



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Mythen. Diseño de personajes femeninos para el  
videojuego Overwatch.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Álvarez Casado, Jennifer

Tutor/a: Poveda Coscollá, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

La producción artística de este proyecto final de grado se centra en la creación y desarrollo de tres personajes femeninos para el videojuego Overwatch, de la empresa Blizzard Entertainment.

El videojuego nos presenta un mundo con temática futurista, en el cual los protagonistas son agentes que forman una organización llamada Overwatch, que trata de combatir los crímenes que podrían provocar el fin del mundo por la inteligencia artificial.

Mi papel en este proyecto consiste en diseñar los personajes y sus props en digital 2D, el cual muestra todo el proceso y el resultado final en forma de artbook. En el primer apartado se ha realizado un estudio teórico y recopilación de cuentos clásicos, que inspiró a la creación de estos personajes donde se ve la dualidad de los mismos, tanto buenos como malos.

Tras la búsqueda de relatos y definir de forma original conceptualizando los personajes, se realizará la creación mediante dibujos: visualizando su anatomía, habilidades, aptitudes y papel dentro del juego. Pautado en una metodología de realizar bocetos, definición del diseño, turn around, paletas de color y renderizado final.

## PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes, artbook, ciencia ficción, cuentos , videojuego , Overwatch.

## SUMMARY

The artistic production of this final degree project focuses on the design and creation of three female characters for the video game Overwatch, developed by Blizzard entertainment.

The video game presents us with a futuristic themed world, in which the protagonists are agents who form an organization called Overwatch, which tries to combat crimes that could cause the end of the world by artificial intelligence.

My role in this project is to design the characters and their props in 2D digital, which shows the whole process and the final result in the form of an artbook. In the first section, a theoretical study and compilation of classic tales has been carried out, which inspired the creation of these characters where you can see the duality of them, both good and bad.

After searching for stories and defining in an original way conceptualizing the characters, the creation will be done through drawings: visualizing their anatomy, skills, aptitudes and role in the game. Based on a methodology of making sketches, definition of the design, turn around, color palettes, and final rendering.

## KEYWORDS

Character design, artbook, Sci-fi, Tales, video games, Overwatch.

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dedicar unas palabras a las personas que me han ayudado en este proyecto.

Muchas gracias a Kevin por ayudarme en la revisión de la memoria y darme ideas, pero sobre todo por apoyarme en todo.

A Carmen Poveda, por ser tan buena y amable, y por guiarme a lo largo de este proyecto con tus buenos consejos.

A todos los profesores que me han enseñado a lo largo de la carrera.

Y a las amistades que he conocido durante estos años de estudio.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
2.1 Generales	6
2.2 Específicos	6
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
4.1 Diseño de personajes para videojuegos	8
4.2 Cuentos literarios	9
4.3 Cómics fabulas	10
4.4 Referentes e inspiraciones	11
4.4.1 Hicham Habchi	11
4.4.2 Loish	12
4.4.3 Laia López	13
4.4.4 Arnold Tsang	14
<b>5. MYTHEN: DISEÑO DE PERSONAJES FEMENINOS PARA OVERWATCH</b>	<b>15</b>
5.1 Descripción de mythen	15
5.2 Mundo de overwatch	15
5.2.1 Descripción del videojuego	16
5.2.2 Historia de personajes	17
5.3. Mapa conceptual	20
5.4. Proceso de creación	20
5.4.1 Ficha de personajes	20
5.4.2 Ricitos de oro	21
5.4.2.1 Moodboard	21
5.4.2.2 Fase de bocetos	21
5.4.2.3 Fase de diseño	22
5.4.2.4 Arte final. Splash art	24
5.4.3 Úrsula	
5.4.3.1 Moodboard	25
5.4.3.2 Fase de bocetos	25
5.4.3.3 Fase de diseño	26
5.4.3.4 Arte final. Splash art	28
5.4.4 Mulan	
5.4.4.1 Moodboard	29
5.4.4.2 Fase de bocetos	29
5.4.4.3 Fase de diseño	30
5.4.4.4 Arte final. Splash art	31
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>32</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>33</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>35</b>
<b>9. ANEXOS</b>	<b>41</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

En esta propuesta de final de grado, abordaré las cuestiones de la desigualdad de género de la mujer en los ámbitos de los videojuegos y sociedad.

Desde muy pequeña, mi pasión ha sido sumergirme en cuentos literarios y videojuegos. Estos hobbies, junto con mi amor por el arte, me han inspirado profundamente. Pasaba horas leyendo libros y explorando mundos ficticios en la consola, atraída especialmente por la narrativa y el diseño artístico. Mi motivación es diseñar personajes con tal profundidad que los jugadores puedan empatizar y sentir una conexión con ellos.

El tema elegido para este trabajo se centra en la fantasía y un mundo futurista que aborda uno de los temas más actuales: la inteligencia artificial. A medida que los avances en esta tecnología continúan, se plantea una inquietante posibilidad: la inteligencia artificial podría convertirse en la causa de la exterminación de la humanidad. Este escenario futurista nos invita a reflexionar sobre las implicaciones éticas y las consecuencias potenciales de nuestros desarrollos tecnológicos.

A continuación, se visualizará el proceso completo, desde la búsqueda de referentes como escritores tradicionales y artistas digitales, hasta las sagas de cómics que inspirarán el estilo visual. Se explorará la historia del videojuego elegido y se desarrollarán relatos de personajes que encajen en ese mundo. El proyecto destacará por la investigación exhaustiva de imágenes y la creación de bocetos con muchas variaciones. La fase de diseño incluirá dibujos detallados y las acciones de los personajes, culminando en una ilustración final que integre todos los conocimientos adquiridos durante la carrera.

Finalmente, continuará aumentando la colección de personajes de cuentos y se materializará en un *artbook*<sup>1</sup> físico que recogerá todo el proceso creativo. Además, se realizarán camisetas, tazas y bolsas con las ilustraciones de los personajes, para que las más jóvenes puedan admirar a las heroínas del futuro.

---

<sup>1</sup> *Artbook* es una manifestación artística donde documentar todas las ideas, bocetos o inspiraciones en una composición para plasmar cualquier proceso creativo.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 GENERALES

El objetivo principal de este trabajo será realizar los diseños completos de personajes femeninos para el videojuego *Overwatch*, con el propósito de conseguir un acabado profesional en todo el proceso para ser mi portfolio, lo presentaré a *Blizzard entertainment* y a empresas del mismo sector. Además, crearé personajes con una personalidad que se verá por sus gestos y acciones expresivas, dotándolos de vida.

### 2.2 ESPECÍFICOS

- Pautaré metas en cada apartado del proyecto, con la finalidad de tener un orden y simularé los tiempos exhaustivos, que dan a los profesionales con un cronograma.
- Realizaré diseños de 3 personajes de los cuales 1 será de villana y 2 heroínas con su proceso completo donde se verá mucha variedad. Haré un 1 prop/accesorio que será el arma del personaje u elementos que sean característicos de ellos. Además, realizaré los artes finales de los personajes en ilustraciones en el mundo de *Overwatch*.
- Mostraré los conocimientos aprendidos en la carrera de Bellas Artes.
- Crearé un *artbook* donde se recogerá todo el proceso del trabajo realizado.
- Conseguiré un aspecto original y la línea tendrá una gran importancia en los bocetos que será semejante al estilo del videojuego.

### 3. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este proyecto he decidido aplicar los conocimientos contemplados en las asignaturas cursadas de práctica digital: Concept Art<sup>1</sup>, Morfología Estética, Producción de Animación I y Metodología de Proyecto.

Mi metodología para la rama de diseño de personajes comienza realizando una lluvia de ideas por la cual me he centrado en el mundo literario de los cuentos de ficción. Los libros me parecen muy relevantes para dar vida a un personaje ficticio, por su profundidad mediante las palabras que hacen que sean tan libres y únicos para plasmar cómo serán, ya que cada persona se los imagina distintos.

En este caso, hice una investigación de relatos clásicos de los hermanos Grimm<sup>2</sup>, Hans C. Andersen<sup>3</sup>, Robert Southey<sup>4</sup> y Xu Wei<sup>5</sup>. Además, la alumna se ha encargado de la búsqueda de referentes artísticos e imágenes para depurar la idea de forma visual y documentar acerca de la vestimenta, estilos, colores, etc.

Posteriormente, ha pasado por un proceso de abocetado en búsqueda del estilo del conjunto de los personajes, llegando a consolidar un estilo similar al *Disney* tradicional 2D, con la línea muy presente e implementando el volumen, ya que será para un videojuego 3D. El proceso se divide en bocetos de caras, proporción de los cuerpos y vestimentas. La siguiente parte sería desarrollar el diseño final del personaje a línea con sus sombras y una grisalla simple para mostrar el volumen. Implementaremos diferentes paletas de color y sus texturas mediante la psicología del color.

Con el personaje diseñado realizaremos los gestos, acciones, poses y el *turn around*<sup>6</sup> para desarrollar su personalidad por medio de los trazos sueltos. Finalizando con las habilidades y armas dependiendo del personaje y su función en el videojuego, en la que se diseñó una ilustración que representa todo lo realizado uniéndose en una escena del videojuego *Overwatch* 2.

---

1. *Concept art* es la disciplina que crea imágenes y diseños iniciales utilizado para desarrollar el estilo de un proyecto. Utilizan la historia para construir ese concepto como una guía.

2. *GRIMM, W. y J.* son dos escritores alemanes que recopilaban y publicaban libros sobre cuentos populares y de hadas durante el siglo XIX. Sus libros más famosos son *Caperucita roja*, *La Bella Durmiente* y *Blancanieves*.

3. *CHRISTIAN ANDERSEN, H.* fue un escritor y poeta danés famoso por sus cuentos infantiles, entre ellos *El patito feo*, *La Sirenita* y *La reina de las nieves*.

4. *SOUTHEY, R.* fue un poeta y escritor británico conocido por su cuento de *Ricitos de oro*.

5. *WEI, X.* es un dramaturgo de la *Dinastía Wei* que hizo la balada de *Mulán*, un poema narrativo chino.

6. *Turn around* es un proceso técnico que nos permite visualizar el personaje desde todos los ángulos.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 DISEÑO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS

En la primera sección del marco teórico, hablaremos del diseño de personajes para videojuegos y la importancia que tienen los artistas que los realizan para enriquecer la experiencia del jugador.

