



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Etherna: Path of the Luminarch. Concept art, diseño y
creación de un artbook para un videojuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Pérez Brotons, Víctor

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este proyecto consiste en la realización de un artbook para un videojuego ficticio (*Ethernal: Path of the Luminarch*) donde se muestra a los seres de esta aventura fantástica y el mundo que los rodea.

Basándose en los principios del *concept art* y *worldbuilding*, *Ethernal* envuelve al lector en un aura de misterio que lo transporta a un mundo de fantasía medieval lleno de bestias en el cual es el protagonista.

En su marco teórico se analizan los tres pilares de este videojuego fantástico, la figura del héroe y de las bestias, la magia y su relación desde un punto histórico y de *game design*. Mediante el uso del formato *artbook*, el espectador amplía sus conocimientos sobre el juego a través de los bocetos e ilustraciones del *concept art*, acompañados por textos explicativos que destacan su importancia en el desarrollo del juego.

Entre las obras que han inspirado la creación de este artbook y el mundo de *Ethernal* destaca el libro publicado por Viz Media, *Monster Hunter World - The Official Complete Works*, como principal referencia. Además, varios artistas como Nils Hamm, Seb McKinnon, Daarken, RJ Palmer y Antonio J. Manzanedo y el arte de videojuegos como *Dark Souls*, *Ori*, *Zelda* o *Pokémon*, entre otros, han servido tanto de inspiración artística como de base para el diseño y *worldbuilding* de *Ethernal*.

PALABRAS CLAVE

Artbook , Creación de mundos , Concept art , Video juego , Fantasía, Bestiario

ABSTRACT

This project consists in the making of an artbook for a imaginary videogame (Ethernia: Path of the Luminarch) which shows the world and the creatures inhabiting it.

Based on the principles of concept art and worldbuilding, Ethernia cloaks the reader in a mistery aura that transports him into a world a medieval fantasy full of beasts where he is the main character.

Its theoretical framework analyzes the three main pillars of this fantasy game, the hero's and the beast's figure, the magic and its relation within an historical and game design point. With the use of the artbook format, the reader expands his knowledge of concept art and at the same time as gets to know its importance in the development of the game, making use of interesting text that contributes to it.

The book Monster Hunter World - The Official Complete Works, made by Viz Media is the main reference in the development of this artbook and the world that it depicts. Additionally, various other artists like Nils Hamm, Seb McKinnon, Daarken, RJ Palmer, Antonio J. Manzanedo and works like Dark Souls, Ori, Zelda: BOTW or Pokemon among others, served as an inspiration, artistically and also design and worldbuilding wise.

KEYWORDS

Artbook , Worldbuilding , Concept art , Videogame , Fantasy, Bestiary

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es la culminación de la primera etapa de mi carrera como artista y el punto de partida de mi carrera profesional.

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutor Francisco José de la Torre Oliver, por el cuidado y la atención que presta a cada uno de sus alumnos, y por su trabajo en concept art, logrando impartir una asignatura con total libertad artística a su vez que nos enseña la importancia de la disciplina y la organización.

También quiero mencionar a mis padres por su apoyo, sin ellos no podría haber llegado ni siquiera a pisar Valencia, y por ofrecerme siempre un lugar al que volver en momentos difíciles.

Por último, agradecer a mi primo, muchos de mis trabajos no habrían sido lo que son sin su incansable apoyo y ayuda, tanto en la carrera como en mi camino como artista.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	6
2.OBJETIVOS	7
3.METODOLOGÍA	8
4. FANTASÍA, WORLDBUILDING Y ARTBOOK	9
4.1. EL GENERO FANTÁSTICO	9
4.1.1. <i>Mitos, cuentos de hadas, leyendas y folklore</i>	9
4.1.2. <i>Los arquetipos y el incosciente colectivo</i>	13
4.1.3. <i>La figura del héroe y la bestia</i>	16
4.1.4. <i>La fantasía en el videojuego. RPG</i>	17
4.2. WORLDBUILDING Y CONCEPT ART	19
4.2.1. <i>Imaginación primaria y secundaria</i>	19
4.2.2. <i>Mundos primarios y secundarios.</i>	20
4.2.3. <i>Concept art</i>	21
4.3. ARTBOOK Y BESTIARIO	22
4.4. REFERENTES	23
4.4.1. <i>Monster Hunter y la relación humano-bestia</i>	23
4.4.2. <i>Zelda:Breath of the Wild y el sentido de aventura</i>	24
4.4.3. <i>Dragon Quest y la fantasía contextualizada</i>	25
4.4.4. <i>Dark Souls y el miedo a lo desconocido</i>	26
5. ETHERNA: PATH OF THE LUMINARCH	27
5.1. ETHERNA: ORIGEN	27
5.2. EL MUNDO DE ETHERNA	27
5.3. ETHERNA: EL JUEGO	30
5.4. TÉCNICA Y PROCESO	31
5.4.1. <i>Técnicas</i>	31
5.4.2. <i>Concept art e ilustración</i>	31
5.4.3. <i>Paso a Paso</i>	34
5.4.4. <i>Artbook</i>	38
6. CONCLUSIONES	40
7. REFERENCIAS	40
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	44
9. ANEXOS	46

1. INTRODUCCIÓN

Eterna surge 2 años atrás como el proyecto a desarrollar para la asignatura de Concept art y Pintura. Mi gran cariño por los videojuegos, la fantasía y las criaturas, junto a la ambición de crear un proyecto de grandes dimensiones dieron lugar a este trabajo. En la asignatura tutorizada por Paco de la Torre inicié el desarrollo de *Eterna* como un reto hacia mí mismo, con la esperanza de poder dar lo mejor de mí y realizar un trabajo que considerase “acabado”. En este trabajo de fin de grado tomé la decisión de continuar con el proyecto, pues ya habían pasado dos años de mucho trabajo y desarrollo como artista.

La idea de *Eterna: Path of the Luminarch* se ve claramente influenciada por la saga de videojuegos de *Capcom*, *Monster Hunter*, pues esta saga prendió el fuego de mi gusto por la imaginativa de criaturas y mundos fantásticos. Con la premisa de construir un marco en el que seres humanos conviviesen con criaturas fantásticas y magia desarrollé este mundo, centrándome en fauna que lo habita.

A lo largo de este trabajo amplió mis conocimientos sobre el campo que intento desarrollar o más bien, el que lo engloba, que es el *worldbuilding*. Veremos cómo a través del paso del tiempo el ser humano ha ido desarrollando los conceptos de la historia fantástica más primigenia hasta el videojuego que conocemos hoy en día. Centrándonos en el desarrollo de los arquetipos del inconsciente colectivo además con sus apariencias y adaptaciones en los mitos y cuentos de hadas entre otros. Llegando a comparar estas ideas con sus representaciones más modernas.

2. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

Realizar un *artbook* centrado en el *concept art* y *worldbuilding* a través del diseño de criaturas, personajes y entornos; y el estudio de su funcionamiento en el mundo de *Eterna*.

Recopilar en una obra un contenido que sirva como punto de partida en la producción de un trabajo audiovisual a mayor escala.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Profundizar en la metodología práctico-teórica tanto del *concept art* como del *worldbuilding*.

Estudiar un conjunto de conceptos culturales que ayuden al desarrollo del marco conceptual sobre el que se desarrolla el proyecto.

Generar interés sobre el *worldbuilding* y el *concept art* a través de un *artbook*.

Consolidar en una obra una serie de trabajos de pintura digital con cohesión y con un estilo artístico homogéneo.

Realizar estudios y prácticas de referencias que faciliten la producción del *concept art*.

3. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta obra y la consecución de los objetivos propuestos se ha seguido la siguiente metodología teórico-práctica:

- En primer lugar, con el objetivo de comprender qué hace a un mundo de fantasía interesante, se han estudiado los siguientes 3 puntos:
 - La figura del héroe y las bestias.
 - La fantasía medieval y el concepto de la magia desde un punto histórico y de *game design*.
 - El *concept art* y *worldbuilding* a través de un *artbook*.
- De esta forma se ha podido tener una mayor comprensión del diseño de mundos en distintas series de videojuegos que se han analizado a lo largo de la realización de este trabajo, como *Monster Hunter*, *Dark Souls*, *Dragon Quest* o *The Legend of Zelda*.
- A continuación, partiendo del trabajo realizado en la asignatura de Ilustración y Concept Art, se ha consolidado un estilo naturalista basado en las texturas y el volumen. Para ello, se han tomado como referentes artísticos a autores que emplean un estilo similar en sus obras como Nils Hamm, Kekai Kotaki, Seb Mckinnon o Antonio José Manzanedo.
- Por último, se ha tomado como base el diseño del mundo de *Eterna* realizado en la mencionada asignatura, para así llegar a los objetivos planteados.

