

# TFG

---

## **VALHALLA: LA MITOLOGÍA NÓRDICA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN**

**Presentado por Carlos Manuel Bea Masero  
Tutor: Francisco Giner Martínez,  
Francisco José de la Torre Oliver**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

Conceptualización y diseño de cuatro personajes presentes en los mitos nórdicos y aplicación al mismo número de ilustraciones individuales. Se busca obtener una estética y un estilo gráfico reconocibles y dotar a las imágenes creadas de un sentido conjunto, a pesar de no depender narrativamente las unas de las otras. La memoria documenta el proceso creativo y el desarrollo, en el que se diferencian tres fases principales: la investigación y elección de los personajes a representar, la preproducción, centrada en la búsqueda de referentes y de un lenguaje gráfico concreto, y la fase de desarrollo, compuesta por el diseño de personajes y el proceso de creación de las ilustraciones finales.

## PALABRAS CLAVE

Mitología, Ilustración, Diseño de personajes, Dibujo, Color, Pintura Digital.

## ABSTRACT

Character design from Norse mythology and subsequent application to the same number of illustrations. The objective is to obtain a recognizable aesthetic and graphic style and to provide the images created with a sense of coherence, even though they do not narratively depend on each other. The memoir documents the creative process and development, in which three main phases are differentiated: the investigation and choice of the characters to represent, the pre-production, focused on the search for references and a specific graphic style, and the development, which consists of designing the characters, and the process of creating the final illustrations.

## KEYWORDS

Mythology, Illustration, Character Design, Drawing, Color, Digital Painting.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Carlos Manuel Bea Masero. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2017/2021 del grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

Este documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

FIRMA:



FECHA: 23/7/2021

# INDICE

<b>1.</b>		
<b>INTRODUCCIÓN</b>		<b>5</b>
<b>1.1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS</b>		<b>5</b>
1.1.1. Objetivos principales		6
1.1.2. Objetivos específicos		6
<b>1.2. METODOLOGÍA</b>		<b>6</b>
<b>1.3. MARCO TEÓRICO</b>		<b>7</b>
1.3.1. Mitología Nórdica		7
1.3.2. Los mitos		7
1.3.2.1. Odín		8
1.3.2.2. Hel		8
1.3.2.3. Thrym		8
1.3.2.4. Surt		8
<b>2. PREPRODUCCIÓN</b>		<b>8</b>
<b>2.1. BRIEFING</b>		<b>8</b>
<b>2.2. REFERENTES ARTÍSTICOS</b>		<b>8</b>
2.2.1. Splash art		9
2.2.2. Ahmed Aldoori		9
2.2.3. Piotr Foksowicz		10
2.2.4. Even Amundsen		11
<b>2.3. DOCUMENTACIÓN ARTÍSTICA</b>		<b>11</b>
2.3.1. Ambientación histórica		11
2.3.1.1. Etnología nórdica		12
2.3.1.2. Vikings		12
2.3.1.3. Assassin's Creed: Valhalla		12
2.3.2. Género fantástico		13
2.3.2.1. God of War		13
2.3.2.2. Hellblade: Senua's Sacrifice		13
2.3.2.3. Artistas especializados en género fantástico		14
<b>3. SERIE DE ILUSTRACIONES</b>		<b>15</b>
<b>3.1. PROCESO DE CREACIÓN</b>		<b>15</b>
3.1.1. Diseño de personajes		15
3.1.2. Ilustraciones finales		15
3.1.2.1. Boceto y composición		15
3.1.2.2. Color y acabado final		16
<b>3.2. DISEÑO DE PERSONAJES</b>		<b>16</b>
3.2.1. Diseño de Odín		16
3.2.2. Diseño de Hel		25
3.2.3. Diseño de Thrym		30
3.2.4. Diseño de Surt		36
<b>3.3. PROCESO DE CREACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES</b>		<b>40</b>
3.3.1. Estilo gráfico		40
3.3.1.1. Pintura digital		40
3.3.1.2. Estilo de los personajes		40
3.3.2. Primeros bocetos y encaje		40
3.3.3. Bocetos definitivos y color base		41
3.3.4. Proceso pictórico		43
3.3.5. Aspectos técnicos		46
3.3.6. Ilustraciones finales		47
<b>4. CONCLUSIONES</b>		<b>51</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		<b>52</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>		<b>53</b>
<b>ANEXO</b>		<b>55</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo realizado consiste en la conceptualización y el diseño de la imagen de cuatro personajes propios de la mitología nórdica y la creación de una serie de ilustraciones en las que aparezcan representados cada uno de ellos.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

Si bien se ha partido de un interés personal por las disciplinas y la temática escogidas, también se ha atendido a un segundo enfoque más funcional, que tiene como objetivo reflejar por medio de las imágenes creadas una serie de capacidades y habilidades demandadas por la industria del entretenimiento actual, permitiendo a dichas imágenes formar parte de un *portfolio* especializado dirigido a estos sectores demandantes. Son dos los contextos profesionales en los que se enmarcan las imágenes creadas.

En primer lugar, el *concept art* y el diseño de personajes. La función de estas disciplinas es traducir aspectos intangibles de los elementos de una historia, tales como los escenarios o los personajes, a representaciones visuales que permitan dar forma y definir el aspecto definitivo de estos elementos en el producto final. Los medios en los que el *concept art* está presente son principalmente los videojuegos y el cine.

En segundo lugar, la ilustración fantástica aplicada a distintos productos. Estos podrían agruparse en tres industrias diferentes en las que la ilustración es un recurso recurrente:

- Literatura, presente en las cubiertas, en libros ilustrados o en *art-books*.
- Juegos de mesa, presente en el *packaging*, las cartas o los libros de normas y reglamento.
- Videojuegos, presente en *splash art*, imágenes promocionales, fichas de personaje, pantallas de carga, u otros.

Aunque estos campos puedan aparentar cierta desconexión entre ellos, la temática, la técnica y la forma en la que presentan la ilustración aplicada, convergen en un punto común. Por otro lado, la tendencia hacia la cultura y el entretenimiento *transmedia* hacen que las fronteras entre este tipo de productos sean cada vez más difusas, existiendo ejemplos de compañías que construyen sus mundos y universos a través de distintos medios.

### **1.1.1. Objetivos principales**

La intención funcional del trabajo es crear una serie de ilustraciones que, sin ceñirse concretamente a ninguno de los productos pertenecientes a los campos mencionados, se adapte en temática y técnica a una parte de la demanda exigida por estas industrias, y demuestre otras capacidades necesarias para la creación de ese tipo de productos, como la inclusión de texto u otros elementos gráficos que convivan con la ilustración. Además, al margen de la ilustración arte-finalizada, el proceso previo de diseño y conceptualización de los personajes podría servir como muestra orientada hacia el sector del concept art, aunque no se plantea como el objetivo principal del trabajo.

Por otro lado, el objetivo formal del trabajo es conceptualizar y diseñar a cuatro personajes extraídos de los relatos de la mitología escandinava, y aplicar los resultados obtenidos al mismo número de ilustraciones, arte-finalizadas mediante la técnica de pintura digital, logrando un estilo gráfico y una estética cohesiva entre las mismas.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

Para lograr el objetivo global del trabajo han sido necesarios varios procesos previos:

- Estudiar la mitología escandinava
- Escoger los personajes a ilustrar
- Buscar los referentes
- Definir el estilo gráfico y visual
- Conceptualizar y diseñar a los personajes
- Desarrollar de la serie de ilustraciones

## **1.2. METODOLOGÍA**

Un primer estudio sobre la mitología nórdica y los personajes a ilustrar, así como una búsqueda de referentes y otras adaptaciones a medios visuales, preceden a la fase de conceptualización y diseño de los personajes. Partiendo de la información extraída de los mitos, se obtienen aquellas características únicas que definen a cada uno de los cuatro soberanos, tanto físicas como psicológicas.

Tomando como base las características obtenidas mediante la interpretación del material original y la búsqueda de referentes visuales, se exploran a través de bocetos y *thumbnails* distintas posibilidades acerca de la morfología, el vestuario y la gama cromática de los cuatro personajes. Estos apuntes y bocetos buscan experimentar con distintas opciones de forma orgánica y fluida, generando representaciones simples y generales de los personajes que posteriormente serán definidas de forma más exacta en las ilustraciones finales.

Una vez asentado el diseño definitivo de cada personaje, comienza el proceso de creación de las ilustraciones. Tras realizar distintos bocetos y escoger aquella propuesta que mejor funcione en cada caso, se inicia el proceso de arte-finalizado mediante técnicas de pintura digital utilizando Adobe Photoshop.

### **1.3. MARCO TEÓRICO**

En esta breve introducción planteamos la base teórica de la que partimos para desarrollar el trabajo Final de grado, profundizando posteriormente en el apartado de diseño según las necesidades específicas de cada uno de los personajes.

#### **1.3.1. Mitología Nórdica**

La mitología nórdica es aquella que envuelve a la religión de los pueblos escandinavos durante la época vikinga, que se extiende entre el 790 y el 1100 d.C., hasta su progresiva conversión al cristianismo. Estos pueblos, famosos por su naturaleza beligerante y sus habilidades de navegación, recogían en sus creencias numerosos mitos y leyendas sobre dioses, monstruos y héroes, pero de ellos nos ha llegado únicamente una mínima parte, como explica Neil Gaiman en *Mitos Nórdicos* (2017): “Es como si de todas las historias de dioses y semidioses de Grecia y Roma únicamente hubieran sobrevivido los mitos de Teseo y de Hércules”. Esta pérdida del material original se debe a la naturaleza oral del mismo, pues se transmitía en forma de poesía recitada. No obstante, algunas de estas historias sobrevivieron el tiempo suficiente para ser incluidas en dos compilaciones posteriores, llamadas Edda poética o mayor (VV.AA., 2000), y Edda prosaica o menor (VV.AA., 2000). Estas son las fuentes más fieles al material original que han perdurado, y son la base de los conocimientos que tenemos hoy en día sobre la mitología nórdica.

#### **1.3.2. Los mitos**

En los mitos se explica la existencia de nueve mundos o reinos, conectados por el árbol del mundo<sup>1</sup>. En ellos habitan diferentes razas y criaturas, sobre las que a menudo no se tiene mucha información. De cuatro de estos nueve reinos se especifica de forma precisa la identidad de su soberano/a.

Estos cuatro personajes han sido los escogidos para el trabajo, ya que permiten aportar una visión estética de la mitología muy amplia al presentar cada uno de ellos unas características únicas y enmarcarse en un contexto y entorno muy diferentes. Cada ilustración realizada representa a uno de estos cuatro personajes sentado sobre su trono, añadiendo así un elemento más para desarrollar la estética de los mundos y razas que gobiernan.

---

<sup>1</sup> “El árbol Yggdrasil es un fresno enorme y frondoso, el más perfecto y hermoso de todos los árboles y también el más grande. Se yergue entre los nueve mundos y los conecta a todos entre sí.” (Gaiman, 2017 p.33).

#### 1.3.2.1. Odín

Es el dios principal y el rey en *Asgard*, el hogar de los dioses *Aesir*<sup>2</sup>. Se le asocia con la sabiduría, la guerra, la magia y las profecías, entre otros aspectos.

#### 1.3.2.2. Hel

Es hija del dios *Loki* y fue nombrada por *Odín* como soberana y guardián de *Helheim*, el mundo de los muertos. Es una figura relacionada con la muerte y con el *Ragnarok*<sup>3</sup>.

#### 1.3.2.3. Thrym

Rey de los *jötnar* o gigantes del hielo, relacionados con el caos y las fuerzas de la naturaleza, en contraposición con los dioses *Aesir*.

#### 1.3.2.4. Surt

Rey de las hordas de Gigantes de fuego de *Muspellheim*<sup>4</sup> y figura esencial en el *Ragnarok*. Su papel está relacionado con el caos y la destrucción.

## 2. PREPRODUCCIÓN

### 2.1. BRIEFING

El proyecto realizado consiste en la conceptualización y el diseño de personaje de cuatro de las figuras más relevantes de la mitología nórdica, y el posterior desarrollo del mismo número de ilustraciones individuales arte-finalizadas en las que aparecen representados cada uno de ellos.

### 2.2. REFERENTES ARTÍSTICOS

Como se ha explicado en el apartado de objetivos, la intención del trabajo es crear una serie de ilustraciones que puedan enmarcarse en ámbitos profesionales tales como el *concept art* o la ilustración arte-finalizada aplicada a distintos productos de la industria del entretenimiento actual, en la que predominan las técnicas digitales.

Por tanto, para el desarrollo de las ilustraciones se han tomado como principales referentes a artistas e ilustradores actuales que centran su producción gráfica en estos ámbitos, aplicando técnicas pictóricas a través de medios digitales. A continuación, se muestran algunos ejemplos.