Los videojuegos ofrecen una amplia variedad de protagonistas humanos, desde valientes guerreros hasta astutos ladrones y hábiles científicos. Cada protagonista jugable tiene sus propias habilidades únicas y personalidades distintas, lo que los hace memorables y queridos por los fans. Los personajes se identifican de muchos tipos: humanos, dioses, monstruos, seres mitológicos, etc. Suelen ser figuras principales, secundarios o NPC<sup>7</sup> de los cuales, por sus triunfos y diálogos, crean un vínculo emocional significativo entre el jugador y la entidad virtual. En resumen, los personajes de videojuegos son elementos cruciales en la creación de experiencias de juego inolvidables.

En el pasado, los primeros videojuegos presentaban avatares<sup>8</sup> simples y esquemáticos (fig. 1), gracias a las mecánicas y el diseño, se logró generar un mundo imaginario que permite interactuar con diversos elementos y seres virtuales. A lo largo del tiempo, se ha conseguido añadir una narrativa que mejoraba el videojuego debido a la influencia de los juegos de rol y las películas, atrayendo a un gran número de personas que disfrutaban de su entretenimiento. A medida que la popularidad de los videojuegos aumentaba, la tecnología digital ha ido evolucionando su diseño de los avatares con muchos detalles y diferentes estilos. Han alcanzado un gran realismo como vemos en la figura 2, llenos de personalidad y con historias más complejas a lo largo de la trama. En las dos imágenes se puede observar la evolución.



Fig. 1. Lara Croft, personaje de *Tomb Raider* (1996)

Fig. 2. Lara Croft, personaje de *Rise of the Tomb Raider* (2018)



<sup>7</sup> NPC o *Non playable character* significa personaje no jugable, forman parte de las misiones y los escenarios.

<sup>8</sup> Avatares es una representación gráfica que se asocia a un usuario para su identificación en un videojuego.



La labor del diseñador de *personajes*, en la que me enfocaré en este proyecto, se caracteriza en aportar ideas frescas, originales y creativas, creando personajes únicos inspirados en la literatura y arte tradicional donde los jugadores empatizan con ellos. Las habilidades y conocimientos que adquieren estudiando harán que surjan distintivos avatares virtuales gracias a las metodologías y las herramientas digitales, de las cuales destacan el 2D, 3D y mezclados, haciendo que surjan nuevas posibilidades mediante el arte tradicional y las nuevas tecnologías como la Inteligencia artificial.

Actualmente, con la desarrollada inteligencia artificial, hacen que sea más fácil para las empresas sacar programas de los cuales, con decir lo que deseas, te realizan en pocos segundos una gran variedad de imágenes, videos, etc. Hacen que el artista tenga que actualizarse y mejorar sus dotes para que sea un trabajo original y mucho más creativo. En lo que nos hace pensar es en unirse y llevarlo a nuestro terreno utilizando la herramienta que nos proporciona para dar una nueva perspectiva a nuestros proyectos, la cual hará que sea más rápido, por sus facilidades, crear imágenes que pueden servir para inspirar.

## 4.2 CUENTOS LITERARIOS TRADICIONALES

En esta sección me centraré en los cuentos literarios tradicionales<sup>9</sup>, como he comentado en los anteriores apartados, los he usado como base de mis avatares femeninos usando partes importantes de los relatos para sus habilidades y acciones, ahora hablaremos de la importancia de la literatura infantil.

Los relatos más antiguos provienen de China, India y Oriente, y con el paso del tiempo no tienen nada que ver con la versión original y de los cuales las industrias del cine han modificado para que tengan finales felices como *Walt Disney*.

A inicios del siglo XIX, el origen de uno de los libros de literatura infantil más populares se encuentra en la colección de poesías basadas en cuentos populares alemanes<sup>10</sup> de los escritores Clemens Brentano<sup>11</sup> y Achim von Arnim<sup>12</sup> entre 1805 y 1808.

“Los escritores Clemens Brentano y Achim von Arnim pretendían recuperar los tesoros de la poesía popular alemana”



Fig. 3. A. von Arnim, C. Brentano, *Des Knaben Wunderhorn* (El cuerno mágico de la juventud). Publicado en 1808.

9 El cuento literario tradicional es un relato de ficción breve que forma parte de la cultura popular que se transmite de boca en boca entre conocidos a lo largo de los siglos.

10 HERNANDEZ, I. *Historia Nacional Geografic* (2023, 12 diciembre) Información sacada de esta web. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/blancanieves-cenicienta-asi-nacieron-cuentos-hermanos-grimm\\_13190](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/blancanieves-cenicienta-asi-nacieron-cuentos-hermanos-grimm_13190)

11 BRENTANO, C. Narrador y dramaturgo alemán, miembro del grupo de escritores románticos encargados al estudio del folclore.

12 VON ARNIM, A. Poeta y novelista alemán, importante miembro de la llamada segunda escuela de románticos alemanes inspiró a los hermanos Grimm a recolectar relatos.



Fig. 4. Portada del primer libro de *Los cuentos de los hermanos Grimm*, . Publicado en 1812.

Prusia estaba en guerra contra Francia y el país vivía un periodo de exaltación nacional. Con el contexto de la indagación de las raíces alemanas, dos jóvenes alemanes, los hermanos Grimm, recibieron el encargo de C. Brentano y Achim von Arnim de recopilar historias populares para fomentar ese espíritu nacional. Los Grimm fueron profesores de universidad con un gran interés por la filología alemana se encargaron de recorrer todo el país y de las cuales participaron más de veinte personas, entre ellas hijas de vecinos y mujeres mayores del campo, pero la que más aportó a la colección fue Dorothea Viehmann<sup>13</sup>, que residía en la ciudad natal de los hermanos Grimm, Kassel. Puesto que Alemania fue tan importante para el relato tradicional, he puesto el título de mi proyecto en alemán dándoles un guiño al sitio de origen: Mitos traducido en alemán, Mythen.

El segundo escritor más famoso del que hablaremos es Hans C. Anderson, nacido en Dinamarca, fue un viajero empedernido que realizó diversos viajes que le sirvieron para inspirar y crear historias para niños, gracias a sus más de 150 cuentos infantiles como: la sirenita, la reina de las nieves, etc. Le han hecho ser uno de los grandes de la literatura tradicional y una gran inspiración para el mundo del arte.

**“Todo lo que miras puede convertirse en un cuento de hadas y puedes obtener una historia de todo lo que tocas.” Hans C. Andersen**

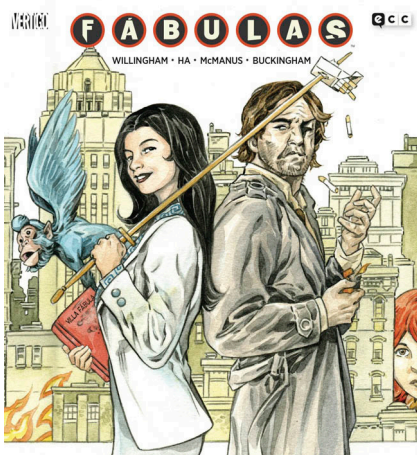


Fig. 5. Portada de *Fábulas*, vol.19, *Blanca-nieves* (2012).

### 4.3 CÓMICS FÁBULAS

*Fábulas* es una saga de cómics perteneciente a la editorial *DC Comics*, desde 2002; que fueron escritos y diseñados por Bill Willingham<sup>14</sup>.

La saga de *Fábulas/Fables*<sup>15</sup> consiste en historias de temática sobrenatural y misterio. Su trama gira en torno a los personajes de cuentos de hadas y relatos tradicionales, por ello se refieren a sí mismos como *fábulas*. Las *fábulas* han tenido que abandonar su tierra natal de fantasía a un mundo contemporáneo en Nueva York donde descubriremos que el villano que conquistó las tierras, los seguirá matando y esclavizando. El superviviente Lobo feroz, al ser detective y personaje principal, tendrá que resolver los asesinatos para volver a sus hogares.

<sup>13</sup> VIEHMANN, D. fue una cuentista alemana, la mayoría de sus cuentos más importantes de hadas fueron recopilados por los hermanos Grimm eran de ella, ya que escuchó numerosas historias en la taberna de su padre.

<sup>14</sup> WILLINGHAM, B. es un escritor y artista de cómics estadounidense, reconocido por su trabajo en las series *Elementals* y *Fables* publicados en *DC comics*.

<sup>15</sup> *Fábulas* es un relato breve de ficción, a menudo protagonizada por animales u objetos personificados, que tiene una intención de divulgar y enseñar valores.



Fig. 6. *Once Upon A Time* (2011).

Fig. 7. *The Wolf Among us*, escena del videojuego (2012).



Esta historia se ha adaptado en diferentes medios como la serie de *Once Upon A Time* donde aparecen personajes de cuento, por un hechizo olvidan su pasado y viven en una ciudad de Estados Unidos controlados por la madrastra de Blancanieves, la historia del cómic es diferente a la trama de la serie.

Además en 2012 sacaron el videojuego inspirado en *Fábulas*, *The Wolf Among Us*, que tuvo un gran recibimiento y muy buenas críticas. El estilo del videojuego es muy similar al cómic pero utiliza el 3D para la movilidad por el mundo y la investigación de pistas. Nos presenta un mundo donde podrás tomar decisiones cambiando cómo se desarrollará la historia de la búsqueda del asesino de los personajes.

## 4.4 REFERENCIAS E INSPIRACIONES

Los referentes de este proyecto se han clasificado en 4 artistas que han servido como inspiración durante el proceso de búsqueda y en mi época académica en la universidad.

### 4.4.1 Hicham Habchi

Hicham es un artista conceptual y de cómics, nacido en Marruecos. Actualmente vive en California, Estados Unidos. Partiendo de la información que hay en internet tendrá 27 años. Hicham estudió Bellas Artes y se licenció en Multimedia y Diseño Visual en Casablanca, Marruecos. Sus inicios fueron de Director de arte y artista de guiones gráficos para publicidad en Marruecos. Se mudó a Emiratos Árabes por un empleo en *Ubisoft*, además de trabajar como autónomo en reconocidas empresas de videojuegos. Actualmente, está trabajando a tiempo completo para *Riot Games* ejerciendo como *Concept artist* principal, *comic artist* y en proyectos personales como el libro que ha sacado titulado: *KHAT*.



Fig. 8. Habchi, H. Concept art para el videojuego *Project L* de la empresa, *Riot Games* (2023).

