ingresar en la industria del <i>concept art</i> ?	15
1.2. <i>Dungeons & Dragons</i>	15
1.2.1. “Diseño abierto pero estructurado”	16
1.2.2. Narrativa a medida.....	17
1.3. El universo de <i>Lupa Nantli</i>	19
1.3.1. Creando un universo ficticio.....	19
1.3.2. La Gran Plaga.....	21
1.3.3. Walangia	22
2. REFERENTES.....	23
2.1. Referentes en la pintura.....	23
2.1.1. James Gurney	23
2.1.2. Craig Mullins.....	23
2.2. Referentes en la industria del <i>concept art</i>	24
2.2.1. <i>League of Legends</i> (Riot Games)	24
2.2.2. Comunidad de artistas de Youtube.....	24
3. PRÁCTICA ARTÍSTICA.....	25
3.1. Obras previas.....	25
3.1.1. Coraza del hombre muerto.....	26
3.1.2. Stechhelm	26
3.1.3. Aegis.....	27
3.1.4. Armadura de placas	28
3.1.5. Coraza del cielo	28
3.1.6. Armadura ceremonial del Gran Sacerdote de Wal	29
3.2. Obra producida.....	30
3.2.1. Axia	30
3.2.2. Sasa.....	33
3.2.3. Arcabuz.....	37
3.2.4. Yver.....	38
3.2.5. Cincel de Jorm.....	41
3.2.6. La Emperatriz	44
3.2.7. Lágrima de alma	49
3.2.8. Walangia	49
3.2.9. Mercenarios de Yver	53
CONCLUSIONES	57
BIBLIOGRAFÍA	59
GLOSARIO DE IMÁGENES	62

INTRODUCCIÓN

Justificación

En este trabajo de investigación teórico práctico, que se inscribe en la línea de la pintura, pivotamos siempre alrededor del eje del *concept art*. A modo de introducción breve, el *concept art* es cualquier representación visual utilizada en un proyecto para informar futuras decisiones estéticas. Consideramos que es importante elaborar esta investigación en torno a este concepto porque, de manera empírica y contrastada, sabemos que en las universidades españolas esta rama no tiene la prominencia que creemos se merece. La industria de los videojuegos ha estado ligada al arte desde sus comienzos y con el crecimiento exponencial de este mercado también crece la demanda de artistas y, dicho de manera exacta, hay una demanda creciente de profesionales que dominen con sus habilidades artísticas las vías tecnológicas y accesos para implementar sus conocimientos al contexto de los videojuegos. Es un mercado que da trabajo constante y es relativamente estable para los artistas de todo el mundo.

Con esta investigación pretendemos iluminar todo lo relativo a la toma de decisiones en la fase que corresponde al diseño de personajes, escenarios y utilería para productos de entretenimientos como videojuegos y juegos de rol. Además, nuestra disposición es clarificar las maneras y formas de ingresar en este tipo de industria como miembro activo y profesional, así como poner en valor qué habilidades debe poseer un *concept artist*. Un proyecto que en principio iba a abordar solamente temas plásticos ahora pretende ser informativo para lectores/as con interés por este ámbito a la par que formativo para el autor de esta tesis.

En definitiva, creemos en el valor de este trabajo por su afán revelador sobre aspectos profesionales en la industria y por ser una guía rápida y accesible para el público hispanohablante.

Objetivos

— Implementar las habilidades artísticas y de diseño adquiridas durante este máster a fin de ingresar en la industria del *concept art*.

— Crear y Diseñar piezas para un porfolio enfocado a la profesionalización en el *concept art*.

— Aplicar la metodología empleada por *concept artists* profesionales al propio proceso, a fin de adaptar nuestra forma de trabajo a los estándares de la industria actual.

— Desarrollar y sistematizar una rutina de trabajo alineada a los estándares de la industria del *concept art*, a fin de normalizar un hábito que nos ayude a integrarnos en el mundo profesional de forma progresiva.

Metodología

Para alcanzar el mayor rigor posible hemos aprendido a través de entrevistas a profesionales industria del *concept art*. Hemos recopilado y clasificado toda la información encontrada, prestando especial atención a los puntos que se repiten. Analizamos las metodologías comunes en estos profesionales para alcanzar un entendimiento de las tendencias actuales en este ámbito. También hemos analizado documentales sobre creación de videojuegos, poniendo especial atención en la fase de preproducción. Esto nos da un entendimiento superior del funcionamiento de un producto de este tipo, el proceso general y todos sus componentes. Esto es esencial para comprender el rol de un *concept artist* en el equipo de desarrollo. Además, se han usado estos documentales para corroborar el primer punto mencionado. Por último, se tuvieron en consideración las siguientes normas, propuestas en la propia metodología a fin de que el trabajo fuera sistemático, a saber:

- Comprobar, a partir de un censo onomástico, todos los nombres a fin de que no fueran ofensivos o plantearan contradicciones semánticas.
- Organizar un horario de trabajo completo, a fin de aprovechar una jornada laboral entera y ponernos en el lugar de un profesional de la industria.
- Elaborar y emplear un cronograma donde el día 20 de febrero pudiéramos empezar a desarrollar las piezas de *concept art* que compondrían nuestra práctica artística.

Fuentes

A nivel referencial hemos investigado material creado sobre el tema. Hemos leído libros sobre *concept art*, pintura e ilustración. Se han visualizado y estudiado cursos en línea impartidos por profesionales de la industria. Nos hemos asegurado de que las fuentes consultadas sean fiables, confirmando que nuestros artistas referentes sean *concept artists* que han trabajado en la industria de los videojuegos o el cine y cuyos trabajos han sido publicados por grandes empresas del sector. Tratamos de encontrar vídeos sobre creación de videojuegos que documenten el proceso de producción dentro de los estudios para asegurarnos de que nuestro proceso se corresponde con una metodología aplicable en el ámbito profesional.

1. BASES TEÓRICAS

1.1. *Concept art*

En este subcapítulo explicaremos qué es el *concept art* y su importancia en la producción de videojuegos y otros medios de entretenimiento. Profundizaremos en sus características y en el proceso de diseño en la industria del *concept art*. Nos situaremos en el contexto de la creación de un videojuego.

1.1.1. La definición de *concept art*

Consideramos *concept art* a toda representación visual que se utilice con el fin de informar las decisiones estéticas en un producto multimedia de entretenimiento. Suele tratarse de arte digital en 2D creado para guiar al equipo de modeladores a la hora de esculpir los objetos 3D necesarios en la producción de la película, serie o videojuego; pero sus usos son más extensos.

De manera principal, *concept art* es un término que engloba el diseño de personajes, vestuario, entornos, utilería, vehículos, estructuras, maquinaria y otros. Se utiliza principalmente en el ámbito de videojuegos, películas y series de acción real. También podemos encontrar el término diseño conceptual (*concept design*); que se usa de forma intercambiable con *concept art*. Según Elliot Lilly (2015, p. 15) la diferencia entre ambos se encuentra en la formación que recibió el artista: el *concept artist* se formó en ilustración o bellas artes y el *concept designer* lo hizo en diseño industrial; pero ambos producen *concept art*. En el campo de la animación, tanto 2D como 3D, el *concept art* también es conocido como desarrollo visual o *visdev*¹.

Consideramos que el *concept art* es una combinación de los campos de la ilustración y el diseño. Lo asociamos al diseño —en particular al diseño industrial²— porque también resuelve problemas relacionados con la representación de función y forma de un producto antes de la producción del mismo. Está ligado a la ilustración principalmente por utilizar el dibujo y la pintura para transmitir sus mensajes; haciendo uso de los fundamentos del arte (composición, movimiento, textura, luz y color) para comunicar ideas. El *concept art* se diferencia de ambas ramas en que trata de contar una historia a través de una imagen, pero el objetivo no es necesariamente crear una imagen atractiva, sino transmitir su mensaje de manera visual, descriptiva y clara. Un arte final de *concept art* no es el fin; es un medio.

Los términos *diseño de videojuegos* y *diseño de niveles* no tienen relación directa con el *concept art*. Diseño de videojuegos se refiere al funcionamiento del videojuego: cómo se mueven los personajes controlados, los objetivos del jugador, las normas; en resumen, cómo se juega al juego. El diseño de niveles se complementa con el *concept*

1. Visual Development

2. [El diseño industrial] es una profesión interdisciplinaria que utiliza la creatividad para resolver problemas y crear soluciones con la intención de hacer un producto, sistema, servicio o negocio, mejor. (WDO, 2015)



Fig. 1: *concept art* de un magnaguardia. *Star Wars* Episodio III. (2005)

Fig. 2: *concept art* de General Grievous acompañado de dos magnaguardias. *Star Wars* Episodio III. (2005)

art pero incorpora muchos otros aspectos no dictados por este, por ejemplo: la cadencia de los eventos, el balanceo de la dificultad, combinación de mecánicas de juego, densidad de enemigos y muchos otros factores. El diseño de niveles ocurre más tarde en la producción de un videojuego que el *concept art*. Diseño para videojuegos podría referirse al *concept art* pero es un término ambiguo, y no hemos observado su uso en entornos profesionales.

Asimismo, los términos en inglés *character artist* y *environment artist* no se suelen referir a *concept art*. Es estos casos, lo normal es que se hable de los artistas 3D que —a partir de *concept arts*— se encargan de elaborar los modelos de los personajes, objetos y entornos que se utilizarán dentro del videojuego. Sin embargo, no hay una guía estricta que restrinja el uso de estos términos, por lo que, en ocasiones, sí que se refieren a un *concept artist* que se encarga exclusivamente de diseñar o personajes o entornos.

1.1.2. El trabajo de un *concept artist*

La creación de un producto multimedia de entretenimiento se puede dividir en 3 fases: preproducción, producción y postproducción. Los *concept artists* trabajan mayormente durante la fase de preproducción (Lilly, 2015, p.17). El *concept artist* está al servicio del director y de la historia que este quiera contar (Cheshire, 2021). En el período de preproducción las posibilidades son infinitas; aquí se definen los pilares narrativos y se encuentra la estética del producto. También aquí se descartan la mayoría de ideas.

Una de las funciones del *concept artist* es ahorrar tiempo —y dinero— al estudio. Los dibujos son visuales, inmediatamente descriptivos y rápidos de producir; mucho más rápidos que un modelo 3D. Es por eso que antes de empezar a trabajar en los modelados, estos se planifican a través del *concept art*. Es en esta fase cuando se descartan la mayor cantidad de ideas. En el documental *Star Wars Episode III: Creating General Grievous* (Lucas, 2005) vemos paneles llenos de diseños entre los que el director elige los que considera más adecuados. El resto se descartan en ese momento en particular, aunque se reservan para poder ser reutilizados más adelante. Durante la fase de creación del General Grievous, uno de los bocetos originalmente descartados [fig. 1] se acabó convirtiendo en las *magna-guardias*, que acompañaban al General [fig. 2] durante la película.

Diseñar los futuros objetos 3D no es el único trabajo del *concept artist*. En ocasiones, son útiles los *mood paints* [fig. 3] —o *mood pieces*—; ilustraciones que enfatizan la narrativa de un momento en la historia o la atmósfera de un lugar. Estos *mood paints* son casi *mockups* de cómo se verían las escenas del producto final. Son esenciales para el director, porque muestran qué visión tiene del videojuego tanto a su equipo como a los productores, ejecutivos y accionistas que deciden la inversión monetaria que merece el proyecto.

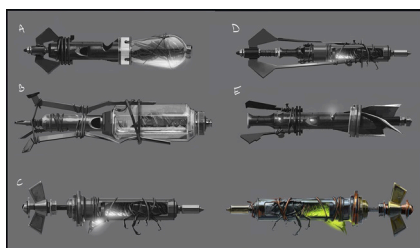


Fig. 3: moodpaint del puerto de Londres. *Assassin's Creed Syndicate* (2015).

Fig. 4: concept art de dardos tranquilizantes. *Dishonored* (2012).

Fig. 5: ilustración de la marca del hereje. *Dishonored* (2012).

Aunque la mayoría del *concept art* se crea durante la preproducción, el trabajo del *concept artist* no termina cuando el proyecto avanza a su siguiente fase. A lo largo de todo el proyecto pueden surgir ideas nuevas o modificaciones de ideas preexistentes. Esto es común cuando se desarrolla el *gameplay*³ del juego en la fase de producción. En el videojuego *Dishonored*, sus diseñadores contaron en el documental *The Making of Dishonored | Noclip Documentary* (2021) que durante el desarrollo surgió la idea de poder completar el juego sin acabar con la vida de ningún personaje. Para ello, el equipo tuvo que inventar nuevos objetos. En el documental discuten la creación de los dardos tranquilizantes [fig. 4] y el diseño una marca que denuncia herejes [fig. 5], la cual permite al jugador acabar con un inquisidor prominente sin necesidad de asesinarlo. Los *concept artists* del estudio tuvieron que realizar nuevos diseños según cambiaron las necesidades del proyecto, evidenciando que todavía existe necesidad de estos artistas en fases avanzadas de los proyectos.

Hay diferentes grados de especialización en el *concept art*. Observando ofertas de trabajo en empresas de videojuegos, el perfil de generalista es el más común. El generalista diseña todo tipo de elementos: escenarios, personajes, utilería, vehículos, armas... En los mayores estudios de la industria, los *concept artist* pueden estar más especializados. Estos estudios pueden tener específicamente diseñadores de personajes y generalistas para el resto de elementos; en otros, cada rama⁴ tiene uno o varios *concept artists* especializados. En estudios de menor envergadura, un sólo equipo de *concept artists* generalistas pueden realizar todos los diseños del juego. También es común que los estudios de videojuegos subcontraten a empresas especializadas en *concept art*, que se encargan de llevar a cabo el proceso de diseño conjuntamente con los directores del proyecto de forma remota (Kaniuga, 2020).

3. Características de un juego de ordenador, como la historia o la manera en la que es jugado, en vez de las imágenes o sonidos que usa (Oxford learner's dictionary, 2023).

4. Entiéndase rama como elemento a abordar: escenarios, personajes, vehículos, etc.



Fig. 6: *concept art* de perro zombie. *Resident Evil: The Final Chapter*. Jordan Nieuwland (2016).

La mayoría de trabajos del *concept art* para videojuegos se enfoca principalmente en fichas de personaje y *turnarounds*⁵. Pintar cuadros bonitos queda en un segundo plano frente a comunicar detalles precisos a tu equipo. También, la mayoría del *concept art* en libros de arte se ha retocado y pulido después de acabar la producción. Intentar pulir cada pieza durante la producción te acaba quemando
— Zavala, 2023a, 2023b.

1.1.3. Comunicando ideas

En el vídeo *Concept art Workflow, from script to final*, el *concept artist* Rob Brown (2016) detalla cómo empieza el proceso de creación de un *concept art* para un estudio de videojuegos: en primer lugar, se parte de un *briefing*; una descripción de lo que se busca conseguir con el diseño. Este puede ser detallado, incluyendo palabras clave y adjuntando material adicional sobre el diseño. También puede ser general, aportando una idea muy abierta de lo que se busca, por ejemplo: *perro mutante* [fig. 6]. El *briefing* puede ir acompañado de un *moodboard*; un conjunto de imágenes que muestra aspectos visuales que se desean para el diseño final. El *moodboard* puede contener referencias reales de tejidos, texturas o materiales; posibles paletas de colores; *concepts* previos; obras de otros artistas; poses, etc. A esta recopilación de imágenes, el artista puede añadir sugerencias que serán revisadas y aprobadas por el director antes de que dé comienzo el proceso de diseño.

5. Imagen en la que se muestran diferentes vistas de un mismo personaje u objeto con intención de mostrarlo de forma tridimensional. Normalmente se compone de tres vistas: frontal o 3/4, lateral y trasera.



Fig. 7: *concept art* de Darth Maul. *Star Wars Episodio I*. Iain McCaig (1999).

“Las ideas son lo primero” (Lam, 2023a). “Quiero un solucionador de problemas que pueda trabajar en equipo. Necesito a un diseñador, no a un ilustrador” (Lam, 2023b). Se espera que un *concept artist* ofrezca una buena variedad de soluciones para una propuesta, sobre todo durante la fase de bocetos. Lo más importante es la diversidad en las ideas, no el nivel de acabado de cada dibujo. No se busca la calidad en la ejecución técnica de un concepto, sino una exploración exhaustiva de la idea original en busca de su mejor representación.

A la hora de crear *concept art* para videojuegos, la incorporación del *gameplay* en los diseños es vital. Los diseños no sólo deben informar al modelador 3D, también deben ayudar al jugador a entender qué está viendo. Legibilidad es una palabra muy común cuando hablamos de diseños. Es un término extenso, pero en *concept art* entendemos que un diseño es legible cuando tiene una forma clara y diferenciada. Legibilidad también puede significar lo fácil que es entender a primera vista la función de un objeto, la personalidad de un personaje o la atmósfera de un entorno; en estos casos podríamos hablar del verbo registrar y no leer. Cuando miramos a uno de los *concept arts* de Darth Maul [fig. 7], registramos inmediatamente que se trata del villano. A la hora de jugar “la legibilidad es clave. Considerando lo rápido que se mueven los personajes de videojuegos, demasiado detalle en un objeto o personaje termina convirtiéndose en ruido. Pequeños detalles tienen que añadir interés visual a la silueta, no distorsionarla” (Gunardi, 2018). A diferencia de películas o series de televisión, en diseño de videojuegos, la claridad visual es una necesidad porque el jugador debe tomar una decisiones rápidas o reaccionar de forma adecuada a lo que ve en pantalla. Poder detectar un peligro de manera prematura o leer una situación rápidamente ayuda a salir victoriosos de estos encuentros.

A lo largo de los años se ha desarrollado un lenguaje de diseño que facilita al jugador comprender de forma rápida y clara lo que ocurra en el juego. Expondremos a continuación los factores más importantes que el *concept artist* debería tener en cuenta a la hora de hacer un diseño específicamente para videojuegos:

—Arquetipo. Es una manera de clasificar la características los personajes. En juegos de rol los más comunes son el guerrero, el mago y el pícaro; cada uno con una estética asociada. El guerrero es alto y musculoso; el mago porta un bastón y un gran sombrero y el pícaro es delgado y viste de negro. Los espectadores tienen este tipo de expectativas, y si las conocemos podemos aplicarlas a nuestros diseños para hacerlos fácilmente reconocibles. Cuando hablamos de videojuegos, cada arquetipo (también referido como clase), tiene una función y es capaz de diferentes acciones. Ayudar al jugador a entender a nivel general de qué es capaz cada personaje a través de su diseño contribuye a una mayor claridad visual.



Fig. 8: captura de pantalla de barriles destructibles dentro del videojuego *Resident Evil 4* (2023).

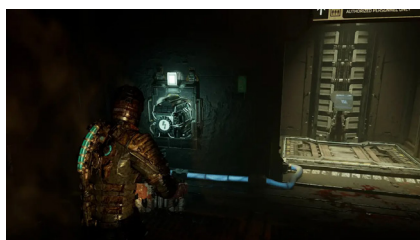


Fig. 9: captura de pantalla de un escuadrón de enemigos dentro del videojuego *Halo 3* (2007).