---

<sup>2</sup> Los *Æsir* son los principales dioses del panteón nórdico. Existe otro grupo de dioses llamados *Vanir*.

<sup>3</sup> La batalla del fin del mundo, similar al apocalipsis.

<sup>4</sup> Uno de los 9 reinos, descrito como un mundo de fuego.



### 2.2.1. *Splash art*

Este término ha sido popularizado por el videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2009), aunque podemos encontrarlo aplicado en otros videojuegos. Se trata de ilustraciones individuales de formato horizontal en las que aparecen representados los distintos personajes jugables en un entorno y contexto relativamente narrativos, que permiten al jugador o espectador comprender el concepto detrás de los mismos.

Estas ilustraciones son un gran referente por la calidad que presentan en todos los apartados que las componen. La composición, el dibujo y la iluminación demuestran un gran virtuosismo técnico por parte de los artistas que hay detrás de las piezas, pero estas destacan sobre todo el nivel de detalle, extremadamente minucioso en todos los elementos representados.

Fig. 1 Splash art de *League of Legends*.



### 2.2.2. *Ahmed Aldoori*<sup>5</sup>

Ahmed Aldoori es un pintor digital y divulgador en redes sociales. Sus piezas destacan, además de por su gran calidad general, por su estilo suelto y poco definido, destacando la forma naturalista en la que incide la luz sobre sus personajes. Además, su estilo de dibujo es inconfundible, haciéndose especialmente evidente en los rostros de sus personajes femeninos.

---

<sup>5</sup> <https://www.artstation.com/medders>

Fig. 2 Ahmed Aldoori: *A study in values*, 2018.



### 2.2.3. Piotr Foksowicz<sup>6</sup>

Este ilustrador polaco tiene una gran producción artística compuesta por ilustraciones de temática fantástica y ambientación oscura, con un acabado pictórico y pincelada suelta que generan imágenes neblinosas y orgánicas. Muchas de sus piezas han sido concebidas para ilustrar juegos de mesa como *Eternal Kings*<sup>7</sup> o *Tainted Grail: The Fall of Avalon*<sup>8</sup>.

Fig. 3 Piotr Foksowicz: *Priest*, 2017



<sup>6</sup> <https://www.artstation.com/piofoks>

<sup>7</sup> *Eternal Kings* (2018). Rolando Issa.

<sup>8</sup> *Tainted Grail: The Fall of Avalon* (2019). Awaken Realms.

#### 2.2.4. *Even Amundsen*<sup>9</sup>

Nacido en Noruega, Even Amundsen es un artista conceptual con una gran producción profesional. Además de su gran calidad técnica, presenta un gran interés por la temática nórdica.

Fig. 4 Even Amundsen: *Oracle*, 2018.



### 2.3. DOCUMENTACIÓN ARTÍSTICA

Para desarrollar el aspecto y apariencia de cada una de las deidades se han tomado como referencia imágenes de distinta índole. En estas encontramos tanto referentes históricos o realistas, como otros que podrían enmarcarse en el contexto de la fantasía.

#### 2.3.1. *Ambientación histórica*

Los personajes ilustrados son propios de las leyendas y relatos asociados a las creencias religiosas de los pueblos escandinavos. Como en la mayoría de las culturas, en su literatura y representaciones artísticas se hace evidente la tendencia a representar a estas deidades como un reflejo de su propia imagen, por lo que surge de forma natural la conexión entre los elementos visuales y estilísticos representativos de estos pueblos con la hipotética estética de las figuras a las que adoraban.

En las ilustraciones desarrolladas se ha hecho esta asociación con la estética histórica de la cultura escandinava-germánica, adoptando distintos recursos artísticos y elementos visuales propios de la misma para confeccionar atuendos

<sup>9</sup> <https://www.artstation.com/mischeviouslittleelf>



Fig. 5 Grabado en madera de motivos entrelazados vikingos.



Fig. 6 Vestuario de aspecto histórico.

Fig. 7 Fotograma de Vikings.



Fig. 8 Imagen promocional de *Assassin's Creed: Valhalla*

y entornos que remitan a esta tradición. No obstante, no se ha priorizado la fidelidad histórica como un elemento condicionante en el desarrollo de las ilustraciones, sino como un marco estético del que partir y poder adaptar libremente.

Los siguientes referentes son adaptaciones actuales que tratan de representar con relativa fidelidad la estética de los pueblos nórdicos. Se contempla la posibilidad de que existan ciertas licencias y falta de exactitud en algunos de estos, pero atendiendo a las pretensiones del trabajo realizado en lo que respecta a la exactitud histórica, se han tomado como válidas estas referencias estéticas, pues logran ser verosímiles y transmitir la sensación de realismo al público general.

#### 2.3.1.1. Etnología nórdica

Tanto fotografías de objetos o elementos históricos reales, como imágenes de aficionados al folclore nórdico que tratan de replicar fielmente sus atuendos o que imitan las formas de expresión artísticas conocidas (Figs. 5 y 6).

#### 2.3.1.2. Vikings

*Vikings* (Michael Hirst, 2013) es una serie televisiva dramática con tintes históricos que narra las hazañas del rey vikingo Ragnar Lodbrok, una figura histórica real. La serie trata de presentar una estética verosímil y realista, aunque se presuponen ciertas licencias (Fig. 7).



#### 2.3.1.3. Assassin's Creed: Valhalla

La saga de videojuegos *Assassin's Creed* adapta en cada una de sus entregas una época histórica diferente. *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft Montreal, 2020) es la décimo segunda entrega de la franquicia, que esta vez sumerge al jugador en la época vikinga (siglo IX), durante las incursiones de estos guerreros

en tierras inglesas. La fidelidad histórica que caracteriza a las entregas de la saga las convierte en un buen referente.

### 2.3.2. Género fantástico

Por otro lado, si bien estas figuras mitológicas guardan una relativa cercanía con la humanidad en lo que respecta a su aspecto, estilo de vida o personalidad, se ha tenido presente que se trata de deidades y seres mitológicos dotados de habilidades sobrenaturales y conocimientos inalcanzables para un mortal, así como el hecho de que habitan mundos lejanos, repletos de lugares y seres mágicos. Por este motivo se ha tratado de adaptar la estética “vikinga clásica”, añadiendo un componente de fantasía con recursos visuales que remiten a la magia que impregna a estas figuras.

#### 2.3.2.1. God of War

*God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) es el *reboot* de la saga de videojuegos homónima, hasta entonces ambientada en la Antigua Grecia y su mitología. Esta nueva entrega traslada la acción a Escandinavia, y explora las leyendas nórdicas y a sus personajes. Las armas y armaduras que portan los personajes en el videojuego han sido especialmente útiles como referencia e inspiración.

Fig. 9 Menú de *God of War*, muestra una de las muchas armaduras del juego



#### 2.3.2.2. Hellblade: Senua's Sacrifice

Este videojuego ambientado en la era vikinga narra el viaje de una guerrera celta hacia *Helheim*, el reino de los muertos sin honor. La estética oscura y retorcida presente en los escenarios y en los diseños de los personajes plantea una visión diferente de la estética nórdica (Ninja Theory, 2017).

Fig. 10 Captura de Hellblade: *Senua's Sacrifice*.



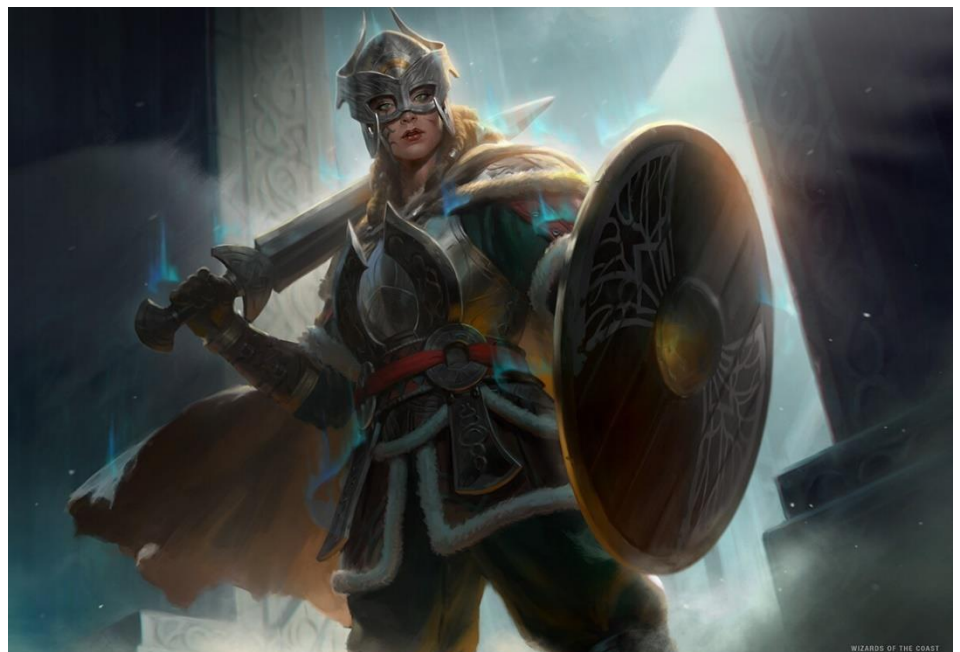
### 2.3.2.3. Artistas especializados en género fantástico

Existen gran cantidad de artistas con una amplia producción de ilustración fantástica o modelado 3D de temática similar. Muchas de estas piezas han servido como referentes para definir el aspecto y atuendos de los personajes (Figs. 11 y 12).

Fig. 11 KILART (choe, heonhwa): *Hero of bretagard*, 2021. Ejemplo de obra que ha servido como inspiración.



Fig. 12 Dawid Chachulski: *Kvasir 'The Jailor of Loki'*, 2019. Ejemplo de obra que ha servido como inspiración.



## 3. SERIE DE ILUSTRACIONES

### 3.1. PROCESO DE CREACIÓN

#### 3.1.1. *Diseño de personajes*

La primera fase diferenciada en el desarrollo de las ilustraciones es el diseño de personajes y la conceptualización de estos. A partir del trasfondo presente en los mitos y de la información extraída sobre los propios personajes, se obtienen ciertos conceptos que ayudan a definir distintos arquetipos o tipologías de personaje para cada uno de ellos, así como su personalidad y como esta se refleja a través de su apariencia y actitud.

Antes de iniciar la producción de bocetos y pruebas, se han recopilado algunas imágenes de inspiración y referencia estética, generando *moodboards* que evolucionan y se siguen expandiendo de forma orgánica durante todo el proceso de diseño. Las herramientas utilizadas para esta búsqueda han sido Pinterest<sup>10</sup> y ArtStation<sup>11</sup>.

El proceso en cuanto al diseño de los personajes ha consistido en bocetos rápidos y poco detallados de cada uno de ellos, llamados *thumbnails*. Estos permiten obtener aproximaciones a las distintas formas en las que podrían ser representados, atendiendo a los aspectos más relevantes de su apariencia, tales como el concepto general, la silueta, las formas básicas de los elementos que lo componen, el atuendo que porta o la paleta de color principal.

Al no centrarse el trabajo realizado únicamente en la parcela de la conceptualización y el diseño, y al abarcar también la producción arte-finalizada de las ilustraciones, no se ha profundizado tanto en esta fase de forma independiente, sino que algunos de los testeos y pruebas de aquellos elementos visuales más concretos se han llevado a cabo de forma simultánea junto con el desarrollo de las ilustraciones finales, que al tener un acabado mucho más detallado y realista que los bocetos previos, permiten percibir de forma más precisa cómo funcionan los distintos elementos que las componen.

#### 3.1.2. *Ilustraciones finales*

##### 3.1.2.1. Boceto y composición

El concepto que une a las figuras mitológicas escogidas para su representación es su naturaleza de gobernante. Todos ellos reinan sobre uno de los nueve mundos descritos en los mitos. Se ha buscado evidenciar esta relación

---

<sup>10</sup> Pinterest es una plataforma que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes.

<sup>11</sup> ArtStation es una plataforma en la que cualquier artista puede compartir su producción.

temática en las ilustraciones, haciendo que también mantengan una conexión formal entre ellas. La relación más directa reside en la composición. Encuadrado en el mismo formato (Din A3), un plano entero muestra a cada uno de los soberanos sentados sobre el trono desde el que gobiernan.

Después de realizar varias pruebas sobre posibles composiciones y encuadres, se obtienen los bocetos finales partiendo de aquel encaje inicial que mejor funcione para cada personaje.

#### 3.1.2.2. Color y acabado final

Una vez asentados los elementos principales de cada imagen en la composición general, comienza la fase de color. Tras aplicar el color base para cada elemento, este es modificado mediante capas que añaden sombras, luces y el tono general de la escena. A partir de aquí se comienza a trabajar sobre la línea, que se va perdiendo al mismo tiempo que las formas adquieren volumen y detalle.