Fig. 9. Habchi, H. *Artbook KHAT* (2021)

16 *Grafismos* es una forma de trabajar mediante el trazo que transmite rasgos de nuestra personalidad y depende del material empleado.

Sus obras se centran en el proceso de diseño de personajes para videojuegos teniendo como referencias los cómics, la vida urbana y la publicidad. Tiene un estilo muy característico en la morfología de sus personajes, además muestra todo el desarrollo que realiza trabajando a partir de muchas poses y gestos. Sus bocetos destacan por el uso de muchas líneas sueltas y el resultado final es muy limpio y creativo.

Este artista me gusta mucho por cómo trabaja el desarrollo de sus personajes, sus bocetos me parecen muy expresivos puesto que realiza muchas poses que dan profundidad gracias al trazado y nos muestran variedad de personalidades. Además ha trabajado en videojuegos que me parecen muy interesantes y les da su toque, por ejemplo: ha rediseñado los personajes del juego *League of Legends* para un nuevo proyecto de la empresa, un juego de combates, con un estilo de cómic muy original. Para mi TFG, usaré el proceso de experimentar distintos tipos de: peinados, vestuario, poses y realzar la figura de los personajes con la línea suelta.



#### 4.4.2 Loish

Lois Van Baarle, más conocida como Loish, nació en Holanda el 11 de octubre de 1985, tiene 38 años. Es una ilustradora freelance, concept artist, diseñadora de personajes y animadora de Países Bajos. Estudió una carrera de animación en Hilversum, Países Bajos, después de graduarse empezó como autónoma con encargos de animación, arte para videojuegos e ilustraciones promocionales. Ha realizado trabajos para *LEGO*, *Amazon*, *Coca cola*, *EA*, etc... Actualmente, vive en Utrecht, Países Bajos. Además ha sacado tres libros donde se ven sus ilustraciones y sus procesos: *The Art of Loish* (2016) , *The Sketchbook of Loish* (2023) y *The style of Loish* (2023)



Fig. 10. Loish. Ilustración *Dive* (2023)

Fig. 11. Loish. Artbook *The Style of Loish* (2023)

Su estilo es influenciado por el *Art Nouveau*<sup>17</sup> siendo muy pictórico y suelto, se puede ver por sus ilustraciones cómo mantienen las líneas de boceto además de simular la pintura por las texturas y manchas que destacan sobre la línea. Lo que más destaca en sus trabajos son sus paletas de color, que son muy variadas pero se caracterizan por vibrantes, armoniosos y claroscuros potentes. Sus efectos de iluminación transmiten emociones, ya que pueden ser temas muy oscuros y pueden demostrar soledad o miedo, mientras que en los temas de fantasía usa escenarios llenos de colores llamativos y luces cálidas, además de figuras bien integradas en el fondo.

<sup>17</sup> *Art Nouveau* Estéticamente hay una evidente inspiración en la naturaleza: vegetales y las formas orgánicas se entrelazan con el motivo central; la línea recta no interesa, se prefieren las curvas y la asimetría.

Su arte es muy inspirador para mí, ya que usa los colores de forma muy armoniosa y con unos trazos de pintura que hacen que el color sea lo que más resalta, mientras que la línea lo usa como guía. Sus temas son muy narrativos, puesto que siempre hay objetos o escenas que acompañan a la figura que hacen que te transmita una historia bonita o triste. Además, su uso de la iluminación es magistral porque implementa los colores perfectos a la ilustración, mostrando colores vivos y resaltando al personaje de una escena oscura. En mi proyecto quiero hacer que las ilustraciones tengan mucho movimiento por sus curvas y que la iluminación sea un gran foco de atención como en sus obras.

#### 4.4.3 Laia López

Otra artista que me influenció fue Laia López, una artista de Barcelona, España (1994) que se dedica a la ilustración y diseño de personajes. Estudió bellas artes en Barcelona y, tras graduarse, trabajó en la industria editorial española para editoriales como *Random House*. Desarrolló su propio estilo artístico visualizando tutoriales y técnicas de otros artistas de forma autodidacta. Actualmente, trabaja en Norma Editorial y ha sacado varios libros de sus propios dibujos: *Gleaming* e *Iridescent the art of Laia López* y además, ha realizado ilustraciones para diferentes libros de otros escritores de los cuales ha tenido éxito en el público más joven.

El estilo de Laia es una mezcla entre *Disney* y el estilo japonés conocido por *manga*<sup>18</sup> y *anime*<sup>19</sup> por su estilización de los personajes y sus ojos grandes y alargados. Hace dibujos con línea suelta para sus estudios de cara, pero suele realizar ilustraciones con muchos detalles donde la línea predomina, la iluminación y las texturas de los materiales

Lo que más me gusta de Laia López, es su estilo tan característico de dibujo, que ha conseguido tras mucho esfuerzo siendo una gran inspiración para muchos artistas jóvenes y por las temáticas de fantasía que logran transportarnos a cuentos de magia. También me gustan mucho las paletas de colores que suele usar, ya que son muy suaves y con mucha iluminación además de unos personajes muy dinámicos. Laia es una gran inspiración para mí desde hace años.

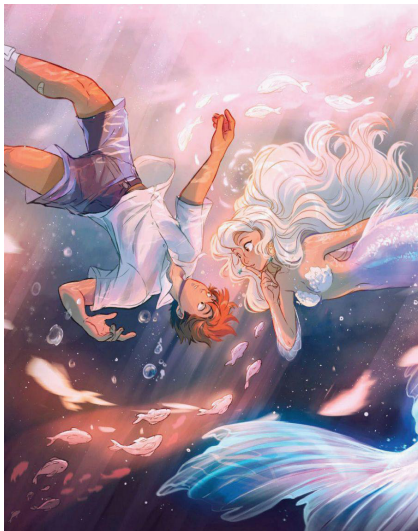


Fig. 12. López, L. Ilustración para el libro *Strawberry Moon: La hija de la luna* (2019)

<sup>18</sup> *Manga* es una forma de cómic y novela gráfica originaria de Japón. Las historias de manga suelen estar escritas en blanco y negro, lo que facilita a los lectores procesar la cantidad de contenido sin distracciones. Sin embargo, existen algunas ediciones especiales a todo color. Se caracteriza por los ojos grandes, siluetas esveltas, piel muy blanca y las páginas se leen de derecha a izquierda.

<sup>19</sup> *Anime* es un tipo de animación japonesa que ha ganado una gran popularidad. Se caracteriza por su estilo de dibujo único y distintivo, así como por abarcar una amplia variedad de géneros y temáticas. Inspirados de los mangas.



Fig. 13. Tsang, A. Ilustración de Sombra para *Overwatch* (2016)

Fig. 14. Tsang, A. Ilustración promocional para *Overwatch* (2016)

#### 4.4.4 Arnold Tsang



Arnold Chiu Tsang es un artista nacido en Toronto, Canadá (1982). Su trabajo se centra en el arte conceptual de la industria de los videojuegos. En Toronto estudió animación en *Sheridan College School of Animation, Art and Technology* y después diseño de cómics que le proporcionó varios años como artista en el mundo del cómic. Después siendo miembro de *Udon Studios*, realizó muchas ilustraciones para el videojuego de *Capcom*. El trabajo que más destacó en su carrera profesional fue en *Overwatch*, trabajando en *Blizzard Entertainment*. Actualmente, fundó la comunidad de metaverso *Azuki* donde suben ilustraciones y animaciones sobre un anime que están realizando.

Su estilo es una mezcla del grafismo del cómic y arte pictórico, ya que al haber estudiado cómic aún mantiene esos trazos y líneas marcadas, además de un estilo inspirado en el *manga*. Al ser artista de concept art, su labor es capturar toda la historia dentro de un solo diseño de forma muy creativa, identificando lo más llamativo e intentando incorporarlo en el personaje.

Este artista me ha servido mucho en la inspiración del estilo, ya que la línea que usa como contorno hace que destaque sobre el color para definir distintas partes con muchos detalles y puesto que tengo el libro oficial del arte de *Overwatch*, en el cual ha participado en todos los diseños de los personajes donde reflejan perfectamente si el personaje es tanque por su forma corpulenta a diferencia de los soportes que al curar son más pequeños y frágiles.

## 5. MYTHEN DISEÑO DE PERSONAJES MENINOS PARA OVERWATCH

### 5.1 DESCRIPCIÓN DE MYTHEN

La idea de la que partí fue elegir personajes ya creados en los libros que tienen personalidades y acciones que las hacen características para así no empezar de cero.

Tras seleccionar una gran variedad de mujeres dentro de los cuentos literarios, las elegí por sus caracteres que encajan en los diferentes roles del videojuego y también para hablar de los problemas medioambientales. Quería experimentar en unir el mundo de fantasía con el mundo futurista como hicieron en los cómics de *Fábulas*.

Basándome en toda la búsqueda que he realizado y lo que quiero representar, mi proyecto se enfoca en la creación de personajes femeninos inspirados en cuentos literarios tradicionales, donde veremos las nuevas versiones de Ricitos de oro, Úrsula y Mulán para el videojuego de *Overwatch*.

En el apartado visual, realizaré un estilo inspirado en Laia López, ya que une el dibujo *disney* y el *anime*. Además, en este proyecto quiero que cada personaje corresponda a una paleta de colores diferente y que predomine en los efectos luz sobre fondos oscuros para que el personaje destaque en los artes finales.



Fig. 15. Imagen promocional de Brigitte para *Overwatch* (2016)

## 5.2 MUNDO DE OVERWATCH



Fig. 16. Imagen promocional del personaje Tracer para *Overwatch* (2016)

### 5.2.1 Descripción del videojuego

*Overwatch* es un juego multijugador dentro de nuestro universo con una historia compleja y profunda, que es contada a través de los videos y secretos dentro del videojuego que nos han ido mostrando los desarrolladores de *Blizzard Entertainment* e *Iron Galaxy Studios*. Fue lanzado el 24 de mayo del 2016 en su primera versión, actualmente eliminaron el primero para mejorarlo y reemplazarlo para dar más contenido y así catapultar la saga con la versión *Overwatch 2* en formato gratuito.

El mundo de *Overwatch* consiste en un futuro ficticio muy cercano al nuestro, la tierra ha logrado muchos avances, destacando en los campos de inteligencia artificial y robótica. Han dado paso a la aparición de los ómnicos unas entidades con una apariencia humana|robot diseñadas para servir y satisfacer a los humanos para facilitar sus vidas. Con el paso de los años, la desigualdad entre humanos y ómnicos creó un malestar haciéndolos hostiles por el rechazo de ellos en la sociedad, dividiendo a las naciones del mundo, derivando a una Crisis Ómnica.