Fig. 10: captura de pantalla de una batería de energía dentro del videojuego *Dead Space* (2023).



—Nivel de peligrosidad. Este factor se utiliza en combinación con el punto anterior. Una característica muy importante a identificar cuando jugamos es lo peligroso que es un enemigo. Dentro de los videojuegos hay una jerarquía en la dificultad de nuestros adversarios. Muchas veces nos enfrentamos a grupos de enemigos y si desconocemos cuáles son sus atributos, nos es más difícil crear una estrategia para enfrentarnos a ellos. Los elementos que diferencian unos enemigos de otros nos ayudan a comprender la situación en todo momento; mejorando la legibilidad. Tener un diseño coherente también ayuda al jugador a sumergirse en la experiencia, el enemigo más peligroso también tiene que parecer el enemigo más peligroso a simple vista. En el ejemplo [fig. 9], el enemigo más peligroso es el humanoide de color azul. Su color es fácilmente distinguible del resto de enemigos; también es de un tamaño mayor y cuenta con más partes brillantes en su armadura. Estos factores nos ayudan a diferenciar rápidamente a la mayor amenaza en esta situación para así poder tomar mejores decisiones a la hora de enfrentarnos a este grupo de enemigos.

—Objeto interactivo. Diseñar un objeto con una función y utilidad claras dan al jugador una comprensión inmediata de su objetivo. En el videojuego *Resident Evil* (Anpo, Y. y Kadoi, K, 2023), el jugador puede romper las cajas marcadas con el símbolo X amarillo [fig. 8] para recolectar sus contenidos; el resto de cajas que no estén marcadas no se pueden romper y son simplemente decorativas, llevando al jugador a no perder el tiempo interactuando con ellas. En *Dead Space* (Baptizal, E. y Campos-Oriola, R. , 2023), el jugador debe devolver la electricidad a ciertas habitaciones para superar sus obstáculos. Para hacer esto, deberá buscar unas grandes baterías de energía [fig. 10]. Para que el jugador no invierta más tiempo del necesario buscando las baterías, estas emiten un brillo característico. El jugador aprende con el tiempo a identificar estos indicadores con rapidez, ayudando a crear una experiencia más fluida.

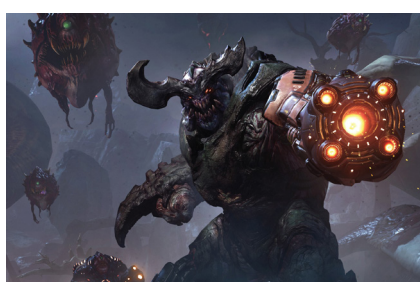


Fig. 11: captura de pantalla de un *berserker* dentro del videojuego *Metroid Prime 3: Corruption* (2007).

Fig. 12: progresión de las mejoras del hacha *Leviathan* del videojuego *God of War* (2018).

Fig. 13: captura de pantalla del enemigo *Chomp Cadenas* dentro del videojuego *Super Mario 64* (1996).

Fig. 14: captura de pantalla del enemigo *cyberdemon* dentro del videojuego *DOOM* (2016).

—Punto débil. Este aspecto potencia, de nuevo, la legibilidad. Muchas veces, los enemigos a los que nos enfrentamos son particularmente resistentes; incluso invulnerables [fig. 11], pero cuentan con un punto débil. Mostrar este punto da un objetivo claro al jugador. El uso del color juega aquí un papel clave.

—Rareza del equipamiento. Los jugadores, son recompensados con equipamiento de mejor calidad conforme avanzan en la historia del videojuego [fig. 12]. El diseño, además de informar de la función de estos objetos, debe representar su nivel de rareza porque esto potencia la satisfacción que el jugador siente al ver su progreso reflejado en el aspecto de su personaje.

—Indicadores de peligro. Durante la acción, lo más importante es entender de dónde viene el peligro. Aunque los mayores indicadores son el sonido y la animación, desde el *concept art* se intenta dar protagonismo al atributo que va a dañar al jugador. Esto puede mostrarse acentuando los dientes en un personaje que muerde como forma de ataque principal [fig. 13] o haciendo brillante el punto desde el que el enemigo dispara sus misiles [fig. 14]. Esto se puede hacer más adelante en la producción, modificando partes del modelo 3D; pero, idealmente, se tienen en cuenta desde la fase de diseño.

—Punto de vista. Los videojuegos ofrecen multitud de puntos de vista. Principalmente encontraremos: la primera y tercera persona y las vistas lateral, isométrica y cenital. Cada una nos da una perspectiva del mundo diferente y a la hora de diseñarlo se deben tener en cuenta. Para un juego en tercera persona se le dará más importancia al diseño de la parte posterior del personaje que a la anterior. En los videojuegos con vista cenital se debe tener en cuenta que el diseño sea reconocible al verse desde ese arriba.

Estas características no son esenciales para poder disfrutar de un juego, pero sí ayudan a hacerlo. Queda patente su utilidad en la prevalencia de estos elementos de diseño en diversos géneros de videojuegos. Aun así, no es necesario acogerse a las reglas establecidas; los videojuegos son experiencias de varias horas de duración y un buen diseñador de videojuegos sabe guiar al jugador. Parte de la experiencia es aprender cómo interactuar con el mundo del videojuego; aprender a jugar. No toda la responsabilidad recae sobre los hombros del equipo de *concept art* y no todo está perdido si el jugador no sabe exactamente qué hace un enemigo cuando se encuentra con él por primera vez.

Una vez se ha encontrado la mejor idea; los esfuerzos se concentran en la forma. En esta fase se definen la anatomía y el volumen; se trabaja la paleta de color; se corrigen las escalas, la perspectiva; se definen los materiales, etc. La imagen final debe ser auto-explicativa y no necesitar de aclaraciones externas. El *concept art* debe poder ser trasladado a un modelo 3D con la mayor fidelidad posible; para ello el artista puede incluir imágenes de texturas reales [fig. 15], anotaciones textuales, despieces, diferentes perspectivas, etc.

Fig. 15: *concept art* de Pantheon. *League of Legends* (2019).



Merece especial atención valorar la rapidez de los *concept artist*. Como mencionábamos antes, estos diseñadores deben presentar propuestas diversas en gran cantidad que son revisadas —y descartadas— constantemente. Para ahorrar tiempo, se toman muchos atajos a la hora de crear una pieza de *concept art*. Es común en la industria hacer uso del *photobashing* y programas 3D, además de todas las herramientas que programas como Photoshop ofrecen. Estos atajos se toman para agilizar el proceso. Es aquí donde creemos que se evidencia que el *concept art* es arte útil; una pieza más en la producción; un paso previo y no el producto final. El *photobashing* es una técnica comparable al collage: una imagen preexistente que se inserta en el diseño, integrándola con el resto de la pintura. Esto ahorra tiempo en la fase de pulido a la vez que proporciona un nivel de verosimilitud elevado. También se utilizan programas 3D para posar modelos, ayudar a entender la iluminación de un edificio complejo, establecer el plano de una ciudad, mantener la consistencia reutilizando el mismo modelo base para un objeto o escenario, etc. Las herramientas de programas de pintura digital también ayudan a hacer más veloz el proceso. El uso de la función espejo; la capacidad de modificar el tono, el cromatismo y la saturación; herramientas clonación para replicar partes que se repiten; trabajar por capas para poder modificar fácilmente elementos individuales. En *concept art*, todos los trucos que se puedan utilizar para agilizar el proceso son bienvenidos.

Cabe mencionar que la mayoría del *concept art* que se publica no muestra el aspecto que tiene cuando se usa en la producción. En etapas avanzadas de un proyecto, es posible que se pida a los artistas que pulan los *concept arts* para incluirlos en libros de arte, documentales o *key art*⁶. El verdadero aspecto de los diseños muchas veces no llegamos a conocerlo como consumidores, y se genera así el mito de que el *concept art* es un arte pulido, listo para las cubiertas de libros (King, 2022).

6. Material promocional. Arte que se ve en pósters, anuncios, portadas de revistas, cubiertas de libros...

1.1.4. ¿Qué necesitamos para ingresar en la industria del *concept art*?

—Porfolio. Tener un buen porfolio es esencial, porque en él se demuestran nuestras habilidades (Marques, 2020). Dependiendo de la empresa; deberemos estar especializados en mayor o menor medida, pero siempre es bueno demostrar que trabajamos con el estilo que nuestro cliente busca. Dominar el estilo de dicha empresa puede llegar a ser una requerimiento. En la oferta de trabajo de *Concept art Lead en Teamfight Tactics* (Riot Games, 2023), figura como requisito: “Un entendimiento claro de, y habilidad probada para trabajar en el estilo artístico de *Teamfight Tactics*”. También encontramos entre los requisitos: “Habilidad demostrada para crear *concept art* de alta calidad y competencia extrema en fundamentos del arte, principios del diseño y teoría del color”. Evidenciar nuestro proceso también ayuda; sería ideal demostrar que pensamos como un los profesionales de la industria y, más allá, demostrar que pensamos como los profesionales que ya trabajan en la empresa a la que queramos entrar a trabajar (Goodine, 2021a). Debemos hacer lo posible para demostrar que encajaremos bien en el equipo que trabaja en el proyecto.

—Presencia en redes sociales. Tener presencia en Artstation, Instagram y Twitter nos pueden dar oportunidades si las personas correctas nos encuentran; cuantos más seguidores tengamos, más posibilidades habrán de formar estos contactos. Las conexiones (o *networking*) son cruciales a la hora de decidir entre varios candidatos a un puesto (Kaniuga, 2019).

—Profesionalidad. Durante la asignatura de profesionalización en el ámbito de la ilustración, el consejo que más se repitió fue el de ser profesional. Cuando uno se comunica con tiempo y entrega el resultado esperado en el plazo prometido, lo que transmite es seguridad. Un profesional está en boca de sus clientes y es contactado de nuevo para futuros proyectos.

1.2. *Dungeons & Dragons*

En este subcapítulo explicaremos qué es el juego de mesa *Dungeons & Dragons* (*D&D*, *DnD*, *Dragones y Mazmorras*). Expondremos cómo se juega y sus particularidades frente a otros juegos de mesa. El fin de este capítulo es exponer cómo funciona el juego que sirvió de inspiración principal en el proceso de creación del mundo de *Lupa Nantli*.

“*Dragones y Mazmorras* es un juego de rol de mesa de diseño abierto pero estructurado. Se suele jugar en interiores, con los participantes sentados en una mesa. Normalmente, un jugador toma el rol de *Dungeon Master* (*DM*) mientras cada otro jugador asume el rol de un sólo personaje, que representa un individuo en un universo ficticio”.

(Contribuidores de Wikipedia, 2023b)

1.2.1. “Diseño abierto pero estructurado”

En *D&D*, la improvisación juega un papel clave durante la partida. Los jugadores se deben adaptar a los escenarios que narra un *Dungeon Master*, que dirige —pero no dicta— la sesión de juego. El *DM* prepara un guion antes de cada sesión de juego: con los personajes que aparecerán durante la partida, sus personalidades, algunos de sus diálogos, los eventos que idealmente tomarán lugar y muchas otras variables. Estos datos pueden ser dados por una guía de juego, inspirados por una historia preexistente o ser ideados desde el principio por el *DM*. El resto de jugadores preparan sus personajes individuales: definen sus aspectos físicos, personalidades, trasfondos, etc. Una historia de *D&D* puede durar una sola partida o convertirse en una campaña que se desarrolle a lo largo de decenas de sesiones. Estas sesiones suelen durar varias horas.

El *Dungeon Master* presenta las escenas a sus jugadores de manera lineal y narrativa. Se hace principalmente a través de la descripción y la narración oral; pero también pueden tener apoyo de miniaturas, dibujos, música, etc. Las partidas se desarrollan como una historia interactiva. Daremos un ejemplo del aspecto de una sesión: el *DM* narra cómo los personajes entran a una taberna tras un duro día de viaje a caballo. El *Dungeon Master* describe la noche lluviosa, el ambiente que se respira, el camarero y su forma de vestir; incluso interpreta un par de frases en las que muestra el acento del personaje. A uno de los jugadores le interesa saber cómo de grande es la sala y cuántas salidas tiene; el *DM* le da esa información. Si no había tenido en cuenta esos aspectos cuando preparó la escena, este los inventa sobre la marcha. Cuando termina con la descripción, el *Dungeon Master* remarca que acaba de entrar una figura encapuchada por la puerta. Es entonces cuando el resto de jugadores tienen la oportunidad de participar. Pueden charlar entre ellos en el rol de los personajes que interpretan, pueden describir cómo van a pedir copas a la barra o decidir acercarse a interrogar al sospechoso encapuchado. El *DM* interpretará el rol del encapuchado durante la conversación. Este intercambio puede acabar de muchas maneras: desde una despedida amigable habiendo ganado un futuro aliado, a un duelo en la calle fuera del bar. Todo queda definido por cómo los jugadores (y sus personajes) han interactuado con el extraño encapuchado.

Las reglas del mundo y los propios jugadores dictan cómo y cuándo se desarrolla la acción. El *DM* por su parte intenta dirigir a los jugadores durante la sesión. Estos saben que están en una historia; cuando el *Dungeon Master* comenta que un encapuchado ha entrado por la puerta, los jugadores asumen que es un personaje importante. El *DM* también conoce el trasfondo⁷ de todos los personajes de los jugadores;

7. Los jugadores inventan el trasfondo de sus personajes dentro de las limitaciones del universo y el sumario que el *DM* les ha proporcionado. Pueden crearla en colaboración con el *DM* para crear un personaje mejor integrado con la narrativa y el universo. Al final del proceso, el jugador explica al *DM* el trasfondo, motivaciones y personalidad del personaje para poderlo integrar

sabe qué comentarios pueden provocar fácilmente al matón del grupo y sabe que si el encapuchado menciona al padre desaparecido de uno de los personajes, esto pondrá al equipo en alerta. El *DM* también sabe qué tipo de trama puede intrigar a sus jugadores en la mesa. Hay un complejo baile de narrativa y meta-narrativa, de juego y meta-juego en cada sesión de un juego de rol.

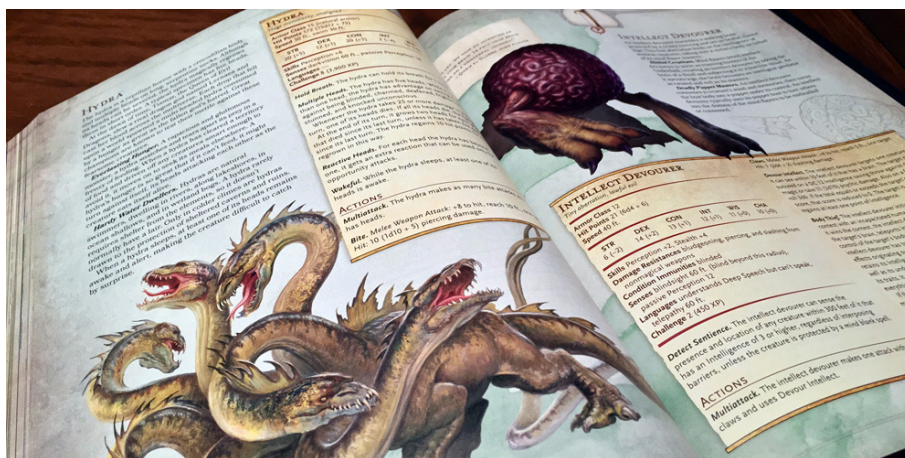
Los jugadores que no hacen de *DM* desconocen el guion de la sesión y deberán reaccionar a las situaciones según lo haría el personaje que están interpretando. Idealmente, los jugadores guían la acción, aunque esto puede suponer un desafío para del *DM*; por la cantidad de situaciones que debería preparar con antelación y la capacidad de improvisación que se le exige. Los jugadores entienden las limitaciones de su *Dungeon Master* e intentan no abrumarle.

A lo largo de la partida muchas variables se dejan al azar. Una tirada de dados puede decidir qué encuentran los personajes a su paso por un bosque encantado: o una manada de lobos hambrientos o un viajero amigable. También deciden si los personajes realizan con éxito una acción que conlleve dificultad. Para beber agua de un vaso el jugador simplemente lo describe si lo cree oportuno, pero para trepar un muro de 3 metros de alto el jugador deberá tirar dados. Esta tirada de dados combinada con la habilidad innata del personaje, decidirá si realiza con éxito o fracasa en la acción. Todos los personajes tienen una ficha de características: su personalidad, ropa, habilidades, manera de hablar, etc. Algunos aspectos tienen un valor numérico, otros no. Atributos como la inteligencia, fuerza y agilidad suelen tener un valor numérico y son especialmente relevantes durante el juego. Regresando a las tiradas de dados, en *Dungeons & Dragons*, para saltar un muro, el jugador tira un dado de 20 caras (d20) y a ello sumará la puntuación numérica de la habilidad agilidad; esto resultará en un número de 0 a 30. El *DM*, a la vez, juzga qué dificultad —de 0 (muy fácil) a 30 (casi imposible)— merece el salto de ese muro para una persona normal. Si la tirada del jugador cumple o sobrepasa el número que el *DM* ha decidido, el personaje escala el muro. Si la tirada no cumple el objetivo numérico, el personaje es incapaz de escalar el muro. Las consecuencias de realizar con éxito o fracasar aumentan en complejidad según la situación. No es lo mismo caerse de un muro que fracasar intentando estafar a un mafioso.

1.2.2. Narrativa a medida

Por la propia naturaleza narrativa del medio, las posibilidades son infinitas, y muchos *DM* deciden inventar sus propios universos. Esto conlleva una gran inversión de tiempo. Es por eso que también existen suplementos y campañas. Algunos suplementos ofrecen solamente personajes; como el *Manual de Monstruos de D&D*. En él encontramos todo tipo de criaturas: hombre lobo, vampiros, *beholders*, dragones... Las acompañan ricas descripciones y en muchos casos, ilustraciones

Fig. 16: doble página del *Manual de monstruos* de *Dungeons & Dragons* (2015).



[fig. 16]. En otros suplementos, como en *Las Islas de Sina Una*, encontramos un marco dentro del que ubicar nuestra historia particular. En estos documentos se pone especial atención en el *worldbuilding*⁸. Se incluyen descripciones que animen a la exploración de localizaciones, se exponen diferentes culturas, en general, se busca dar coherencia a un universo para ponerlo a disposición de los jugadores. Su objetivo es facilitar la creación de una narrativa personalizada, pero ahorrar el tiempo de creación de un mundo propio que la aloje.