## 3.2. DISEÑO DE PERSONAJES

### 3.2.1. Diseño de Odín

Descrito como un anciano tuerto de largas barbas, *Odín* es el dios principal de la mitología nórdica. Gobierna sobre *Asgard*, el reino de los dioses *Aesir*, sentado sobre *Hliðskjálf*, el trono desde el que observa los nueve mundos (World History Encyclopedia, 2017).

Odín, al igual que muchos dioses de la mitología, está relacionado con varios aspectos y funciones, como la guerra, la poesía, la muerte, o la magia y la sabiduría (Gaiman, 2017). Además de estas asociaciones relativas a su culto, si atendemos a los mitos hay ciertos aspectos que se han usado para definir los arquetipos del personaje:

- Rey, por su naturaleza de dios principal y de gobernante en *Asgard*.
- Guerrero, debido a su asociación directa con la guerra y la batalla.
- Mago y sabio, reflejado en su incansable búsqueda de conocimiento.

Una vez establecidos los conceptos generales del personaje sobre los que se va a construir su aspecto, y tomando como base los tableros de inspiración o *moodboards* trabajados (Fig. 13), se comienzan a desarrollar los bocetos.



Fig. 13 Resumen del moodboard de Odín realizado



Las primeras aproximaciones al diseño de Odín (Fig. 14) tratan de reflejar los tres arquetipos. La armadura y la lanza remiten a la naturaleza de guerrero, mientras que el color dorado evoca al lujo propio del atuendo de un rey. La túnica y la barba cana aportan el aspecto de sabio y mago.

Fig. 14 Diseños de Odín 1.



Fig. 15 Diseños de *Odín* 2.Fig. 16 Diseños de *Odín* 3.

Una vez establecido este punto de partida, se exploran distintas posibilidades (Figs. 15, 16, 17, 18), como variaciones de peinado y barba, diferentes armaduras, o elementos asociados al arquetipo de mago, como largas túnicas o sombreros (Fig. 19).

Fig. 17 Diseños de *Odín* 4.



Fig. 18 Diseños de *Odín* 5.



Fig. 19 Diseños de Odín 6.



Fig. 20 Robert Baratheon, *Juego de Tronos*.



Fig. 21 Théoden Ednew, *El Señor de los Anillos*.

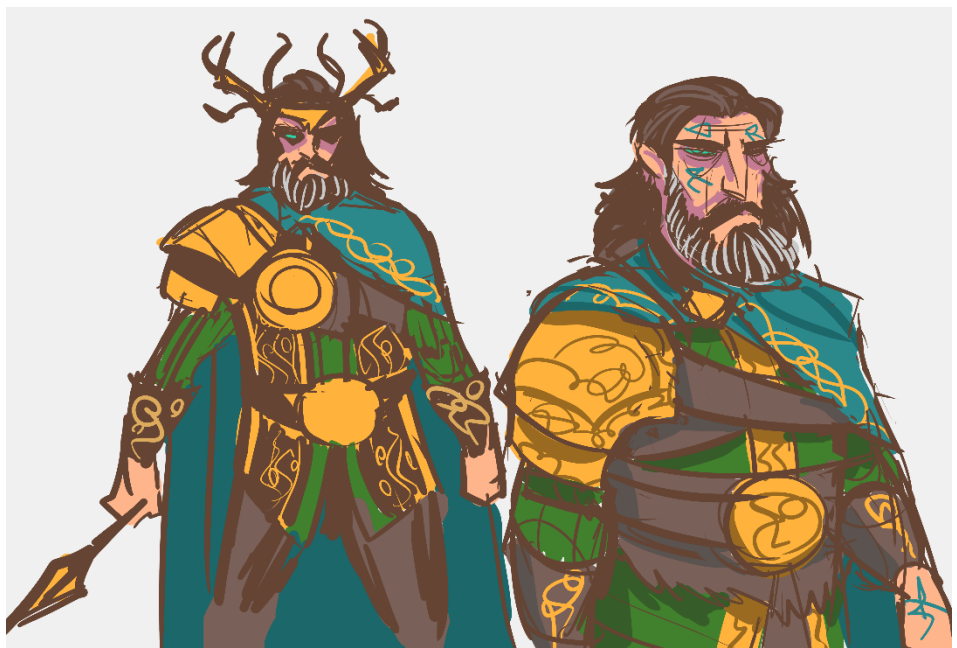


Fig. 22 Diseños de Odín 7.

En este punto del desarrollo se plantearon nuevos diseños partiendo de tonos verdes que tratan de aportar un aspecto más natural y cálido, basado en el estereotipo de rey medieval, reflejado en personajes de la ficción fantástica (Figs. 20 y 21).

Fig. 23 Diseños de *Odin* 8.



Los atuendos ornamentados y coloridos, las piezas de armadura doradas y la inclusión de nuevos elementos, como joyas o coronas, potencian el arquetipo de rey buscado (Figs. 22, 23 y 24).

Fig. 24 Diseños de *Odin* 9.



Tras estos diseños, un nuevo giro del concepto plantea otras posibilidades. Partiendo de la apariencia de distintas joyas (Fig. 25), se trató de adaptar la forma y apariencia de las piezas de armadura con el objetivo de que estas remitan a dichas piedras preciosas.

Fig. 25 Joyas que han servido como inspiración.



Estas pruebas apuestan por una estética más cercana a la fantasía (Fig. 26). La adición de materiales de aspecto mágico en la armadura aleja a estos diseños del aspecto realista de los atuendos vikingos, potenciando la imagen de deidad.

Fig. 26 Diseños de Odín 10.



Tomando como referencia las pruebas anteriores, se exploran distintas posibilidades, bien buscando un punto medio entre los nuevos resultados y algunos de los anteriores (Fig. 27), o bien explorando en nuevas direcciones (Fig. 28).

Fig. 27 Diseños de *Odín* 11.



Fig. 28 Diseños de *Odín* 12.



Fig. 29 Diseños de *Odín* 13.Fig. 30 Diseños de *Odín* 14.

Estas últimas aproximaciones gráficas (Fig. 29) mantienen un buen equilibrio entre los tres arquetipos desarrollados. La corona y las joyas, unido a las telas con ornamentos y bordados, otorgan al diseño un aspecto noble y lujoso propio de un rey. La armadura de apariencia fantástica evidencia la naturaleza beligerante del personaje y lo eleva como una figura sobrenatural (Fig. 30). Por último, su capa y atuendo largo, le confieren el aspecto de mago y sabio, potenciado por su barba cana.



### 3.2.2. Diseño de Hel

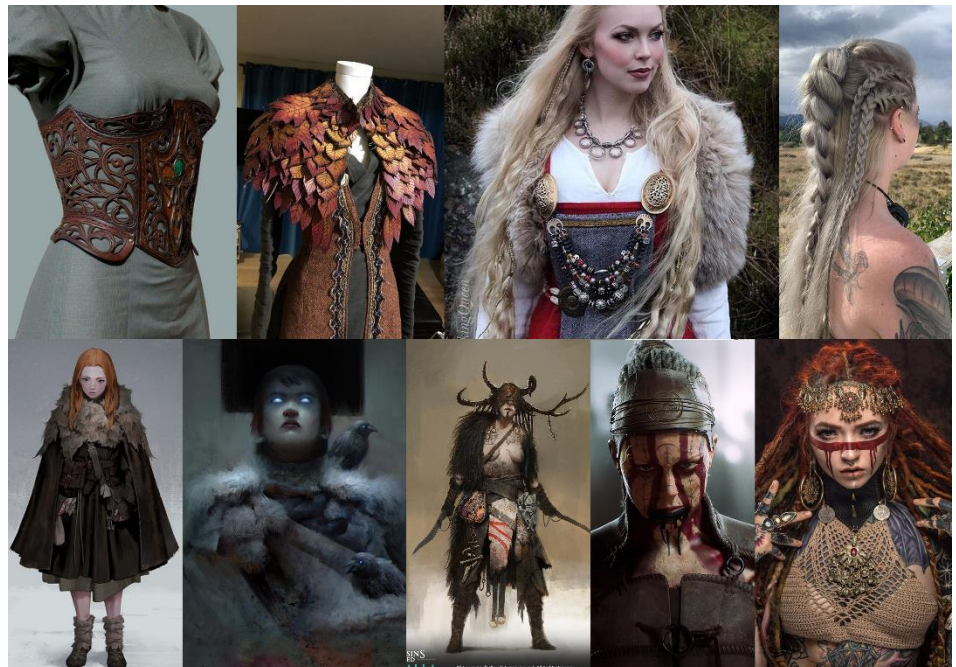
Hel es la hija del dios Loki y una de las figuras relacionadas con el Ragnarok, motivo por el que Odín la exilió y nombró soberana de Helheim, el mundo de los muertos, en el que habitan las almas condenadas de aquellos seres muertos sin gloria (Gaiman, 2017).

En cuanto a su apariencia, uno de los pocos aspectos descritos en los mitos es la división vertical de su cuerpo en dos mitades. En su mitad izquierda, su rostro parece el de una joven normal, pero en su mitad derecha tiene un aspecto oscuro o de cadáver (Gaiman, 2017).

Con el fin de establecer otros elementos sobre los que construir la apariencia del personaje, se han interpretado los mitos, asociando a Hel con distintos aspectos y tipologías de personaje:

- Villana, al figurar como una de las figuras proféticas del fin del mundo.
- Muerte, por su conexión directa con el inframundo.
- Bruja, pues es descendiente de la gigante hechicera *Angrboda*.
- Niña, tal y como la describe Neil Gaiman<sup>12</sup>.
- Mujer adulta, tras pasar su infancia en Helheim.

Fig. 31 Resumen del moodboard de Hel realizado



<sup>12</sup> “Los que marchaban a la derecha de la hija de Loki veían solamente una niña preciosa (...)” (Gaiman, 2017 p.84).

Las primeras pruebas del personaje muestran el arquetipo de niña y lo aplican de distintas formas. Unos primeros bocetos muestran a una niña corriente de piel pálida (Fig. 32), mientras que los siguientes presentan un aspecto más sobrenatural. En algunas de las pruebas se plantean distintas formas de presentar las dos mitades descritas, bien explícitamente o bien mediante una máscara (Fig. 33).

Fig. 32 Diseños de *Hel* 1.

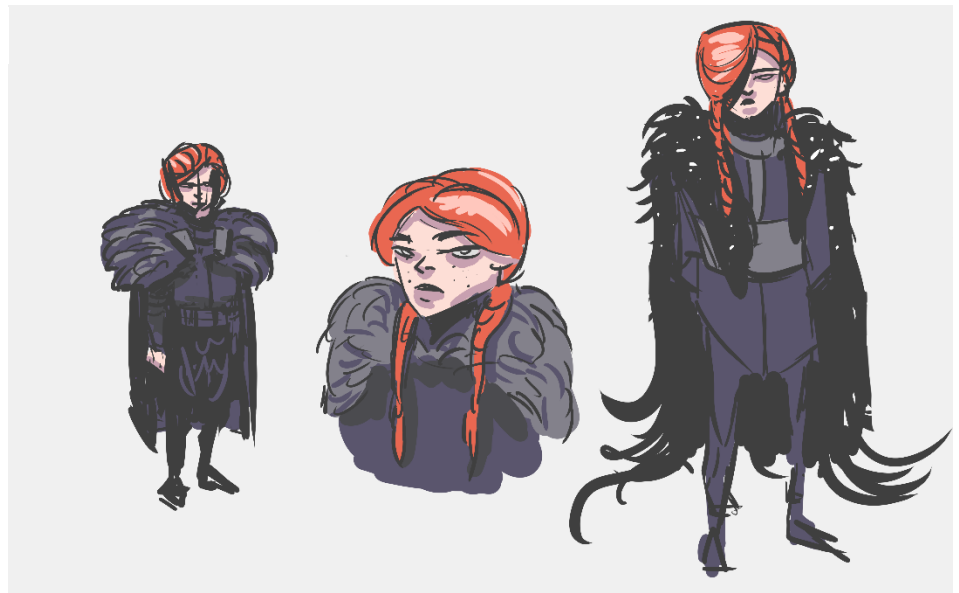
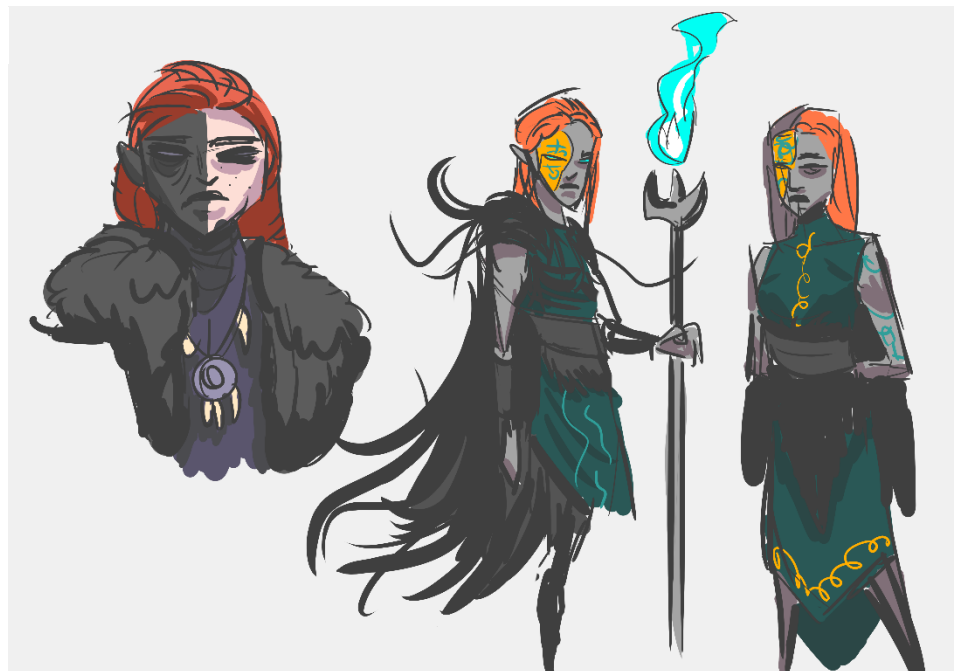


Fig. 33 Diseños de *Hel* 2.