Los agentes de *Overwatch* se crearon con el propósito de dar una oportunidad a la humanidad ante la Crisis Ómnica. Con sus fuerzas unidas, las naciones del mundo lograron superarlo, mantuvieron sus operaciones para resguardar la paz. El periodo de paz fue marcado por dos eventos: la invención de la *Hard Ligth*, una tecnología que les permitía a sus usuarios crear objetos físicos con luz. Y el segundo evento fue la fundación de los *Shambali*, un grupo de Ómnicos que creen que todos los robots tienen alma y el objetivo que tienen es traer armonía entre las dos clases.

La paz duró por décadas, pero una lucha interna entre los héroes de *Overwatch* causó que se viera afectada, con el resultado de misiones fallidas, corrupción y protestas en contra de la organización, culminando en la destrucción de los cuarteles generales de *Overwatch*. Las naciones firmaron una ley donde se declaraba que todas las actividades ligadas a *Overwatch* serían ilegales, aún así múltiples agentes continuaron con sus actos de ayudar a los inocentes y generar justicia.



Tras la desaparición de la organización el crimen era cada vez más presente en las calles, las grandes corporaciones abusaban de sus empleados y en Rusia había una segunda crisis ómnica. En medio de los ataques y el caos en el mundo, Winston un gorila super inteligente que fue modificado genéticamente, decidió que era el momento de reunir a los agentes de Overwatch. El mundo los volvió a recibir en todo su esplendor porque cuando la humanidad necesita héroes, Overwatch siempre los protegerá.

Las mecánicas de *Overwatch 2* consisten en un juego de disparos en primera persona donde un equipo de cinco jugadores se enfrenta a otro de la misma cantidad en distintos objetivos dependiendo del mapa que se juegue.

En el videojuego hay un total de 35 personajes de los cuales no importa el bando que tienen en la historia, villanos o héroes todos se pueden usar en las partidas y se encuentran divididos en tres clases: *tank* (tanque), *DPS* (daño), *support* (apoyo). Cada uno de los héroes tienen sus propias armas y habilidades dando distintos estilos de juego.

Los tanques son héroes imponentes que cargan con el daño enemigo, ya que soportan el daño por sus habilidades que crean muros para así abrir el paso a sus compañeros.

Los DPS son los que se encargan de infringir daño al enemigo mediante armas de distancia o de cerca que hacen más bajas que los demás.

El apoyo es el personaje de apariencia más débil que se ocupa en proteger y curar al aliado, además hay algunos que pueden debilitar a los adversarios para facilitar su eliminación.



Fig. 17. Imagen del combate en el videojuego *Overwatch 2* (2022)



Fig. 18. Imagen de la galería de personajes dentro del videojuego *Overwatch 2* (2022)

### 5.2.2 Historia de personajes

En este apartado hablaré de las historias de las tres mujeres que protagonizarán mi proyecto. Al ser personajes de cuentos literarios tradicionales, he mantenido algunos detalles que las hacen ser reconocidas y les he dado una nueva versión que encaje con el mundo de Overwatch, siendo modernas y con un toque de fantasía por los elementos del folklore<sup>20</sup> europeo y asiático.

El primer personaje es Ricitos de oro, en el juego se llamará **Ricitos**. Es una chica joven de 22 años, altura 1.70 y su lugar de origen es Escocia. Sus características físicas: tiene la melena rubia con rizos, una mirada de azul celeste, un cuerpo definido y delgado. Su personalidad es atrevida, traviesa, familiar, simpática, generosa, muy inteligente y curiosa. La historia de ella es triste por todo lo que perdió en su niñez.



Fig. 19. Ricitos de oro, personaje de *El gato con botas 2* (2022)

En un bosque lejano de Escocia, una niña pequeña se perdió al perseguir una mariposa y llegó a una casita escondida entre los árboles y la naturaleza. Su lado más curioso la llevó a entrar en la casita, descubriendo tres camas y tres sillas de distintas dimensiones y un olor a pastel de carne recién hecho. La pequeña Ricitos, desorientada y cansada, decidió catar el pastel y se fue a la cama más pequeña para dormir un poco. Al despertar, se encontró con una familia de osos que la miraban con curiosidad. Los osos la cuidaron como una hija más, decidiendo adoptarla.

Un día, una horda de robots apareció por el bosque con maquinaria para talar y quemar árboles, así crear una nueva ciudad. Ricitos estaba jugando con su hermano oso en el río cuando vio fuego. Asustada, fue a buscar a sus padres, temiendo perderlos también. El fuego se expandía rápidamente y los robots masacraron a todos los animales que encontraban. De repente, un ómnico apareció, empujó al hermanito y la tomó en brazos, ya que estaban programados para proteger a los humanos. El robot la llevó fuera del bosque, donde unos agricultores la encontraron y la llevaron a la ciudad.

Al cumplir los 15 años se escapó al bosque para buscar a su familia, pero ya no quedaba rastro de la naturaleza que tanto amaba; solo una ciudad totalmente nueva y un árbol en el centro de la plaza. Se quedó dormida en ese árbol durante toda la noche, hasta que la despertaron tres luces de colores que bailaban a su alrededor. Cansada, no les dio importancia y volvió a dormirse. En su sueño se encontró con su familia, quienes le dijeron que eran fuegos fatuos que la acompañarían, dándole apoyo y otorgándole un gran poder para proteger a la naturaleza. Así fue como Ricitos, con 18 años, se unió a los agentes de Overwatch.

<sup>20</sup> Folklore es el conjunto de leyendas y tradiciones populares de un pueblo o un país.



Fig. 20. Úrsula, personaje de *La sirenita* (1990)



Fig. 21. Fa Mulán, protagonista de *Mulán* (1998)

El segundo personaje es **Úrsula**. Es una mujer con una edad desconocida. Altura 2.15 y su lugar de origen es La Atlántida. Sus características físicas: tiene el pelo corto y blanco con mechas rosas, ojos negros, un cuerpo de pulpo y humana. Su personalidad es retorcida, manipuladora, extravagante, coqueta y misteriosa. Su vida fue injusta haciéndola que sea cruel y desconfiada con los humanos.

En el fondo del océano vivía Úrsula, la hermana mayor del rey Tritón. Aunque había ayudado mucho al reino marino, Tritón fue coronado en lugar de ella. Úrsula le pidió compartir el poder, pero al percibir su naturaleza manipuladora, el rey la encerró en las aguas más temidas. Sin embargo, con su astucia, Úrsula escapaba repetidamente, lo que llevó al rey a desterrarla, enviándola a una trampa humana. Un barco pesquero la descubrió entre sus capturas y la llevaron a la ciudad para hacer experimentos.

En la ciudad, le cosieron la boca para impedirle hablar y regresar a Úrsula al mar, tratándola como un monstruo mitad humano y mitad pulpo. Sometida a varias pruebas, la humanidad de Úrsula se fue desvaneciendo. Cuando no pudieron obtener más información de ella, la llevaron a un parque acuático para que la gente se burlara de su aspecto.

Un día, trajeron a dos anguilas de la especie más peligrosa de Brasil. Úrsula se hizo amiga de ellos y juntos planearon escapar, decididos a vengarse tanto del reino marino como de los humanos.

El último personaje es **Mulán**. Es la más joven de las tres, tiene 19 años. Mide 1.55 y su lugar de origen es China. Sus características físicas son: tiene una melena corta de color azabache con mechas rojas. Sus ojos son marrones. Su constitución es bajita y delgada.

Cuando tenía 13 años, Mulán vivía con su familia en un pueblo de China, hasta que un día fue secuestrada para contraer matrimonio con un alto cargo de la ciudad. La trataron como una esclava, encerrada y planeó escaparse con un abanico que estuvo afilando en secreto. A los 15 años, logró huir, pero los secuestradores enviaron robots para capturar a su padre y chantajearla.

Decidida a salvar a su padre, Mulán se cortó el pelo y se infiltró en sus guardias como soldado. Durante una fiesta organizada por el jefe de los secuestradores, aprovechó la embriaguez de los guardias y la inactividad de los robots para liberar a su padre. Con la ayuda de Mushu, un dragón protector del templo familiar, desató el caos y escapó. Inspirada por su experiencia y con el deseo de proteger a otras niñas, Mulán se unió a los Overwatch. Este grupo de élite luchaba contra la opresión de los altos mandos y los ómnicos.

### 5.3. MAPA CONCEPTUAL

El primer paso es la lluvia de ideas, una técnica para generar ideas nuevas y espontáneas con el fin de aportar palabras o frases que se puedan unir y seleccionar para este proyecto. Una vez escogidas las ideas que se basarán en los temas de cuentos y futurismo, realizaré el mapa conceptual desglosándolo en cuántos personajes diseñaré, quiénes serán y el proceso que seguiré.



Fig. 22. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Lluvia de ideas (2023)

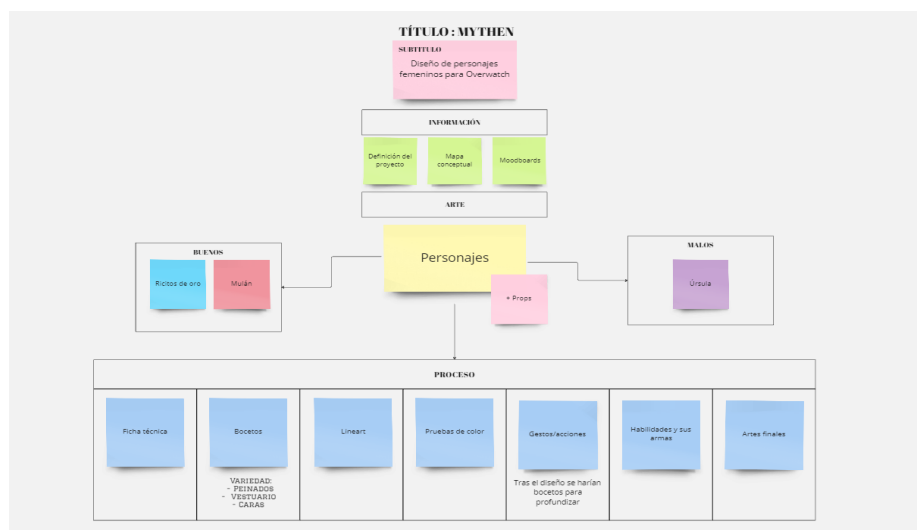


Fig. 23. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Mapa conceptual (2023)

### 5.4. PROCESO DE CREACIÓN

Ahora nos adentramos a este punto de la producción artística en el que mostraré los conocimientos aprendidos durante la carrera y el estilo que he ido desarrollando gracias a los referentes que mencioné en anteriores apartados.