4. FANTASÍA, WORLDBUILDING Y ARTBOOK

En los siguientes puntos trataremos de abordar el contexto teórico sobre el que se asientan las bases conceptuales de *Eterna: Path of the Luminarch*. En la primera parte se estudian las raíces en las que se asienta toda obra fantástica a través de la teoría de los arquetipos de Carl Gustav Jung y el análisis de Bruno Bettelheim. De este modo, reflexionaremos sobre la creación de mundos con conceptos fantásticos lo que ayudará posteriormente a dotar de veracidad y riqueza al universo de *Eterna*. Además, se hará un breve estudio de los *artbooks* y de algunos subtipos específicos de estos, como los bestiarrios. Por último, hablaremos de los referentes artísticos que han inspirado la creación de *Eterna*, analizando los puntos de inflexión más importantes que dan sentido a este proyecto.

4.1 EL GÉNERO FANTÁSTICO

La fantasía ha llevado a las personas a través de la imaginación a todo tipo de lugares con el objetivo de escapar de la realidad y viajar a un mundo en el que puedan sentir alivio. Sin fantasía no habría creatividad, y sin imaginación no hay propuesta. La imaginación puede ser una capacidad innata en el ser humano, sin embargo, el desarrollo de ésta ha establecido una serie de normas y objetivos comunes que se cumplen en las obras fantásticas desde los inicios hasta el día de hoy.

4.1.1 Mitos, cuentos de hadas, leyendas y folklore.

“Los cuentos de hadas no cuentan a los niños que los dragones existen. Los niños ya saben que los dragones existen. Los cuentos de hadas cuentan a los niños que los dragones pueden ser cazados.” (Chesternon, 1909)

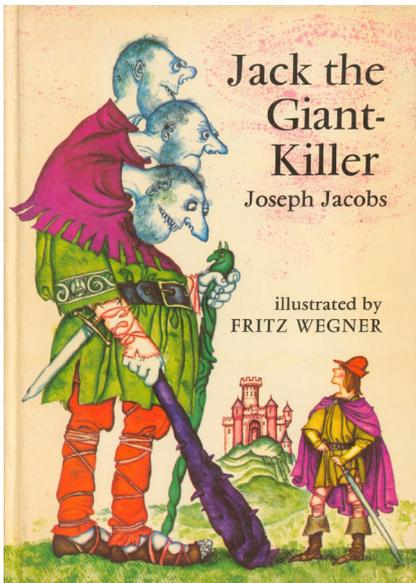
Nada puede ser más enriquecedor y satisfactorio, para niños y adultos por igual, que los populares cuentos de hadas. Es verdad que, en cierto modo, los cuentos de hadas (junto a sus parientes fantásticos) nos enseñan poco sobre las condiciones específicas de vida en la sociedad actual; ya que estas historias fueron creadas en una época lejana, antes de conocerse como lo hacen hoy en día. Pero hay mucho de lo que se puede aprender en ellas, tanto de los significados intrínsecos de la vida humana y su moral, como de las posibles soluciones a estos problemas en la sociedad.

Si observamos las diferentes culturas que históricamente han poblado la Tierra, veremos que, en gran medida, no hay una clara línea divisoria de el mito a la leyenda, al folklore, o a los cuentos de hadas; todos ellos juntos forman la literatura de las sociedades preliterarias. En el lenguaje nórdico sólo emplean una palabra para describirlas: *saga*. En alemán, la palabra *Sage* únicamente describe a los mitos mientras que las historias de hadas se llaman *Märchen*. Estos mitos, leyendas, cuentos de hadas y folklore se ciñen a una forma definida únicamente cuando están enfocadas al formato escrito y ya no están ligadas a cambios continuos. Antes de ser recogidas por escrito, la motivación de estas historias estaba ligada a un continuo relato oral entre generaciones, mutando e incluso combinándose unas con otras. Todas ellas eran modificadas al gusto del narrador de acuerdo a lo que él pensaba que podía ser de interés para sus oyentes, como por ejemplo los problemas sociales principales de su época (Jung, 1970).

Algunas historias del folklore de la antigüedad evolucionaban a mitos, mientras que otras eran incorporadas a mitos existentes. Tanto unos como otros eran una materialización de la experiencia acumulada por la sociedad cuyo objetivo era recordar el saber y transmitirlo a futuras generaciones. Estas fábulas son el sustento del profundo conocimiento que ha sostenido a la humanidad durante todas las etapas de su existencia, una herencia que de otro modo no se podría haber transmitido de forma tan simple, directa o accesible para todos los públicos.

Aun siendo verdad que este tipo de historias tienen tantas claves en común, las leyendas constan de una mayor veracidad histórica o religiosa que los mitos o los cuentos de hadas. En ellas se promueve la visión del héroe como una figura a imitar por el receptor en su propia vida tanto como sea posible. Los héroes mitológicos, al ser de dimensiones sobrehumanas, también hacen que estas historias sean convincentes para los más jóvenes. Los mitos son útiles no solo para conformar la identidad del niño, sino la de su ego, generando en las acciones del héroe un referente a imitar en su grado más capaz, sin verse empujado y derrotado por sus ideales.

Un mito, como un cuento de hadas, expresa un conflicto interno de forma simbólica y ambos sugieren cómo resolverlo, pero no es su principal interés. Los mitos presentan su tema de manera majestuosa cargado con una gran fuerza espiritual. Lo divino se presenta y se vive en forma de héroes superhumanos que superan constantemente al mero mortal: por más que nosotros, los mortales, querramos ser como estos héroes, siempre permaneceremos inferiores a ellos. A diferencia del todopoderoso héroe de los mitos que siempre mantiene sus características superhumanas, cuando el héroe del cuento de hadas ha logrado su propósito verdadero realizando hazañas milagrosas propias de las historias fantásticas y la historia llega a su fin, vuelve a conver-



1. WEGNER. (1976). *Jack the Giant-Killer*.

tirse una vez más en un mero mortal tras la lucha (Bettelheim, 1976).

En los cuentos de hadas la historia empieza con el héroe a la merced de los que le tienen a él y a sus habilidades en baja estima, lo maltratan e incluso amenazan con su vida. Algunos cuentos resuelven este conflicto forzando al héroe a depender de amistosos ayudantes, como otra persona de su misma edad o animales y seres fantásticos, incluso sabios ancianos y objetos con valor. Al final, el héroe habrá conquistado todas las dificultades del camino manteniéndose fiel a sí mismo o logrando convertirse en su verdadero yo. El héroe es alguien que ha logrado la autonomía, que gobierna sobre sí mismo y no alguien que gobierna sobre otros, a diferencia del caso de los mitos, donde el héroe halla la victoria como gobernante sobre los demás, y no gobernando junto a ellos.

Uno de los temas más recurrentes en los cuentos de hadas es cómo el héroe se enfrenta a un furioso gigante. En este caso es el gigante el adulto o la persona con mayor poder que causa conflicto en el lector, que para derrotarlo tendrá que superarlo con astucia e inteligencia. Ejemplos ilustrativos serían *Jack el cazador de gigantes* (Jacobs, 1890) o *El pescador y el genio* (Galland, 1730).

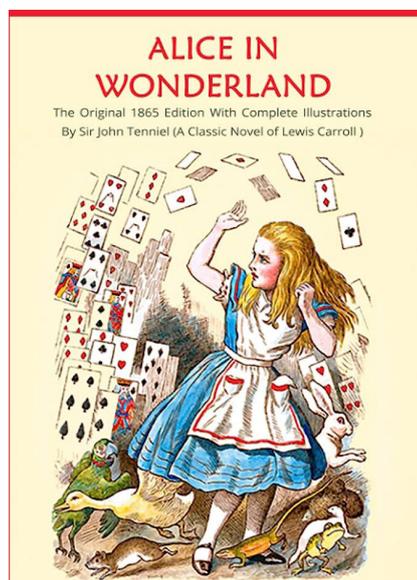


2. BULL. (1870). *The stories for Arabian Nights*.

En este tipo de historias se plantea uno de los temas más recurrentes en los mitos y cuentos de hadas: el principio del placer y de la realidad. A través de la difícil batalla que todos emprendemos seguimos uno de dos caminos posibles: nos dejamos complacer por los placeres inmediatos de nuestros deseos, o negamos estos impulsos y aceptamos las frustraciones del camino en pos de conseguir una recompensa duradera. Este tema en los mitos y leyendas suelen ir acompañado de conflictos épicos, donde el niño deberá superar el amor de su madre para llegar al bien mayor. Los mitos que indican de manera directa que camino escoger, señalando claramente cuál de ellos es el correcto, mientras que los cuentos de hadas expresan este mensaje de manera indirecta, amable y sin exigencias, convenciéndonos de la decisión correcta recurriendo a nuestra imaginación y al atractivo resultado. (Bettelheim, 1976)