Las campañas son el tipo de historias más cerradas, aunque nada impide que el *DM* las altere a su gusto. En ellas, sus diseñadores presentan escenarios muy detallados; listos para poderlos jugar. El *DM* obtiene con estos libros un conocimiento claro y profundo de una serie de personajes, escenarios y variables de una trama concreta. Con esta información, las partidas no necesitan de tanta preparación como la que se desarrollan en un universo hecho desde cero. Estos libros presentan una serie de grandes secciones de juego, cada una con sus objetivos, variables y consecuencias. El *DM* deberá ir hilando con material propio las diferentes secciones de juego propuestas en el documento de la campaña. Es un proceso con una complejidad diferente a las narrativas propias. El desafío principal es no descarrilar la narrativa; no llegar al punto en que el documento original quede inservible por las discrepancias con el plan de los diseñadores. La elaboración de una campaña requiere de la anticipación de las acciones de los jugadores en cada sección de juego; para así ofrecer el máximo número posible de consecuencias de las hipotéticas acciones de los jugadores. Es un proceso extremadamente complejo. Aún con las facilidades de las campañas, estas requieren que el *DM* se adapte a las decisiones de los jugadores y que interprete a los personajes descritos en el módulo. Necesitan de habilidad narrativa y descriptiva, además de fuertes habilidades de interpretación; de motivaciones, de temáticas, de tono narrativo, etc.

8. “La Construcción de mundos (en inglés *worldbuilding*) es el nombre que se le da al proceso de construcción de un mundo imaginario, comúnmente asociado con un universo de ficción.” (Contribuidores de Wikipedia, 2023a)

El hecho de que los jugadores puedan decidir a dónde ir, con qué interactuar y cómo hacerlo; sumado a que aquello que decidan pueda tener éxito o fracasar resulta en una narrativa emergente, profundamente interactiva e impredecible. Este género de juegos de mesa ha ido creciendo exponencialmente a lo largo de los últimos años (Whitten, 2021); y las oportunidades para artistas con él.

1.3. El universo de Lupa Nantli

En este subcapítulo explicaremos el proceso de creación del mundo de Lupa Nantli, en el que se contextualizan la serie de diseños realizados para el trabajo. Daremos también una visión general de los factores dentro del universo que influirán en los *concept arts* que hemos realizado, proporcionando la información necesaria para poder entender las decisiones que tomamos en la fase de diseño.

1.3.1. Creando un universo ficticio

Lupa Nantli es un mundo de alta fantasía⁹ medieval habitado por múltiples razas humanoides inteligentes. Es un mundo principalmente acuático que cuenta con dos continentes y un gran archipiélago entre ambos. Nació como un lugar donde jugar una campaña de *D&D*. Para establecer el escenario de una campaña partimos de un pequeño enclave que sirviera de nexo entre los diferentes lugares del mundo. Este lugar evolucionó hasta convertirse en la ciudad de Walangia. En un principio establecimos unos pilares básicos: la ciudad estaría en una isla y la navegación en barco sería un aspecto fundamental; la metrópolis sería un lugar cosmopolita; el gobierno sería poderoso. También establecimos que las islas tendrían selvas llenas de peligros. Una campaña de *D&D* necesita un hilo conductor; decidimos que nuestra historia sería una del bien contra el mal clásica. El villano principal provendría del Abismo, una dimensión paralela a la que se accede a través de portales mágicos.

Durante el proceso de ideación de este mundo, de manera totalmente independiente, se nos propuso un proyecto para la asignatura de edición experimental del máster. El objetivo era maquetar un libro (de cualquier tipo). A partir de la narrativa que estábamos imaginando, creamos un libro ilustrado sobre armaduras y personajes del mundo de Lupa Nantli; realizando un total de 17 artes finales entre logotipos, ilustraciones y decoraciones para las páginas. El libro se titula: *Un caballeresco viaje por Lupa Nantli: la guía ilustrada de armamento mundano y mágico*. Ese mismo documento existe dentro del universo de Lupa Nantli, pudiéndolo encontrar sus habitantes en las bibliotecas y tiendas locales. El libro está escrito emulando a eruditos de la ciudad de Walangia, con citas textuales, secciones propagandísticas e información errónea o especulativa.

9. La alta fantasía se caracteriza por abordar la magia como un elemento común en su mundo. La baja fantasía, por el contrario, trata la existencia de la magia como un hecho extraordinario y desconocido por la mayoría de la población.

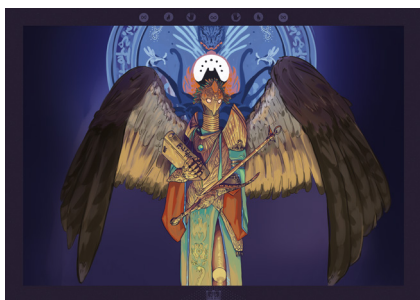
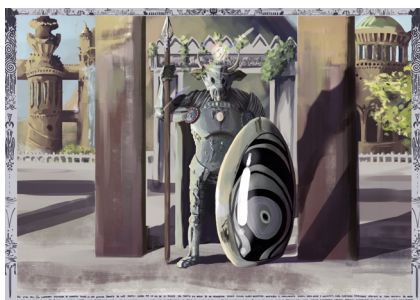


Fig. 17: Mapamundi de Lupa Nantli. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 18: *Coraza del cielo*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 19: *Armadura ceremonial del Gran Sacerdote de Wal*. Domingo Cabrera (2022).

Cuando empezamos a trabajar en este TFM (a finales del año 2022) nuestro primer objetivo fue pulir aspectos del universo de *Lupa Nantli*. Esto lo hicimos para tener un mundo establecido y concreto sobre el que crear las piezas de *concept art*. Nuestra intención era aproximarnos a una metodología profesional en la industria del *concept*; para ello requeríamos un proyecto que nos marcara limitaciones y necesidades específicas. Necesitaríamos tener una fundamentación textual narrativa o descriptiva de personajes, lugares y eventos que nosotros mismo tendríamos que elaborar. Al no tener un director con una historia ante la que responder, decidimos establecer gran variedad de normas y características que nos guiaran durante todo el proceso de diseño en los futuros *concept arts*. Con esto intentamos evitar la sensación de estar improvisando sobre un proyecto personal, acercándonos más a un ámbito real pero sin limitarnos hasta ese punto.

Empezamos entonces a dotar de coherencia y cohesión a las partes del universo que habíamos desarrollado hasta el momento. Comenzamos creando un mapamundi que nos permitiera situar las diferentes piezas que teníamos creadas; ubicarlas en lugares concretos nos dio la estabilidad que necesitábamos para poder seguir construyendo el universo. En el mapa [fig. 17] emplazamos dos grandes culturas:

—Walangia. Creada a partir de dos ilustraciones —armadura ceremonial [fig. 18] y coraza del cielo [fig. 19]— y el trasfondo de los autores ficticios del libro *Un caballeresco viaje por Lupa Nantli*. Sabíamos que su capital se encontraría bajo un volcán con el que sus habitantes tienen una profunda conexión. También sabíamos que en el Imperio conviven diversas razas de animales antropomórficos y que sus culturas están inspiradas por la cultura filipina; por eso ubicamos Walangia en un gran archipiélago. Además, son una nación avanzada y hambrienta de conocimiento; en parte a consecuencia de esto, también es una cultura abierta todo tipo de gentes.

—Ess. El resto de ilustraciones que habíamos realizado para el libro [fig. 20] [fig. 21] nos transportaban a una Europa medieval del siglo XIV; por la existencia de las armaduras completas de acero y la presencia de señores feudales. Colocamos nuestros *lords* en la parte sur del continente de Haibagi (Ess) [fig. 17], alejados de Walangia. A diferencia de la Europa medieval, no queríamos que el sexismo tuviera cabida en nuestra cultura ficticia. Aunque es difícil desligar las edades oscuras de la discriminación y el odio, intentamos no ponernos en situaciones desagradables a la hora de escribir este mundo. No teníamos un mensaje sobre la condición de la mujer, así que decidimos partir de una situación de igualdad.

Ahora disponíamos de total libertad para crear el resto de culturas del mundo de Lupa Nantli:



Fig. 20: *Coraza del hombre muerto*. Domingo Cabrera (2022).



Fig. 21: *Aegis*. Domingo Cabrera (2022).

—Para el continente del norte (Imor) nos inspiramos en los reinos escandinavos y las Sagas de Vinlandia. Creamos gentes recias de las que surgieron exploradores intrépidos. Una vez establecidos en el frío norte, estas gentes lucharon por tierras y riquezas igual que el resto del mundo.

—Los Navateos de Jordania, el Egipto de la edad de bronce y los califatos árabes se combinaron en Hafahs, en la costa norte de Haibagi. Allí, grandes imperios nacieron y murieron a lo largo de su historia. Estas tierras son conocidas por la belleza de sus palacios, los olores de sus especias y el intelecto de sus gentes.

—Buscando desarrollar Walangia no encontramos grandes imperios en las islas Filipinas. Buscando en el resto del sureste asiático, el Imperio Khamer de Camboya y el reino de Bagan en Myanmar sentaron las bases de la estética de Walangia.

—Una última gran civilización surgió fruto del racismo y la intolerancia prevalentes en nuestro mundo. Las peores características de los seres humanos se juntaron en una raza despreciable: los khoron. Esos habitantes del noroeste de Haibagi (Gi) fueron durante siglos el que se podría considerar villano principal del mundo de *Lupa Nantli*. Su imperio colapsó y ahora viven sometidos a restricciones de todas sus agraviadas naciones vecinas.

Con esta serie de propuestas, establecimos las grandes civilizaciones de este mundo. Ahora debíamos ponerlas a prueba. La historia de la caída de Roma cuenta que el Imperio se vio sometido a crecientes presiones de todo tipo y ninguna en particular llevó al colapso de la civilización. El podcast *Fall of Civilizations* aborda el auge y caída de multitud de civilizaciones antiguas. En sus episodios, Paul Cooper (un doctor en “el significado cultural y literario de ruinas”) remarca como estas civilizaciones se ven sometidas a pruebas de estrés que las acaban rompiendo. Nos sorprendió ver que la familiar historia de Roma se había repetido multitud de veces a lo largo de la historia. Esto nos animó a introducir grandes desafíos en el mundo mágico de *Lupa Nantli* y nos daba una manera de desarrollar su universo como no habíamos considerado anteriormente.

1.3.2. La Gran Plaga

El evento que marcó la época actual del mundo de *Lupa Nantli*. La Gran Plaga es el nombre que se le dio a la invasión al continente de Imor por parte de una raza de insectos inteligentes. Esta raza nativa del este de Imor arrasó todo el continente; destruyendo ciudades y llevando al exilio a la totalidad de su población. El éxodo masivo provocó una crisis humanitaria en el continente vecino de Haibagi y llevó a los dirigentes de Walangia a conjurar un potente hechizo que aislara el archipiélago de la amenaza del norte. Cuando el ejército de insectos intentó cruzar a través de las islas del este para llegar a Haibagi, el emperador de Walangia utilizó un artefacto legendario —el Cincel de Jorm—, para

destruir esas islas y a buena parte del ejército invasor. Una alianza del resto de civilizaciones puso fin a la invasión en las costas de Haibagi, acabando con los reyes de la colmena. El evento se saldó con la pérdida de millones de vidas, habiendo sacrificado las islas del este para detener el avance de la invasión y dejando deshabitado el continente de Imor. Al ejército de insectos lo acompañaban demonios venidos de otros planos de realidad, atraídos por el conflicto. Estas monstruosidades empezaron a establecerse en Imor, convirtiendo el continente del norte en un lugar extremadamente hostil y peligroso.

1.3.3. Walangia

Es la ciudad capital del Imperio de Walangia, una nación que se expande por buena parte del archipiélago de Qvf. Se encuentra a los pies del volcán Wal, donde vive un gran espíritu. Wal otorga gran poder mágico a las gentes de las islas. El clima extremo del archipiélago provocó grandes fluctuaciones de población en el la zona. Tras una época de gran inestabilidad, un grupo de isleños descubrió la conexión del espíritu Wal con el clima de las islas. Pronto encontraron un modo de controlar los poderes del gran espíritu, cambiando para siempre la dinámica de poder entre el volcán y los habitantes de las islas.

Llegó entonces una edad de estabilidad y grandes descubrimientos, el más importante siendo la inmortalidad. A través de un ritual extremadamente complejo que combina la alquimia, la magia y diferentes aplicaciones de los poderes de Wal; se puede imbuir un artefacto con la esencia de una persona. Si esta persona está conectada con el volcán, puede entonces proyectar su consciencia en forma de espíritu y comunicarse con personas del mundo de los vivos. La única condición es que todos los involucrados deben tener una conexión espiritual profunda con Wal. Los habitantes de las islas reconocieron el poder de esta magia y decidieron que solamente ciertas personas merecían este privilegio. Estas personas se convertirían más adelante en los emperadores y emperatrices de Walangia y propiciarían la creación del Panteón Inmortal. La vida eterna quedó reservada para grandes líderes cuyas lecciones servirán a generaciones futuras.

El Panteón Inmortal dirige en gran parte el Imperio de Walangia, aunque nació del espíritu combinado de una comunidad; una familia. Los pasados emperadores que dirigen el Imperio tienen una gran responsabilidad, porque fueron elegidos por el pueblo para llevar sus mensajes hacia el futuro. El Panteón también ha llevado a la creación del Culto a Wal. Walangia ha tenido un gobierno estable a lo largo de los siglos gracias a que los espíritus de sus fundadores siguen en una posición de poder en la actualidad, resultando en un gobierno longevo capaz de proyectos a largo plazo. La limitación de la magia de Wal al territorio de las islas ha resultado en una política territorial conservadora desinteresada en el expansionismo por la dependencia de las gentes del archipiélago de la magia del volcán.



Fig. 22: *Conquistador. Age of Empires III*. Craig Mullins (2005).

El Panteón elige a un candidato que tomará el título de emperador o emperatriz a lo largo de su vida, aunque esta es una prueba más, antes de la verdadera coronación. Estos aspirantes son propuestos por la comunidad y se les anima a colaborar entre sí. Los espíritus del Panteón eligen al candidato que encuentren más adecuado a través de una serie de pruebas y la persona elegida es convertida oficialmente en emperador/emperatriz al morir.

A lo largo de los siglos, el Imperio de Walangia se expandió a todo el archipiélago de Qvf y por necesidad se establecieron organismos democráticos para organizar de manera efectiva la totalidad de la nación. El panteón se volvió incapaz de atender a todas las necesidades del pueblo, por lo que se formó una dictadura parlamentaria donde se votan ciertos representantes pero el más alto cargo sigue siendo elegido por el Panteón Inmortal.

2. REFERENTES

En este capítulo hablaremos de los referentes que hemos estudiado para el desarrollo del proyecto “Un viaje por el mundo de Lupa Nantli.” Hay infinidad de referentes adicionales que han marcado nuestra manera de crear, nuestros gustos y estilo.

2.1. Referentes en la pintura

2.1.1. James Gurney

Gurney es un autor e ilustrador estadounidense conocido por la saga Dinotopía. Sus dos libros: *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist* (2009) y *Color and Light: A Guide for the Realist Painter* (2010) fueron dos lecturas que nos aportaron grandes conocimientos sobre la técnica de la pintura. Estas enseñanzas resultaron vitales para abordar las obras más complejas del proyecto.

El trabajo de este autor, y su vinculación con nuestro proyecto, se basa en la manera en la que este artista se aproxima de forma realista a la temática de fantasía. En sus obras encontramos dinosaurios, paisajes naturales y enormes ciudades representadas en gran detalle y verosimilitud. Trabaja con métodos tradicionales: óleo, guache y acrílico; pero sus lecciones sobre los fundamentos del arte se pueden aplicar a cualquier medio.

Más allá de la técnica, Gurney también fue un ejemplo en metodología. La búsqueda de referentes en la vida real es una pieza insustituible en su proceso. La observación y el estudio de lo natural evidentes en la obra de Gurney impulsaron una búsqueda propia; una ampliación de los horizontes. La atención al detalle y la persecución del realismo -lo plausible- han influenciado el proceso de creación de las obras de este trabajo.

2.1.2. Craig Mullins

Mullins es un pintor estadounidense conocido por sus artes promocionales para videojuegos y películas. Es el padrino de la pintura

digital (Chiu, 2018), con su estilo de aspecto marcadamente pictórico consigue a través de la tableta gráfica, transmitir su alma tradicional. Aprendió pintando con guache y óleo, pero su trabajo profesional es enteramente digital. Su manera de pintar es suelta; sus cuadros destacan por su textura y el uso del claroscuro [fig. 22].

Muchas de sus obras tienen un aspecto de pintura clásica, lejos de los estándares de la industria actual; aún así integra técnicas modernas. No huye del uso de capas de Photoshop; utiliza modos¹⁰ como si fueran veladuras e incorpora imágenes reales en las obras, integrándolas con la pintura original (una técnica similar al collage conocida como *photobashing*).

Hay un espíritu romántico en la obra de Mullins, recuerdan al drama de Géricault o a la decadencia de Cole. Ver este tipo de pintura en el entorno profesional actual es refrescante y demuestra que las sensibilidades de siglos pasados tienen cabida en el panorama de la industria actual.

2.2. Referentes en la industria del *concept art*.

2.2.1. *League of Legends* (Riot Games)

League of legends es un videojuego multijugador del género MOBA desarrollado por Riot Games. Goza de gran éxito y es uno de los mayores videojuegos en la actualidad.

Es un referente en la industria en muchos aspectos, siendo uno de ellos el apartado artístico. Los artistas de Riot Games (2017) comparten vídeos donde muestran el proceso de creación de los nuevos personajes: la fase de ideación, la creación de los artes finales, el tema musical del personaje o incluso cortos de animación.

League of legends nos sirvió de referente para conocer los estándares de la industria. Es la perfecta barra de medir en el ámbito del *concept art* y enseña de forma clara cómo se desarrolla la fase de diseño de un personaje a nivel profesional. Los artistas de Riot Games comparten su forma de pensar a la hora de crear nuevos diseños, cómo potencian las ideas propuestas por el resto del equipo y qué factores de la jugabilidad del videojuego importan durante la fase de *concept art*.

2.2.2. Comunidad de artistas de Youtube

Con el paso de los años, Youtube ha ido creciendo como plataforma de aprendizaje. Cada vez hay más artistas profesionales que ofrecen su sabiduría en las redes de forma completamente gratuita. Hay profesionales activos en la industria mostrando sus procesos de trabajo de principio a fin. En estos vídeos abordan la búsqueda de referentes, fundamentos del color, anatomía, gesto, elementos del diseño, etc.

A nosotros nos sirvió aprender sobre *concept art* para videojuegos y cine. Encontramos varios veteranos que habían trabajado

10. Los modos en Photoshop son modificaciones a las características de una capa. Hay multitud de modos, pero los más utilizados en pintura digital resultan en transparencias similares a las veladuras de la pintura tradicional.

para gigantes de la industria como Blizzard, Disney y Riot Games. Artistas como: Trent Kaniuga, Marc Brunet, Proko, Knight Zhang, Adam Duff, Feng Zhu y Hardy Fowler generosamente comparten sus conocimientos en Youtube. Dentro de sus canales aprendimos sobre siluetas, legibilidad, teoría del color y otros aspectos que desarrollamos en el capítulo anterior y que volveremos a mencionar cuando hablemos de nuestras obras.