En el desarrollo de *Mythen*, me enfocaré exclusivamente en el diseño de personajes y sus props, a través de un extenso proceso y con variaciones de dibujos para crear personajes carismáticos y profundos. Concluiré cada uno con una ilustración detallada que capturará la esencia de cada agente y con siluetas introduciré al siguiente personaje, dado que he creado cada personaje de principio a fin antes de comenzar con el siguiente para así tener una plantilla y que todos sigan la misma organización en la hoja.

#### 5.4.1 Ficha de personajes

La ficha de personajes introduce a los avatares en mi *artbook*, permitiendo presentar sus datos junto con un breve resumen de su historia para conectar con los dibujos que mostrarán su personalidad a través de las líneas. Además, hice unos dibujos simplificados estilo *chibi*, son versiones de un tamaño diminuto en el que la cabeza es más grande que el cuerpo y con menos detalle de lo que verá a lo largo todo el proceso.

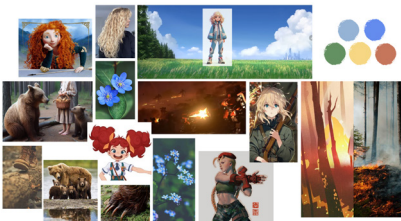


Fig. 24. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Ficha de personajes *chibi* (2024)

### 5.4.2 Ricitos de oro

#### 5.4.2.1 Moodboard

Para la implementación y elaboración de los trabajos de artes, siempre se necesitan referencias visuales con las cuales lograremos obtener un acabado de mayor calidad. La importancia de la búsqueda inicial será para descifrar y acercarnos a la idea que tenemos en la mente. La variedad de imágenes que recopilé lo dividí en dos grupos: moodboard generales y vestuario/estilo.



Mi forma de realizar el moodboard consiste en recopilar imágenes de personajes que me den las mismas vibras, fotos de escenas que comparten con la historia redactada del personaje y pequeños detalles que puedan servirme para los bocetos como en este caso he buscado personajes seguras de sí misma e inteligentes, fotos de familia de osos de la cual se ha generado con inteligencia artificial y imágenes de del bosque incendiado.

#### 5.4.2.2 Fase de bocetos

Durante esta etapa práctica, comienzo con el boceto a mano en un cuaderno, haciendo una lluvia de ideas visual basada en las imágenes recopiladas del personaje de Ricitos, su entorno y moda. Para ello, utilizo un trazo suelto y líneas muy suaves, repasándolas posteriormente para detallar las partes del dibujo. Luego, escaneo los bocetos para pasarlos al digital, resaltando con colores las partes que me parecen más interesantes, como los brazos de oso con piezas robóticas.



Con los bocetos realizados en tradicional, me sirven para la siguiente fase: la creación de variaciones de caras en diferentes estilos. Una vez elegido el boceto de la cara que tenga apariencia de ser una joven de 20 años con un rostro inocente y amable, dibujo varios posibles peinados, desde pelo suelto con rizos, hasta coletas y moños que simulan las orejas de oso. Con la parte superior resuelta, paso a dibujar la figura completa, desde el esquema inicial hasta el cuerpo detallado, utilizando el cánón de 7 cabezas que nos enseñaron en el primer curso de dibujo. El último paso en la búsqueda del personaje es el vestuario, combinando una moda moderna con un toque rústico de Escocia. Para los bocetos de la ropa, utilizo un trazo muy suelto y líneas con baja opacidad para que los trazos se mezclen y parezcan dibujados con lápiz en digital.

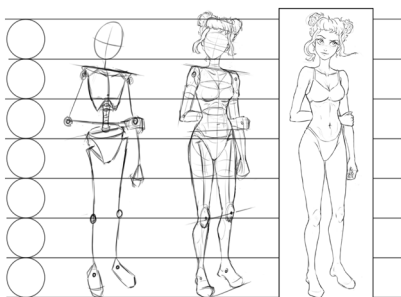


Fig. 25. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Moodboard de Ricitos (2023).

Fig. 26. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Bocetos caras de Ricitos (2023).

Fig. 27. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Proporción, Ricitos (2024).

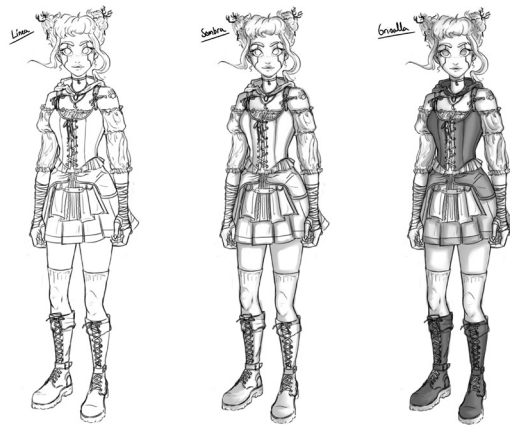
Fig. 28. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Bocetos vestuario, Ricitos (2024).



### 5.4.2.3 Fase de diseño

En esta fase, ya tengo definido el diseño a línea gracias a la búsqueda del apartado anterior con los bocetos a líneas, ya que en este proyecto quiero resaltar más la línea que la mancha.

Después de elegir la variación de ropa de Ricitos, seleccioné los elementos que me parecieran más juveniles y realicé el dibujo completo del personaje con una línea totalmente limpia y detallada en cada superficie del corsé y la tela. Con la línea resuelta, añadí sombras y una grisalla como preparación para el siguiente paso: las paletas de colores.



Habiendo realizado el moodboard en la primera fase, escogí los tonos para hacer cuatro copias del dibujo y pintarlas, mi idea era usar las tonalidades azules por el significado que transmite inteligencia y pureza. Finalmente, seleccioné una opción, a la cual le añadí texturas y una iluminación artificial, resaltando la intensidad del color y poniendo un fondo gris.

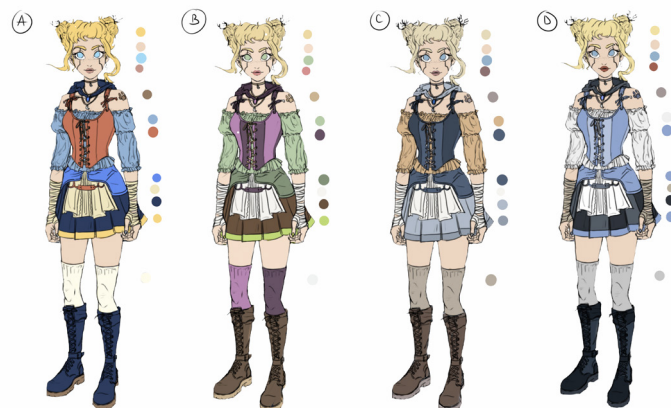


Fig. 29. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Diseño final a línea, Ricitos (2024).

Fig. 30. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Paletas de colores, Ricitos (2024).

Tras finalizar el diseño, toca la parte de representar sus emociones y la profundidad del avatar mediante sus poses y gestualidad. En los dibujos anteriores, la figura es muy estática para no quitar el protagonismo al cuerpo. Ahora, volvemos al trazo abocetado, centrándonos en el movimiento. Gracias a la línea suelta, logramos transmitir dinamismo.

La primera hoja que elaboré fue la de gestos faciales, donde se representan los estados de ánimo de tristeza, enfado, seguridad y duda de Ricitos. A continuación, realicé una composición de bocetos que muestran sus acciones diarias, mediante referencias de su cuento. Por ejemplo, cuando prueba las camas de los ositos, realicé un dibujo en el que está en un sueño profundo, recordando tristemente a su familia. Otro boceto muestra a Ricitos sacando un pastel de carne y sorprendida por la presencia de una rata. También incluí una pose de acción que representa su ira en el estado de lucha en el juego. Añadí onomatopeyas para dar un estilo *cómic* que resaltará las emociones.



Fig. 31. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Gestos faciales, Ricitos (2024).



Fig. 32. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Acciones cotidianas, Ricitos (2024).

Fig. 33. Jennifer Álvarez. *Mythen*. *Turn around*, Ricitos (2024).

El siguiente paso consistió en dibujar poses de cuerpo completo que pudieran ser utilizadas en diferentes momentos del videojuego, como en las victorias, estados de relajación y enfado del personaje se pueden visualizar en el anexo II *Artbook*. Para finalizar el diseño, realicé cinco dibujos de la figura de Ricitos desde distintas perspectivas (Fig. 32), que servirán para la fase de modelado 3D del videojuego. He usado una pose dinámica en la que está pasándose una llama de fuego por detrás mientras está en posición neutral. Me he esforzado mucho en el *Turn around*, que es este conjunto de vistas, cuidando los detalles de su vestimenta y utilizando líneas horizontales para asegurar que el cuerpo esté bien proporcionado en cada lado.

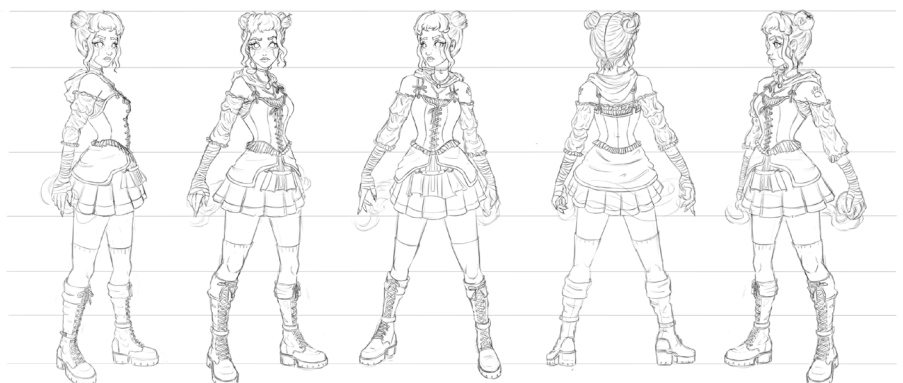




Fig. 34. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Habilidades de Ricitos (2024).