Tras estas primeras aproximaciones al personaje que lo dotan de un aspecto oscuro, se decidió seguir explorando en nuevas direcciones. De este modo se cambia radicalmente el tono lúgubre por uno más luminoso mediante ropas

blancas y flores coloridas, creando cierto aspecto irónico (Fig. 34). Tras una nueva prueba manteniendo el aspecto infantil, se explora también el arquetipo de mujer adulta.

Fig. 34 Diseños de Hel 3.

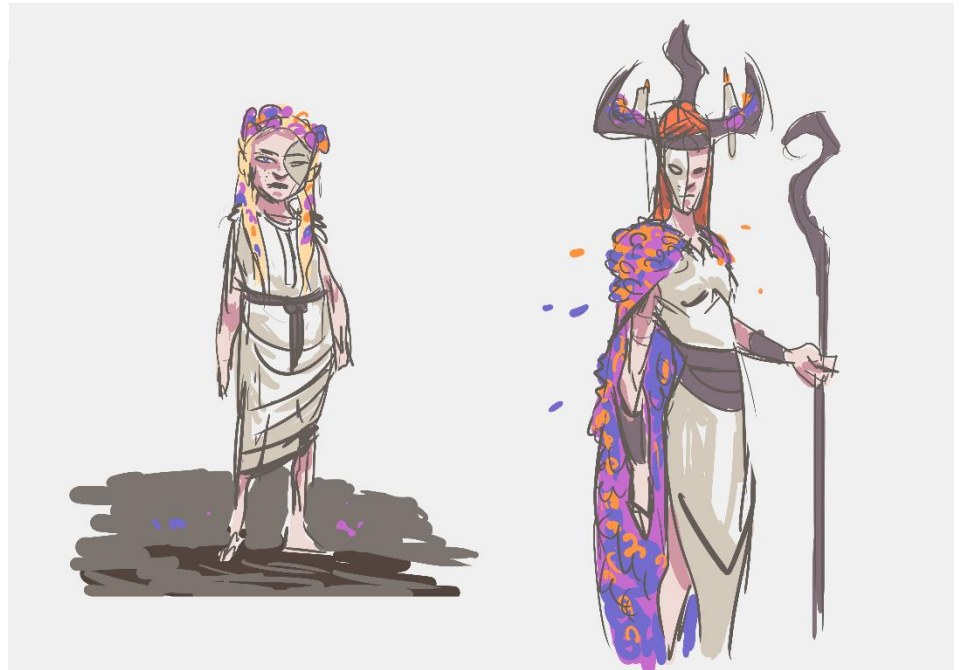
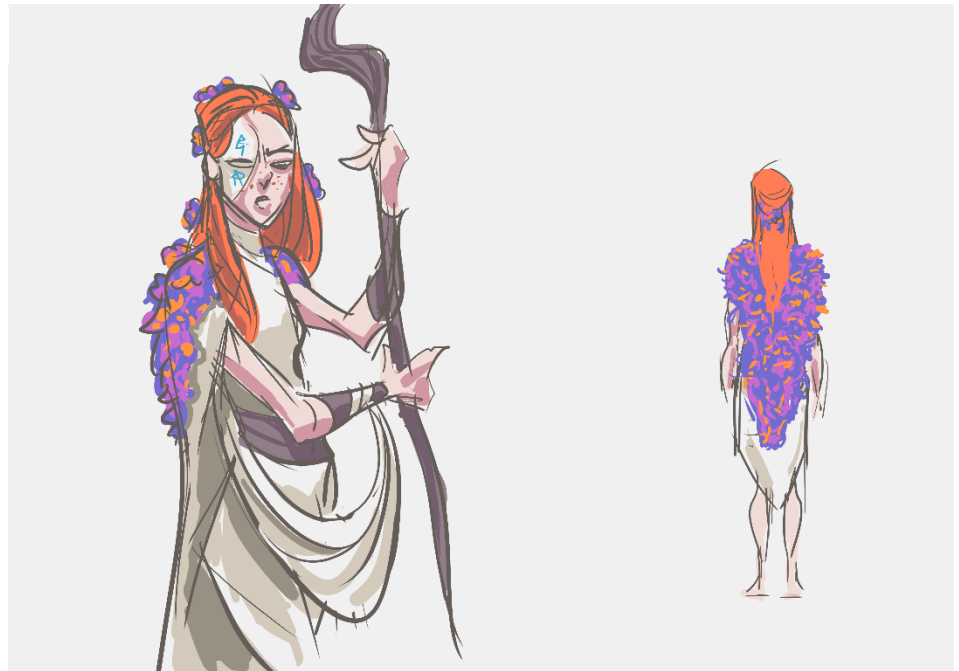


Fig. 35 Diseños de Hel 4.



En estos diseños se explora el recurso de las flores aplicadas como parte del atuendo, en forma de capa. La presencia de estas flores en un contexto relacionado con la muerte nos remite a los rituales funerarios occidentales, en los que los motivos florales están muy presentes.

Manteniendo los recursos visuales de los diseños anteriores, se volvió a un aspecto más oscuro, obteniendo nuevas versiones del personaje que la aproximan a un arquetipo de bruja y la conectan de forma más evidente con la muerte (Fig. 36).

Fig. 36 Diseños de Hel 5.

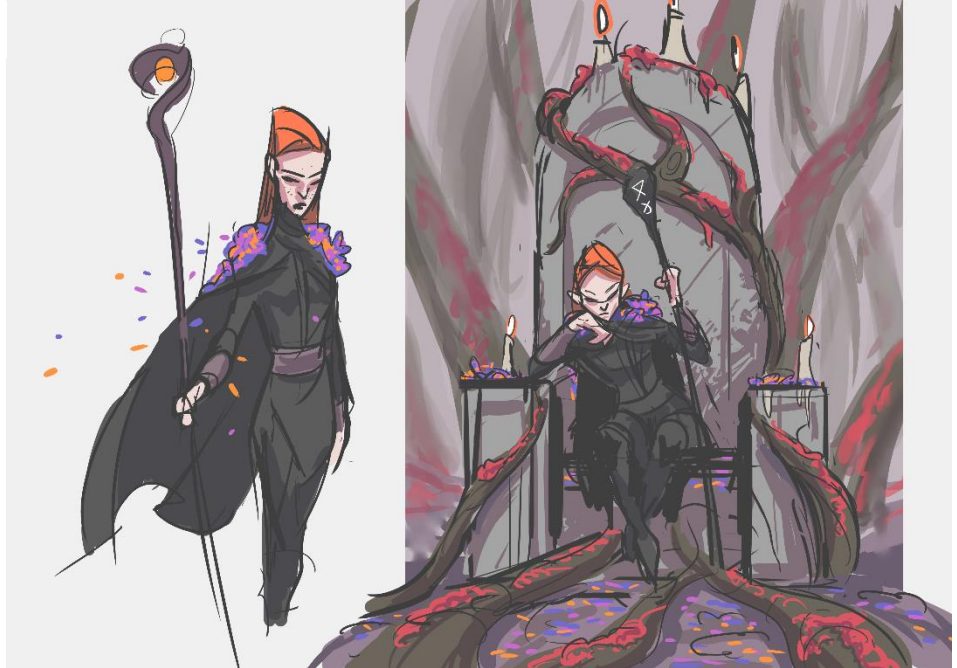
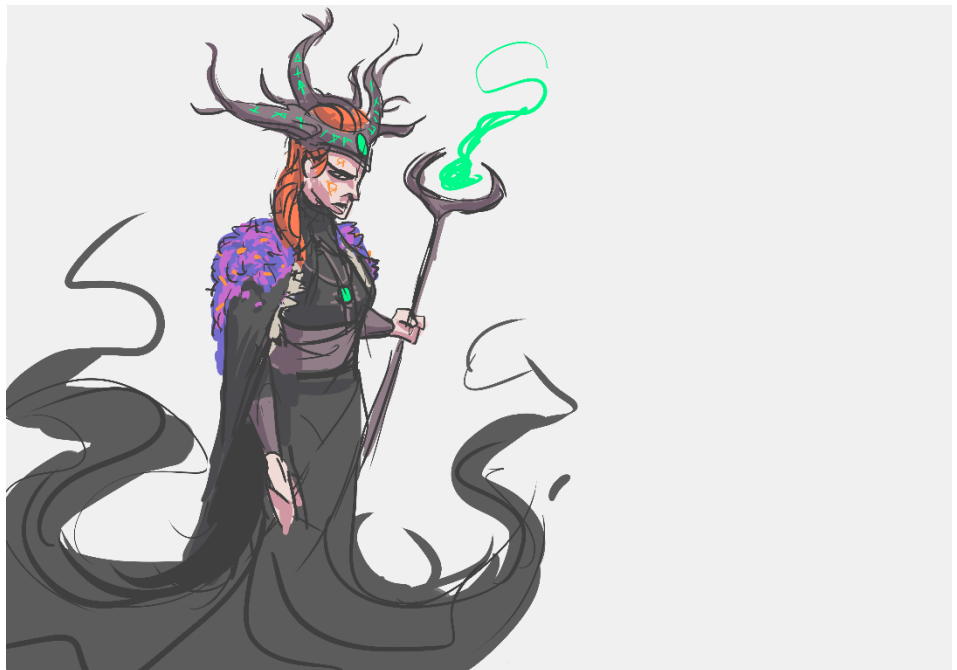


Fig. 37 Diseños de Hel 6.

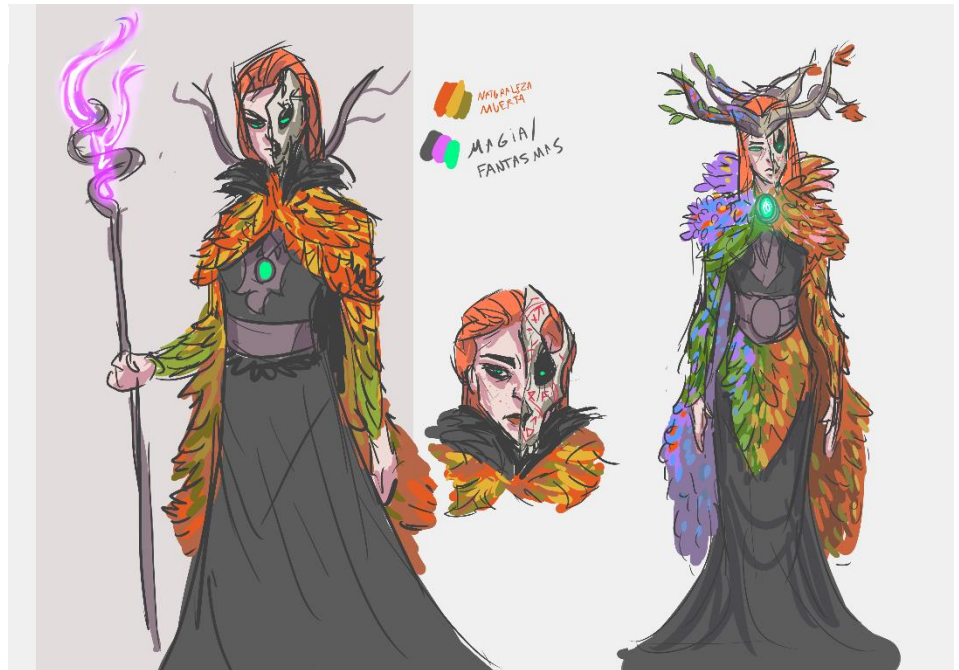


Otra prueba plantea la inclusión de elementos nuevos, como una corona de ramas secas, o efectos luminosos de tonalidad verde. Estos últimos, sumados a

las telas negras y a las flores violáceas, crean una paleta cromática que nos remite al arquetipo de villano y a la estética fantasmal (Fig. 37).