3. PRÁCTICA ARTÍSTICA

En este capítulo abordaremos el proceso íntegro de realización de nuestros *concept arts*. Todas las piezas fueron realizadas en el programa Photoshop utilizando una tableta gráfica. Hablaremos de las referencias utilizadas, razonaremos las decisiones de diseño y concluiremos con las lecciones que hemos aprendido

Durante la creación del universo de *Lupa Nantli* recolectamos referencias visuales para formar una visión aproximada de las estéticas de cada lugar. Estas imágenes sumadas a referencias que previamente poseíamos fueron reunidas en un gran *moodboard*. Este tablón de imágenes se dividió por región y cada región se subdividió en 5 grupos principales: armaduras, paisaje, fauna, arquitectura, arte, ropa, joyería y arquitectura. Se crearon una serie de *briefings*: textos que describieran aspectos relevantes para el diseño de cada *concept art*. Quisimos abordar una variedad de propuestas que nos dieran experiencia sobre los tipos de trabajos a los que nos enfrentaremos profesionalmente.

A continuación, presentaremos los trabajos realizados de forma cronológica. En cada apartado describiremos el *briefing* de la propuesta, su proceso y las lecciones que aprendimos.

3.1. Obras previas

En este subcapítulo mostramos la obras creadas en el contexto del mundo de *Lupa Nantli* antes de comenzar este TFM. Describiremos brevemente sus aspectos relevantes y la influencia que tuvieron en nuestro TFM.

Esta serie de ilustraciones se llevaron a cabo durante un la asignatura de edición experimental. Formaron parte del proyecto de libro ilustrado *Un caballeresco viaje por Lupa Nantli: la guía ilustrada de armamentos mundanos y mágicos*. El trabajo abordó la maquetación de un libro. Nos pareció una buena oportunidad para realizar un libro relacionado con nuestro ámbito y fue así que optamos por producir una serie de ilustraciones para su inclusión en dicho libro. A lo largo de este trabajo previo no seguimos la metodología que empleamos durante el TFM, pero se trata de un precursor directo de este trabajo.

El libro resultante ofrece una descripción de una serie de armamentos del mundo de *Lupa Nantli*. En particular nos centramos en las armaduras y equipamiento defensivo. Al mismo tiempo también ofrecemos una visión de los portadores de estas armaduras y contextualizamos sus existencias dentro del universo.



Fig. 20: *Coraza del hombre muerto*. Domingo Cabrera (2022).



Fig. 23: *Stechhelm*. Domingo Cabrera (2022).

3.1.1. Coraza del hombre muerto

Una coraza del hombre muerto no es un tipo de armadura en particular, es una energía que afecta a ciertas piezas de equipamiento de manera espontánea. Cuando una batalla se salda con muchas vidas, los supervivientes más dañados renacen con todo tipo de heridas; físicas y psicológicas. La armadura y su portador quedan impregnadas de la energía de estos eventos, aumentando los atributos físicos del usuario como si se tratase de una siniestra recompensa.

En esta ilustración [fig. 20] queríamos enseñar el momento en que el superviviente de una de estas batallas se levanta en un mar carmesí de muerte; un lugar metafísico y extraño. La escena representa el estado mental del protagonista tras el traumático desenlace del combate: cascadas rojas caen del cielo, un luminoso orbe observa la escena. Impasible. El personaje le da la espalda, dejando en penumbra la poca humanidad que todavía queda a su nombre.

3.1.2. Stechhelm

Es un tipo de yelmo de justa alemán. Dentro del universo de *Lupa Nantli*, el casco se utiliza de la misma manera que en el mundo real.

La escena de la ilustración [fig.23] captura el momento en el que la protagonista se quita el casco al final del día. Como si de una foto se tratase, buscábamos una expresión incómoda: el Sol del atardecer en la cara y una sonrisa a medias nos daba el retrato de una chica corriente que acababa de participar en su primer torneo. Una escena mundana. En la ilustración quisimos también evidenciar la existencia de mujeres entre los caballeros de este reino.

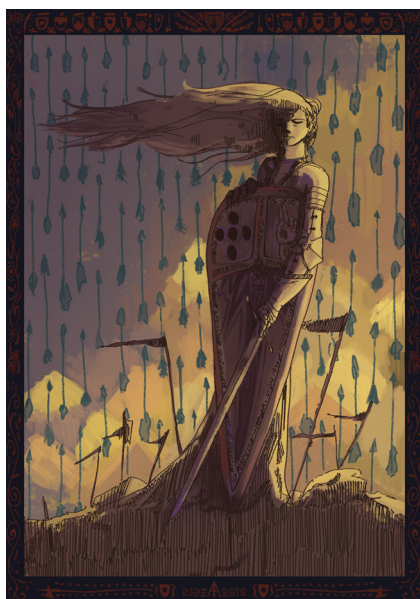


Fig. 21: *Aegis*. Domingo Cabrera (2022).

3.1.3. Aegis

Aegis es una historia nacida de la superstición. Las masas incultas cuentan que se trata de un espíritu que acompaña a grandes guerreros; una entidad que se acaba fundiendo con una pieza del equipamiento del héroe, entregando su esencia a cambio de que este continúe su gran misión. Realmente se trata de coincidencias, lo que comúnmente se conoce como suerte. Esto no ha impedido que las gentes de Lupa Nantli hayan dado nombre a esta serie de eventualidades; creado una narrativa a su alrededor.

En la ilustración [fig. 21] decidimos darle protagonismo al personaje y no al “espíritu”, pues la realidad es que Aegis es uno más de los cuentos que este “héroe” usa para dignificar su cruzada. El escudo (Aegis) es la pieza más decorada, evidenciando el cuidado que se le ha dado a esa parte tan significativa para la historia del héroe. De forma antintuitiva, esta parte queda en la sombra. La luz está reservada para el príncipe Godfrey, que utiliza todas las herramientas a su disposición para elevar su figura y justificar su causa. La dualidad entre luz y sombra evidencia la cara oculta de un príncipe sediento de poder, que llevará a la muerte a los hombres que haga falta para lograr sus ambiciones.

Los mundos mágicos también merecen el cinismo que viene con la experiencia humana; sólo cabe esperar que en un mundo en el que las fuerzas sobrenaturales tienen un efecto tangible y diario, que las personas inventen narrativas que favorezcan sus intereses. Entre los grandes héroes de Lupa Nantli también hay hombres reales; nada más y nada menos.

Esta imagen tiene otra capa de lectura adicional. Recordamos que el libro donde se encuentra la ilustración es un documento que existe también dentro del universo. *Un caballeresco viaje por Lupa Nantli* es una enciclopedia publicada por la Academia de Walangia; una institución que tiene especial interés por desacreditar a figuras de dudosa moralidad que pudieran amenazar la estabilidad de regiones del mundo. Las ilustraciones del libro ficticio se llevarían a cabo desde la óptica de un agente de Walangia, con sus prejuicios y agenda particulares. En este caso se utiliza la ilustración como elemento propagandístico, poniendo en duda los motivos del príncipe y evidenciando la imparcialidad de Walangia a nivel metanarrativo.

Creemos que esta obra es la más completa de esta serie inicial porque utiliza los elementos de la ilustración combinado con el texto que la acompaña para generar una narrativa de varios niveles de profundidad.

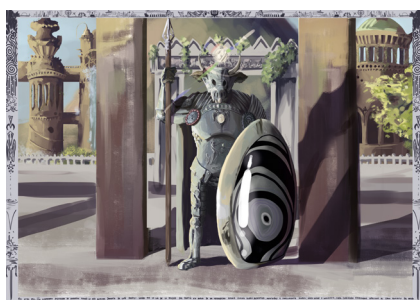


Fig. 24: *Armadura de placas*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 18: *Coraza del cielo*. Domingo Cabrera (2022).

3.1.4. Armadura de placas

El Cuervo llegó al poder gracias a su genio militar y la invención de la armadura de placas de acero. Durante su mandato, controló y restringió el uso de la magia, reservándolo para las altas esferas de la sociedad. Su gobierno fue un régimen opresivo y cruel que dejó una marca oscura en la historia de la región.

Con un gesto, los asesinos alados obedecen; sus ojos negros siendo un espejo del alma de su amo. El brazo apunta más alto, más allá de su imperio. A esas tierras traeré la muerte. El rojo atardecer que precede a la noche sirve de prólogo para el libro negro de Carolus Maghlev, el Cuervo.

En la ilustración [fig. 24] quisimos capturar los comienzos del reinado de este personaje. El Cuervo no muestra su cara, en su lugar se encuentra un yelmo de acero; un casco inspirado por los bacinetes de la vida real, exagerando sus formas para darle la apariencia de un pico de cuervo. Su armadura combina la flexibilidad de la cota de malla con la protección de la temprana armadura de placas; símbolo de la innovadora visión de la guerra en la mente del Cuervo.

Nuestro interés por las armaduras medievales nos llevó a investigar su funcionamiento y evolución. Este conocimiento se ve reflejado en nuestros *concepts*. Siempre intentamos que nuestras armaduras sean verosímiles, que se sientan como una pieza que ha sido diseñada a conciencia por un habitante de nuestros mundos; no una simple decisión estética sobre el papel.

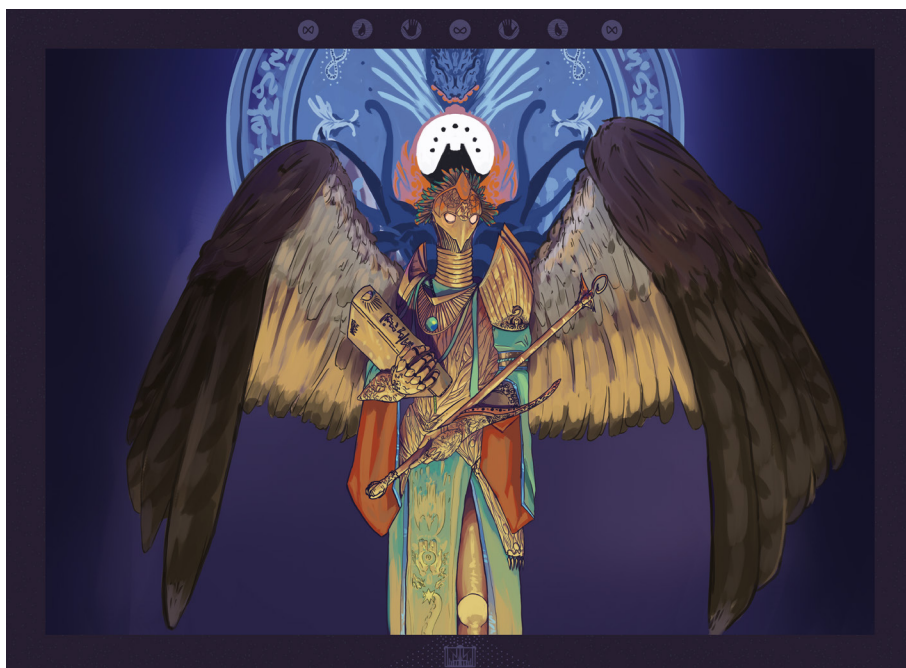
3.1.5. Coraza del cielo

Armadura portada por Paarum [fig. 18], protector de la ciudadela de Walangia. Cuando empezamos el proceso de esta ilustración partimos de la palabra clave: *guardián*.

A la hora de diseñar el aspecto del guardián decidimos que fuera un carabao, una subespecie de búfalo de agua típica de Filipinas¹¹. Su aspecto nos transmitía resiliencia pero también serenidad; además, son animales grandes que cuentan con imponentes cuernos. Estos aspectos ya nos transmitían la esencia de un guardián. Para dotarle de un aspecto regio, elegimos como coraza una *lorica musculata*, un tipo de armadura común en las estatuas de emperadores romanos. Beneficiándonos del tamaño del personaje, también incluimos en su diseño un gran escudo de torre que estilizamos con una textura de roca pulida. Multitud de ornamentos adornan las diferentes piezas de armadura. Priorizamos las formas circulares que aluden a los astros celestiales; compañeros de Paarum durante su incansable vigilancia de la ciudad. Todos estos elementos resultan en una apariencia monumental, como una estatua.

11. El carabao también es el animal nacional del país.

Fig. 19: *Armadura ceremonial del Gran Sacerdote de Wal*. Domingo Cabrera (2022).



El concepto de: metrópolis con una ciudadela elevada nació a partir de la creación del fondo para esta ilustración. Influenciado por la presencia de un carabao filipino, la idea evolucionó: contemplando ahora la inclusión de un volcán inspirado por de las islas Filipinas. Lo que nació como el trasfondo que contextualizara una armadura se acabó convirtiendo en uno de los puntos claves de la historia de *Lupa Nantli*. La decisión de incluir un animal antropomórfico también abrió puertas a nuevos diseños.

3.1.6. Armadura ceremonial del Gran Sacerdote de Wal

El Gran Sacerdote del volcán Wal [fig. 19] viste unas ropas especiales. En ellas puede descender a las profundidades del volcán y comulgar con el gran espíritu que lo habita. Durante la comunión el sacerdote canta y baila; interpretando las historias, nuevas y viejas, del mundo. La ornamentación de la armadura ilustra eventos recientes, complementando la narrativa de la danza y el canto.

Empezó siendo una simple armadura ornamentada para un hombre-águila. Durante el proceso empezamos buscar significados para esta ornamentación. Comenzamos por el fuego del volcán y pronto la armadura evolucionó para convertirse en una pieza ceremonial. A la par que elaborábamos la imagen, ideamos una ceremonia ritual; en ella que el portador descendía al volcán para aplacar su ira. Decidimos que realmente existiera un espíritu dentro del volcán que los habitantes de Walangia deben apaciguar. Aquí nació la idea del culto al volcán Wal, que acabó siendo un elemento vital de la cultura de las islas.

Fig. 25: *Handshake*. Domingo Cabrera (2023).



3.2. Obra producida

En este subcapítulo abordaremos el proceso de creación de cada pieza de *concept art* creada para este proyecto. Empezaremos cada apartado con una breve descripción y las palabras clave que formaron el *briefing* de cada propuesta. Expandiremos la historia detrás de cada una y procederemos a describir el proceso de diseño y creación de cada *concept art*. Terminaremos cada apartado con una breve conclusión.

3.2.1. Axia

Axia es la villana principal del universo de *Lupa Nantli*. Aspiraba al título de emperatriz de Walangia, pero en su búsqueda de conocimiento y poder se perdió en uno de los planos de existencia. Allí es corrompida por la entidad que habita las profundidades de esa dimensión. Consumida por la codicia regresa para conquistar el plano mundano.

Palabras clave: corrupción, poder, mar.

Axia era una humana de Walangia. Nacida con una predilección por la magia, pronto se presentó al puesto de emperatriz. Tras pasar la prueba inicial, su candidatura fue rechazada por el Panteón Inmortal; aunque la animaron a volver a presentarse en un futuro. Axia tenía una teoría que no había puesto a prueba; si la demostraba, sería un logro tan revolucionario que su puesto en el Panteón Inmortal estaría asegurado. Su investigación la llevó a buscar una entrada a Mara, un piso abandonado del plano de realidad del Abismo. Tras una peligrosa aventura, llegó a las profundidades de las montañas de Imor y consiguió acceder mágicamente a la dimensión paralela. Pero una vez allí se perdió. Su magia no surtía efecto y sus capacidades de orientación resultaron inútiles en el infinito océano de Mara.

Tras meses de inútil búsqueda, una poderosa entidad habla con Axia: el dios olvidado Xer. Establecer contacto con uno de estos seres puede llevar a cualquier humano a la locura, y Axia pronto sucumbió [fig. 25]. Xer, apenado por el resultado de su interacción decide



Fig. 26: bocetos del retrato de Axia. Domingo Cabrera (2022).

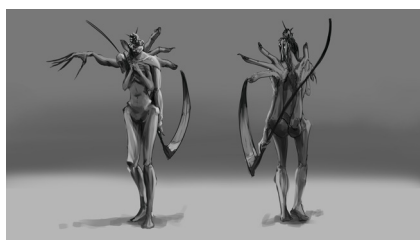


Fig. 27: *turnaround* de Axia. Domingo Cabrera (2022).

convertir a la chica en su heraldo, concediéndole un inmenso poder. Axia, ahora en un estado de demencia, decide que regresaría al plano mundano y tomaría por la fuerza el trono de Walangia.

El primer *concept* de Axia comenzó con una serie de bocetos centrados en la cabeza del personaje. Queríamos dibujar un monstruo inspirado por los diseños de Masahiro Ito. Ito fue el artista principal de los primeros *Silent Hill*; una de las sagas de videojuegos que definieron el género *survival horror*. En su segunda entrega, el protagonista se aventura en un pueblo fantasma en busca de su mujer muerta. En realidad, el pueblo es un purgatorio metafísico creado por su propia mente para castigarle. En él encuentra monstruos que simbolizan aspectos de su vida pasada que aún le atormentan: sus tendencias violentas, la frustración sexual durante la enfermedad de su mujer, el asco por su aspecto físico... Los diseños de los monstruos de esta saga representan aspectos que enriquecen el trasfondo de sus protagonistas y complementan los temas que la historia quiere tratar.

El autor de novelas de terror cósmico H.P. Lovecraft también influenció la narrativa de la historia de Axia. Lovecraft mantiene en sus novelas que la frágil mente humana se rompería si se descubriera la existencia de dioses; la insignificancia de la vida humana ante estos seres nos llevaría a la locura. Según el autor, la existencia pasiva de estas entidades es una amenaza para la humanidad. Su idea de terror existencial combinado con la fantasía nos resulta extremadamente atractiva.

Queríamos hacer el diseño de Axia [fig. 26] reflejase la corrupción que había sufrido. Tanto el deterioro físico como el mental. También representar cómo la búsqueda de poder corrompe a una persona. Encontramos que el concepto de unas manos buscando algo a lo que agarrarse resonaba con esa idea. La presencia de dedos y manos en lugares inusuales causaban una repulsión que nos llevó a elegir estas propuestas. La imagen de una mano sangrante agarrando un objeto puntiagudo que sustituyera el cerebro de Axia nos dio la metáfora visual que buscábamos cuando partimos a representar su apariencia. Tomando el paso adicional de eliminar los ojos del rostro conseguimos deshumanizar al personaje por completo.

Cuando empezamos a trabajar en el cuerpo de Axia [fig. 27] partimos de unos garabatos sobre un apunte de l'Ecorché de Houdon. *Prisión* se convirtió en una palabra clave para este diseño. El personaje cuenta con dos pares de brazos y dos pares de piernas de diferentes tamaños. Los brazos pequeños se encuentran en una permanente posición de oración y el par de piernas pequeñas se retuercen de manera antinatural hacia atrás. Estos juegos de extremidades se ven retorciéndose cada cierto tiempo, resistiéndose. Los dos pares de extremidades adicionales salen del cuerpo original, como si de brotes malignos se trataran. Estos miembros adicionales se comportan como extremidades normales; libres y ejerciendo el rol de captadores de un cuerpo aprisionado. Con esta configuración queríamos dar una



Fig. 33: *turnaround* a color de Axia. Domingo Cabrera (2023).



Fig. 34: arte final de Axia. Domingo Cabrera (2023).

al acentuar su características monstruosas y ocultar las partes humanas. Para terminar, decidimos iluminar el torso y dejar en la oscuridad las partes menos interesantes [fig. 34].