Para finalizar la fase de diseño, realicé la hoja del prop/arma del primer personaje. Modifiqué el origen de Ricitos a Escocia para incorporar el folclore escocés. En Escocia, los fuegos fatuos son conocidos como los espíritus que protegen el bosque. Por eso, elegí que los poderes del support, Ricitos, otorguen diversas habilidades que ayuden al equipo, ya que se crió en la naturaleza.

Primero, hice seis bocetos variando la forma mediante curvas y ondas. Luego, escogí dos fotos de diferentes tipos de llamas, con colores variados según la temperatura, y usé un efecto de pixelación para extraer los colores con la pipeta. Cada habilidad está relacionada con su familia y el tamaño de los osos. El fuego más pequeño, de color verde, sirve para dormir a los enemigos. El mediano, representando a la madre, cura a los aliados, ya que ella cuida y protege. El fuego rosa, simbolizando al padre, crea un escudo y muestra su cabeza fuera de la esfera. El poder de Ricitos es el más fuerte porque desprende más calor y, siendo tan inteligente, sabe manejarlo para beneficiar a la humanidad. Simplifiqué las habilidades en logos y las expliqué, además de representar a Ricitos en una pose segura, renderizada con texturas, sombras e iluminación.

#### 5.4.2.4 Arte final. Splash art

Finalizamos el proceso con una ilustración, seleccionando un boceto que muestra a Ricitos en modo defensa. Usé el fondo de un mapa de Overwatch (Fig. 34) y apliqué lo aprendido en perspectiva para encajar fondo y personajes. Realicé la línea en limpio con un contorno grueso estilo cómic. Utilicé una paleta de colores de tríada: rosa y azul para los efectos visuales, y luz amarilla sobre Ricitos para destacarse del fondo oscuro con tonalidades frías. Además, apliqué un filtro de desenfoque *gaussiano* al fondo para destacar la figura y el oso en la ilustración. Finalmente, retoqué la escena con efectos especiales para los rayos y las balas, creando movimiento en la escena del videojuego.



Fig. 35. Fondo del mapa *New queen street*, Toronto, Canada. *Overwatch 2* (2022).

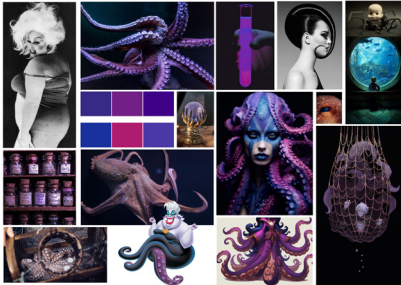


Fig. 36. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Ilustración final, Ricitos (2024).



## 5.4.2 Úrsula

### 5.4.3.1 Moodboard

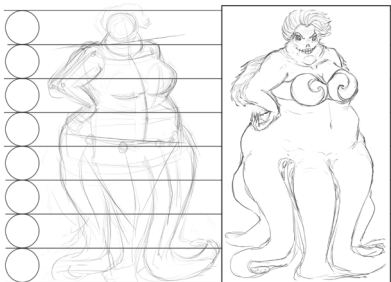


Para el diseño del personaje de Úrsula, escogí imágenes con colores vibrantes y tonalidades de morado, ya que imaginé una versión moderna con colores muy saturados, similares a los seres marinos peligrosos que utilizan colores fuertes para advertir a los depredadores. Me inspiré principalmente en Divine<sup>21</sup>, una Drag Queen que fue la inspiración para la Úrsula de *La Sirenita*<sup>22</sup>, manteniendo los tentáculos con la parte superior humana y la inferior de pulpo. También quise incluir imágenes que representen cómo fue capturada en las redes y fue encerrada en un acuario.

### 5.4.3.2 Fase de bocetos



En la fase inicial de bocetos de Úrsula, realicé seis bocetos a mano con la intención de transmitir misterio y audacia, explorando diferentes cuerpos y formas de posicionar los tentáculos. Los bocetos de caras (Fig. 37) me ayudaron a salir de mi estilo habitual de rostros genéricos y delgados, adaptándome a un personaje diseñado para tanquear ataques, ya que una figura delgada y pequeña no soportaría el daño enemigo. Me decanté por la opción cuatro, que exageraba la anatomía de la cabeza y presentaba ojos oscuros y prominentes, comunes en los pulpos. Para el peinado, seleccioné una versión inspirada en el cabello de Divine, que mostraba un estilo moderno y elegante.



La proporción de este personaje era crucial, ya que, al ser un tanque, debía ser corpulenta y muy alta. Por ello, elegí un canon de 8 cabezas para transmitir miedo e imponer con su gran tamaño. Además, este esquema me sirvió para determinar la longitud adecuada de los tentáculos. Un dato curioso es que, en esta fase previa al diseño del vestuario, realicé el dibujo final con ropa interior que encaja con su estilo, añadiendo realismo al personaje.



Para finalizar la fase de bocetos, opté por una vestimenta atrevida que refleja la personalidad de Úrsula en la película de *La Sirenita*. Al situarla en un mundo futurista, imaginé que ella se adaptaría al estilo usando ropa que mostrará su piel y vestimenta ajustada con accesorios voluminosos, definiendo un estilo cabaret. En estos bocetos los he realizado con trazos más rápidos y sueltos, pero con una línea muy fina. La técnica de grisalla aporta un estilo misterioso y muestra un gran variedad en las texturas de los tentáculos, ya que quería integrar la ropa con la piel de estos.

Fig. 37. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Moodboard de Úrsula (2024).

Fig. 38. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Bocetos de caras, Úrsula (2024).

Fig. 39. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Proporción de Úrsula (2024).

Fig. 40. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Bocetos de vestuario, Úrsula (2024).

21 MILSTEAD, H. más conocida por su nombre artístico *Divine*, fue una actriz del cine alternativo, icono LGBT y cantante estadounidense.

22 *La Sirenita* es una película dirigida por Rob Marshall, representa el famoso cuento de *Ariel*, la sirena que siente mucha curiosidad por la vida en tierra firme y cambia su cola por unas piernas humanas por amor.

### 5.4.3.3 Fase de diseño

La fase de diseño en Úrsula comienza con el diseño final en línea en el cual seleccioné anteriormente la cuarta opción de los bocetos de ropa, pero sustituí la parte del cuello por plumas y añadí un arco de espinas que salen de su espalda para intimidar a sus víctimas. En este dibujo he mantenido la línea de boceto para darle un aspecto oscuro y volumen, realicé dos copias adicionales del contorno para trabajar en cada una sus sombras y grisalla.



Luego, añadí color en cuatro opciones para simular qué paletas quedarían mejor. Aunque dudaba entre las dos últimas, escogí la última opción debido al rosa saturado en diferentes partes y en las líneas del traje ajustado, creando un contraste con el morado oscuro que daba un estilo futurista. Finalmente, añadí las luces de neón que iluminan el reflejo de la ropa con textura de cuero y en las ventosas, proporcionando un efecto luminoso.



Al finalizar el diseño del personaje, procederé a realizar los bocetos de los estados de ánimo de ella dibujando emociones como enfado, felicidad, disgusto y decepción.

Fig. 41. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Diseño final a línea, Úrsula (2024).

Fig. 42. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Paletas de colores, Úrsula (2024).

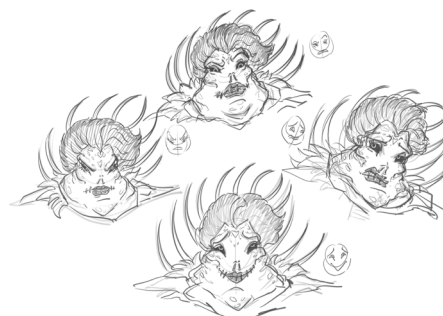
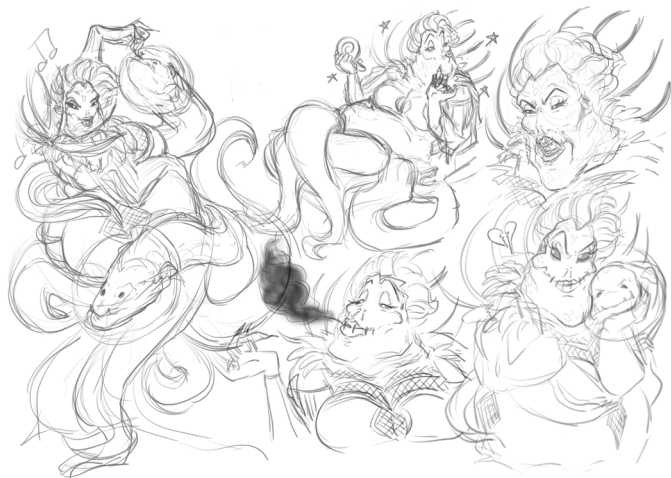


Fig. 43. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Gestos faciales, Úrsula (2024).

En los dibujos de las acciones diarias de Úrsula, se puede observar su seguridad y su amistad con las anguilas. A través de los bocetos, se aprecia una conexión cercana y miradas amenazadoras al espectador. Úrsula se siente una superestrella y una diva que fuma una pipa para relajarse. Utilicé una línea con una dureza media en el pincel y la opacidad a la mitad para crear trazos que simulan el lápiz, logrando imágenes con mucho dinamismo y movimiento. Además, en las poses, se puede ver su narcisismo mediante figuras completas con trazos muy marcados y sueltos, que se unen en un mar descontrolado y en movimiento.



Finalizamos con el estudio del diseño de la figura de Úrsula mediante vistas desde distintas perspectivas (Fig. 41).

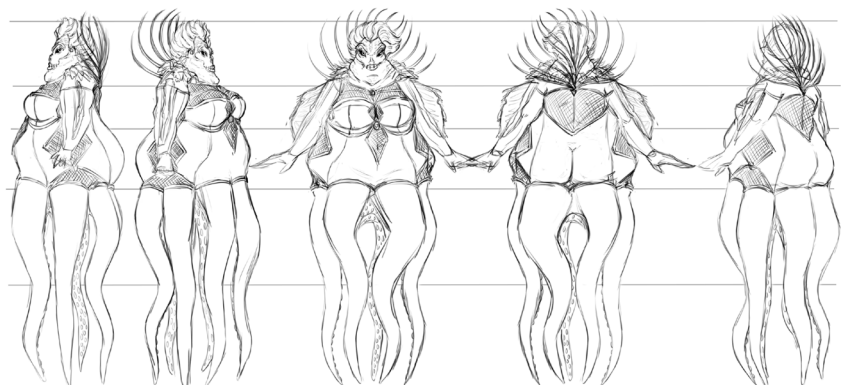


Fig. 44. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Acciones cotidianas, Úrsula (2024).