“El significado más profundo proviene de los cuentos de hadas que me leyeron en mi niñez en vez de en la verdad que se enseña a través de la vida.” (Schiller, 1799, p. 1440)

Las figuras y los eventos de los cuentos de hadas también personifican e ilustran conflictos internos, pero nos sugieren, aunque sea muy sutilmente, como pueden ser resueltos, y cuál sería el siguiente paso para crecer como humano. El cuento se presenta de manera simple, en la que no se demanda

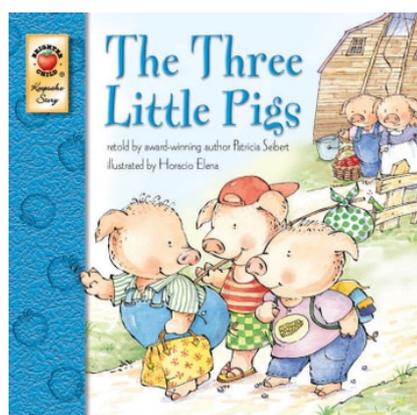


3. TENNIEL. (1865). *Alice in Wonderland*.

nada del lector. Esto previene incluso al niño más pequeño de verse como alguien inferior, como puede suceder en los mitos, y de actuar como una imitación definida del héroe. Más que demandarnos, los cuentos de hadas nos tranquilizan, dándonos futuras esperanzas y manteniendo la promesa de un final feliz. Así lo llamó Lewis Carroll, autor de los cuentos de *Alicia*, un *love-gift* (regalo cariñoso), un término poco aplicable a los mitos y leyendas (Bettelheim, 1976).

Pero debemos señalar que no todas las historias contenidas en la colección que agrupa a los cuentos de hadas cumplen estos requisitos. Muchas de estas historias son simplemente distracciones, cuentos instructivos o fábulas. Las propiamente conocidas como fábulas nos enseñan mediante palabras, acciones o eventos fabulosos las acciones que alguien debe tomar ante una serie de situaciones. Demandan y amenazan con su moral, o simplemente entretienen. Para decidir si una historia es un cuento de hadas o algo totalmente distinto, uno podría hacerse la pregunta de si esta historia podría ser considerada como un regalo cariñoso a un niño.

Las fábulas, a diferencia de los cuentos de hadas o del folklore popular, muestran de manera explícita, a través de seres irracionales o inanimados que actúan con emociones, intereses y pasiones humanas, una verdad moral. No dejan volar a nuestra imaginación, no hay ningún sentido oculto. En contraste, los cuentos de hadas dejan todas las decisiones para nosotros. Es nuestro propio disfrute el que nos induce a aplicar este tipo de mensajes ocultos en el cuento a nuestra forma de vida.



4. ELENA. (2001). *The Three Little Pigs*.

Una comparación que refleja bien esta diferencia es la de la fábula de *La hormiga y el saltamontes* (Esopo, siglo VI a.C.) y el cuento de *Los tres cerditos* (Jacobs, 1890). Generalmente, el niño se identificará con el saltamontes o con los cerdos, sin embargo, en cuanto se identifique con el saltamontes ya no habrá esperanza alguna, según la fábula. Al saltamontes, portador del principio del placer, le esperaba la ruina, la suya es una decisión irremediable que marca su fin para siempre. Pero al identificarnos con los cerditos del cuento de hadas se nos enseña que existe la posibilidad de mejora desde el principio del placer al de la realidad, que después de todo no es más que una modificación del primero. La historia de *Los tres cerditos* sugiere una transformación en la que se mantiene la mayoría del placer, ahora la satisfacción es obtenida con el verdadero respeto que se requiere. El lector es invitado a identificarse con estos protagonistas, no solo se le ha dado esperanza sino que se le ha mostrado que a través del esfuerzo y el desarrollo de su inteligencia puede ganar a un oponente más poderoso que él (Bettelheim, 1976).

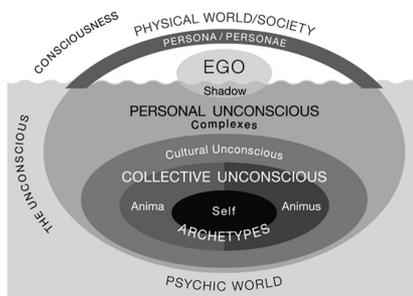
Desde una perspectiva psicológica y filosófica se enfatizan las similitudes entre los eventos fantásticos en los mitos y los cuentos de hadas y los sueños de los adultos y sus fantasías cotidianas: el cumplir con sus deseos, ser victorioso frente a los demás, la venganza y destrucción sobre sus enemigos, etcétera. Sin embargo, existen diferencias entre este tipo de historias y los sueños. Los sueños serían el resultado de presiones y deseos internos, de problemas que conciernen a la persona de los cuales no conoce su solución ni en el propio sueño la encuentra. Los cuentos de hadas harían justo lo contrario, se proyectan como un alivio de todas esas presiones y no solo muestran soluciones a ellas sino que prometen la felicidad en esas soluciones. Los mitos proyectan estos sentidos más primitivos a lo largo de una historia legendaria con un fin inexorable en la que el héroe sale victorioso tras superar las adversidades.

Los sueños no podrían ser controlados, y por lo tanto se encuentran en un nivel inconsciente. Por otra parte, los cuentos de hadas y los mitos serían el resultado de un contenido consciente e inconsciente al que se le ha dado forma por parte de la mente consciente, no de un individuo en particular, sino del consenso de muchos, para mostrar los problemas universales en el mundo. Esta forma de proyección consciente e inconsciente es lo que hace que estas historias despierten gran interés. Existiría un consenso al afirmar que los mitos y los cuentos de hadas nos hablan en forma de símbolos representando contenido inconsciente y atrayendo simultáneamente a nuestra mente consciente e inconsciente y a nuestros ideales egoístas (Jung, 1970).

4.1.2 Los arquetipos y el inconsciente colectivo.

El inconsciente no sería, siguiendo a Jung, sino el lugar de reunión de los contenidos mentales olvidados y reprimidos. Un estrato en cierta medida superficial del inconsciente es único en cada individuo, y recibe el nombre de inconsciente personal. Pero este estrato descansaría sobre otros más profundo que no se origina desde la experiencia y la adquisición personal sino que es innato: lo llamamos inconsciente colectivo. Se utiliza la expresión colectivo porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, sería idéntico a sí mismo en todo ser humano. Sólo cabe hablar de un inconsciente cuando es posible verificar la existencia de contenidos concienciables del mismo. Los contenidos del inconsciente personal reciben el nombre de complejos emocionalmente cargados y forman parte de la vida anímica del individuo, mientras que a los contenidos del inconsciente colectivo los denominamos arquetipos, ya que estos son de tipo primitivo y pueden ser designados por figuras simbólicas de la cultura antigua (Jung, 1970).

En las doctrinas tribales primitivas aparecerían los arquetipos en una peculiar modificación. Aquí ya no son contenidos del inconsciente sino que se han transformado en fórmulas conscientes transmitidas por la tradición. Otra expresión muy conocida de los arquetipos es el mito y la leyenda. Pero también en este caso se trata de formas específicamente configuradas que se han transmitido a través de largos lapsos. El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente que al tornarse consciente y ser percibido cambia de acuerdo con cada consciencia individual en que surge. Su manifestación inmediata en los sueños y visiones sería mucho más individual, incomprensible o ingenua, que por ejemplo en el mito (Jung, 1970).



5. Applied Jung. *The Collective Unconscious.*

Poco le importa al ser primitivo una explicación objetiva de las cosas que percibe; tiene en cambio un impulso invencible que lo lleva a asimilar al acontecer psíquico todas las experiencias sensoriales externas. Así pues, todos los procesos naturales son convertidos en mito, como el verano, la puesta de sol, las épocas de lluvia... Estas experiencias no bastan con ser observaciones exteriores, si no que a su vez deben ser al mismo tiempo un acontecer psíquico en el que la puesta de sol, por ejemplo se convertiría en el destino de un héroe. Esto nos acercaría a la idea de que los mitos son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma (Jung, 1970).

Estas imágenes arquetípicas serían, a priori, tan significativas que nunca se pregunta qué podrían significar realmente. Por eso desaparecen en sentido algunos dioses, porque no se había pensado nunca nada sobre esas imágenes y cuando se empieza a pensar sobre ellas se descubre que no significan nada, que han sido fabricadas por la mano del ser humano.

Los arquetipos señalan vías determinadas a toda la actividad de la fantasía y producen de ese modo asombrosos paralelismos mitológicos. Pero así como los arquetipos aparecen como mitos en las historias de los pueblos, también se encuentran en cada individuo. No hay un límite en la cantidad de arquetipos existentes, pero se establecen cuatro fundamentales: el anima/animus, la persona, la sombra y el sí mismo.