Quedamos satisfechos con el aspecto final, pero si lo comparamos con el diseño de otros villanos populares creemos que no es lo suficientemente memorable. La paleta de color juega en su contra, y aunque tiene elementos característicos, ninguno consigue comunicar que este personaje sea la gran villana final de la historia. Puede que merezca la pena crear otro villano superior en rango y reducir a Axia a uno de sus tenientes; o seguir trabajando sobre este diseño y reciclar la versión actual para otro propósito. Pintar las tres vistas nos resultó costoso a nivel de tiempo y exigente a nivel técnico, pero creemos que fue necesario para entender de manera tridimensional al personaje. Asimismo, la forma de pintar que adoptamos nos pareció un proceso artificial y restrictivo (quizás fruto de nuestra falta de experiencia con él), aunque creemos que dio un buen resultado. La creación de uno de los personajes principales es un proceso que lleva semanas e incluso meses de trabajo a diseñadores profesionales (Anka, 2023). Nosotros le dedicamos algo más de 8 días para poder cumplir con el cronograma. Creemos que aún falta desarrollar la idea y todavía no hemos llegado a su mejor resolución, pero saber que a los artistas profesionales también le cuesta tiempo alcanzarlas nos reconforta.

3.2.2. Sasa

Sasa es una aventurera que vive al pie de las salvajes montañas de Imor. Perdió su hogar al comienzo de la Gran Plaga y decidió unirse a los guerreros que hicieron frente a la invasión en Haibagi. Se convirtió en una heroína de guerra al acabar con uno de los comandantes enemigos. Sasa es ahora una guerrera famosa en Imor que vive fuera de los muros de Yver; haciendo de exploradora y guía local. Palabras clave: aventurera, guerrera, norteña.

Con personaje decidimos partir con un mayor grado de libertad, estableciendo solamente tres características generales: sería una chica del arquetipo guerrera que viviría en el continente de Imor. También queríamos que fuera un personaje con el que los jugadores pudieran interactuar durante la partida. A lo largo del proceso de dibujo iríamos formando una historia alrededor del personaje de manera espontánea. Decidimos que el personaje tuviera cuernos, así que probamos diferentes siluetas con cuernos animales [fig. 35], atrayéndonos particularmente la idea de que Sasa tuviera características de cabra. Este tipo de animales nos recuerdan a los climas fríos, la tundra y los montes; todas características típicas de Imor. Las cabras también nos parecen animales con mucha personalidad: la tendencia a aparecer en lugares insospechados de las montañas y sus actitudes desproporcionadamente combativas respecto a sus tamaños calaron en la personalidad de Sasa. También le dimos las pupilas horizontales características de estos animales.

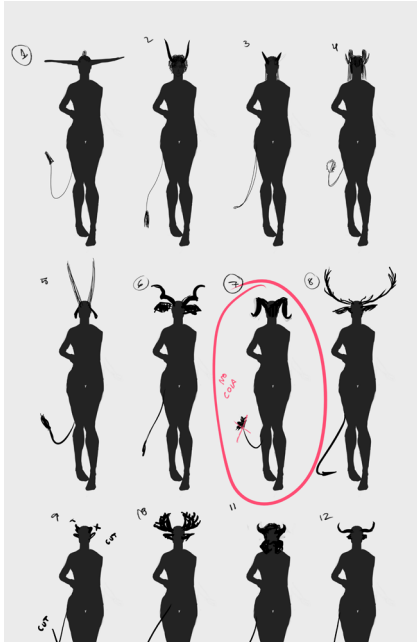


Fig. 35: bocetos de siluetas de Sasa. Domingo Cabrera (2022).

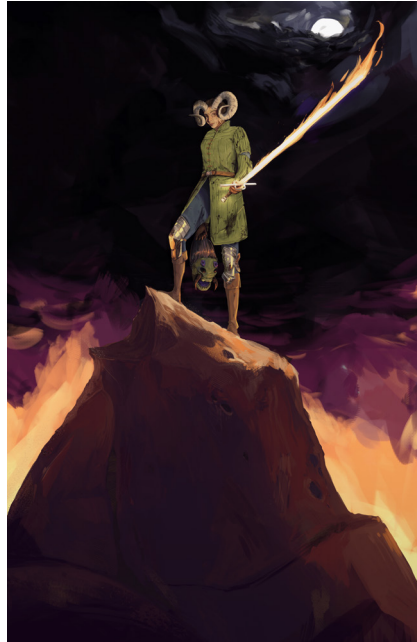


Fig. 36: ilustración de Sasa durante la Gran Plaga. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 37: estudio pictórico de la fotografía de un gambesón. Domingo Cabrera (2022).



Su historia se fue desarrollando hasta convertirse en una chica salvaje que vivía en el bosque; pero conociendo el mapa de Imor, sabíamos que todas esas zonas habían sido invadidas durante la Gran Plaga. Este dato unido a la personalidad atrevida de Sasa nos llevó a concluir que ella se habría unido a los guerreros que lucharon contra los invasores, acabando el conflicto convirtiéndose en una distinguida heroína. Pronto, Sasa habría regresado al continente del norte, integrándose con las gentes de Yver para recuperar su hogar. Su afán por la aventura y su experiencia en la salvaje espesura *imoriana* la llevarían a ejercer el rol de exploradora y guía local. Con estos datos ya teníamos una historia para Sasa y el personaje con la excusa perfecta para interactuar con los jugadores dentro de la partida de *D&D*.

Creamos una ilustración de Sasa durante la Gran Plaga [fig. 36], en un momento triunfal tras haber derrotado a uno de los líderes enemigos. Nos pareció una buena pieza de narrativa visual que vistiera una armadura más básica que en la pieza de *concept* final; así mostramos los humildes comienzos del personaje y lo lejos que ha llegado. Viste un gambesón con rodilleras de placas de acero. En juegos de rol este tipo de armaduras se suelen considerar de bajo nivel; esto se alinea con la experiencia de Sasa en ese momento. Durante el proceso realizamos un estudio de un gambesón [fig. 37] para poder representarlo con mayor precisión en nuestra ilustración; una práctica que nunca habíamos realizado con esta intencionalidad y que encontramos de gran utilidad.

Proseguimos diseñando la armadura. Sasa nos parecía una chica práctica y con recursos; una necesidad para sobrevivir en la naturaleza salvaje. A consecuencia de ello, viste una mezcla de diferentes estilos y tipos de armaduras, configurados según sus necesidades. Sasa porta una armadura ligera que le permite moverse con agilidad. La armadura



Fig. 38: pruebas de color de Sasa.
Domingo Cabrera (2023).

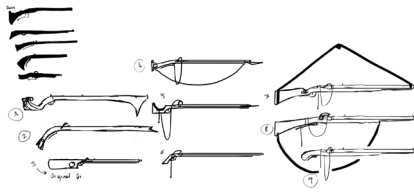
escamada para el torso es liviana, flexible y más sigilosa que otras alternativas como la cota de malla. Las piernas están cubiertas por armadura de placas de acero que se pueden quitar fácilmente gracias a unas correas. En los brazos lleva armadura acolchada; partes de un gambesón que recogió en sus aventuras. Sasa está cubierta de cinturones con medallas que recibió tras la guerra; galardones que viste con orgullo. La armadura resultante es extraña pero no inverosímil, quizás algo excéntrica pero creemos que ayuda a representar bien la personalidad de Sasa.

En *D&D* los personajes importantes suelen portar artefactos mágicos, así que le dimos a Sasa una *zweihander* mágica. Es un espadón utilizado con las dos manos que puede imbuir con el poder de las llamas. Una herramienta muy útil para sobrevivir en la espesura a la hora de encender fuegos, asustar animales o acabar con monstruos.

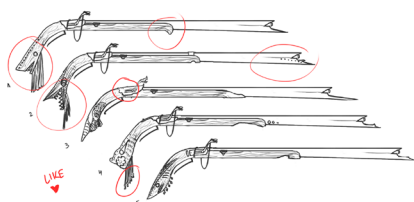
Disfrutamos del proceso de creación de este personaje; más abierto y libre que el anterior. Aunque tenemos presente que la mayoría de *concept arts* no se desarrollan de esta manera, lo tomamos como una oportunidad para disfrutar, como nos recomendó nuestro tutor. Logramos crear un personaje idóneo para su función en la historia y nos sorprendió cómo Sasa llegó a configurarse de manera orgánica a lo largo del proceso. Además, creemos que podemos ver brillar partes de su personalidad a través del diseño y que este es distintivo.



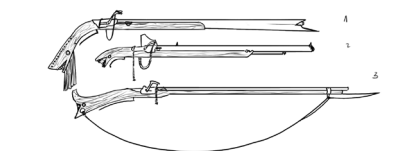
Fig. 39: arte final de Sasa. Domingo Cabrera (2023).



ARCABUZ. Diseño original de G3 Nantli creado en Walangia. Serie: Gatillo Largo.



ARCABUZ. Diseño original de G3 Nantli creado en Walangia. Serie: Gatillo Largo.



ARCABUZ. Diseño original de G3 Nantli creado en Walangia. Serie: Gatillo Largo.



Fig. 40: primeros bocetos del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 41: *kampilan* filipino.

Fig. 42: variaciones del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 43: variaciones del mango del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 44: fotografía del gatillo de un arcabuz real.

3.2.3. Arcabuz

El arcabuz de Walangia es un rifle de ignición de pólvora; uno de los primeros modelos de arma de fuego del mundo de Lupa Nantli. El modelo original fue creado por los khoron del oeste de Haibagi y mejorado por los ingenieros de Walangia.

Palabras clave: rifle, Walangia.

Cuando ideamos este objeto, partimos de la simple idea de crear un arma de fuego. Nos basamos en el diseño de los arcabuces de ignición de pólvora medievales europeos. Entre los primeros bocetos [fig. 40] nos gustó la idea de que la bayoneta y el cañón fueran una sola pieza y que se pareciera a un *kampilan* filipino [fig. 41]. Esta combinación nos transmite ese espíritu experimental que debieron tener los primeros prototipos de estas armas. En una sociedad acostumbrada a la lucha cuerpo a cuerpo, la lentitud de la recarga de este tipo de armas llevaría a los guerreros a convertir el rifle en un híbrido entre arma de fuego y lanza. Además, a nivel visual, creemos que le daba una silueta diferenciada y bastante única. En las siguientes iteraciones hicimos variaciones de las diferentes partes del arma [fig. 42] [fig. 43]. Profundizando en las similitudes con el *kampilan*, añadimos también el icónico pomo de serpiente al arcabuz. Con esto teníamos un arma única y con una silueta reconocible, sus ornamentos hechos a mano podrían aportar personalidad a cada arma, pudiendo reflejar parte del carácter de su portador en la apariencia de su arcabuz y evidenciando la naturaleza artesanal de estos instrumentos de guerra.

Los arcabuces reales poseían diferentes mecanismos accionadores, pero el más común que encontramos referenciado es el gatillo largo [fig. 44]. Nos pareció curiosamente apropiado que también en el mundo de Lupa Nantli este tipo de gatillos fueran el estándar. Los ingenieros de Walangia habrían tenido en cuenta los diferentes tipos de manos que deberían ser capaces de accionar el mecanismo. Hacer un gatillo pequeño y corto habría impedido a grandes razas como los carabao utilizaran estos arcabuces.

A la hora de crear el arte final, partimos de un dibujo de línea y pintamos en dos capas: una para las partes de madera y otra para el metal. En preparación realizamos un estudio [fig. 45] de la madera de un arcabuz real que nos resultó de gran ayuda. Al principio empezamos a hacer el arma en escorzo, pero no pudimos resolver la perspectiva de forma satisfactoria. También nos intentamos ayudar de un programa 3D donde modelamos el arma de manera tosca, pero no quedamos satisfechos. Estudiando libros de *concept art* en busca de referencias, observamos que era común ilustrar este tipo de armas en vista lateral [fig. 46], así que decidimos probar esta vista nosotros mismos y quedamos satisfechos con el resultado.

Un pequeño detalle que añadimos fue la sustitución de la mecha de los arcabuces reales por una piedra de fuego venida del volcán Wal [fig. 47]. Con esto añadimos aún más elementos propios

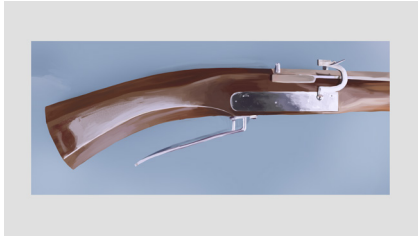


Fig. 45: estudio pictórico de un arcabuz. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 46: *Armas de la RDA. El Arte de Avatar El Sentido del Agua*. Bennet, 2023, p. 240.

Fig. 47: arte final de arcabuz. Domingo Cabrera (2023).

de las islas y solucionamos un problema clásico de las primeras armas de fuego: mantener la llama en la mecha encendida. Un problema que en el mundo de *Lupa Nantli* (donde existe la magia) probablemente se habría solucionado fácilmente. Este tipo de detalles dan credibilidad a los universos de ficción.

Con este diseño superamos nuestras expectativas. Partiendo de un concepto tan simple, nos sorprendió llegar a una resolución que cumpliera la idea original y tuviese carácter como diseño.

3.2.4. Yver

Yver es un asentamiento ubicado en la costa sur de Imor [fig. 48]. Fue la última ciudad en caer durante la Gran Plaga y la primera en ser reconquistada tras la caída del continente. Las murallas de Yver sufren asaltos constantes de las criaturas que se asentaron en el continente tras su caída, pero la ciudad se levanta imponente como un bastión de luz frente a la oscuridad.

Palabras clave: bastión, luz, supervivencia, Imor.

Yver creció como un asentamiento costero y rápidamente se convirtió en el puerto principal de Imor. Se encontraba en una posición privilegiada por su posición defendible en la desembocadura de un río y por tener acceso fácil y seguro a rutas comerciales. Sin embargo, por su distancia con las montañas de Imor, no pudieron explotar las valiosas minas de oro del este del continente. El destino dictaría que su distancia con los escarpados dientes dorados sería una bendición para Yver. Cuando la Gran Plaga nació de las profundidades de las montañas, la ruina cayó sobre las ciudades de manera rápida y decisiva. Esta ponzoñosa advertencia llegó a Yver, que montó con los restos del ejército, una valiente defensa del oeste del continente. Finalmente la muerte llamó a las puertas de la ciudad y con un grito desgarrador, las voces de Imor se apagaron. El continente permaneció en un ensordecedor silencio durante 3 largos años. No fue hasta la derrota de la Gran Plaga en las arenosas costas del noreste de Haibagi que los supervivientes imorianos, ahora refugiados, empezaron a soñar con volver a sus hogares. Con la amenaza principal destruida, el regreso al frío continente parecía asegurado; pero lo que encontraron no fue su hogar, sino un continente hostil ahora habitado por bestias y monstruos nunca antes vistos. Tras una larga lucha contra aberraciones venidas de otras dimensiones, un héroe coordinó el asalto en el que se liberó Yver.

Cuando empezamos a trabajar en este *concept*, teníamos claro que Yver era una ciudad clave en la historia de *Lupa Nantli*. El último reducto de luz cuando se perdió el continente de Imor ahora sería el símbolo de su reconquista. Sabíamos que en un mundo de magia, en el frío norte, el Sol tomaría un carácter de cuidador y protector. En estas culturas, el astro celestial se convertiría en un padre, y más tarde, un dios. El culto del Sol tomaría un segundo significado en la era actual:



Fig. 50: fortaleza de Butrón.

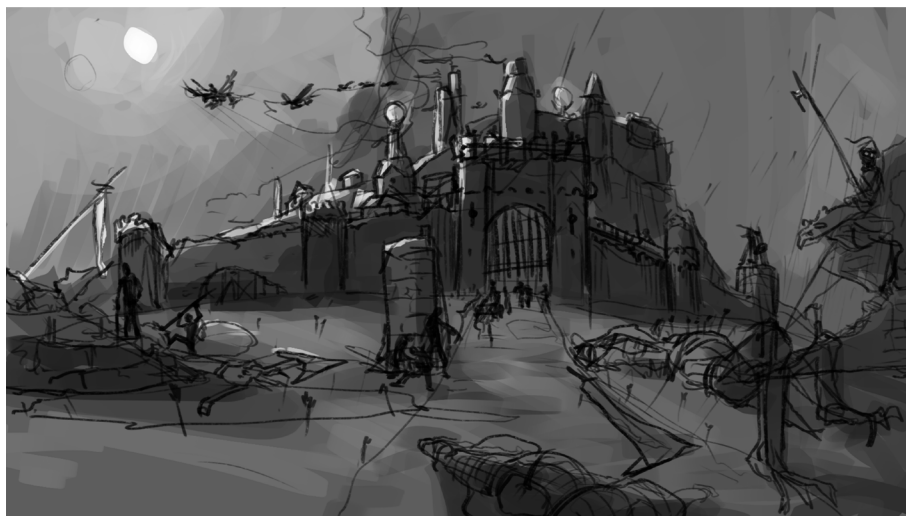


Fig. 51: boceto final de Yver. Domingo Cabrera (2023).

—El boceto 6 es el más esperanzador. Al amanecer de un nuevo día, parte una caravana fuertemente armada con el objetivo de alcanzar un nuevo asentamiento de la región. El mensaje es el de contacto: establecer nuevas comunidades y reconquistar poco a poco el continente. Pero al mismo tiempo muestra la devastación; los cadáveres se amontonan a los pies de la muralla, en el foso. Hay fortificaciones destruidas y la vigilancia es estricta. Este es un lugar donde la vida no es fácil, pero no por ello hay que rendirse.

Finalmente elegimos el boceto 1 [fig. 51]. El combate es un acontecimiento semanal y mostrar cómo las fuerzas de Yver han repelido un ataque ante sus muros nos pareció la mejor representación del espíritu superviviente de la ciudad y su gente. El tono es esperanzador pero sombrío; el Sol brilla sobre la ciudad pero los muros proyectan sombras alargadas sobre los cadáveres. Creemos que esta escena logra un equilibrio que completa la narrativa de este lugar, algo que el resto de escenas no consiguen.

Durante la creación del universo, ya establecimos la estética de Imor como una mezcla de diversas civilizaciones nórdicas antiguas. De manera particular reunimos gran variedad de referencias para el *moodboard* de la ciudad de Yver. El comercio entre Imor y Haibagi fue muy próspero durante las décadas previas a la Gran Plaga y creemos que la ciudad de Yver sería una mezcla de las culturas de ambos continentes. La parte más importante a definir sería la gran muralla de Yver. El referente clave fue la fortaleza de Butrón [fig. 50], en Vizcaya. Sus impresionantes murallas a varios niveles nos empujaron a exagerar la construcción de los muros de Yver, dándoles su característica muralla a doble altura.

Para ayudarnos a establecer la escala, creamos una silueta de persona que convertimos en un pincel de Photoshop. Con esta herramienta tenemos una guía con la que escalar las diferentes partes de la muralla [fig. 52].