Fig. 45. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Poses, Úrsula (2024).

Fig. 46. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Turn around, Úrsula (2024).

Con la creación del personaje completada, procederemos a visualizar el diseño de las habilidades de Úrsula siendo distinta a la de las otras, ya que las habilidades son producidas mediante su cuerpo. Para representar las acciones de sus ataques, he dibujado cada una de ellas con sus efectos especiales en morado para resaltarlas. Las poses transmiten movimiento mediante el uso de curvas y elementos borrosos.



#### 5.4.3.4 Arte final. Splash art

El arte final de este personaje consiste en una escena dentro de su habilidad definitiva, donde ella controla y visualiza todo, representandola como la reina de la oscuridad junto a sus anguilas. La ilustración tiene un fondo oscuro, y Úrsula destaca como un foco de luz, tanto por su propia luminiscencia como por el traje que lleva, que la hace brillar. Además, los rayos provocados por sus anguilas acechando a las víctimas capturadas dentro del área de tinta negra añaden dramatismo. Lo más importante visualmente ha sido trabajar las luces y los reflejos de la luz emitida. He añadido en cada ilustración un guiño con la silueta del próximo personaje que diseñaré.

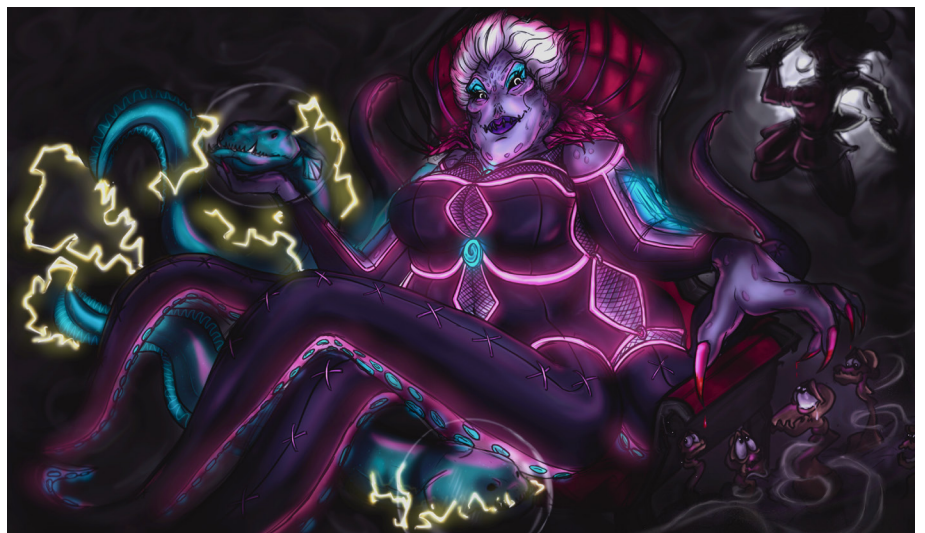


Fig. 47. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Habilidades, Úrsula (2024).

Fig. 48. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Ilustración final, Úrsula (2024).



### 5.4.4.3 Fase de diseño

El dibujo a línea limpia ha sido el más sencillo porque solo ha sido pasar a limpio la línea del boceto de la ropa.



Tras el diseño a línea realice cuatro diferentes paletas de colores decantándome por la primera que son los colores del Templo del cielo de China, siendo un lugar donde se rezan a los dragones y así usar los mismos colores en su arma y dragón.



Al terminar el diseño que tiene Mulan enfatizaré en esta parte en su personalidad y movimientos flexibles. En los gestos faciales podemos ver los estados de felicidad, tristeza, enfado y susto. En las acciones diarias observamos su lado más guerrera y sus debilidades a las arañas, mediante bocetos muy sueltos y una línea de contorno para separar cada dibujo de la composición.

Fig. 53. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Diseño final a línea, Mulán (2024).

Fig. 54. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Paletas de colores, Mulán (2024).

Fig. 55. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Acciones cotidianas, Mulán (2024).



Después de la composición de acciones, realicé las poses que Mulán ejecutará en el videojuego, como algunos movimientos de salto y aterrizaje, aprovechando su conocimiento de artes marciales. Esto se plasmó en un boceto en sucio, manteniéndolo con baja opacidad y una línea marcada. Para finalizar, con el turn around se añadieron vistas desde diferentes ángulos.



Ahora hablaré de la hoja de diseño del prop, que será un abanico. Este elemento es común entre las mujeres en la antigua China, simbolizando feminidad y entretenimiento. Por eso, creé una versión de un abanico afilado con cuchillas que, al cerrarse, se convierte en un cuchillo para defensa personal. Como mencioné anteriormente, las paletas de colores están relacionadas con el templo *Pinyin Tian Tan* (Cielo)<sup>24</sup> en Pekín, China.

#### 5.4.4.4 Arte final. Splash art

En la ilustración final, Mulán se muestra en una escena de lucha en una montaña nevada. Utiliza a Mushu para lanzar una bola de fuego que estalla en fuegos artificiales, combinando sus conocimientos y el poder del dragón. Inspirado en las fiestas chinas del Año Nuevo, el color y el protagonismo se centran en las figuras de Mulán y Mushu, utilizando paletas cálidas y azules para crear contraste y destacar la luz. Se usaron pinceles difuminados que dejan manchas de color para crear volumen, junto con texturas y efectos de nieve desenfocados para dar sensación de movimiento del viento y crear una neblina que simula las altas temperaturas.



Fig. 56. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Poses, Mulán (2024).

Fig. 57. Fotografía del Año Nuevo Chino (2020)

Fig. 58. Jennifer Álvarez. *Mythen*. Ilustración final, Mulán (2024).



<sup>24</sup> El *Templo del Cielo* es donde los emperadores *Ming* y *Qing* rendían homenaje al cielo y pedían buenas cosechas. Su diseño refleja la cosmología china, con colores, formas, sonidos y posiciones de los edificios simbolizando el universo.

## 6. CONCLUSIONES

Observando el resultado de este trabajo, creo que aborda todos los aspectos propuestos inicialmente. El objetivo principal ha sido cumplido con creces, ya que mis diseños anteriores de personajes parecían muy estáticos y carecían de expresión emocional. En este proyecto, a través de numerosas pruebas y diseños, he logrado que cada personaje desarrolle su propia personalidad y cuente con una estética visual adecuada para un portafolio de videojuegos. Además, refleja un esfuerzo continuo por representar y empoderar a las mujeres en el mundo de los videojuegos y más allá.

En los objetivos específicos, la mayoría se han cumplido según lo planeado, como el diseño de tres personajes con sus armas correspondientes y la creación de una ilustración que se integra perfectamente en el mundo de *Overwatch*. Creo que he aplicado la mayoría de mis conocimientos académicos en Bellas Artes en este proyecto. El artbook está completo y tiene más páginas de las que inicialmente imaginaba. Tiene un aspecto similar al del juego, pero he enfatizado más en la línea, lo cual le da un estilo de cómic muy interesante. Este enfoque es crucial, ya que en los videojuegos los detalles de la línea negra pueden perderse debido a los volúmenes.

Sin embargo, el único objetivo que me ha costado más fue mantener un orden estricto para cada personaje, ya que por asuntos personales se desajustaron las fechas programadas.

En resumen, siento que el proyecto está muy completo y tiene una estética casi profesional, aunque reconozco que tengo que mejorar algunas cosas y seguir aprendiendo, especialmente en añadir texturas y efectos. En general, estoy muy satisfecha con el resultado final y todo lo que he aprendido durante la búsqueda y el estudio de referentes.



## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 7.1. ARTÍCULOS

HALDON, D. (2022, 28 Septiembre). “Reseña de Cómics: Fábulas - La Saga Completa de Bill Willingham”. Consulta Enero, 2024. Comicverso. Web: <https://www.comicverso.com/resena-de-comics-fabulas-la-saga-completa-de-bill-willingham/>

HABCHI, H. (2015). “Portfolio”. Consulta: Enero, 2024. ArtStation. web: <https://www.artstation.com/hichamhabchi1>

Macao, R. (2017, 23 Marzo). “La verdadera historia de Mulán”. Consulta: Dic. 2023 , restaurantemacao. Web: <https://www.restaurantemacao.com/post/2017/03/30/la-verdadera-historia-de-mul-c3-a1n>

MB, F. (2019, 30 Noviembre ). “La historia de Overwatch (hasta la fecha) explicada en menos de 10 minutos”. Consulta: Dic, 2023. Vidaextra. Web: <https://www.vidaextra.com/fps/historia-overwatch-fecha-explicada-10-minutos>

MENENDEZ, P. (2019, 28 Septiembre). “ZN 20 años - Fábulas Bienvenidos a un mundo de fantasía que nunca, nunca, querréis abandonar” Consulta: Enero, 2024. Zona negativa. Web: <https://www.zonanegativa.com/zn-20-anos-fabulas/>

SADURNÍ, J. (2023, 2 Abril) “Hans Christian Andersen, un escritor inmortal”. Consulta: Nov, 2023. Historia national geographic. Web [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hans-christian-andersen-un-escriptor-inmortal\\_15542](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hans-christian-andersen-un-escriptor-inmortal_15542)

SERRANO, A. (2023, 12 Marzo). “Mis Concept Artists de videojuegos favoritos”. Consulta: Dic, 2023. Silo Creativo. Web: <https://www.silocreativo.com/mis-concept-artists-favoritos-videojuegos/>

### 7.2. LIBROS

BAARLE, L. (2016). *The art of Loish: A look behind the scenes*. Editorial 3DTotal.

BAARLE, L. (2018). *The sketchbook of Loish: Art in progress*. Editorial 3DTotal.

BAARLE, L. (2022). *The style of Loish : Finding your artistic voice*. Editorial 3DTotal.

BLIZZARD. (2017). *The art of Overwatch*. Dark Horse Books.

GRIMM, J. y GRIMM, W. (2018). *Cuentos de los Hermanos Grimm*. Austral.

GURNEY, J. (2015). *Luz y color*. Editorial Anaya multimedia

KURTTI, J. (2014). *The Art of Tangled: Disney's Tangled*. Editorial Chronicle Books.