- Con el **anima/animus** entramos en el reino de los dioses. Todo lo que el anima toca se vuelve numinoso, es decir, peligroso, tabú, mágico. Es la serpiente en el paraíso del hombre inofensivo, lleno de buenos propósitos y buenas intenciones. Proporciona las razones convincentes contra la atención a lo inconsciente, ya que esta atención destruiría inhibiciones y desataría fuerzas que mejor sería dejar en lo inconsciente. Es el arquetipo de la vida. Según Jung el alma alude a las imágenes arquetípicas de lo eterno o femenino en el inconsciente de un hombre, y por el contrario del masculino en la mujer, que forman un vínculo entre la consciencia del yo y el inconsciente colectivo abriendo potencialmente una vía hacia el sí mismo.

- El arquetipo de la **sombra** es el momento, donde nos enfrentamos con nuestro reflejo, contra nuestro yo inconsciente, es decir, la psique personal y colectiva, que no es asumida por la consciencia debido a la incompatibilidad con la personalidad que predomina en nuestra psique. Es cuando cruzamos la puerta de entrada a la sombra que descubrimos con terror el decepcionante descubrimiento de nuestra insuficiencia, arrastrándonos a un pánico primitivo, porque cuestiona peligrosamente la supremacía de la consciencia.

- **Persona**, que en latín significa máscara, es el sistema capaz de adaptarse y tratar con el mundo. Es la identidad que proyectamos, ocultando tras la consciencia todos los deseos primitivos, impulsos y emociones (es decir, a la sombra).

- El **sí mismo** difiere del ego al ser este último un factor consciente de la psique que representa nuestra individualidad, pero es simplemente una parte de nosotros. Es cuando asimilamos los contenidos de lo inconsciente cuando formamos una unión con el consciente y el ego, en la que llegamos a nosotros mismos. Al estar completos, de acuerdo con Jung, experimentar el sí mismo en cualquiera de los niveles es similar a una revelación religiosa.

Uno puede percibir la energía de los arquetipos cuando experimenta la sensación numinosa que los acompaña, la fascinación o el hechizo que emana de ellos. Esto también es característico de los complejos personales cuyo comportamiento puede ser comparado con el rol que toman las representaciones colectivas de los arquetipos en todas las épocas de la sociedad. Pero mientras que los complejos personales no producen más que prejuicios personales, los arquetipos crean mitos, religiones e ideas filosóficas que influyen y fijan su marca en naciones y eras enteras. Y mientras el producto de los complejos personales puede ser entendido como una compensación de malas actitudes de la consciencia, los mitos de naturaleza religiosa pueden aparecer en forma de cuentos de hadas, mitos, leyendas y folklore.

Además de los 4 arquetipos de las imágenes del inconsciente colectivo, Jung identifica algunos de los arquetipos que representan las motivaciones, sentimientos y establecen la mayor parte de la personalidad de cada persona.

- El **gobernante**. Busca imponer el orden bajo su control, creando una comunidad próspera.
- El **sabio**. Busca el conocimiento y la sabiduría por encima de todo. Su objetivo primordial es encontrar la verdad tras las cortinas del mundo.
- El **mag**. Ve el mundo desde otra perspectiva, aprovechándose de su carisma comparte sus creencias y busca a través del entendimiento de las leyes del universo hacer lo inimaginable.

- El **héroe**. Prueba su valía defendiendo a los demás con su fuerza de voluntad. Busca la justicia y la igualdad en su viaje, superando hasta los retos más arduos.
- El **explorador**. Siempre busca un nuevo viaje que emprender, conocer el mundo que le rodea y experimentar todo lo que le ofrece.
- El **rebelde**. Busca reformar las injustas leyes del mundo que le rodea. Aunque eso requiera generar el caos, será por un futuro mejor.
- El **cuidador**. Su objetivo es el cuidado y la protección del individuo. Sacrifica hasta la última gota para ver cómo satisface al prójimo.
- El **bufón**. Vive la vida con máxima alegría y comparte su devoción para hacer del mundo un lugar más feliz en todo momento.
- El **amante**. Busca prender de nuevo la llama de la pasión con el fin de formar relaciones con los seres que le rodean.
- El **inocente**. Siempre busca el lado bueno del mundo, obviando por completo los problemas que le rodean. Muchas veces esto puede generar un sentimiento de alivio en sus compañeros.
- El **artista**. Su trabajo es su vida, aunque les cueste la vida buscan la creación de su una obra que represente su visión del mundo o deje huella en este.
- El **cualquiera**. Representa la honestidad y simplemente quiere pertenecer y conectar con el mundo y su gente.

4.1.3 La figura del héroe y la bestia.

La idea del Cristo redentor pertenece al mundialmente conocido y precristiano motivo del héroe y el salvador, un poderoso hombre o semidios que elimina la maldad ya sea en forma de dragones, serpientes, monstruos, demonios o enemigos de cualquier tipo, y que libera a su gente de la destrucción y de la muerte. Cuándo, cómo y por qué fue originado este motivo se desconoce, pues únicamente sabemos que aparece en cada generación, como ha podido demostrarse desde tiempos inmemoriales, como una antigua tradición (Jung, 1975).

Es sabido que el arquetipo del héroe es de los más recurrentes en los mitos, leyendas, cuentos de hadas y folklore en general, pues muestra una historia en la que el protagonista supera la calamidad con esfuerzo y salva lo que más quiere, alzándose victorioso sobre sus males. Al ser uno de los arquetipos más populares, también son muchos los arquetipos situacionales en lo que se presenta la fantástica historia. Mas es cierto que todas parten de una misma premisa.

Tradicionalmente el héroe emprende un viaje por el cual, a través de distintas pruebas y contratiempos, llegará a su objetivo final. Pero no todas se desarrollan de la misma forma. La misión encomendada al héroe puede variar desde la búsqueda de un objeto de importancia a la salvación de sus seres queridos, a la adultez o incluso la perdición. En este apartado nos centraremos en uno de estos arquetipos situacionales: vencer a la bestia.



6. Disney. (1997). Fotograma de *Hercules*.

La bestia, el monstruo, o la oscuridad: en este arquetipo situacional basado en el clásico arquetipo del mito héroe-dragón, el héroe lucha para vencer al monstruo, o a la oscuridad que el héroe anhela superar. Su aspecto varía según el tipo de historia: el enemigo de la infancia, la sombra interior o, como sucede en la mitología clásica, puede adoptar forma de dragón. El dragón es una bestia híbrida creada por el ser primitivo a partir de sus enemigos más temerarios: aves de presa (aladas y con afiladas garras), bestias como leones o jaguares (con poderosos colmillos) y serpientes (escamosas, reptilianas y con letales “alientos”). Esta bestia infunde temor en lo inhumano, y cuanto más inhumano sea el concepto plasmado, más incomprensible y terrorífico será el efecto que cause en el héroe (Jung, 1975).

Sin embargo, el héroe es héroe, precisamente por superar semejante monstruosidad y salir victorioso. Como Jung señaló en *Mysterium Coniunctionis*: “Solo él, que se ha arriesgado a la lucha con el dragón y no se da por vencido, gana el tesoro” (1977, p. 756).

De este modo, el villano, el rival y el monstruo comparten similitudes. Pero es el último el que no necesita motivos, más que su ansia primitiva de causar el caos y el dolor. No son la fuerza que conduce el mal *per se*, pero si lo favorecen y lo propagan.

También existen variantes contemporáneas o menos comunes del arquetipo del héroe y del dragón, donde el héroe no está conectado por la bestia solo por su lucha, sino que encontramos indicios de que el héroe es en sí mismo el dragón. O también el arquetipo de la bestia bondadosa, más dado en fábulas por su carácter amable, en el que la naturaleza finalmente está de parte del héroe.



7. WHISENHUNT y WOOD. (1975). Captura de *The Game of Dungeons*.

4.1.4 La fantasía en el videojuego RPG

Como hemos señalado, en la mitología el héroe tradicional suele adquirir proporciones sobrehumanas y son éstas las que le ayudan a vencer al mal. En muchas de estas acometidas, el héroe crece, aprende y desarrolla sus capacidades para vencer a un mal aún mayor. Esos rasgos le llegan por ser hijo de dioses, el elegido de una antigua profecía, o el portador de objetos mágicos



8. Square Enix. (1997). Captura de *Final Fantasy VII*.

que solo él puede utilizar, de lo contrario no sería el héroe. Su naturaleza es bienintencionada, y es poco probable que utilicen su autoridad para someter al resto, aunque sea por su propio bien.

Esta característica del héroe clásico prevalece en el género fantástico, donde se impone en una de las vertientes más populares: el videojuego. Un espacio en el que no importa lo pequeño que te sientas en la vida real, porque en este mundo eres grandioso y capaz de realizar cualquier tipo de hazañas.