El primer plano fue cambiando [fig. 53]: se mantuvo la idea

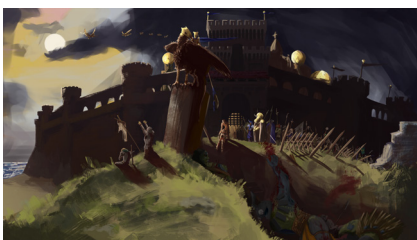
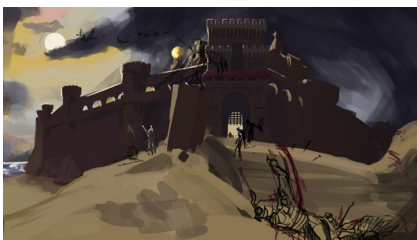
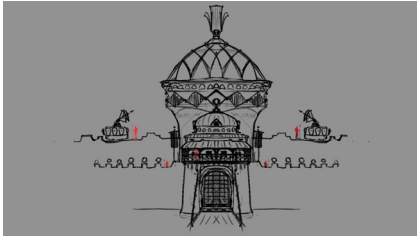


Fig. 52: bocetos de la muralla de Yver con personas a escala. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 53: primeros pasos del arte final de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 54: arte final de Yver. Domingo Cabrera (2023).

de tener ruinas, pero se añadió una playa a los pies de la muralla que recordara que Yver es un asentamiento costero. También se transformó el terreno en algo más difícil de navegar, con más cuevas y acantilados. Se añadieron fortificaciones improvisadas con estacas de madera y se le dio más protagonismo a los guerreros de la ciudad.

Los principales toques de color son amarillos y azules. El dorado recuerda a la riqueza de la región y establece una relación con el Sol y su culto. Los grandes orbes dorados que vemos en la ciudad resuenan con el Sol, que se ve naciendo entre las nubes. El astro ilumina también las siluetas de los jinetes voladores pero deja en penumbra las castigadas murallas de la ciudad. Las dos figuras principales también están resaltadas en por el brillo dorado de sus armaduras. El jinete sobre la columna se levanta triunfante y el general observa el campo de batalla, rodeado por sus hombres antes de regresar al interior de la ciudad. Las tropas por su parte no tienen un uniforme estandarizado; cada persona va equipada con su propia armadura. Las armas de asta eran el equipamiento más efectivo de la infantería durante la Edad Media y en nuestro universo no es diferente. Las lanzas y alabardas se levantan triunfantes de regreso a la seguridad de las murallas. Los cadáveres de los asaltantes en la zona central del cuadro quedan a la sombra de los protectores de Yver; olvidados. Uno de los valientes guerreros de la ciudad es arrastrado fuera de la trinchera y devuelto a la luz. Mas allá, una pareja de soldados agradecen, cada uno a su manera, haber sobrevivido al combate.

Creemos que podríamos haber alcanzado un mejor resultado y nos sentimos algo perdidos tras terminar las primeras fases de color. En retrospectiva, creemos que estudiar alguno de nuestros referentes de forma más exhaustiva habría sido beneficioso. El lado positivo es que aprendimos sobre murallas medievales, aumentando nuestro repertorio visual y conocimiento de estas icónicas construcciones. Este tipo de saber es muy útil para nosotros, porque nos ayuda a ponernos en el lugar de los diseñadores originales; conociendo sus decisiones y las conclusiones que alcanzaron; impregnando así nuestros propios diseños de historia. También, creemos que, aunque técnicamente no alcanzó su potencial, conseguimos llegar a un buen diseño para la ciudad y mostrar ideas interesantes.

3.2.5. Cincel de Jorm

Un artefacto maldito y de gran poder. Empleado por Jorm hace miles de años para borrar a su corrupta especie de la faz de Lupa Nantli. Se perdió durante milenios en las montañas de Imor.
Palabras clave: mítico, artefacto, perdido, trauma, cataclismo.

Eras atrás, existía una civilización en las Montañas Gemelas al norte de Imor. En una de las montañas vivía el clero y en la otra el resto de la población. Las montañas estaban llenas de túneles que

esta raza llamaba hogar. Antes de que el continente se llamara Imor, ya controlaban la región oeste; esclavizando a las razas que no eran la suya. El príncipe Jorm era un hombre justo, educado y profundamente religioso. Era además un maestro escultor y arquitecto, moldeando la piedra a su gusto para el deleite de su pueblo. Utilizaba múltiples herramientas mágicas que le ayudaban en el trabajo. Entre ellas, destacaba un puntero de metal bendito por el espíritu de la montaña. Las clases más humildes esperaban su ascenso al trono, pues prometía crear una sociedad más justa. Pero la historia fue muy diferente.

Las clases poderosas de la sociedad experimentaban en secreto con la perversa magia de sangre. Esta rama arcana utiliza la esencia carmesí de los seres vivos para todo tipo de hechizos. En esta sociedad esclavista, la sangre era un bien fácilmente accesible. Los nobles sabían que el futuro rey Jorm mandaría la ejecución de cualquier practicante de la vil magia. Pronto, los hermanos del príncipe confabularon con la nobleza para asesinar al heredero al trono. Jorm no ignoraba el riesgo bajo el que se encontraba; conocía de sobra la ambición que corría por las venas de su raza y nunca bajaba la guardia. Cuando una decena de asesinos se infiltraron en los aposentos de Jorm, sólo encontraron una nota de despedida; el príncipe había huido. Jorm se dirigió a la montaña donde vivían los sacerdotes para llevarse sus herramientas y tomó un barco en la costas del sur del continente. Jorm amaba a su gente y sabía que una guerra de sucesión solo traería muerte a su tierra.

La longeva esperanza de vida de los arios permitió a Jorm viajar por el mundo y vivir todo tipo de experiencias. Tras un siglo de aventuras, el viejo príncipe puso rumbo de nuevo a Imor; pues su corazón se había quedado aquella lejana noche en las frías montañas del norte, con su gente. Al regresar a las Montañas Gemelas, Jorm encontró el lugar irreconocible. Las bellas estatuas de su pueblo habían sido derribadas; los esclavos eran más numerosos que nunca y de más colores. La sangre llegaba hasta las escaleras del palacio, en el pico de la montaña. En el trono se sentaba un infante, su cara recordaba a Jorm a la de sus hermanos; pero no la reconocía. A su lado estaba el padre del chico: un regente de sangre plebeya. Ya no queda nada de su hogar. Jorm visitó la montaña gemela, en busca de sacerdotes que le contaran cómo la maldad se había apoderado de la ciudad; pero la montaña estaba vacía. Allí le sorprendieron un grupo de asesinos y aunque Jorm salió victorioso, fue herido de muerte. Con sus últimas fuerzas llamó al espíritu de la montaña que en su juventud le ayudó a moldear la piedra. El espíritu respondió y Jorm dirigió su puntero hacia el pico tomada por la barbarie. Sentía el poder en la herramienta de metal; un poder incontenible que pedía ser liberado. Jorm sólo encontró vergüenza y horror en su regreso, arrepentido por no haber actuado en su juventud, decidió en sus últimos momentos hacer lo que creyó correcto sin importar las consecuencias. Con un golpe de su martillo sobre el puntero, Jorm presencié cómo la montaña que llamó hogar se derrumbaba. Como disparos, un golpe tras otro, la

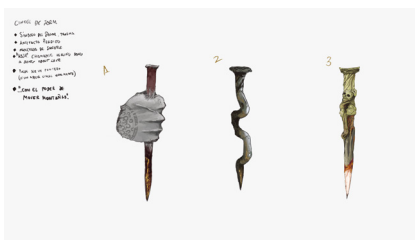
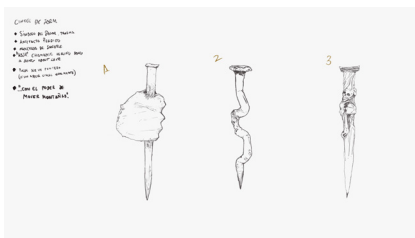
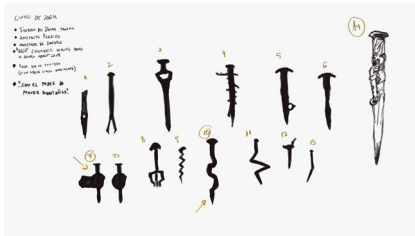


Fig. 55: bocetos de siluetas del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 56: bocetos del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 57: bocetos a color del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).

tierra era sometida. Lo que era una montaña se transformó en un valle, tallado en la tierra por el último príncipe del norte. Jorm desapareció en las profundidades de la montaña, caminando los oscuros túneles para olvidar y ser olvidado. El puntero de Jorm desapareció con su dueño en las montañas de Imor y se convirtió en un objeto legendario. Con los años, la historia se hizo leyenda. El puntero se convirtió en cincel porque sonaba mejor en las canciones y las Montañas Gemelas ahora eran mellizas. Las abuelas cuentan que una de las hermanas era tan malvada que fue expulsada del continente por un héroe enviado por Dios, liberando a los pueblos de su tiranía.

La canción *Asja* compuesta por Heilung nos inspiró a la hora de escribir la historia de Jorm. La canción comienza con cantos rituales, oscuros y masculinos. Les sigue una sección melódica; cantares de curación, protección y amor entonados por una mujer, una figura maternal. La canción termina de la forma en la que empezó, con cantos agresivos y guturales pero ahora una voz femenina acompaña al hombre. Jorm nació en un lugar corrupto que intentó sanar, pero fracasó. Su historia entonces se desarrolla lejos de su hogar y a pesar de todo regresa a ese lugar frío y oscuro que le vio nacer. Allí comete una horrible atrocidad en sus últimos momentos de vida, quizás corrompido él mismo.

Con la leyenda de Jorm como base, empezamos a abocetar las primeras ideas. Nos pareció que la forma del puntero era más atractiva para un objeto mágico de gran poder. Aun así, conservamos el título original de Cincel de Jorm porque tiene cierta narrativa que podíamos tejer. Llamar “cincel” a cualquier herramienta de escultor es un error que se escucha a menudo fuera de los círculos de bellas artes y nos pareció un error que dentro del mundo de *Lupa Nantli* también se cometería.

Entre los bocetos elegimos desarrollar tres de las propuestas [fig. 56] porque ofrecían gran diversidad formal. En la primera, el puntero está agarrado por una mano. Empezó siendo un guantelete pero acabamos haciendo que fuese la mano original de Jorm. El segundo se muestra un simple puntero de metal retorcido. El último es un herramienta con elementos orgánicos; con trozos de piel putrefacta cuelgan del frío metal; las heridas siguen abiertas, palpitantes, y el fuego de la montaña arde en el interior.

Encontramos que las dos primeras opciones [fig. 57] no daban la impresión de ser objetos legendarios tras mostrarlas a algunas compañeras. Tras el *feedback*, revisitamos las dos propuestas [fig. 58] añadiendo llamas de metal candente a la primera. También le dimos a la mano un tatuaje que suaviza la silueta del muñón de la mano, guiando la atención al resto del diseño. Al mismo tiempo, el tatuaje asignaba a la mano de piedra una característica inusualmente humana. A la segunda propuesta añadimos un aro con puntas de metal y un diamante en la cabeza del puntero.

Elegimos el primer diseño porque añadía una pieza de narrativa al desconocido final de la historia de Jorm. Vemos hasta qué punto llegó para intentar hacer desaparecer el vil instrumento de destrucción;



Fig. 58: bocetos a color modificados del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 59: arte final del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 60: fotografía de un caracal.

cercenando su mano que había quedado fundida con el puntero. La herramienta en sí tiene colores rojos que podrían ser oxido o la sangre que metafórica que mancha este arma. Acompañando al rojo vemos el gris neutral de la piedra; un material honesto e inmortal. En los puntos de contacto de la mano y el puntero hay raíces que conectan ambas partes: dejando abierta la cuestión del poder y su atractivo ineludible. El fuego que añadimos tras el *feedback* le da el toque mágico que le faltaba a su primera versión; un fuego eterno heredado de las profundidades de la tierra. Cuando realizamos la segunda vista del objeto quisimos enseñar la parte cortada de la mano. Le dimos un aspecto visceral porque debía reflejar la naturaleza violenta que llevó a la creación del artefacto. Alza la pregunta de si este objeto es realmente la mano del príncipe; convirtiendo el artefacto en un triste recordatorio del desenlace de la leyenda de Jorm.

Creemos que finalmente invertimos más tiempo en escribir la historia que en diseñar este objeto. No estamos seguros de haber cumplido nuestro objetivo con este diseño. Por un lado, sí que conseguimos que pareciera un artefacto mágico, pero creemos que no está a la altura de la leyenda que lo inspiró.

3.2.6. La Emperatriz

Karina, es la actual Emperatriz de Walangia. La joven *babaylan* ascendió al trono elegida por sus logros en materia espiritual y sanadora. Su espíritu *abaylan* es un gato caracal. Palabras clave: emperatriz, *babaylan*, caracal.

El “proceso de diseño” de la emperatriz comenzó con una serie de tiradas de dados. Elaboramos una tabla con diferentes características. Al azar, establecimos la raza, el sexo, la franja de edad, la procedencia y el arquetipo del personaje. La naturaleza azarosa de este proceso de creación busca reflejar un desarrollo natural de la diversificación en el gobierno. En Walangia hay un alto grado de igualdad racial y de género, por lo que decidimos concederle el máximo grado de azar a la creación del personaje del emperador.

La emperatriz es una chica joven rápida y ágil, nacida en la cálida costa de Haibagi. Es una *babaylan*: una curandera y líder espiritual. La acompaña el espíritu de un caracal. Este arquetipo proviene de *The Islands of Sina Una* (Versprille, 2021, pp. 164-169), un libro complementario del juego de rol *Dungeons & Dragons*, ambientado en una versión ficticia con temática fantástica de las islas del sureste asiático.

Con este *concept art* queríamos empezar a definir la estética de las gentes de Walangia. Empezamos reuniendo referentes de ropajes antiguos del sureste asiático, tratando de entender las claves estilísticas reales para establecer las nuestras propias. Somos conscientes de que la forma de vestir de una persona, por importante que sea, no refleja



Fig. 61: pruebas de color de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).

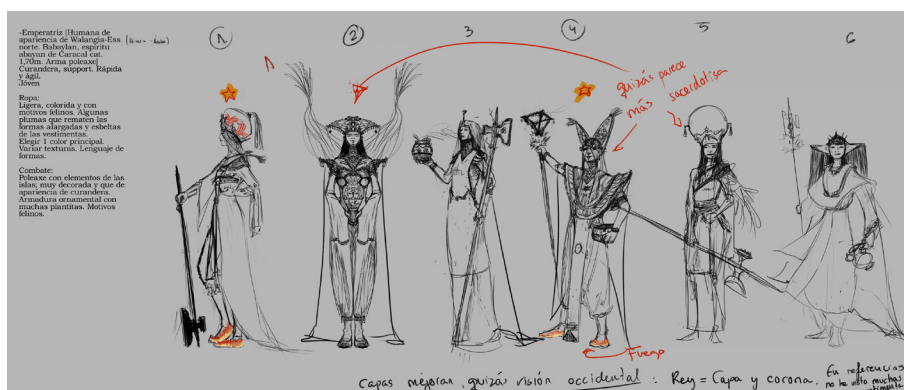


Fig. 62: bocetos de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).

la estética de una sociedad, por lo que tampoco nos obsesionamos por establecer una plantilla de vestimenta para la gente de Walangia. La emperatriz vestiría con ropas coloridas y ligeras. Una de las piezas debería tener gran detalle con colgantes y elementos brillantes. Buscábamos una variedad de texturas en su atuendo. La emperatriz vestiría un tocado que hiciera de corona. Intentaríamos incorporar las características orejas del caracal [fig. 60] en el diseño. Nos gustó la idea de que portara un recipiente donde quemar diferentes plantas para generar aromas.

Empezamos con varios bocetos a línea [fig. 62]. El primer desafío que encontramos fue conseguir que el aspecto se diferenciara del arquetipo de *sacerdotisa*. La descripción de: “una figura importante que además es una curandera”, se alinea más con el perfil de Gran sacerdotisa que el de una emperatriz; pero es un desafío de diseño al que quisimos enfrentarnos. Al principio consideramos que añadiendo una gran capa a los diseños, se relacionaban más con la figura de un rey (un gobernante), pero quizás estábamos proyectando una visión occidental europeista sobre estas decisiones, por lo que descartamos la idea al no encontrar representaciones fiables de ropajes reales del sureste asiático que incluyeran una capa. También nos dimos cuenta de que tendíamos a relacionar los grandes tocados con figuras religiosas; pero existen coronas antiguas del sureste asiático que tienen esas formas, por lo que no descartamos usar este tipo de diseños. En la tirada de dados original también le asignamos un arma a este personaje, pero durante la fase de diseño decidimos sustituirla por un gran cetro. También se nos ocurrió que fuera descalza y que sus pies estuvieran hechos de lava. Este detalle añadía un elemento místico y unía al personaje con el volcán. Además, nos parecía un diseño único a nivel visual.

De entre los primeros bocetos [fig. 62], elegimos los tres que nos resultaron más atractivos e hicimos unas pruebas de color [fig. 61]. Después de no quedar satisfechos con ninguno; partimos de la primera pose para crear un nuevo diseño [fig. 64] inspirado por los *sabai* tailandeses. También nos gustó la combinación de colores más humildes, destacando el verde selvático. Sobre esta cuarta propuesta empezamos a abocetar algunas variaciones. Fue en esta fase cuando

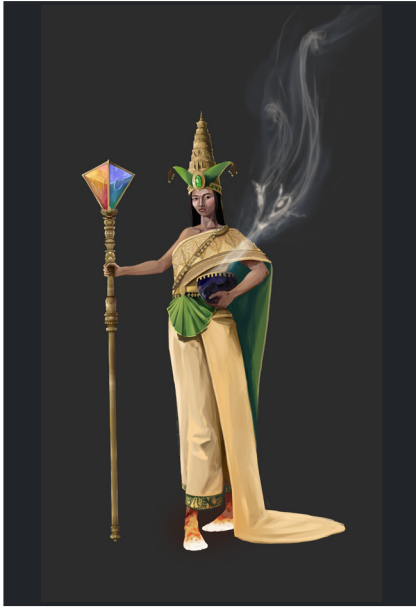


Fig. 63: arte final de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).



Fig. 64: bocetos del arte final de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).

decidimos deshacernos del arma en favor de un cetro. Diseñamos la corona en busca de formas que nos alejaran del rol de sacerdotisa. También rediseñamos el recipiente que porta la Emperatriz; eligiendo la versión de obsidiana con bordes dorados porque contrastaba con el traje, tenía una apariencia única y nos daba una conexión con el volcán. El cetro lo hicimos un elemento protagonista y, siguiendo el tema de los cristales, lo rematamos con paneles de vidrio de diferentes colores; significando la diversidad y la unidad de las razas de las islas.