KRATTER, T. (2017). *The Color Of Pixar*. Editorial Chronicle Books.

LASSETER, J. (2017). *The Art Of Coco*. Editorial Chronicle Books.

LAURICELLA, M. (2016). *Anatomía artística*. Editorial GG.

LAURICELLA, M. (2018). *Anatomía artística 2: Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática*. Editorial GG.

- LAURICELLA, M. (2022). *Anatomía artística 8: Los pliegues de la ropa*. Editorial GG.
- LAURICELLA, M. (2023). *Anatomía artística 9: Mamíferos: morfología comparada*. Editorial GG.
- LEREW, J. (2012). *The Art of Brave*. Editorial Chronicle Books.
- LORENZO, M. (2021). *La imagen animada: Una historia imprescindible*. Diábolo ediciones.
- LÓPEZ, L. (2018). *Gleaming: the Art of Laia López*. Astronave.
- LÓPEZ, L. (2019). *Strawberry Moon: La hija de la luna*. Editorial Planeta.
- LÓPEZ, L. (2023). *Iridescent: the Art of Laia López*. Norma Editorial.
- MATEU-MESTRE, M. (2021). *Perspectiva. Volumen 1. Técnica y narración visual*. Editorial Anaya multimedia.
- STUDIO BENTSTUFF. (2021). *Final fantasy VII remake: material ultimania*. Square Enix Books.

### 7.3. FILMOGRAFÍA Y VIDEOJUEGOS

- ARNOLD, V. y DOUGLAS, P. (1996). *Tomb raider*. [videojuego]. Core Design
- BANCROFT, T. y COOK, B. (1998). *Mulán*. [película]. Walt Disney Pictures
- CRAIG, J. y MERCER, S. (2016). *Overwatch*. [videojuego]. Blizzard entertainment.
- CRAIG, J. y MERCER, S. (2022). *Overwatch 2*. [videojuego]. Blizzard entertainment.
- CRAWFORD, J. (2022). *El gato con botas: el último deseo* [película]. DreamWorks Animation.
- FEAK, S. y YETTER, M. (2009). *League of Legends*. [videojuego]. Riot Games
- KAUFMAN, R. (2013). *The Wolf Among Us*. [videojuego]. Telltale Games.
- KITSIS, E. y HOROWITZ, A. (2011). *Once Upon A Time*. [serie]. ABC Studios.
- MONTRÉAL, E. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. [videojuego]. Square Enix
- MUSKER, J. y CLEMENTS, R. (1990). *La sirenita*. [película]. Walt Disney Pictures

### 7.4. TRABAJOS ACADÉMICOS

- DRIESEN, C. (2022) *Ayrum: Journey to the Blue Planet. Concept art, diseño y creación de un artbook para un videojuego*. [Trabajo de final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València], RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/184257>
- GORCAKOVA, S. (2019). *CHEMTRAILS: Concept art para serie de animación 2D*. [Trabajo de final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València], RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/128858>
- PONS, I. (2022). *KAIYO. Creación y diseño de un personaje para League of Legends*. [Trabajo de final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València], RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/185707>
- SILVA, A. (2022) *Iton. Elaboración de un libro ilustrado*. Trabajo de final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <https://riunet.upv.es/handle/10251/184411>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES





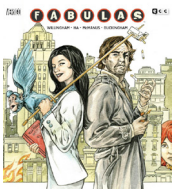






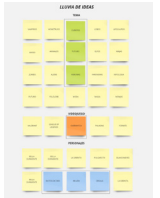
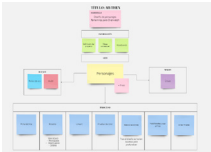

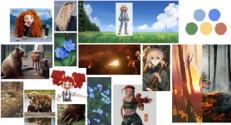

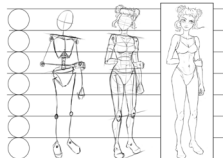

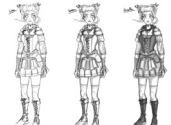
Fig. 1		Lara Croft, personaje de <i>Tomb Raider</i> (1996)	8
Fig. 2		Lara Croft, personaje de <i>Rise of the Tomb Raider</i> (2018)	8
Fig. 3		A. von Arnim, C. Brentano, <i>Des Knaben Wunderhorn (El cuerno mágico de la juventud)</i> . Publicado en 1808.	9
Fig. 4		Portada del primer libro de <i>Los cuentos de los hermanos Grimm</i> , . Publicado en 1812.	10
Fig. 5		Portada de <i>Fábulas</i> , vol.19, <i>Blancanieves</i> (2012).	10
Fig. 6		<i>Once Upon A Time</i> (2011).	11
Fig. 7		<i>The Wolf Among us</i> , escena del videojuego (2012).	11
Fig. 8		Habchi, H. Concept art para el videojuego <i>Project L</i> de la empresa, <i>Riot Games</i> (2023).	11
Fig. 9		Habchi, H. <i>Artbook KHAT</i> (2021)	11

Fig. 10		Loish. Ilustración <i>Dive</i> (2023)	12
Fig. 11		Loish. Artbook <i>The Style of Loish</i> (2023)	12
Fig. 12		López, L. Ilustración para el libro <i>Strawberry Moon: La hija de la luna</i> (2019)	13
Fig. 13		Tsang, A. Ilustración de Sombra para <i>Overwatch</i> (2016)	14
Fig. 14		Tsang, A. Ilustración promocional para <i>Overwatch</i> (2016)	14
Fig. 15		Imagen promocional de Brigitte para <i>Overwatch</i> (2016)	16
Fig. 16		Imagen promocional del personaje Tracer para <i>Overwatch</i> (2016)	16
Fig. 17		Imagen del combate en el videojuego <i>Overwatch 2</i> (2022)	17
Fig. 18		Imagen de la galería de personajes dentro del videojuego <i>Overwatch 2</i> (2022)	17
Fig. 19		Ricitos de oro, personaje de <i>El gato con botas 2</i> (2022)	18

Fig. 20		Úrsula, personaje de <i>La sirenita</i> (1990)	19
Fig. 21		Fa Mulán, protagonista de <i>Mulán</i> (1998)	19
Fig. 22		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Lluvia de ideas (2023)	20
Fig. 23		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Mapa conceptual (2023)	20
Fig. 24		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Ficha de personajes <i>chibi</i> (2024)	20
Fig. 25		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Moodboard de Ricitos (2023).	21
Fig. 26		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Bocetos caras de Ricitos (2023).	21
Fig. 27		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Proporción, Ricitos (2024).	21
Fig. 28		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Bocetos vestuario, Ricitos (2024).	21
Fig. 29		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Diseño final a línea, Ricitos (2024).	22



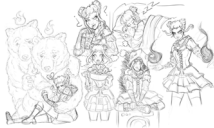

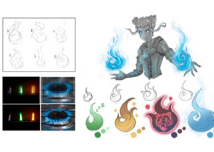

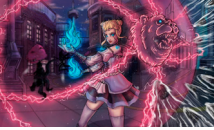
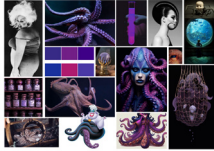

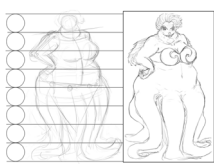

<p>Fig. 30</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Paletas de colores, Ricitos (2024).</p>	<p>22</p>
<p>Fig. 31</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Gestos faciales, Ricitos (2024).</p>	<p>23</p>
<p>Fig. 32</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Acciones cotidianas, Ricitos (2024).</p>	<p>23</p>
<p>Fig. 33</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Turn around, Ricitos (2024).</p>	<p>23</p>
<p>Fig. 34</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Habilidades de Ricitos (2024).</p>	<p>24</p>
<p>Fig. 35</p>		<p>Fondo del mapa <i>New queen street</i>, Toronto, Canada. <i>Overwatch 2</i> (2022).</p>	<p>24</p>
<p>Fig. 36</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Ilustración final, Ricitos (2024).</p>	<p>24</p>
<p>Fig. 37</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Moodboard de Úrsula (2024).</p>	<p>25</p>
<p>Fig. 38</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Bocetos de caras, Úrsula (2024).</p>	<p>25</p>
<p>Fig. 39</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Proporción de Úrsula (2024).</p>	<p>25</p>
<p>Fig. 40</p>		<p>Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i>. Bocetos de vestuario, Úrsula (2024).</p>	<p>25</p>



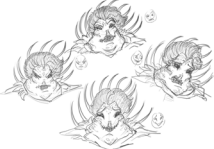
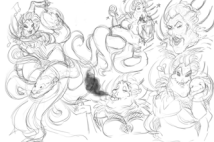


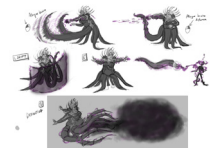
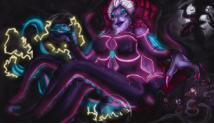
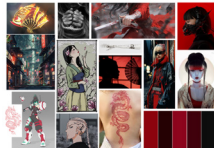

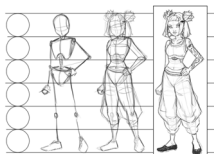







Fig. 41		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Diseño final a línea, Úrsula (2024).	26
Fig. 42		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Paletas de colores, Úrsula (2024).	26
Fig. 43		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Gestos faciales, Úrsula (2024).	26
Fig. 44		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Acciones cotidianas, Úrsula (2024).	27
Fig. 45		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Poses, Úrsula (2024).	27
Fig. 46		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Turn around, Úrsula (2024).	27
Fig. 47		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Habilidades, Úrsula (2024).	28
Fig. 48		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Ilustración final, Úrsula (2024).	28
Fig. 49		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Moodboard, Mulán (2024).	29
Fig. 50		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Bocetos de caras, Mulán (2024).	29
Fig. 51		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Proporción, Mulán (2024).	29

Fig. 52		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Bocetos vestuario, Mulán (2024).	29
Fig. 53		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Diseño final a línea, Mulán (2024).	30
Fig. 54		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Paletas de colores, Mulán (2024).	30
Fig. 55		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Acciones cotidianas, Mulán (2024).	30
Fig. 56		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Poses, Mulán (2024).	31
Fig. 57		Fotografía del Año Nuevo Chino (2020)	31
Fig. 58		Jennifer Álvarez. <i>Mythen</i> . Ilustración final, Mulán (2024).	31