El género del videojuego aborda una gran cantidad de subgéneros dentro de la fantasía. Algunos abordan la narrativa como los clásicos mitos en los que vives una historia con un final determinado a través de la piel del héroe que la protagoniza, otras son similares a los cuentos de hadas en los que tú tienes la libertad de elección y las motivaciones propias te llevan a realizar ciertas acciones, e incluso con tanta libertad que el héroe es simplemente el elegido con el que te identificas.



9. FromSoftware. (1996). Captura de *King's Field III*.

Un claro ejemplo que define bien estas diferencias sería la comparación de *Final Fantasy VII* con la saga *Dark Souls*. La primera historia la sientes en las carnes de Cloud, un mercenario contratado por un grupo de eco-terroristas para acabar con la mega corporación de Shinra, que atenta contra la energía vital del planeta y sus recursos. Una visión totalmente distinta es la del no muerto elegido, uno entre mil, que emprende un viaje en busca del destino de su mundo. Cloud es un personaje en una historia, y como si de una novela fantástica se tratase, vives esta historia con principio y fin a través de él. El no muerto elegido, es el héroe porque tú has decidido que lo sea al iniciar el juego, y al lograr darle finalizar el mismo (Square Enix, 1997) (FromSoftware, 2011).



10. FromSoftware. (2022). Captura de *Elden Ring*.

Tanto *Final Fantasy* como *Dark Souls* desarrollan el arquetipo de la misión, el viaje, o la encomienda, propio del videojuego de género fantástico más clásico. Los dos muestran símbolos y arquetipos de la cultura primitiva, como son la alquimia, magia o hechicería, la luz y la oscuridad, el amante, el monstruo o el villano entre muchos otros. Este género recibe el nombre de RPG (*Role Playing Game* o juego de rol) y es reconocido por las aventuras fantásticas que desarrolla. Los hay de varios tipos: los pioneros JRPGs japoneses, los RPGs occidentales, los ARPGs (de acción), juegos multijugador masivos (MMORPGs), los RPGs sandbox o de mundo abierto o RPGs tácticos.

Actualmente el género sigue evolucionando a la vez que lo hacen las tecnologías y la sociedad en su conjunto. Pero, aunque cambie la visión social o los medios de desarrollo, el género fantástico del videojuego RPG continúa revisitando las bases mitológicas y folklóricas de las culturas más primitivas de la humanidad.

4.2 WORLDBUILDING Y CONCEPT ART

Como ya se ha mencionado anteriormente, la imaginación es algo natural en el ser humano. La capacidad de fantasear con mundos extraños y vivir aventuras forma parte de nosotros desde muy pequeños, como también ser capaces de simular situaciones del día a día para protegernos de posibles peligros, o vincularnos emocionalmente con historias ficticias generando cambios en nuestro estado mental (Wolf, 2012).

La imaginación es una poderosa herramienta que nos caracteriza y es por eso por lo que el ser humano ha trabajado en desarrollarla más allá de su propósito inicial, transformándola en una forma de arte y entretenimiento.

El funcionamiento de los mundos imaginarios depende de su construcción y del modo en el que despiertan la imaginación de la audiencia que los experimenta. A diferencia de la historias, que limitan los mundos en donde se desarrollan, en los RPGs los mundos se extienden más allá de estas historias, invitando a la exploración y la especulación. Son espacios llenos de posibilidades, fusionando lo familiar con lo extraño, con deseos, penas y sueños, haciéndonos más conscientes de los problemas del mundo real.

4.2.1 Imaginación primaria y secundaria

Desde la perspectiva de la teoría de los mundos posibles, el mundo real se sitúa en el centro desde el cual se accede al resto de mundos “posibles”. Puertas a lo imaginario, posible o necesario. Esta teoría es un buen punto de partida, pero sigue siendo algo abstracta y conceptual. S.T. Coleridge transformó el concepto de imaginación en algo activo y creativo, en donde el ser humano fue creado a imagen de dios, por ello nos dió la capacidad de satisfacer nuestra mente creativa a través de la imaginación para llegar a nuestra excelencia a través de la contemplación de espléndidas posibilidades (Wolf, 2012).

La contemplación de estas posibilidades llevó a dividir en dos el concepto de imaginación. La capacidad de coordinar e interpretar nuestras percepciones para comprender lo que ocurre a nuestro alrededor, denominada como imaginación primaria. Por otro lado, la imaginación secundaria diluye los conceptos y elementos del mundo que nos rodea para así recrear algo nuevo con ellos. De este modo, la imaginación primaria ocurre de manera inconsciente, mientras que la secundaria es consciente y deliberada como un acto de creatividad.

Según G. MacDonald, para adentrarnos en un mundo imaginario debemos asentar unas leyes que lo engloben y si queremos pertenecer a ese mundo deben ser respetadas, por el contrario seremos expulsados. Cuando estas leyes son establecidas, darán lugar a una serie de consecuencias y lógicas que requerirán de más leyes o limitaciones, mientras el autor define y estudia las consecuencias en su mundo de estas restricciones (1893).

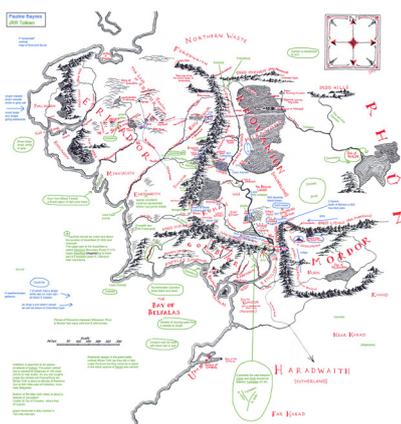
4.2.2 Mundos primarios y secundarios. Subcreación y storytelling

Estas ideas llevarían a J. R.R. Tolkien a reformular la teoría de la imaginación primaria y secundaria. Se refería al inmutable mundo en el que vivimos como mundo primario y al resto de mundos creados por los autores como mundos secundarios, definiendo de este modo las diferencias entre realidad y ficción, y cómo los mundos secundarios parten del primario y su existencia parte de él (Wolf, 2012).

“When we can take green from grass, blue from heaven, and red from blood, we have already an enchanter’s power—upon one plane; and the desire to wield that power in the world external to our minds awakes. It does not follow that we shall use that power well upon any plane. We may put a deadly green on a man’s face and produce a horror; we may make the rare and terrible blue moon to shine; or we may cause woods to spring with silver leaves and rams to wear fleeces of gold, and put hot fire into the belly of the cold worm. But in such “fantasy”, as it is called, new form is made.... Man becomes a subcreator.” (Tolkien, 1947, p.41)

De esta manera, surgiría la subcreación, que combina conceptos existentes que, en los mundos secundarios, se convierten en sustitutos de los objetos correspondientes del mundo primario. Son estos cambios los que lo diferencian del mundo primario y sitúan a los mundos secundarios en distintos grados de subcreación. Pero son las similitudes que los unen las que nos llevan a comprenderlos y sentirnos cómodos con sus personajes y emociones.

Los mundos secundarios en su mayoría existen como apoyo a las historias que se cuentan a través de ellos, pero pese a que tengan lugar en un mundo, no tienen por qué enseñarnos mucho de él. Sin embargo las historias establecidas en mundos secundarios lo están ahí por una razón. Un mundo puede tener múltiples historias incrustadas en él, pues historia y mundo trabajan juntos para enriquecerse la una a la otra, dando lugar a mundos que pueden existir por encima de sus historias. Es el caso del *environmental storytelling* o narrativa ambiental. En muchos otros casos, o en las historias clásicas, el *worldbuilding* no se da más allá de la trama, y solo sirve para avanzarla.



11. TOLKIEN. (1954). *Map of the Middle Earth*.

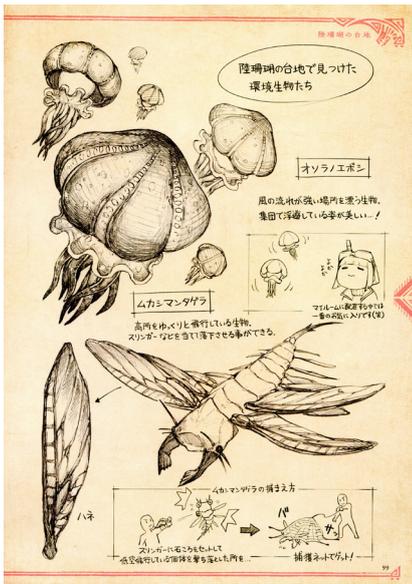
La creación de mundos es algo que suele ocurrir como una actividad de fondo, pero a veces puede darse la situación en la que el *worldbuilding* supera al *storytelling*. Tal alto grado de subcreación presente en el mundo secundario de muchas obras requiere en ocasiones de una “enciclopedia”, o bien interludios narrativos en los que la trama principal descansa para informarnos sobre su mundo y sus habitantes en detalle.