Estos elementos se mantienen en unos últimos diseños que añaden otros nuevos, como hojas secas integradas en el atuendo, o un cráneo de lobo ocultando una mitad del rostro, que tendría el aspecto cadavérico descrito en los mitos (Fig. 38).

Fig. 38 Diseños de Hel 7.



En un último boceto se combinan los motivos florales anteriores con el nuevo recurso de las hojas secas, dividiendo al personaje en dos mitades, una representando la vida, y otra la muerte. Este último diseño fue el escogido para el desarrollo de la ilustración final.

### 3.2.3. Diseño de Thrym

*Thrym* es un rey de los *jötnar* (*jötunn* en singular), o gigantes del hielo, una raza de criaturas mitológicas que habitan *Jotunheim*. Según varias fuentes, el término “gigante” no es una descripción literal, si no una traducción inexacta (Norse Mythology for Smart People, s.f).

Debido a la falta de descripciones físicas del personaje, se ha hecho una interpretación libre de este a partir de algunas deducciones que toman como base los mitos y de un trasfondo inventado (ver Anexo). Así se obtienen ciertos aspectos que definen a *Thrym*:

- Salvaje, pues los gigantes son representaciones del caos<sup>13</sup>.
- Guerrero, por su naturaleza beligerante.
- Amenazante
- Tatuajes, como parte del trasfondo creado (ver Anexo)

Fig. 39 Resumen del *moodboard* de *Thrym* realizado



El diseño del personaje se inició plasmando de forma básica los conceptos establecidos en el trasfondo. Un atuendo que deja al descubierto parte de su cuerpo tatuado refleja su naturaleza primitiva y su adaptación al gélido clima de *Jotunheim*. La escasa protección mediante pequeñas piezas de armadura remite a su fuerza y resistencia física (Fig. 40).

<sup>13</sup> En contraposición con los dioses, que representarían el orden (Norse Mythology for Smart People, s.f).

Fig. 40 Diseños de *Thrym* 1.

En los bocetos anteriores se explora un tono de piel azulado, mientras que los siguientes presentan uno más natural. A los tatuajes tribales se suma el concepto de “corona tatuada” como una de las tradiciones de la tribu de gigantes (Fig. 41).

Además de estos nuevos conceptos, se incluyen grandes cicatrices, que insinúan la experiencia en combate del personaje, y se plantea la inclusión de huesos como parte del atuendo y la armadura (Fig. 42).

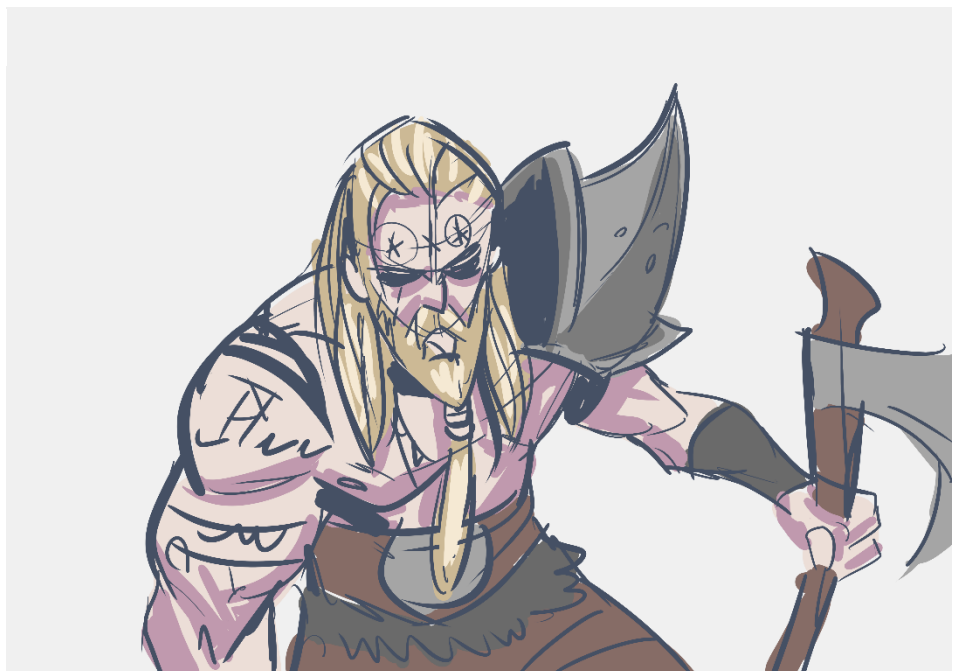
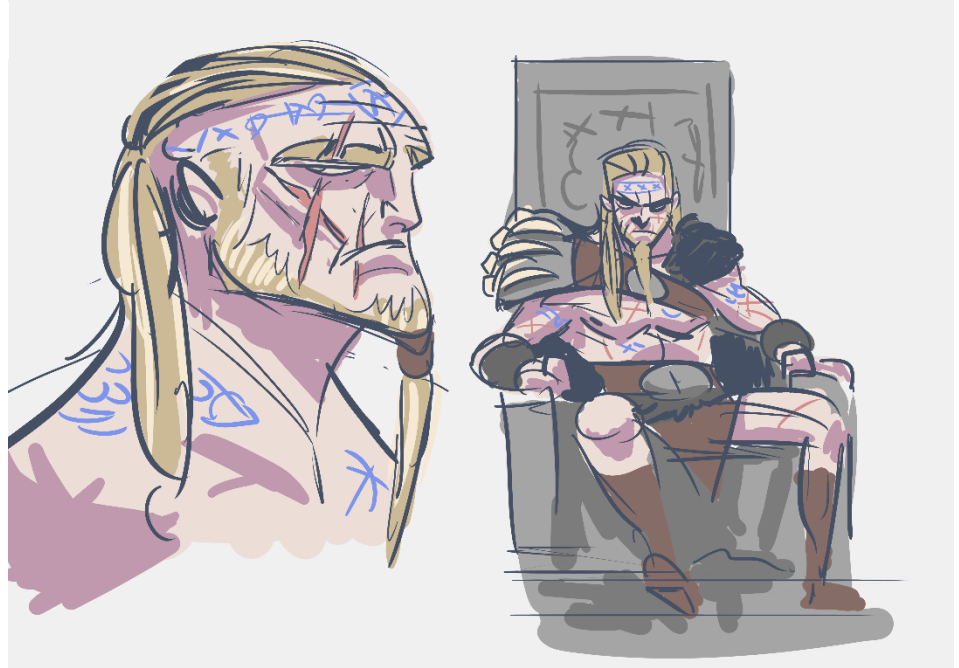
Fig. 41 Diseños de *Trym* 2.

Fig. 42 Diseños de *Trym* 3.

Las siguientes pruebas plantean distintas formas de aplicar los conceptos anteriores. Además, exploran nuevas ideas como la inclusión de protuberancias en la frente en forma de cuernos (Fig. 43), pinturas de guerra, u otros elementos, como una capucha de piel de oso o un casco repleto de cuernos (Fig. 44).

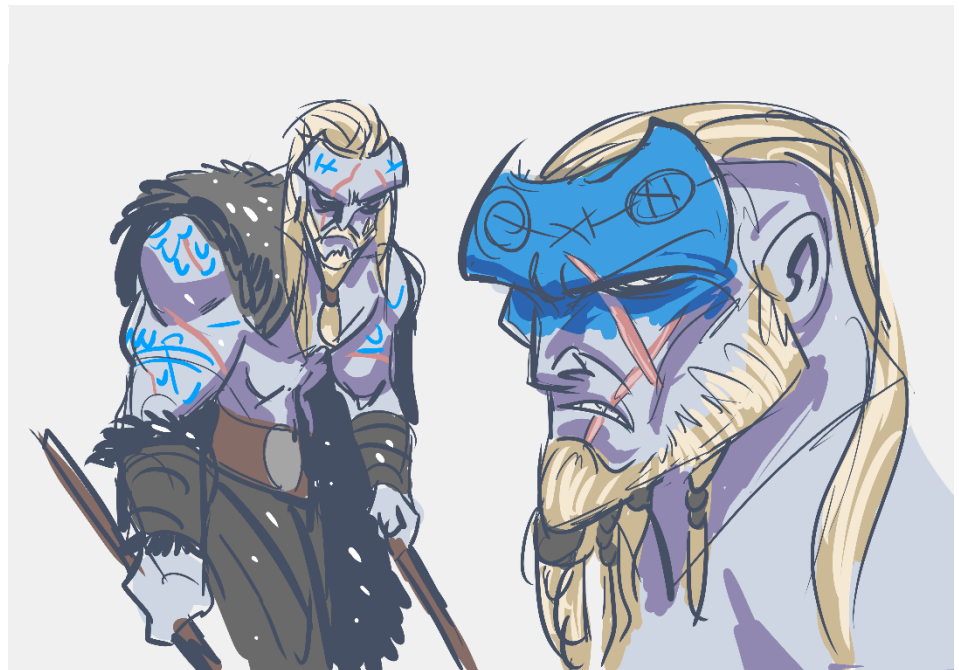
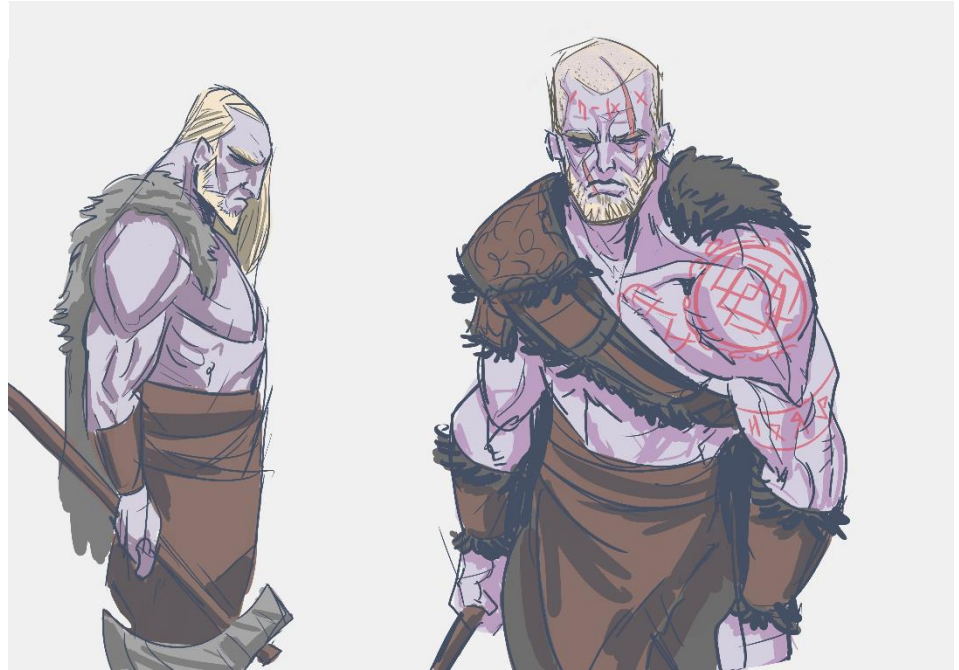
Fig. 43 Diseños de *Thrym* 4.



Fig. 44 Diseños de *Thrym* 5.

Tras estos diseños aparecen nuevas propuestas que combinan el tono de piel azulado con pinturas y tatuajes de color rojo, creando un gran contraste y una apariencia vibrante (Fig. 45). Las siguientes pruebas muestran un tono de piel más violáceo y exploran nuevos peinados y expresiones faciales (Fig. 46).

Fig. 45 Diseños de *Thrym* 6.

Fig. 46 Diseños de *Thrym* 7.

Nuevos bocetos añaden lo que podrían ser escamas de dragón a modo de armadura (Fig. 47). Esto crea un aspecto más fantástico y potencia la imagen amenazante del personaje, que viste con los restos del cadáver de una bestia peligrosa. Unas últimas pruebas vuelven al tono de piel más natural, y plantan de nuevo la inclusión de huesos en el atuendo (Fig. 48).

Fig. 47 Diseños de *Thrym* 8.

Fig. 48 Diseños de Thrym 9.



Tras varios bocetos y encajes para la ilustración final de Thrym en los que se exploraron los últimos conceptos planteados en la fase de diseño, se llegó a la conclusión de que los diseños de fases anteriores eran los que mejor funcionaban, por lo que acabó optando por ellos. El diseño presentado en la ilustración final incluye elementos de varias de las pruebas realizadas.