El diseño de la corona está inspirado por los templos de Angkor. Para reforzar el estatus de la pieza, la corona está decorada con un jade. La joya está sujeta por una pieza dorada de la que brotan dos largas telas rematadas por adornos dorados que emulan las orejas de un caracal. El diseño del vestido parte de un *sabai*, un vestido tradicional tailandés que se caracteriza por una gran pieza de tela que envuelve el torso y cuelga sobre el hombro. Sobre este hombro también cuelga una elaborada cadena que rodea el torso. El cinturón está hecho de metal; de él cuelgan un gran ornamento de tela y pequeños adornos metálicos. Las dos faldas contrastan con el resto del vestido por su sencillez, dejando respirar al diseño. Esto permite llevar la atención a los pies y el bordado inferior. Finalmente, el gran bastón de metal está sobrecargado de ornamentación. La pirámide invertida de cristales que remata el cetro crea diferentes combinaciones de colores y busca emular las vidrieras medievales; símbolo de lo divino. Por último, quisimos representar humo saliendo del recipiente. Encontramos que el mejor resultado formal surgía al mezclar grandes veladuras blancas con trazos fino muy difuminados pero con mayor opacidad. Aprovechamos para dar a estas emanaciones la forma de un caracal, un detalle que incluimos porque añade al misticismo del personaje.



Fig. 65: Retrato del rey Luis XIV. Hyacinthe Rigaud (1701).



Fig. 66: *El guardia nubio*. Ludwig Deutsch.

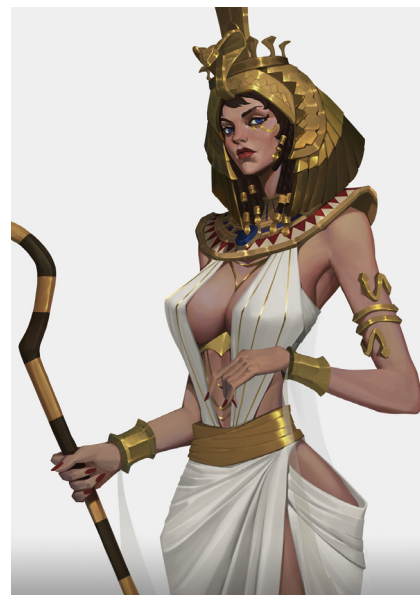


Fig. 67: *sin título*. Jin Yi (2022).

A nivel técnico pintamos cada pieza en una capa diferente para facilitar correcciones y modificaciones futuras. La pose está en gran parte basada en el *Retrato del rey Luis XIV* [fig. 65] de Hyacinthe Rigaud. Creímos que la mejor manera de encontrar una pose para una emperatriz sería buscarla en la realidad; y eso hicimos. A la hora de representar las telas, observamos las soluciones que el pintor orientalista Ludwig Deutsch presenta en sus cuadros [fig. 66]. Finalmente, también reunimos referencias del diseñador de personajes Jin Yi. Sobre todo estudiamos cómo resuelve técnicamente diferentes materiales brillantes [fig. 67]. Este es el trabajo en el que más referencias hemos usado. No sólo miramos obras de otros artistas; también buscamos imágenes reales de ropa, joyería, modelos y tomamos fotografías propias. Sin duda, estudiar estos referentes nos ayudó a alcanzar este resultado.

Creemos que con esta pieza hemos superado nuestros límites. Nos hemos armado de referencias de todo tipo que estudiamos cuidadosamente; hemos mimado todos los aspectos del personaje y exploramos en profundidad las ideas propuestas. Con esta obra hemos aprendido a pintar diferentes materiales, hemos ampliado nuestra biblioteca de referencias visuales y hemos alcanzado por primera vez un resultado que nos haya dejado completamente satisfechos.



Fig. 63: arte final de la Emperatriz.
Domingo Cabrera (2023).



3.2.7. Lágrima de alma

Cristalización de la esencia de un emperador o emperatriz de Walangia. Creada en un ritual secreto en el que una lágrima de obsidiana absorbe la esencia del futuro miembro del Panteón Inmortal. El artefacto resultante es casi indestructible y contiene la esencia de la persona. Los secretos del ritual se desarrollaron a partir de magias prohibidas de Imor.

Palabras clave: cristalización, lágrima, esencia, alma, sangre.



En la vida real, una gota del príncipe Rupert [fig. 68] es un tipo de formación cristalina interesante por la interacción de sus dos partes: la gota y la cola. La gota es muy resistente a ser golpeada, pero la cola es frágil, y de ser dañada la estructura entera explotará. Además de ser interesante a nivel científico, nos pareció que estos objetos tenían potencial simbólico como reflejo de la condición humana.

Al contemplar la existencia de espíritus de emperadores en el mundo de *Lupa Nantli*, recordamos las gotas del príncipe Rupert y elegimos que fueran el recipiente que almacenara la esencia de estos espíritus. La idea evolucionó hasta desembocar en la creación del Panteón Inmortal de Walangia y el ritual de cristalización del alma. El proceso de *concept* acabó siendo más una visualización de la idea que una exploración, ya que teníamos claro qué queríamos y era un concepto bastante simple.

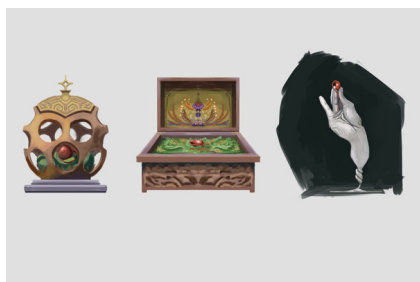


Fig. 68: gotas del príncipe Rupert.

Fig. 69: arte final de una Lágrima de alma. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 70: artes finales de recipientes de Lágrimas de alma. Domingo Cabrera (2023).

3.2.8. Walangia

La ciudad de Walangia se podría decir que es el centro del mundo. Nació de una humilde casa a los pies del volcán Wal y rápidamente floreció en una comunidad fuerte y unida. Es la capital del Imperio de Walangia; una nación soberana ubicada en el gran archipiélago de Qvf. Es una ciudad abierta y acogedora; mezclándose en sus calles, culturas y razas de todo el mundo. Está coronada por una ciudadela erigida en la ladera del volcán Wal.

Palabras clave: ciudadela, puentes, cosmopolita, comercio.

La idea de Walangia se empezó a gestar durante la asignatura de edición experimental. Cuando empezamos a concretar el universo de *Lupa Nantli* para este proyecto, tomamos las ideas propuestas en la asignatura como punto de partida. Sabíamos que Walangia era una ciudad cosmopolita, con una ciudadela con grandes puentes, una prestigiosa academia y un culto al volcán de la isla. Como ciudad portuaria con un gran centro de enseñanza, decidimos que Walangia sería una ciudad extensa y cosmopolita. En este momento realizamos un plano de la ciudad [fig. 71] que nos ayudaría a distribuir los distritos y en un futuro serviría de mapa a los jugadores. También nos ayudamos de un programa 3D (Blender) para crear el mapa del distrito del mercado de la ciudad. Esto nos ayudaría a entender mejor las escalas



Fig. 71: mapa de la isla de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

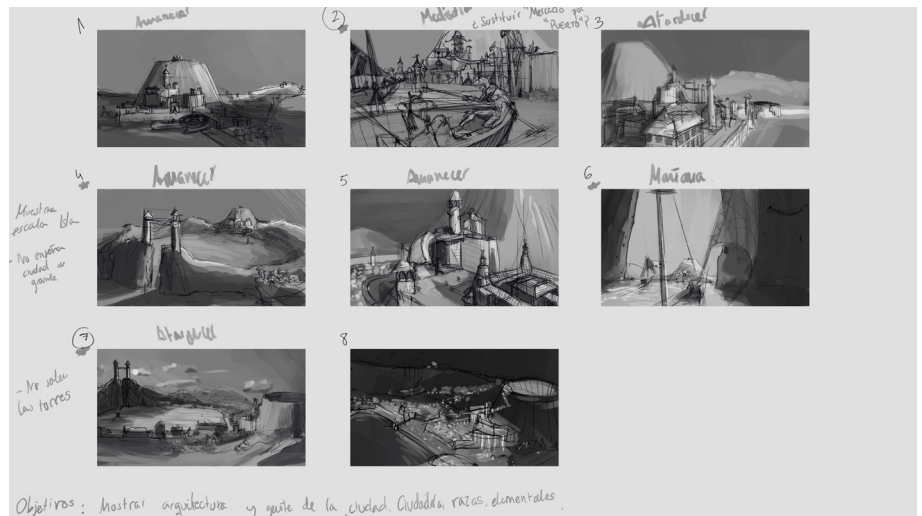


Fig. 72: bocetos de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

de los edificios respecto a las personas; a visualizar más fácilmente las diferentes perspectivas y encontrar diversos planos para nuestras ilustraciones de manera rápida gracias a la cámara virtual.

Partimos con la idea de realizar dos artes finales: uno que representara el puerto y otro en el que se viera el mercado de la ciudad. Teniendo en cuenta nuestro cronograma, elegimos dejar uno de ellos para el final; en caso de que nos faltara el tiempo para realizarlo. Esto se hizo para no tener dos *concept arts* de Walangia antes que del resto de lugares importantes. Para poder decidir cuál de los dos lugares representar primero realizamos una serie de bocetos de cada uno.

Finalmente elegimos el puerto porque nos permitía enseñar la ciudad de manera más amplia, contextualizando su situación geográfica y mostrando la ciudadela. Entre los bocetos [fig. 72] nos debatimos entre el 2 y el 7. El boceto 2 muestra una escena en particular del puerto de la ciudad. Nos pone al nivel de los personajes, ofreciendo una vista más subjetiva del lugar; dando el protagonismo a los muros y la ciudadela. El boceto 7, por el contrario, ofrece una vista general de Walangia. Se observa el puerto y los grandes faros que coronan la entrada al mar interior. También muestra lo refugiada que está la ciudad y la escala de sus construcciones; aunque la ciudadela pierde protagonismo ante el volcán. Finalmente elegimos el boceto 2. Creemos que es una imagen con más personalidad, que nos abre una ventana a la vida cotidiana de la ciudad que en una vista aérea se pierde.

Tras elegir la escena pasamos a diseñar la ciudadela. Los edificios de la ciudadela están basados en la arquitectura del sureste asiático; la estética fundamental del Imperio de Walangia. Sus edificios más emblemáticos se levantaban sobre plataformas de piedra y con pisos claramente diferenciados. A este estilo arquitectónico le sumamos la influencia estética de los *torogan* de Filipinas [fig. 73]; un tipo de casas elevadas sobre pilotes. Los *torogan* se caracterizan por su decoración. De las cabezas de los pilares exteriores sobresalen grandes

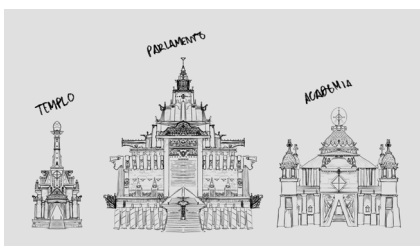


Fig. 73: fotografía de un *torogan* filipino.

Fig. 74: fotografía de los templos de Bagan.

Fig. 75: fotografía de los templo de Prambanan.

Fig. 76: diseños del templo, parlamento y academia de la ciudadela de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

ornamentos de madera llamados *panolong*, unas piezas decorativas que suelen representar serpientes marinas del folclore local.

—Para diseñar el templo nos basamos en los templos de Bagan [fig. 74] y Prambanan [fig. 75]. Como único requisito establecimos que el templo debía ser un edificio alto. Empezamos abocetando los edificios con mancha de un sólo tono y ayudándonos de la herramienta espejo de Photoshop. Probamos diferentes combinaciones de las formas que observamos en la imágenes de referencia, mezclando elementos como los pilares, las grandes bases macizas o las torres. El diseño elegido [fig. 76] creemos que ofrecía la silueta más original y única.

—El parlamento nació como un palacio imperial donde se alojaría la emperatriz. Pero conforme se desarrollaba el *concept*, a la vez nos cuestionamos si tenía sentido levantar un palacio tan lujoso para los humildes emperadores de Walangia. No nos gustaba la idea de tener un edificio privado en la ciudadela, así que decidimos que además de alojar la residencia del soberano, este edificio se dedicaría a la política; perteneciendo al pueblo además de al emperador. Visualmente nos gustó uno de los diseños que descartamos para el templo, así que lo reciclamos para el parlamento. El diseño incorpora elementos de los templos de Bagan combinados con los *torogan*; las casas de los antiguos líderes locales filipinos. Su estructura se levanta sobre una plataforma hecha con los pilares típicos de los *torogan*. Sobre estos pilares encontramos grandes *panalong* de piedra, estos ornamentos se repiten también en el segundo piso del templo.

—La academia es la biblioteca del conocimiento del Imperio de Walangia. Nuestro objetivo era crear un diseño diferenciado de los dos edificios anteriores. Para ello, nos alejamos de las siluetas de las imágenes de referencia. Consideramos que un edificio que alberga todo tipo de conocimiento podía mostrar cierto eclecticismo en sus formas. La academia reúne influencias de todo el mundo: la planta del edificio es más expansiva y abierta que las anteriores y junto con las prevalencia de las columnas apreciamos un diseño más abierto que los edificios vecinos. El factor único de la academia, sin embargo, son sus cinco cúpulas; símbolo de la maestría arquitectónica de los *walangianos* y prueba del conocimiento que albergan los muros de la academia.

—Aunque no nos serían de utilidad inmediatamente, también diseñamos los faros a la entrada de Walangia. El concepto de un doble faro vino del logo [fig. 77] que realizamos para el libro *Un caballeresco viaje por Lupa Nantli*. El logotipo servía de emblema para la Universidad de Walangia. En su momento consideramos que la simbología del faro (por su luz guía) era atractiva como reclamo. Explorando ideas encontramos que dos faros conectados por un puente potenciaban el mensaje original y exponían cierto nivel de soberbia por parte de la institución. El logotipo en un principio existió en un vacío, pero la idea se quedó en nuestra mente. Al desarrollar la ciudad portuaria de Walangia nos inspiramos en Cartagena, Murcia. En la

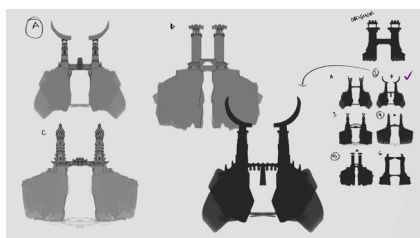


Fig. 77: logotipo de la Academia de Walangia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 78: diseños de los faros de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 79: fotografía de las Puertas de Istar.

Fig. 80: fotografía del Zigurat de Ur.

entrada a su puerto, Cartagena tiene dos faros. Por esa coincidencia creímos que era necesario rescatar los faros del logotipo de la Academia de Walangia y materializarlos como construcciones reales de la propia ciudad. El primer paso sería realizar diferentes bocetos adaptando el antiguo diseño a las nuevas características estéticas de la cultura *walangiana*. Entre los bocetos [fig. 78], elegimos el diseño que recuerda a unos cuernos porque nos parecía el más distintivo para los icónicos faros de la ciudad de Walangia. Además, su forma puede dar una pista sobre la autoría de los faros, al ser los carabaos una de las razas nativas de las islas y añadiendo así a la narrativa del diseño.

La ciudad de Walangia es un hervidero de culturas y quisimos mezclar el estilo original de la ciudad con diferentes corrientes arquitectónicas. En nuestra ilustración apreciamos principalmente la ciudadela, el paseo marítimo de Walangia y la entrada al puerto militar. La plataforma del nivel superior de la ciudadela y las puertas de las murallas están inspiradas por la Puerta de Istar [fig. 79]; mientras que la estructura de la ciudadela y las murallas toman como referente los antiguos zigurats mesopotámicos [fig. 80].

Para esta pieza partimos del boceto original [fig. 72] pero empezamos a trabajar como si se tratase de pintura *alla prima*, sin preocuparnos por diferentes capas de Photoshop; aunque más adelante sí empleamos las herramientas del programa para facilitar el proceso. Creemos que este método es el más disfrutable, porque nos da la soltura de la pintura tradicional en las fases tempranas y las facilidades de la pintura digital en la fase de pulido.

Usa el pincel de mayor tamaño posible[...]. Pinta las formas grandes primero. Reserva los acentos tonales y cromáticos para el final. Intenta suavizar los bordes que no tengan que ser afilados. Tómate tu tiempo para establecer el punto de interés. (Gurney, 2009, p. 190)

Respecto al boceto, decidimos mover el *balangay*¹² a la entrada del puerto militar para dejar libre la zona izquierda. La composición marcadamente horizontal está dividida en dos mitades en el eje central; ayudando a separar el primer plano con los dos pescadores de la ciudad. Queríamos centrar la atención en la mitad superior derecha de la pieza; para ello colocamos el mástil del bote de pesca a la izquierda y reforzamos esta “barrera” con varias cuerdas que nos guían hacia el lado derecho del cuadro. Queríamos que la arquitectura fuera la protagonista de este *concept art*, así que dimos poses pasivas a los pescadores, contribuyendo a alejar la mirada del espectador de esta zona. Oscureciendo algunas partes, como las montañas del fondo o la esquina inferior derecha, tratamos de guiar la mirada de forma más efectiva. Con las nubes quitamos protagonismo a las estatuas de las

12. Tipo de barco filipino de la época pre-colonial.

Fig. 81: arte final del puerto de Walangia. Domingo Cabrera (2023).



águilas, al volcán y a la zona muerta de la esquina superior derecha. Como últimos pasos añadimos capas de ajuste para darle un efecto brillante a las águilas y la ciudad, también retocamos colores en el cielo y el volcán.

Esta es la pieza más exigente que hemos realizado en todo el año. Nos obligó a estudiar diferentes edificios en busca de patrones que delatasen un estilo, nos empujó a examinar múltiples referencias y nos hizo revisar nuestros apuntes. También nos exigimos un nivel de acabado superior en el arte final. Aplicamos mucho de lo que hemos ido aprendiendo a lo largo del año en lo que respecta a luz y color, llevando el acabado técnico más allá de lo que estamos acostumbrados. Una de las mayores realizaciones que tuvimos fue la idea de añadir elementos a voluntad: unas simples nubes y las sombras que estas proyectan o el palo mayor de una barca pueden ser elementos compositivos que sirvan el único propósito de guiar la atención a los elementos que queramos enseñar. No todo lo que aparezca en la imagen debe tener una justificación premeditada. Quitarnos parte de esa obsesión por lo verosímil y el realismo fue liberador.

3.2.9. Mercenarios de Yver

El último *concept art* que realizamos en este trabajo es un grupo heterogéneo de mercenarios de la ciudad costera de Yver, en el frío continente de Imor.

Palabras clave: equipo, equilibrado, variado.

La idea de este *concept art* era representar un grupo de mercenarios cualquiera de Yver. Partimos de los arquetipos: líder, tirador, pícaro, bárbaro y hechicero. Los atributos de estos personajes fueron elegidos de forma aleatoria a través de tiradas de dados.

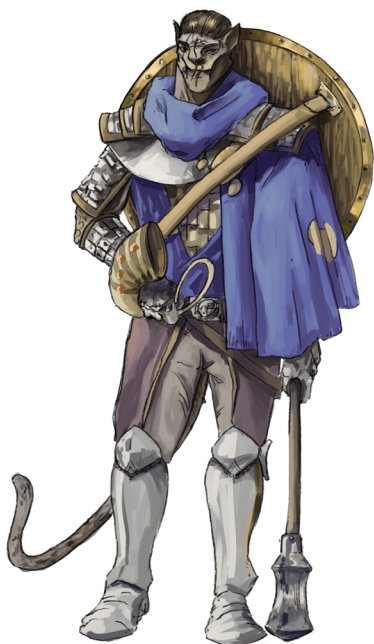


Fig. 82: arte final del líder de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 83: arte final de la berserker de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).