Descripciones de paisajes, la fauna y la flora, la gente y sus costumbres, etc, normalmente son descritas por el protagonista o el narrador para que el lector/espectador/jugador experimente junto a ellos la historia que se está contando. Es en estos casos cuando estos conceptos creados necesitan de una mayor veracidad o exposición, ya sean creados en el mismo medio que la obra o en otro medio con el fin de trasladarlos más tarde. Entra aquí en juego la forma de creación o imaginación conocida como *concept art*.

4.2.3 Concept art

El *concept art* se considera un apoyo para el *worldbuilding* que surge a raíz de la necesidad del ser humano de plasmar conceptos en un medio visual. Desde las pinturas del hombre de las cavernas hasta ilustraciones que acompañan a cuentos o enciclopedias, el ser humano comprende mejor viendo lo incomprensible. Y es con esa necesidad de creación artística que surge el *concept art*, y es que de la imaginación surge la creación y no hay forma más sencilla de explicar que a través de una imagen.

Ahora estas descripciones de desiertos, junglas, arañas y elfos que habías imaginado tienen un apoyo visual que las hace más ciertas, las acerca al mundo primario, pues somos capaces de comparar las diferencias entre los mundos con algo más que nuestra imaginación. Una ilustración científica tiene la misma función en un libro de texto que el *concept art* del protagonista de una historia y es comprender, no sólo a través de descripciones, como se comporta este. Por esta razón en estas enciclopedias ficticias, en las que se describen conceptos propios de los mundos secundarios creados, se suelen mostrar ilustraciones o pinturas (*concept art*) que nos ayudan en el proceso de la imaginación. Así, en formatos audiovisuales muchas veces el *concept art* es utilizado como un estado del desarrollo por el que el producto llega a su forma final.



12. Capcom. (2019). *New Continent Sketch Travelogue*.



13. Capcom. (2010). *Hunter's Encyclopedia 3*.

4.3 ARTBOOK Y BESTIARIO

Similares a las enciclopedias o a los libros de texto que describen el mundo primario, surgen los *artbook*, que desarrollan y describen mundos secundarios. Libros que muestran el diseño, la ambientación, la búsqueda de ideas, los conceptos y el proceso de creación de una obra. Estos libros buscan compartir en detalle el conocimiento sobre la obra a la que acompañan, en ocasiones añadiendo incluso entrevistas con trabajadores que tomaron parte en la misma. Por esto los *artbook* suelen ser un producto apreciado por los artistas y coleccionistas, ya que muestra el proceso mediante el cual se ha llegado a la obra final (Chinchilla, 2017).

Al igual que en el caso de las enciclopedias, existe una versión correspondiente a los mundos secundarios de los bestiarios de la antigüedad. Los bestiarios son recopilaciones de bestias (fantásticas o no), con un origen tan antiguo como la Grecia del imperio romano. Es el caso de la primera obra considerada históricamente como bestiario, el *Physiologus*, que resumía los conocimientos sobre los animales que aparecían en las obras escritas. Los bestiarios consisten en detalladas ilustraciones junto a textos explicativos para sumergir al lector y mostrarle la veracidad de las criaturas y los entes que en ellos se representan.



14. FromSoftware. (2011). *Dark Souls Design Works*.



15. Capcom. (2017). *Monster Hunter: World E3 Reveal Trailer*.



1. *We begin first of all by speaking of the Lion, the king of all the beasts*

Jacob, blessing his son Judah, said, "Judah is a lion's whelp" [Gen. 49:9]. Physiologus, who wrote about the nature of these words, said that the lion has three natures. His first nature is that when he walks following a scent in the mountains, and the odor of a hunter reaches him, he covers his tracks with his tail wherever he has walked so that the hunter may not follow them and find his den and capture him. Thus also, our Savior, the spiritual lion of the tribe of Judah, the root of David [cf. Rev. 5:5], having been sent down by his coeternal Father, hid his intelligible tracks (that is, his divine nature) from the unbelieving Jews: an angel with angels, an archangel with archangels, a throne with thrones, a

4.4 REFERENTES

Los referentes de este proyecto se han clasificado en 4 secciones según el sentimiento subjetivo que caracteriza a cada videojuego.



17. Capcom. (2009). *Monster Hunter Tri*
Ecología del Jehn Mohran.

4.4.1 *Monster Hunter y la relación humano-bestia* (Capcom, 2018).

En esta saga se presenta una historia de carácter primitivo en la que la humanidad convive con lo salvaje. El jugador o jugadora encarna la figura del cazador estrella, un héroe que con esfuerzo y desarrollo es capaz de vencer incluso a la propia naturaleza. Esta saga es más bien conocida por su *loop* jugable y su combate, desarrollado y perfeccionado durante casi 20 años. Pero hay un atractivo aún mayor que hace que este juego se distinga entre los de su género y es el escenario en que se desarrolla. Varía según la entrega de la saga pero la premisa siempre es la misma: la humanidad sobrevive en un mundo donde la fauna es más poderosa que ella, estableciendo cierto paralelismo con el denominado popularmente como hombre de las cavernas. Surge la profesión de cazador, que hace a la vez de guardian y de explorador de la naturaleza salvaje. A través de la constante lucha contra las bestias que habitan el planeta, los cazadores han sabido adaptarse y utilizar a las bestias como combustible para su desarrollo como raza.



18. Capcom. (2018). *Monster Hunter: World* Intrucción al Odogaron.

La premisa del juego es cazar monstruos para volverse más fuerte, y este es el punto de partida para el jugador. No hay nada más apasionante que enfrentarte a una poderosa bestia que amenaza con destruir la aldea en la que vives. Ser capaz de darle sentido a esta lucha hombre-bestia es lo que

hace a la saga de *Monster Hunter* tan especial, y es que con los años, a la vez que el equipo de Capcom trabajaba en mejorar el aspecto técnico y jugable de su obra, desarrollaban el concepto de la caza. *Monster Hunter: World* fue su última entrega principal, en la que dieron un gigantesco paso acercándose a la idea original. Las bestias se relacionan entre ellas y con el entorno, y con ellas tú. Formas parte de este mundo como jugador y como entidad que representa a la raza humana en él, necesitas cazar para proteger, alimentarte y sobrevivir; luchas por comprender tu entorno. Exploras e investigas a la vez que consigues hacerte más fuerte gracias a la información y a los recursos que consigues tras cada aventura, para finalmente derrotar a la mismísima encarnación del caos que te pone en peligro a tí, tus seres queridos e incluso a las propias bestias y vuestro mundo.

4.4.2 *Zelda y el sentido de aventura* (Nintendo, 2017).

La saga *Zelda* es probablemente la más antigua de las 4 junto a *Dragon Quest*, pero supera a ésta en popularidad. Esta saga es protagonizada por Link, un caballero real cuyo objetivo es proteger a la princesa Zelda de las garras del mal. Al igual que en *Dragon Quest*, las historias se basan en el mito del viaje del héroe (de esto hablaremos en el siguiente punto). Lo interesante en esta entrega no es su premisa sino como se vive la aventura en el videojuego y por ello hablaremos de *Zelda: Breath of the Wild*, el ejemplo más paradigmático. Link despierta en un mundo que no reconoce (amnesia temporal) y descubre que el mal ha tomado el control mientras él dormía. La princesa del reino lucha contra el villano y el deber de Link es ir en su ayuda. El juego se plantea de tal forma en la que podrías enfrentar directamente al enemigo final si así lo quisieses. Sin embargo, tu debilidad e incomprensión de tu entorno te lo impide, pues todavía no has aprendido ni si quiera a moverte.



19. Nintendo. (2017). Captura de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

A través de la exploración y tu propia iniciativa, incentivada por un excelente trabajo de desarrollo en los puntos de interés de un inmenso mapa, conseguirás superar los obstáculos que se anteponen en tu camino. Y al salir victorioso de cada dificultad estarás más cerca de tu objetivo principal, sin embargo, eres un héroe y la gente te necesita. Lidiarás con el mal mayor cuando estés listo, mientras tanto aprovecharás el viaje para ayudar a los más necesitados en el camino, recuperando memorias de tu pasado y haciéndote sentir parte del lugar. Y con ello, descubriendo la razón para protegerlo (Square Enix, 2017).

4.4.3 *Dragon Quest y la fantasía contextualizada* (Square Enix, 2017).