### 3.2.4. Diseño de Surt

El gigante de fuego *Surt* habita en *Muspellheim*. Lleva allí desde antes de la existencia de los mismos dioses, y seguirá esperando en ese lugar hasta la llegada del *Ragnarok*<sup>14</sup>.

Algunas fuentes afirman que el significado de Surt es “Negro” (Norse Mythology for Smart People, s.f.). Este y su espada llameante son los pocos datos que hacen referencia a aspectos físicos y visuales del personaje, por lo que se ha interpretado la información de los mitos para establecer distintos elementos sobre los que construir su apariencia:

- Fuego, por su conexión explícita con este elemento.
- Primitivo, al ser un ser ancestral.
- Maligno, por su naturaleza destructora.
- Fuerza de la naturaleza, al carecer aparentemente de motivaciones personales.

Fig. 49 Resumen del moodboard de Surt realizado.



Los primeros diseños muestran a un personaje con escasos atuendos y pelo largo. Su piel oscura y de tonalidad grisácea cubierta de runas y motivos brillantes nos hablan de su naturaleza arcana y primigenia, pues no es un ser vivo corriente, si no una personificación de la destrucción (Fig. 50).

<sup>14</sup> “El cielo neblinoso se desgarrará con un estruendo de gritos de niños, y los hijos de Muspell bajarán del firmamento, encabezados por Surt, el gigante de fuego, que descenderá enarbolando su espada, tan resplandeciente que ningún mortal podrá mirarla.” (Gaiman, 2017 p.249).

Fig. 50 Diseños de Surt 1.



Una versión encapuchada presenta un aspecto más humano, pero adquiere cierto tono espectral y amenazante que lo conecta con el trasfondo. Por otro lado, se planteó la posibilidad de incluir cuernos en la frente como los esbozados en uno de los diseños de *Thrym*, cohesionando así las dos razas de gigantes (Fig. 51).

Fig. 51 Diseños de Surt 2.

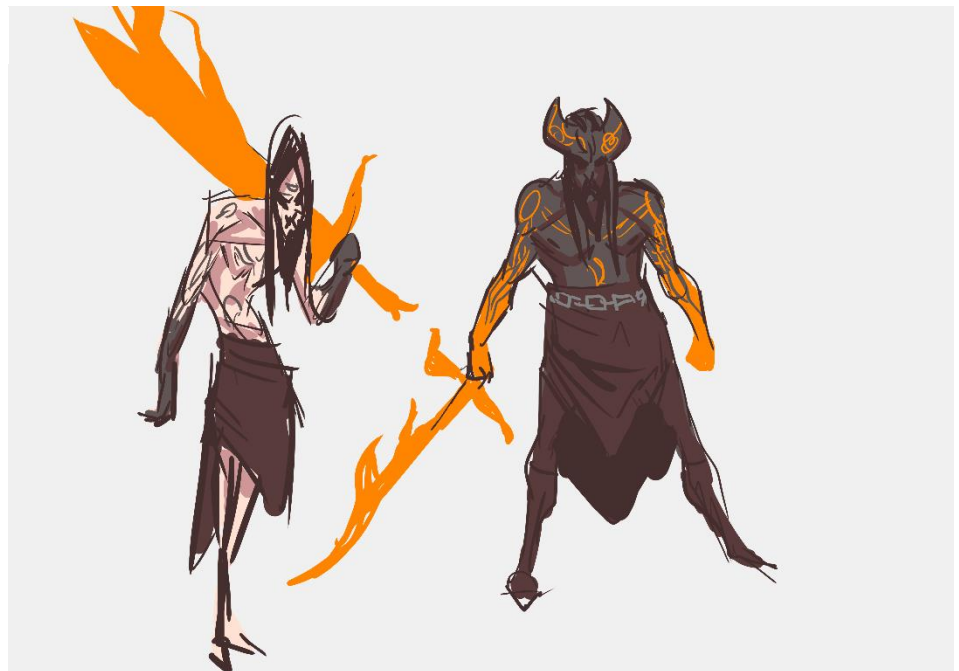


Nuevos bocetos presentan una armadura de aspecto rocoso que trata de conservar la esencia primitiva y elemental del personaje (Fig. 52). Sin embargo, es inevitable que ciertos atuendos elaborados le otorguen un aspecto más civilizado y elegante, por lo que se volvió a explorar el aspecto descamisado.

Fig. 52 Diseños de Surt 3.



Fig. 53 Diseños de Surt 4.



Algunos de los nuevos diseños presentan una apariencia más humana, mientras que otros adquieren un aspecto demoníaco. En estos diseños también se exploran distintas formas de representar la espada llameante (Figs. 53 y 54).

Fig. 54 Diseños de Surt 5.



Tras estas nuevas pruebas de aspecto aberrante, se decidió volver a la estética inicial, una apariencia relativamente humana, pero manteniendo el aspecto grisáceo de la piel, con grietas de fuego que dibujan runas y motivos (Fig. 55).

Fig. 55 Diseños de Surt 6.



### 3.3. PROCESO DE CREACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

#### 3.3.1. Estilo gráfico

El estilo de una obra hace referencia al conjunto de rasgos peculiares que la caracterizan y le confieren una personalidad propia y reconocible. En el trabajo realizado se ha buscado dotar a las distintas ilustraciones de un estilo cohesivo que asegure la coherencia visual y las integre como partes de un todo.

##### 3.3.1.1. Pintura digital

En cuanto a la representación del volumen, como se ha especificado con anterioridad, se ha optado por un acabado pictórico, prescindiendo de la línea que delimita las formas en el dibujo y definiendo los distintos elementos representados únicamente mediante el color y la luz que incide sobre ellos. Esta luz se ha trabajado mediante focos y puntos de luz potentes que crean claroscuros acentuados, generando zonas muy iluminadas y otras muy oscuras, con intención dramática.

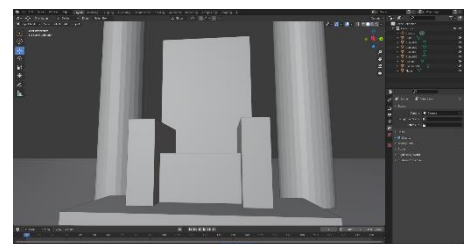
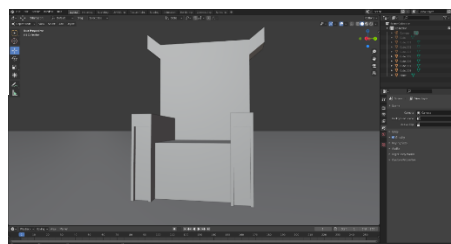
##### 3.3.1.2. Estilo de los personajes

A nivel morfológico, los personajes han sido representados con proporciones relativamente realistas, pero manteniendo cierto grado de estilización que potencia su personalidad, acentuando sus expresiones faciales y corporales y añadiendo dramatismo.

#### 3.3.2. Primeros bocetos y encaje

El proceso de creación de las ilustraciones finales comienza una vez asentado el diseño de los personajes. Los bocetos y pruebas finales se obtuvieron utilizando *Adobe Photoshop* y *Blender*. Este último es un software dedicado al 3D que ha sido utilizado en el trabajo para modelar las formas básicas de lo que posteriormente serían los 4 tronos, sirviendo como encaje y para ubicar la perspectiva en los distintos bocetos, además de funcionar como guía tanto en la colocación y posado de los personajes, como en la definición de las formas que componen a los propios asientos (Fig. 56).

Fig. 56 Capturas de *Blender* que muestran los tronos simplificados.





Una vez construidas estas versiones simplificadas de los tronos, se creó en Photoshop un nuevo archivo .psd con formato Din A4 para cada uno de los personajes, en los que se volcó una captura de cada trono sobre la que empezar a trabajar.

Encima de estas capturas de los modelados hechos en *Blender*, se comenzaron a encajar varias poses de cada personaje, valorando las distintas posibilidades. Durante este proceso se sustituyeron en numerosas ocasiones las capturas base, cambiando las proporciones de los tronos o modificando la perspectiva de la cámara con el fin de encontrar las composiciones que más funcionasen en cada caso (Figs. 57, 58 y 59).



Fig. 57 Boceto de *Odín* 1.



Fig. 58 Boceto de *Odín* 2.



Fig. 59 Boceto de *Odín* 3.

Un aspecto que se tuvo en cuenta durante este proceso fue la relación entre las cuatro ilustraciones y sus composiciones, atendiendo a aspectos como la perspectiva, el encuadre o la pose de los personajes, y tratando de que estas no resulten ni demasiado similares entre ellas, creando sensación de monotonía en el conjunto de la serie, ni demasiado distintas, generando cierta desconexión entre las piezas.

### 3.3.3. Bocetos definitivos y color base

Después de realizar distintos bocetos a línea sobre las capturas de los tronos en 3D y encontrar aquellas opciones que mejor se adaptaban y convivían entre ellas, se trasladaron los dibujos a un nuevo archivo .psd de formato A3 y 300 ppp de resolución, en el que se inició el proceso de color para cada uno de los personajes.

Fig. 60 Propuesta final *Thrym* 1.Fig. 61 Propuesta final *Thrym* 2.Fig. 62 Propuesta final *Thrym* 3.

En primer lugar, se añadió una capa para definir los colores base del personaje en cuestión (Fig. 63). Posteriormente se aplicaron capas de sombra y entonación utilizando los distintos modos de fusión<sup>15</sup>, insinuando la iluminación y entonación general de la escena y la dirección de la luz (Fig. 65).

Fig. 64 Dibujo final *Odín*.

Fig. 63 Color base.

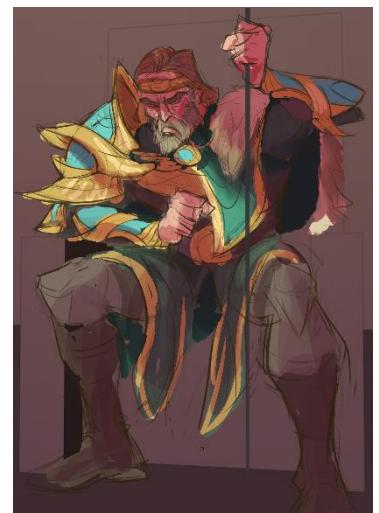


Fig. 65 Sombras y entonación.

<sup>15</sup> Los modos de fusión sirven para obtener determinados resultados de distintas combinaciones entre capas.

### 3.3.4. Proceso pictórico

A partir de este punto se trabajó cada ilustración mediante procedimientos cercanos a las técnicas pictóricas, añadiendo pinceladas encima del boceto coloreado. Al prescindir de la línea del dibujo, que poco a poco va quedando superpuesta por las manchas de color, se definen y delimitan las formas y volúmenes mediante el uso de la luz y las sombras. Estas últimas pueden ser propias, que son aquellas generadas en las zonas del objeto sobre las que no incide la luz, o proyectadas, que son arrojadas por el objeto a las superficies cercanas. Estos recursos ayudan a definir más la iluminación de la escena y los claroscuros. En esta fase también se asienta la entonación y la gama cromática de la imagen (Figs. 66, 67 y 68).

En estos primeros pasos del proceso pictórico se utilizaron pinceles digitales básicos. Los volúmenes más elementales de la imagen fueron definidos mediante pinceles redondos predeterminados, con variaciones de grosor y opacidad dependiendo de la presión ejercida por el lápiz digital. La herramienta Dedo fue útil durante todo el proceso, permitiendo difuminar las manchas y trazos para suavizar transiciones y mezclar colores.



Fig. 66 Proceso pictórico 1.



Fig. 67 Proceso pictórico 2.



Fig. 68 Proceso pictórico 3.

Al avanzar en el desarrollo de las ilustraciones y comenzar a definir elementos más concretos, comienzan a surgir distintas necesidades dependiendo de los materiales que los componen. En este punto entran en juego herramientas más específicas. La variedad de pinceles digitales existentes permite acabados y texturas muy distintas.

De esta forma se comenzó a trabajar algunas zonas orgánicas como la piel, el pelo, la tela o la madera utilizando pinceles texturizados y tratando de crear transiciones suaves, jugando con la opacidad de estos y difuminando las

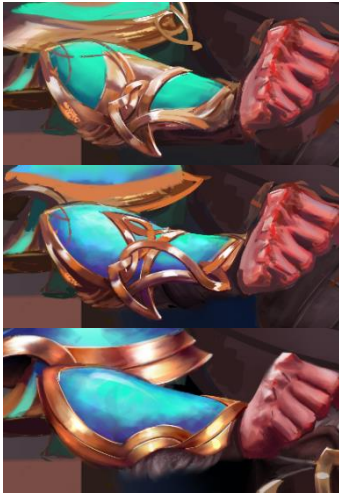


Fig. 69 Distintos diseños de brazalete.

superficies mediante la herramienta dedo. Por el contrario, los materiales metálicos se trataron con pinceles más sintéticos, creando siluetas y contornos más definidos, y generando transiciones contrastadas en su superficie para emular los brillos y reflejos mediante el uso del modo de fusión Sobreexposición lineal (Añadir) aplicado en el pincel<sup>16</sup>.