—Comenzamos por el líder [fig. 82]; un guerrero de la raza khoron. Le dimos una armadura media¹³, mezclando protección y agilidad. Utiliza una maza como arma y porta un gran escudo a su espalda. La maza es un arma muy polivalente y especialmente efectiva contra corazas; una de las carencias de armas punzantes o cortantes. El gran escudo es una herramienta defensiva muy valiosa. Decidimos que colgara de su espalda porque ayuda a diferenciar la silueta, lo aleja del arquetipo de *protector* y oculta menos partes de su cuerpo que si lo llevara en la mano. En la mano que queda ahora libre lleva un cuerno de guerra típico de los líderes de escuadrones.

—La bárbara [fig. 83] pertenece a la raza de los *goliath*. El bárbaro es un arquetipo que se caracteriza por su falta de inteligencia y salvajismo; es agresivo y se enfrenta a los problemas de frente. Esta clase en *D&D* se beneficia de llevar poca armadura; por lo que la vestimos con un gambesón ligero, cuero y una sola pieza de armadura del placas en el brazo izquierdo. Porta una hoz como arma; una elección inusual que creemos que le da personalidad a su diseño. Ese tipo de personajes suelen ser testarudos por naturaleza, algo que también los vuelve orgullosos; así que decidimos que tuviera el rol de portaestandartes del grupo.

—El tirador [fig. 84] es un carabao. Sabiendo que el tirador pertenece a una de las razas de Walangia le dimos uno de los arcabuces que diseñamos previamente; creando un arquetipo híbrido entre luchador y tirador. Recordamos que las armas de fuegos son invenciones muy novedosas en este mundo y sus usuarios no están adaptados a su uso. El arcabuz posee una gran bayoneta para poder usarse de lanza en el cuerpo a cuerpo; esta aproximación al combate nos empujó a darle una armadura pesada que le protegiera en encuentros cercanos. De su pecho cuelga un cinturón con recipientes de madera utilizados para llevar las raciones de pólvora para el fusil. Pusimos especial atención a la cabeza del personaje porque los cuernos y orejas nos daban una silueta única. Para mostrar su experiencia en batalla retomamos las medallas que diseñamos previamente para la armadura de Sasa y las convertimos en accesorios para la cabeza.

—El pícaro [fig. 85] es un lagarto escurridizo y veloz. Su complexión es delgada y es de baja estatura. Sus colores están inspirados por pequeños anfibios y reptiles venenosos, intentando transmitir al diseño la letalidad de estos animales. Porta una silenciosa ballesta perfecta para infiltraciones. Decidimos recuperar la decoración que diseñamos para el arcabuz y aplicarla a la ballesta, conectando la estética de ambos *concepts*. La pose acechante combinada con la vela de su cabeza ayuda a darle una silueta diferenciada y reconocible.

—La hechicera [fig. 86] es una tarsier. Se encuentra levitando en una pose decidida. Los hechiceros son arquetipos de gran poder pero frágiles físicamente; esto se evidencia en la complexión delgada y la poca

13. En *D&D* hay 3 tipos de armadura: ligera, media y pesada.



Fig. 84: arte final del tirador de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).



Fig. 85: arte final del pícaro de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).



Fig. 86: arte final de la hechicera de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

presencia de armadura en su diseño. Las grandes orejas de los tarsier ayuda a darle una silueta reconocible a este personaje, así que decidimos no ocultarlas bajo la capucha. Sus grandes ojos naranjas también atraen la atención. Las ropas son sueltas y ligeras, típicas del arquetipo del hechicero. Porta en su torso una gran cadena de conchas típicas de Walangia.

El equipo comparte la combinación de azul y dorado. Estos colores destacan sobre los grises neutrales del metal y los ocre del cuero. El azul representa el mar que los integrantes cruzaron para llegar a Imor. El dorado es el color del Sol, patrón de la ciudad de Yver. El último paso fue combinar a todos los personajes en una agrupación [fig. 87], intentando que las tangentes nos dirigieran a puntos de interés y que las siluetas de los personajes aún fueran reconocibles. Poner al líder delante y al pícaro detrás (oculto por el carabao) también ayuda a reforzar sus roles en el grupo.

Este último trabajo fue un ejercicio más abierto y libre. Creemos que conseguimos crear algunos diseños únicos. Quedamos satisfechos con el resultado y nos pareció una de las propuestas más divertidas de este proyecto.



Fig. 87: arte final de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023)

CONCLUSIONES

A lo largo de la realización de este proyecto muchas cosas parecen estar cambiando en la industria del arte. No profundizaremos en el tema de las IA pero los artistas nos encontramos ante un futuro incierto. Es, por tanto, un mal año para tener claro que esta es verdaderamente nuestra vocación. Pero hablemos de nuestro trabajo.

Hemos cumplido los objetivos que nos propusimos. Al principio sobrestimamos nuestras habilidades, la rapidez con la que podríamos trabajar y el acabado técnico que podríamos conseguir. Sabemos ahora que necesitamos volver a los fundamentos del arte: estamos lejos de dominar el uso del color, el volumen, el control de la pincelada... Pero sabemos en qué debemos mejorar; sabemos dónde están nuestros límites y tenemos nuevos objetivos que cumplir gracias a este entendimiento. No todo son críticas; sin duda hemos visto una mejora frente a las piezas que realizamos el año anterior. Hemos superado nuestros límites con algunas obras y nuestro conocimiento sobre el la pintura y el *concept art* es mucho mayor al que teníamos antes de comenzar este trabajo.

Durante el proyecto aplicamos partes del proceso de diferentes artistas profesionales en busca de metodología que añadir a la nuestra propia. Las lecciones más valiosas que aprendimos fueron dos:

—La realización de estudios previos mejoran exponencialmente el resultado final.

—Incorporar herramientas 3D en las fases tempranas de una obra agilizan mucho el proceso; nos conviene, por tanto, mejorar nuestras habilidad con estos programas.

Por otro lado, este proyecto nos empujó a desarrollar el mundo de *Lupa Nantli*. Julián del Rey — *concept artist* en Riot Games— recomendó en una charla tener un refugio artístico personal donde escondernos en los momentos malos; en esas situaciones de bloqueo cuando nos falta inspiración. El mundo de *Lupa Nantli* se ha convertido a lo largo de este trabajo en nuestro refugio.

Curiosamente, nos dimos cuenta de la importancia de tomar apuntes. Mientras leíamos los libros de James Gurney fuimos anotando los puntos que nos resultaron educativos, interesantes o potencialmente “citables”. En un principio lo hicimos para fácilmente encontrar la referencia bibliográfica, pero con el tiempo nos hallábamos revisando el documento y revisitando las páginas originales. Nos percatamos de que durante la persecución de la excelencia en la técnica plástica a lo largo de la carrera, habíamos dejado de lado la humilde práctica de estudiar apuntes. Esta es una lección que indudablemente aplicaremos en el futuro. Quizás fuera necesario salir de la universidad para que surtieran efecto todas esas enseñanzas latentes que aún no habíamos interiorizado.

También hemos encontrado ánimos de parte de *concept artists* profesionales. Gracias a la investigación que realizamos sobre el campo

del *concept art*, encontramos adyacente a la información presentada durante este documento; palabras de ánimo por parte de la mayoría de estos artistas veteranos, palabras que dan alas a futuros junior *concept artists*.

Reflexionamos mucho a lo largo de este año sobre nuestro papel en la industria y en el mundo en general. No valorábamos, hasta la realización de este trabajo, lo inusual que es poder mostrar al mundo nuestras ideas. La mayoría de las personas no pueden representar las imágenes que pasan por sus cabezas; y es por eso que nos necesitan a los artistas para poder contar sus historias. Hay un valor en nuestras habilidades que no apreciábamos hasta la realización de este trabajo, y esa es una lección que no olvidaremos nunca. Quizás el arte como profesión quede obsoleto antes de que acabe la década por culpa de las IA, una desgracia ahora que vemos la verdadera belleza de ser un creador. Igualmente, esperamos poder entrar a la industria del *concept art* gracias a lo que hemos aprendido a lo largo de este trabajo, aunque casi esperamos aún más no ser los últimos en poder hacerlo. Ojalá dentro de cien años alguien decida perseguir una carrera artística al ver alguno de nuestros diseños en su película favorita, al igual que hicimos nosotros cuando éramos pequeños al acabar de ver el *making of* de *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith*.

BIBLIOGRAFÍA

Anka, K. [@kristaferanka]. (2023, 12 de junio). My man #MilesMorales

Miles was probably one of the hardest assignments conceptually for me. I struggled greatly finding something new with the costume but also holding on to what worked about the ITSV costume. these were done over the course of 5 months.

#AcrossTheSpiderVerse. Twitter. <https://twitter.com/kristaferanka/status/1668289181909667840>

Anpo, Y. y Kadoi, K. (Director). (2023). Resident Evil 4 Remake. [Videojuego]. Capcom.

Baptizal, E. y Campos-Oriola, R. (Director) .(2023). Dead Space. [Videojuego]. Electronic Arts.

Bennett, T. (2023). The Art of Avatar The Way of Water. Dorling Kindersley Ltd.

Brown, R. (2016, 7 de noviembre). *Concept art* Workflow, from script to final [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6KayPOeJub0>

Brunet, M. (2022, 23 de abril). Beginner's guide to coloring (your drawings). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MndJKaMQACY>

Cheshire, B. (2021, 30 de septiembre). *Concept art*: Interview with Bob Cheshire. Artstation Magazine. <https://magazine.artstation.com/2021/09/concept-art-interview-with-bob-cheshire/>

Chiu, B. (2018, 23 de abril). The Godfather of Digital Painting, Craig Mullins [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg>

Contribuidores de Wikipedia. (2023a). Construcción de mundos. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Construcci3n_de_mundos

Contribuidores de Wikipedia. (2023b). *Dungeons & Dragons*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

Cooper, P. (Anfitri3n). (2019-presente). Fall of Civilizations [Podcast]. Youtube. <https://www.youtube.com/@FallofCivilizations/featured>

Goodine, R. (2021). Meet Art Director Magali Sonnet-Debard.

ArtStation Magazine. <https://magazine.artstation.com/2021/10/interview-with-art-director-magali-sonnet-debard/>

Gunardi, T. (2018, 21 de junio). Character Design: Shape Language and Readability. Medium. <https://medium.com/@EightyLevel/character-design-shape-language-and-readability-6ee4bb6f98a6>

Gurney, J. (2009). *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Andrews McMeel Publishing.

Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.

Heilung (2022). Asja [Canción]. En *Drif*. Season of Mist.

Kaniuga, T. (2019). How to apply for art jobs! Why don't art schools teach ANY of this? [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Di_XW36iAww

Kaniuga, T. (2020). What's an art house? *Concept art* outsourcing. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HZ_Ez0NJqEg

King, D. [@delaneykingrox]. (2022, 26 de febrero). It usually isn't the final polished art work you may be used to seeing. It can be stick figures, a top down scribble of the level layout or a photograph with some ballpoint pen drawings on it. Twitter. <https://twitter.com/delaneykingrox/status/1497394502516211712>

Lam, J. [@axl99]. (2023a, 14 de enero). Depends on project and scope of the role required for your studio size. Some skills like collaborating with multiple departments and designing with narrative in mind are invisible and can't be put into a portfolio. Ideas first. Anyone can polish art to death. Uniqueness helps. Twitter. <https://twitter.com/axl99/status/1614332454277623809>

Lam, J. [@axl99]. (2023b, 14 de enero). Syd Mead has the best approach to his craft and I agree with him. I want a problem solver who can work well with people. I need a designer. Not an illustrator. The ability to have a unique creative voice is important to help a project do the same. *If* the project allows. Twitter. <https://twitter.com/axl99/status/1614332454277623809>

Lilly, E. (2015). *The Big Bad World of Concept art for Video Games: An Insider's Guide for Students*.

Lucas, G. R. (Director). (2005). *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith* [Película]. Lucasfilms.

Marques, B. (2021). The ArtStation Guide to Going from Student to Professional Artist. ArtStation Magazine. <https://magazine.artstation.com/2020/09/the-artstation-guide-to-going-from-student-to-professional-artist/>

Mearls, M. y Crawford, J. (2014). *D&D Monster Manual*. Wizards of the Coast LLC.

Noclip - Video Game Documentaries. (2021, 10 de mayo). The Making of Dishonored | Noclip Documentary [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wsQiKKfKxug>

Oxford Learner's Dictionary. (m.) Gameplay. En el Oxford Learner's Dictionary. Recuperado el 24 de junio, 2023, en <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gameplay>

Riot Games. (2017, 20 de abril). Creative Collaboration: Making *League of legends* Champions [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=j-k3TbFwMgl>

Riot Games (2023) Work with us – *Concept art* Lead – Teamfight Tactics Singapore. <https://www.riotgames.com/en/work-with-us/job/4183625/concept-art-lead-teamfight-tactics-singapore>

Versprille, L. (2021). *The Islands of Sina Una*. Hitpoint Press Inc.

WDO. (2015). Definition of industrial design. <https://wdo.org/about/definition/>

Whitten, S. (2021, 13 de marzo). *Dungeons & Dragons* had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. <https://www.cnbc.com/2021/03/13/Dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

Zavala, M. [@MegZavala]. (2023a, 25 de febrero). Most game *concept art* jobs primarily focus on blueprints or turnarounds. Painting pretty things will usually come second to communicating precise, accurate details for your team. Twitter. <https://twitter.com/MegZavala/status/1629471674008743937>

Zavala, M. [@MegZavala]. (2023b, 25 de febrero). also, most *concept art* in art books is cleaned up and polished after the production work is completed. Attempting to polish every piece during production will wipe you out eventually lol. Twitter. <https://twitter.com/MegZavala/status/1629474583928799232>

GLOSARIO DE IMÁGENES

Fig. 1: *concept art* de un *magnaguardia*. *Star Wars Episodio III*. (2005)

Fig. 2: *concept art* de General Grievous acompañado de dos *magnaguardias*. *Star Wars Episodio III*. (2005)

Fig. 3: *moodpaint* del puerto de Londres. *Assassin's Creed Syndicate* (2015).

Fig. 4: *concept art* de dardos tranquilizantes. *Dishonored* (2012).

Fig. 5: ilustración de la marca del hereje. *Dishonored* (2012).

Fig. 6: *concept art* de perro zombie. *Resident Evil: The Final Chapter*. Jordan Nieuwland (2016).

Fig. 7: *concept art* de Darth Maul. *Star Wars Episodio I*. Iain McCaig (1999).

Fig. 8: captura de pantalla de barriles destructibles dentro del videojuego. *Resident Evil 4* (2003).

Fig. 9: captura de pantalla de un escuadrón de enemigos dentro del videojuego. *Halo 3* (2007).

Fig. 10: captura de pantalla de una batería de energía dentro del videojuego. *Dead Space* (2008).

Fig. 11: captura de pantalla de un *berserker* dentro del videojuego. *Metroid Prime 3: Corruption* (2007).

Fig. 12: progresión de las mejoras del hacha *Leviathan* en el videojuego *God of War* (2018).

Fig. 13: captura de pantalla del enemigo *Chomp Cadenas* dentro del videojuego. *Super Mario 64* (1996).

Fig. 14: captura del enemigo *cyberdemon* dentro del videojuego *DOOM* (2016).

Fig. 15: *concept art* de Pantheon. *League of Legends* (2019).

Fig. 16: doble página del *Manual de monstruos* de *Dungeons & Dragons* (2015).

Fig. 17: mapamundi de Lupa Nantli. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 18: *Coraza del cielo*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 19: *Armadura ceremonial del Gran Sacerdote de Wal*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 20: *Coraza del hombre muerto*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 21: *Aegis*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 22: *Conquistador*. Age of Empires III. Craig Mullins (2005).

Fig. 23: *Stechhelm*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 24: *Armadura de placas*. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 25: *Handshake*. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 26: bocetos del retrato de Axia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 27: *turnaround* de Axia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 28: bocetos de siluetas de Axia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 29: bocetos de armaduras de Axia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 30: detalle de la guadaña de Axia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 31: bocetos de poses de Axia. Domingo Cabrera (2023).

- Fig. 32: *linearts* del turnaround de Axia. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 33: *turnaround* a color de Axia. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 34: arte final de Axia. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 35: bocetos de siluetas de Sasa. Domingo Cabrera (2022).
- Fig. 36: ilustración de Sasa durante la Gran Plaga. Domingo Cabrera (2022).
- Fig. 37: estudio pictórico de la fotografía de un gambesón. Domingo Cabrera (2022).
- Fig. 38: pruebas de color de Sasa. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 39: arte final de Sasa. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 40: primeros bocetos del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 41: *kampilan* filipino.
- Fig. 42: variaciones del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 43: variaciones del mango del arcabuz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 44: detalle del gatillo de un arcabuz real.
- Fig. 45: estudio pictórico de un arcabuz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 46: *Armas de la RDA. El Arte de Avatar El Sentido del Agua*. Bennet, 2023, p. 240.
- Fig. 47: arte final de arcabuz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 48: detalle del mapamundi de Lupa Nantli. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 49: bocetos de Yver. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 50: fortaleza de Butrón.
- Fig. 51: boceto final de Yver. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 52: bocetos de la muralla de Yver con personas a escala. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 53: primeros pasos del arte final de Yver. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 54: arte final de Yver. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 55: bocetos de siluetas del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 56: bocetos del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 57: bocetos a color del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 58: bocetos a color modificados del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 59: arte final del Cincel de Jorm. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 60: fotografía de un caracal.
- Fig. 61: pruebas de color de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 62: bocetos de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 63: arte final de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 64: bocetos del arte final de la Emperatriz. Domingo Cabrera (2023).
- Fig. 65: *Retrato del rey Luis XIV*. Hyacinthe Rigaud (1701).
- Fig. 66: *El guardia nubio*. Ludwig Deutsch.
- Fig. 67: *sin título*. Jin Yi (2022).
- Fig. 68: gotas del píncipe Rupert.

Fig. 69: arte final de una Lágrima de alma. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 70: artes finales de recipientes de Lágrimas de alma. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 71: mapa de la isla de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 72: bocetos de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 73: fotografía de un torogan filipino.

Fig. 74: fotografía de los templos de Bagan.

Fig. 75: fotografía de los templos de Prambanan.

Fig. 76: diseños del templo, parlamento y academia de la ciudadela de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 77: logotipo de la Academia de Walangia. Domingo Cabrera (2022).

Fig. 78: diseños de los faros de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 79: fotografía de las Puertas de Istar.

Fig. 80: fotografía del Zigurat de Ur.

Fig. 81: arte final del puerto de Walangia. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 82: arte final del líder de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 83: arte final de la berserker de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 84: arte final del tirador de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 85: arte final del pícaro de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 86: arte final de la hechicera de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023).

Fig. 87: arte final de los mercenarios de Yver. Domingo Cabrera (2023)