Dragon Quest es un ejemplo perfecto de JRPG y por lo tanto de fantasía primitiva. Basado en el arquetipo de la luz contra la sombra y el viaje del héroe, protagonizas esta historia como el “Héroe”. Tú eres el elegido que infunde valor y esperanza a la vez que viajas por un mundo lleno de estereotipos, símbolos o arquetipos reconocibles en forma de compañeros, enemigos o gente del pueblo. Pese a tratar temas tan oscuros como la aniquilación del mundo y su sumisión a la oscuridad más profunda el juego se plantea con una imagen amigable y animada, incluso en los demonios y dragones que intentan acabar con tu vida. Pues no es más que un símbolo de un cuento de hadas con su héroe, su magia y su fantasía.



20. Square Enix. (2017). Captura de *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age*.



21. Square Enix. (2017). Captura de *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age* (modo clásico 2D).

4.4.4 *Dark Souls y el miedo a lo desconocido* (FromSoftware, 2011).

Esta obra puede que sea la más compleja de las cuatro en cuanto a las motivaciones del héroe y su viaje. El protagonista, el “no muerto elegido”, no ha sido elegido no por la gracia ni la divinidad, sino porque tú (el jugador) vas a ser el que de fin a la historia y le convierta en protagonista. Eres uno entre muchos que lo intentan y no es un viaje fácil. El “no muerto elegido” aparece en un mundo desconocido e intenta comprender su presencia en este, y sobrevivir como pueda, pues la llama de la humanidad se ha apagado y la oscuridad reina. Se trata de nuevo del arquetipo de la luz contra la oscuridad, si bien no está claro quién es la luz en esta historia. Luchando en busca de dar un sentido a tu existencia, persigues a seres de proporciones sobrehumanas, considerados algunos como dioses, para acabar con su reinado sin saber el motivo. Ni tu origen, ni tu motivación, ni si quiera tu objetivo es claro, y el juego lo enfatiza a través de un entramado y confuso mapa, y la mínima información posible de la situación vive el mundo en el momento. Muy pocas almas sanas quedan en Lordran, y es posible que cuanto más te adentres en este lugar, menos gente cuerda encuentres.



22. FromSoftware. (2009). Captura de *Demon Souls* (Rey de la tormenta).



23. FromSoftware. (2011). Cinemática de *Dark Souls* (Dragon boquiabierto).



24. FromSoftware. (2011). Captura de *Dark Souls* (El Gran Hueco).

Lugares oscuros, fríos y desolados, con arquitecturas góticas y engendros de pesadilla. Te sientes pequeño, tu misión es derrotar a un dios, y hasta una rata del tamaño de un perro ha podido contigo incontables veces. No eres nadie. No tienes guía, solo tu experiencia te marcará la dirección y no siempre será la correcta. Pero, cuando finalmente llegues a tu destino y hayas acabado con todo ser “maligno”, ¿qué harás?

5. *ETHERNA: PATH OF THE LUMINARCH*

EthernA: Path of the Luminarch engloba el *concept art*, ilustraciones, *worldbuilding* y diseño de un videojuego prototípico que pone al jugador en la piel del último descendiente luminarcha. Tras un trágico suceso se inicia la búsqueda del causante de la muerte de su hermano y el viaje para descubrir los secretos que oculta el pasado.

En los siguientes puntos veremos el proceso que ha llevado a la elaboración de este trabajo. Desde los inicios e ideas hasta el proceso de creación y de producción para finalmente acabar con la presentación de los resultados en formato *artbook*.

5.1 *ETHERNA: ORIGEN*

EthernA empieza como un proyecto para la asignatura de Concept Art y Pintura además de ser una excusa para dar comienzo a un proyecto de desarrollo personal. Este proyecto vino impulsado por mi pasión por los videojuegos, la fantasía y por encima de todo mi mayor referente *Monster Hunter*. Desde pequeño me han fascinado los animales, los dinosaurios y también las criaturas fantásticas surgidas de la mente humana y del trabajo de los artistas. La saga dirigida por Kaname Fujioka y producida por Ryoza Tsujimoto impulsó mi creatividad y mi inclinación por el mundo del arte, por ello decidí plantearme el reto de *EthernA* como trabajo para la asignatura y más tarde como Trabajo Fin de Grado.

Al iniciar este proyecto, lo primero que tuve en mente fue plantear un mundo, unas “reglas” y unos personajes. Puesto que el proyecto era un reto para mí mismo, no quise complicar las cosas y decidí jugar en un terreno en el que no debía preocuparme por nada más que mi desarrollo como artista: el videojuego RPG ambientado en un mundo fantástico. Por ello cuanto más desarrollaba el proyecto de *EthernA* más me alejaba del *game design* y del guión.

5.2 EL MUNDO DE *ETHERNA*

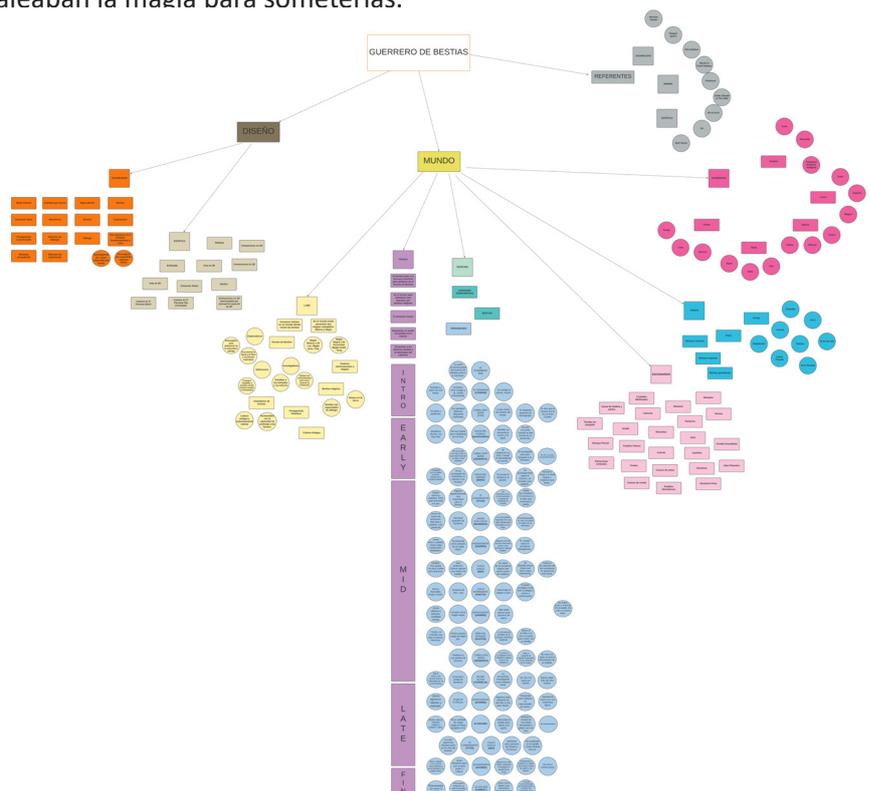
Después de establecer un marco en el que trabajar, debía acotar una serie de elementos principales que quería que apareciesen en mi mundo a través de una lluvia de ideas, que más tarde fuí refinando en un mapa conceptual. En este mapa ya se establecían unas normas tanto de diseño de videojuegos como de estética y de historia, con posibles personajes y su papel en la trama o personalidad. Además se organizaban en categorías los diferentes elementos del mundo.

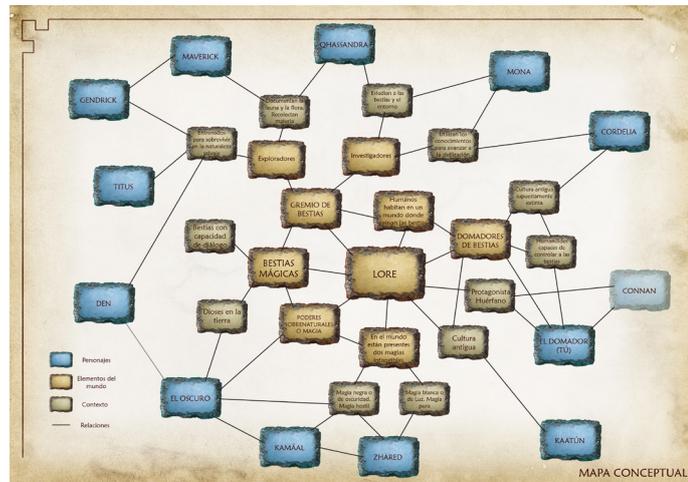
Fantasia.	Horror.	Pokémon.	Bestias.	Compañero.	Luchas.	Naturaleza.	Película.
Serie.	Videojuego.	Elementos.	Animales	Horrores.	Realista	Grandeza.	Naturaleza.
Fantasia.	Horror.	Pokémon.	Bestias.	Compañero.	Luchas.	Naturaleza frente a ser humano.	Medio ambiente.
Personaje.	Armas.	Monster Hunter.	Cazadores.	Armas de fuego.	Armas blancas.	Bosses.	Seres espirituales.
Ser superior.	Protectores de la naturaleza.	Guardián del bosque.	Montaña.	Hielo.	Agua.	Viento.	Electricidad.
Lava.	Volcán.	Cueva Cristal.	Ori.	Zelda: Breath of the Wild.	Majestuoso.	Paisajes.	Combate por turnos.
RPG.	JRPG.	ARPG.	Rarezas.	Leveling.	Medieval.	Evitar futurismo o modernismo.	Persona 5.
World of Final Fantasy.	Dragon Quest.	Distintos elementos	Elementos combinados	Modo historia.	Criaturas aliadas en el combate.	Loot y farm.	Equipamiento, mejoras y niveles.