Durante estas fases también se ha profundizado en el aspecto de algunos elementos del vestuario cuyo diseño inicial no encajaba una vez aplicado en la imagen final. Un ejemplo de esto es el diseño del brazalete de Odín, del que se hicieron distintas pruebas de tono y ornamentación antes de decantarse por una (Fig. 69).

Una vez asentado el acabado general del personaje, se empezó a definir más la imagen en su conjunto, prestando atención a elementos como el trono, el fondo o el suelo, y a como el personaje se integra con ellos mediante la proyección de sombras. También se prestó atención al claroscuro, utilizando una capa de ajuste Blanco y negro, lo que permite ver de forma más clara el equilibrio entre luz y sombra para posteriormente oscurecer o iluminar las zonas que convenga mediante las herramientas Subexponer y Sobreexponer. Además, se modificó el tono de ciertos elementos para crear una paleta más rica e interesante (Figs. 70, 71, 72 y 73).



Fig. 70 Proceso pictórico 4.



Fig. 71 Proceso pictórico 5.

<sup>16</sup> Los modos de fusión pueden aplicarse a los pinceles directamente.

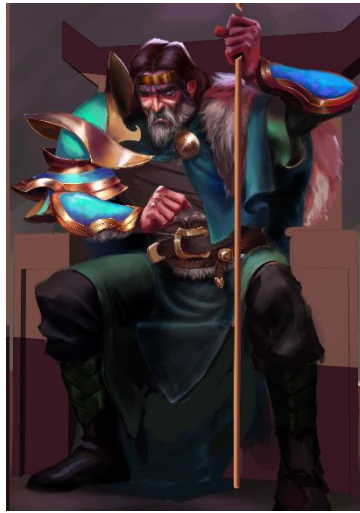


Fig. 72 Proceso pictórico 6.

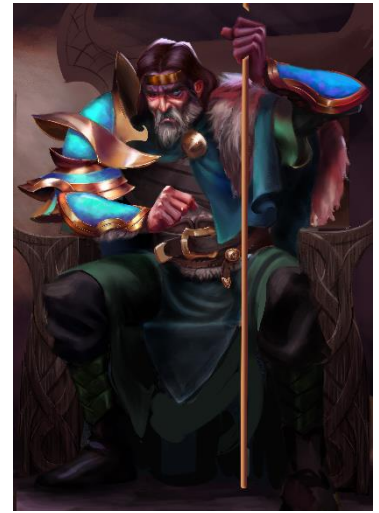


Fig. 73 Proceso pictórico 7.

Durante el proceso se tuvo en cuenta el grado de definición de los elementos representados, manteniendo bastante nitidez tanto en los puntos de interés de la imagen, como las caras de los personajes y otros elementos importantes, como en aquellas zonas más iluminadas o cercanas al espectador. Por otro lado, en las zonas más oscuras o alejadas, o simplemente, poco relevantes respecto al conjunto de la imagen, el trazo se torna mucho más suelto, obteniendo un aspecto desdibujado que imita a la percepción natural del ojo humano, que tiende a perder nitidez al observar objetos lejanos o poco iluminados.



Fig. 74 Proceso pictórico 8



Fig. 75 Proceso pictórico 9



Fig. 76 Proceso pictórico 10

Las últimas fases del proceso consistieron en la definición y pulido de los elementos y materiales, añadiendo texturas mediante los distintos pinceles digitales. También se incluyeron pequeños detalles como bordados en las telas o grabados en las piezas de armadura (Figs. 74, 75 y 76).

Por último, se aplicaron una serie de capas de *mood* y efectos encima de la composición, que tienen el objetivo de cohesionar la imagen o agregar matices a ciertas zonas, así como agregar distintos efectos de luminosidad a ciertos elementos como las superficies reflectantes o el fuego.

### **3.3.5. Aspectos técnicos**

Hay algunos aspectos técnicos en lo que respecta al flujo de trabajo y proceso de creación de las ilustraciones que cabe destacar.

Al inicio se trató de trabajar en una sola capa durante la mayor parte del proceso posible con el objetivo de aproximarse al máximo a la técnica tradicional y obtener así un resultado más fresco y natural. No obstante, llegado cierto punto en la producción, la posibilidad de trabajar mediante capas que nos brinda la técnica digital es especialmente útil para separar elementos superpuestos y trabajar más cómodamente

También cabe destacar que durante el proceso se hicieron de forma regular copias de las capas sobre las que se estaba trabajando, con el fin de preservar distintos estados de la ilustración y que en caso de error se pudiera acceder a ellos.

### 3.3.6. Ilustraciones finales

Fig. 77 Ilustración final de *Odín*.



El trono de *Odín* está inspirado en las representaciones artísticas típicas de los pueblos vikingos.

Estos trabajaron principalmente en madera como soporte, representando motivos entrelazados como los que se han aplicado en el trono (Barco Vikingo, s.f).

Fig. 79 Ilustración final de *Hel*.



Fig. 78 Piedra rúnica

Tras varias pruebas, se descartó el concepto de las dos mitades en el rostro de *Hel*, y se limitó la presencia de este al atuendo.

El trono representa una piedra rúnica (Fig. 78), un tipo de monumento funerario típico en la tradición vikinga, lo que potencia la conexión del personaje con la muerte.



Fig. 80 Ilustración final de *Thrym*.



Fig. 81 Ilustración final de *Surt*



El “trono” de *Surt* está compuesto por columnas basálticas, un tipo de formación rocosa relacionada con la lava (National Geographic, 2012), lo que remite a las características del reino de *Muspellheim*.

## 4. CONCLUSIONES

El trabajo realizado nace de un interés personal y profesional. Se ha encontrado en la mitología nórdica una fuente de inspiración de la que poder partir para trabajar dos disciplinas íntimamente ligadas.

El estudio de la mitología nórdica y la elección de cuatro personajes con un trasfondo y un contexto interesantes ha sido un punto de partida pertinente para el desarrollo de la conceptualización y diseño de estos. Durante este proceso, la búsqueda de imágenes referenciales ha sido rigurosa, obteniendo *moodboards* con un amplio espectro de referencia en el que cimentar las claves estéticas del proyecto.

Esta fase ha sido relativamente profunda, aunque hubiese sido interesante realizar pruebas de todos los elementos que componen a cada uno de los personajes antes de iniciar el desarrollo de las ilustraciones finales. El inconveniente en este sentido ha sido el tiempo, pues no se ha podido abarcar la fase de diseño con el grado de detalle concebido.

Por su lado, el desarrollo de las cuatro ilustraciones arte-finalizadas ha supuesto un gran reto. Uno de mis intereses al desarrollar este trabajo era mejorar mis capacidades y habilidades en el campo de la ilustración, más concretamente en lo que respecta a la técnica digital. La gran cantidad de elementos representados en las ilustraciones y la variedad de estos me ha exigido experimentar y aprender nuevos métodos y técnicas, obteniendo un acabado lo suficientemente interesante. Si bien, somos conscientes de las limitaciones temporales que rigen un trabajo de estas características, se pretendía un nivel de acabado mayor, aun así, el resultado cumple los objetivos y supone una base ideal para cimentar mi desarrollo artístico futuro.

En cuanto al objetivo funcional del proyecto, este se ha centrado en la producción de material que pueda servirme como germen de un *portfolio* de ilustración con el que dirigirme a distintas empresas y optar a trabajos de concept art, diseño de personajes e ilustración aplicada, que es mi aspiración profesional, y en este sentido, entendemos que los resultados obtenidos son adecuados y esperanzadores.

## BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- Gaiman, N. (2017). *Mitos Nórdicos*. Barcelona: Editorial Planeta.
- VV.AA. (2000). *Edda mayor*. Madrid: Alianza Editorial.
- VV.AA. (2000). *Edda menor*. Madrid: Alianza Editorial.

### Sitios web

- Barco Vikingo. (s.f). *Arte vikingo*  
<https://barcovikingo.com/cultura-vikinga/arte-vikingo/>
- El Espejo gótico. (s.f). *Seid: el hechizo nórdico (sobre las brujas vikingas y los elfos)*  
<http://elespejogotico.blogspot.com/2013/02/seid-hechizo-nordico-brujas-elfos.html>
- McCoy, D. *Norse Mythology for Smart People*.  
<https://norse-mythology.org/>
- National Geographic. (2012). *Columnas basálticas*  
[https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/columnas-basalticas\\_5935](https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/columnas-basalticas_5935)
- World History Encyclopedia. (2018). *Nine Realms of Norse Cosmology*.  
<https://www.worldhistory.org/article/1305/nine-realms-of-norse-cosmology/>
- World History Encyclopedia. (2017). *Norse Mythology*.  
[https://www.worldhistory.org/Norse\\_Mythology/](https://www.worldhistory.org/Norse_Mythology/)
- World History Encyclopedia. (2017). *Odin*.  
<https://www.worldhistory.org/odin/>

### Videojuegos

- *Assassin's Creed: Valhalla* (Versión 1.1.0, 2020). Ubisoft Montreal.
- *God of War* (Versión 1.33, 2018). SIE Santa Monica Studio.
- *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). Ninja Theory.
- *League of Legends* (Versión 11.14, 2021). Riot Games.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Splash art de League of Legends. ....	9
Fig. 2 Ahmed Aldoori: A study in values, 2018. ....	10
Fig. 3 Piotr Foksowicz: Priest, 2017 .....	10
Fig. 4 Even Amundsen: Oracle, 2018. ....	11
Fig. 5 Grabado en madera de motivos entrelazados vikingos. ....	12
Fig. 6 Vestuario de aspecto histórico. ....	12
Fig. 7 Fotograma de Vikings. ....	12
Fig. 8 Imagen promocional de Assassin's Creed: Valhalla .....	12
Fig. 9 Menú de God of War, muestra una de las muchas armaduras del juego	13
Fig. 10 Captura de Hellblade: Senua's Sacrifice. ....	14
Fig. 11 KILART (choe, heonhwa): Hero of bretagard, 2021. Ejemplo de obra que ha servido como inspiración. ....	14
Fig. 12 Dawid Chachulski: Kvasir 'The Jailor of Loki', 2019. Ejemplo de obra que ha servido como inspiración. ....	14
Fig. 13 Resumen del moodboard de Odín realizado. ....	17
Fig. 14 Diseños de Odín 1. ....	17
Fig. 15 Diseños de Odín 2. ....	18
Fig. 16 Diseños de Odín 3. ....	18
Fig. 17 Diseños de Odín 4. ....	19
Fig. 18 Diseños de Odín 5. ....	19
Fig. 19 Diseños de Odín 6. ....	20
Fig. 20 Robert Baratheon, Juego de Tronos. ....	20
Fig. 21 Théoden Ednew, El Señor de los Anillos. ....	20
Fig. 22 Diseños de Odín 7. ....	20
Fig. 23 Diseños de Odín 8. ....	21
Fig. 24 Diseños de Odín 9. ....	21
Fig. 25 Joyas que han servido como inspiración. ....	22
Fig. 26 Diseños de Odín 10. ....	22
Fig. 27 Diseños de Odín 11. ....	23
Fig. 28 Diseños de Odín 12. ....	23
Fig. 29 Diseños de Odín 13. ....	24
Fig. 30 Diseños de Odín 14. ....	24
Fig. 31 Resumen del moodboard de Hel realizado .....	25
Fig. 32 Diseños de Hel 1. ....	26
Fig. 33 Diseños de Hel 2. ....	26
Fig. 34 Diseños de Hel 3. ....	27
Fig. 35 Diseños de Hel 4. ....	27
Fig. 36 Diseños de Hel 5. ....	28
Fig. 37 Diseños de Hel 6. ....	28
Fig. 38 Diseños de Hel 7. ....	29

Fig. 39 Resumen del moodboard de Thrym realizado .....	30
Fig. 40 Diseños de Thrym 1.....	31
Fig. 41 Diseños de Trym 2.....	31
Fig. 42 Diseños de Trym 3.....	32
Fig. 43 Diseños de Thrym 4.....	32
Fig. 44 Diseños de Thrym 5.....	33
Fig. 45 Diseños de Thrym 6.....	33
Fig. 46 Diseños de Thrym 7.....	34
Fig. 47 Diseños de Thrym 8.....	34
Fig. 48 Diseños de Thrym 9.....	35
Fig. 49 Resumen del moodboard de Surt realizado.....	36
Fig. 50 Diseños de Surt 1.....	37
Fig. 51 Diseños de Surt 2.....	37
Fig. 52 Diseños de Surt 3.....	38
Fig. 53 Diseños de Surt 4.....	38
Fig. 54 Diseños de Surt 5.....	39
Fig. 55 Diseños de Surt 6.....	39
Fig. 56 Capturas de Blender que muestran los tronos simplificados. ....	40
Fig. 57 Boceto de Odín 1.....	41
Fig. 58 Boceto de Odín 2.....	41
Fig. 59 Boceto de Odín 3.....	41
Fig. 60 Propuesta final Thrym 1.....	42
Fig. 61 Propuesta final Thrym 2.....	42
Fig. 62 Propuesta final Thrym 3.....	42
Fig. 63 Color base.....	42
Fig. 64 Dibujo final Odín.....	42
Fig. 65 Sombras y entonación.....	42
Fig. 66 Proceso pictórico 1.....	43
Fig. 67 Proceso pictórico 2.....	43
Fig. 68 Proceso pictórico 3.....	43
Fig. 69 Distintos diseños de brazalete. ....	44
Fig. 70 Proceso pictórico 4.....	44
Fig. 71 Proceso pictórico 5.....	44
Fig. 72 Proceso pictórico 6.....	45
Fig. 73 Proceso pictórico 7.....	45
Fig. 74 Proceso pictórico 8.....	45
Fig. 75 Proceso pictórico 9.....	45
Fig. 76 Proceso pictórico 10.....	45
Fig. 77 Ilustración final de Odín. ....	47
Fig. 78 Piedra rúnica .....	48
Fig. 79 Ilustración final de Hel. ....	48
Fig. 80 Ilustración final de Thrym. ....	49
Fig. 81 Ilustración final de Surt .....	50

# ANEXO

---

## TRASFONDO DETALLADO DE LOS PERSONAJES

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

En este anexo se recopila parte del estudio e interpretación sobre los mitos nórdicos realizado. Este se ha llevado a cabo con el fin obtener los conceptos que definen a los personajes para posteriormente desarrollar el diseño de estos. Toda esta información no se ha incluido en la memoria por ser demasiado extensa y concreta.

## 1. ODÍN

Descrito como un anciano tuerto de largas barbas, *Odín* es el dios principal de la mitología nórdica, y reina sobre *Asgard*, el reino de los dioses *Aesir*, sentado sobre *Hliðskjálf*, el trono desde el que observa los nueve reinos (World History Encyclopedia, 2017).

*Odín*, al igual que muchos dioses de la mitología, está relacionado con varios aspectos y funciones, como la poesía, la muerte, o la magia, pero en lo que respecta a su culto, es en contextos como la guerra y el campo de batalla en los que se encuentra más presente.

No obstante, hay otros dioses que adoptan de forma mucho más evidente el arquetipo de guerrero, como *Thor* o *Tyr*, mientras que *Odín* adquiere de forma recurrente matices asociados con la sabiduría y el conocimiento (World History Encyclopedia, 2017).

Son varios los mitos y leyendas que describen la implacable búsqueda por parte de *Odín* de aquellos conocimientos y poderes más ocultos e inaccesibles, y que lo llevan a convertirse en el sabio anciano como el que es representado. El poder que busca a menudo trasciende aspectos físicos tales como la fuerza o la habilidad en combate, y se aproxima al terreno de lo sobrenatural y lo mágico, mostrando interés por un tipo de hechizos conocido como *Seiðr*, que aprendió de la diosa *Freya* (El Espejo Gótico, 2013). No obstante, también es un valiente combatiente en la batalla. Cuando llegue el *Ragnarok*, vistiendo con su reluciente armadura, cargará a lomos de su corcel *Sleipnir* y se enfrentará a su destino (Gaiman, 2017).

Partiendo de estos datos, se ha interpretado al personaje como una mezcla de tres arquetipos. En primer lugar, destaca su naturaleza de rey y gobernante, que debe verse reflejada en su atuendo. Se tiene en cuenta también su presencia como entidad bélica, que le añade matices de guerrero. Por último, su obsesión por el conocimiento le confiere una imagen de sabio y mago.



Cabe destacar que, según los mitos, *Odín* se presenta ante los mortales de *Midgard*<sup>17</sup> como un anciano ermitaño, vestido con ropajes viejos, encapuchado y portando un bastón como apoyo (Gaiman, 2017). No obstante, esta descripción se puede interpretar como una forma alternativa del dios, que le permite pasar desapercibido en nuestro mundo, mientras que en la ilustración realizada se ha buscado dotar al personaje de ciertos matices celestiales y mágicos, que evidencien su estatus de deidad, y lo alejen hasta cierto punto de una imagen más humana y vulgar.

## 2. HEL

Hel y sus dos hermanos, el lobo *Fenrir* y la serpiente *Jörmundgander*, son los hijos bastardos que el dios Loki engendró con *Angrboda*, una gigante hechicera proveniente del reino de *Jotunheim*. Odín predijo a través de sus visiones que los tres hermanos jugarían un papel crucial durante el *Ragnarok*, cargando contra los dioses y su ejército del *Valhalla*. Ante este oscuro presagio, *Odín* ordenó secuestrar a los hermanos y, con ayuda de los otros dioses, trató de deshacerse de ellos. Al lobo gigante *Fenrir* lo encadenaron a una montaña tras engañarlo, a la colosal serpiente *Jörmundgander* la arrojaron a los mares de *Midgard*, y a la niña *Hel* la condenaron a vivir en el más oscuro de los reinos (Gaiman, 2017).

Presentándose como un generoso aliado, *Odín* convirtió a la joven en reina de *Helheim*, el mundo de los muertos, ubicado entre las raíces del árbol *Yggdrasil* y en el que habitan las almas condenadas de aquellos seres muertos sin gloria (todos aquellos que no mueran en la batalla) (Gaiman, 2017).

Uno de los pocos aspectos que se describen en los mitos respecto a la apariencia de *Hel*, es que su cuerpo está dividido verticalmente en dos mitades. En su mitad izquierda, su rostro parece el de una joven normal, incluso descrita en ocasiones como especialmente hermosa, pero en su mitad derecha tiene un aspecto oscuro, a menudo interpretado como el aspecto de un cadáver.

A partir de la información obtenida de los mitos descritos anteriormente, también se pueden hacer ciertas interpretaciones. Como se ha explicado, *Hel* es hija de una gigante hechicera, por lo que se ha buscado dotar al personaje de cierto aspecto de bruja que hipotéticamente puede haber heredado de su progenitora en forma de conocimientos y habilidades relacionadas con el ámbito de la magia. Además, también es hija de *Loki*, el dios del engaño, que en una gran parte de los mitos se encuentra en una posición relativamente neutral, que acaba por derivar en antagónica respecto a los dioses. La mente maliciosa y

---

<sup>17</sup> Nombre mitológico dado a la Tierra.

retorcida de *Loki* puede verse plasmada en la naturaleza negativa que impregna a sus tres hijos, incluida *Hel*, y que les confiere en cierta forma la posición de villanos que los enfrenta a aquellos personajes concebidos como parte del lado luminoso en la mitología. Por otro lado, el cargo conferido al personaje como soberana de la tierra de las almas indignas hace inevitable la asociación con la muerte, concepto que se ha buscado plasmar en los atuendos y elementos que conforman la apariencia de *Hel* y la de su entorno.

Además de estos aspectos y tipologías de personaje con los que se ha asociado a la reina de *Helheim*, hay dos arquetipos más que se han trabajado, y que por su naturaleza resultan contradictorios entre ellos.

Por un lado, tomando como referencia el libro de Neil Gaiman *Mitos nórdicos* (2017), en el que se describe a *Hel* como una niña en el momento en el que *Odín* la exilia a *Helheim*, podemos interpretarla como una joven inocente y confundida, embelesada por la idea de ser reina y que percibe el siniestro mundo que habita como su nuevo hogar.

Por otro lado, y al igual que en ese mismo libro se describe al lobo *Fenrir* y a la serpiente *Jörmungander* como animales de un tamaño estándar, justo antes de crecer y alcanzar en pocas semanas el tamaño colosal que caracteriza a ambas criaturas mitológicas, se puede interpretar también que *Hel* vive su infancia restante aislada en el mundo de los muertos, hasta convertirse en una mujer adulta, llena de rencor y odio hacia los dioses, y manteniéndose neutral hasta la llegada del *Ragnarok*, cuando pondrá a sus hordas de muertos al servicio del dios *Loki*, que cargará contra las fuerzas de *Asgard*.

### 3. THRYM

*Thrym* es un rey de los *jötnar* (*jötunn* en singular), o gigantes del hielo, una raza de criaturas mitológicas que habitan *Jotunheim*. El término “gigante” aplicado a estos seres parece ser fruto de varias interpretaciones erróneas a lo largo de la evolución de las distintas lenguas involucradas, y contra intuitivamente, puede no hacer referencia al supuesto gran tamaño que cabría esperar de estas criaturas mitológicas. Por el contrario, el término original posteriormente distorsionado, parece hacer referencia a otros conceptos o significados, como “devoradores”, traducción que si se adaptaría de forma fiel a la concepción de estos personajes presente en la mitología nórdica, en la que adquieren un papel contrapuesto con los dioses, representando el caos y las fuerzas de la naturaleza, y apareciendo en los mitos y leyendas divulgados por los pueblos que creían en su existencia como seres temibles y despiadados que habitaban tierras lejanas y desconocidas (Norse Mythology for Smart People, s.f).

En este sentido se ha buscado otorgar al rey *jötunn Thrym* un aspecto salvaje y bárbaro, contrapuesto con el aspecto elevado y majestuoso del diseño de *Odín* y permitiendo crear ese contraste entre el mundo hostil de *Jotunheim* y el reino de los cielos, *Asgard*.

La escasez de descripciones físicas de este personaje plantea una gran ambigüedad a la hora de interpretar su apariencia. En el trabajo de diseño realizado se ha tratado de crear cierto trasfondo del que partir, y que sirve para definir al personaje y a su entorno.

El grupo de gigantes de hielo sobre el que gobierna *Thrym* ha sido interpretado como una tribu de tradiciones salvajes y crueles, cuyos individuos de gran constitución y fuerza arrasan con todo a su paso. En este contexto, el rey no presenta un aspecto ostentoso u ornamental, sino amenazante.

Cualquier miembro de la tribu podría retar en combate al rey presente y tratar de arrebatarle el trono. En este contexto, se ha interpretado a *Thrym* como un rey invicto tras numerosos combates, y por tanto con un aspecto imponente, gran tamaño y mirada despiadada. Todavía joven y en plenas capacidades físicas, presenta numerosas cicatrices y tatuajes tribales, exhibidos gracias a la escasez de atuendo que cubre su cuerpo. Su actitud es temeraria e incluso imprudente, pues confía plenamente en las capacidades físicas que le han permitido mantenerse sentado sobre su trono e imponerse sobre sus súbditos, pero carece de otras que le permitan tomar las decisiones correctas y no cometer errores como el descrito en uno de los mitos, en el que se explica cómo el gigante roba su martillo a *Thor* para posteriormente chantajear a los dioses, acto que acarreará fatales consecuencias para el rey *jötunn*.

## 4. SURT

“El cielo neblinoso se desgarrará con un estruendo de gritos de niños, y los hijos de *Muspell* bajarán del firmamento, encabezados por *Surt*, el gigante de fuego, que descenderá enarbolando su espada, tan resplandeciente que ningún mortal podrá mirarla.” (Gaiman, 2017).

*Muspell* o *Muspelheim* es uno de los dos mundos primigenios que existían antes del comienzo de los tiempos. En ese lugar en el que todo arde habita el gigante de fuego *Surt*, que lleva allí desde antes de la existencia de los mismos dioses, y que seguirá esperando en ese lugar hasta la llegada del *Ragnarok*, cuando se alzarán empuñando su espada llameante y liderará a su ejército de gigantes, que acabarán con todo (Gaiman, 2017).

Algunas fuentes afirman que el significado de *Surt* es “Negro” (Norse Mythology for Smart People, s.f), siendo este uno de los pocos datos que permite posibles interpretaciones físicas y visuales del personaje. Otro de los elementos del personaje mencionados, es su espada, la cual es descrita como un arma imbuida en fuego, resplandeciente y letal. Exceptuando estos detalles, las descripciones visuales del personaje y su arma son vagas, y su presencia en los mitos es escueta, por lo que tampoco se le atribuyen aspectos psicológicos que puedan traducirse visualmente es su aspecto. Por este motivo se ha realizado una interpretación personal del personaje con los pocos datos que se tienen del mismo.

Como se ha explicado, *Surt* es un ser ancestral que vive eternamente esperando la llegada del *Ragnarok*. A pesar de que existen fuentes que establecen vínculos familiares entre el gigante y otros personajes, su único objetivo en el mundo parece ser la destrucción. Tomando estos datos como base, se ha interpretado al personaje como una entidad elemental más que como un ser consciente, una fuerza de la naturaleza destinada a cumplir un cometido. Esto se traduce visualmente en una apariencia primitiva, con un atuendo sencillo y escasos elementos ornamentales.