BRAINSTORMING

La gente de *Etherna* ha aprendido a convivir en un mundo donde reinan las bestias. A través de instituciones como el gremio de bestias se han consolidado la profesión de explorador y la de investigador. Pese a la existencia de los guardias y los mercenarios, el surgimiento de estos trabajos fue necesario para sobrevivir, aprender de las bestias y utilizar sus recursos para prosperar como especie.

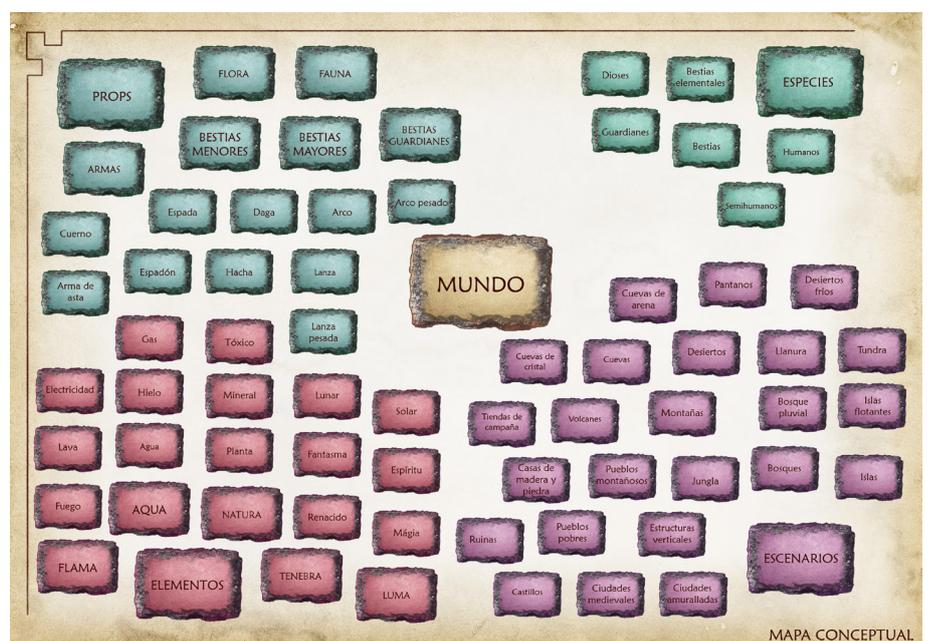
Existe un concepto de magia intangible en el mundo descrita por una antigua cultura supuestamente extinta que divide la “atmósfera” en dos partes: la magia hostil y la magia pura. Nuestro protagonista desciende de una de estas antiguas razas, los luminarcas, capaces de utilizar esta “magia” a voluntad para comunicarse con las bestias, en oposición a los memnarcas, que maleaban la magia para someterlas.





27. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast* Concept Art y Pintura.

Situada la sociedad en el mundo y definida su relación con el mismo, con ayuda de un briefing y del mapa conceptual debía establecer unos personajes principales y unas reglas en cuanto a la creación de bestias. En un orden cronológico de aparición fui ideando a los personajes que acompañarían al jugador en su aventura. Sus intenciones o motivaciones principales y características destacables. La creación de las bestias, por otro lado, era algo más libre, únicamente estaría regida por su importancia en el juego/historia, categorizándolas en bestias menores, mayores y guardianas. Su diseño mayormente dependería del entorno o del elemento natural al que es afín, a demás de ser influenciado por el tipo de magia. Surgieron así las posibilidades de bestias más dóciles, u otras agresivas o imponentes.



28. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast* Concept Art y Pintura.

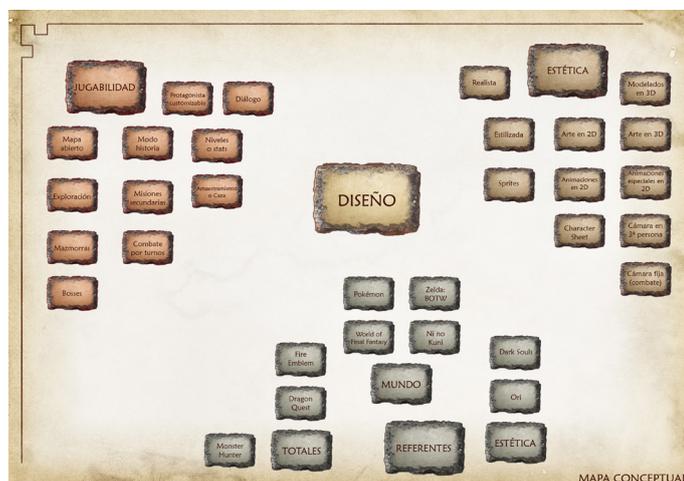
Para poder manejar y defenderse de las bestias han surgido en la sociedad de *Eterna* herramientas diseñadas para el combate, que se desarrollan y mejoran a medida que avanza el conocimiento sobre las bestias.

Los diferentes hábitats del mundo influirán en el desarrollo de las bestias, y viceversa. En la creación de posibles ambientes en los que situar ciertas escenas, el diseño de los entornos surge a través de un elemento principal que los caracteriza, que puede surgir en algunas ocasiones independientemente y otras a raíz de las bestias que lo habitan.

5.3 ETHERNA: EL JUEGO

Como ya he mencionado anteriormente, este trabajo se plantea como el diseño de un *artbook*, pero el objetivo final sería implementarlo en un videojuego. Es por ello que su diseño está enfocado a ser jugado.

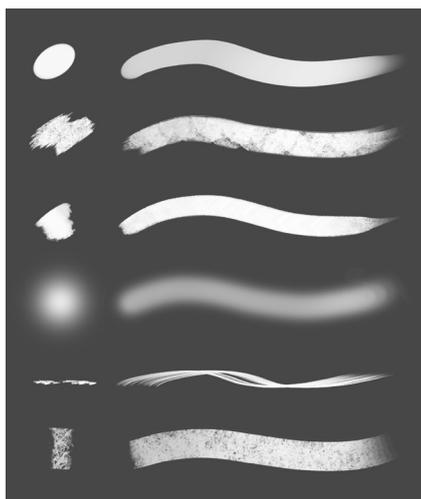
La idea original de *Eterna: Path of the Luminarch* lo categoriza como un videojuego RPG de combate por turnos en el que el jugador, a través del poder del luminarca, es capaz de amaestrar a las bestias con las que combate y luchar junto a ellas en futuros enfrentamientos. Los combates serán de 1 a 4 participantes en el equipo manejado por el jugador y de 1 o más en el equipo enemigo. Siguiendo las características clásicas de un juego por turnos sin movimiento, cada personaje puede realizar una acción como máximo (sin contar algunas acciones que son “gratis”). El combate se ve influenciado por elementos como los niveles y estadísticas y las categorías en las que encajen cada uno de los personajes en combate. El combate acaba de dos posibles maneras: derrotando al monstruo y obteniendo sus recursos, o capturándolo con la posibilidad de amaestrarlo.



Fuera de las secciones de combate, *Eterna* es un juego que premia la exploración y el interés del jugador, a través de sus distintos entornos y situaciones. Se permite al jugador moverse libremente por el mundo e interactuar con él y con los personajes y bestias que lo habitan.

5.4 TÉCNICA Y PROCESO

Tras tener en cuenta todos los elementos que caracterizan a *Eterna*, detallaremos el desarrollo de los mismos a través de técnicas digitales y apuntes. El trabajo sigue una adaptación de la metodología de *concept art* adquirida en la asignatura de *Concept Art y Pintura*, con el objetivo de desarrollar 3 nuevas bestias y 2 escenas como mínimo, rehacer 1 o los 2 personajes de la anterior entrega para la asignatura y maquetarlo todo en formato *artbook*.



30. Víctor Pérez. Pinceles utilizados.

5.4.1 Técnicas

El trabajo ha sido enteramente realizado en pintura digital con una tableta monitor Huion utilizando el programa Adobe Photoshop. Para la realización de *moodboards* y referencias en tiempo real se utiliza PureRef, que hace de pizarra en blanco. A través de él puedes copiar y pegar cualquier tipo de imagen ya sea de internet, documentos o incluso programas; manejando sus dimensiones y organizándolas a gusto.

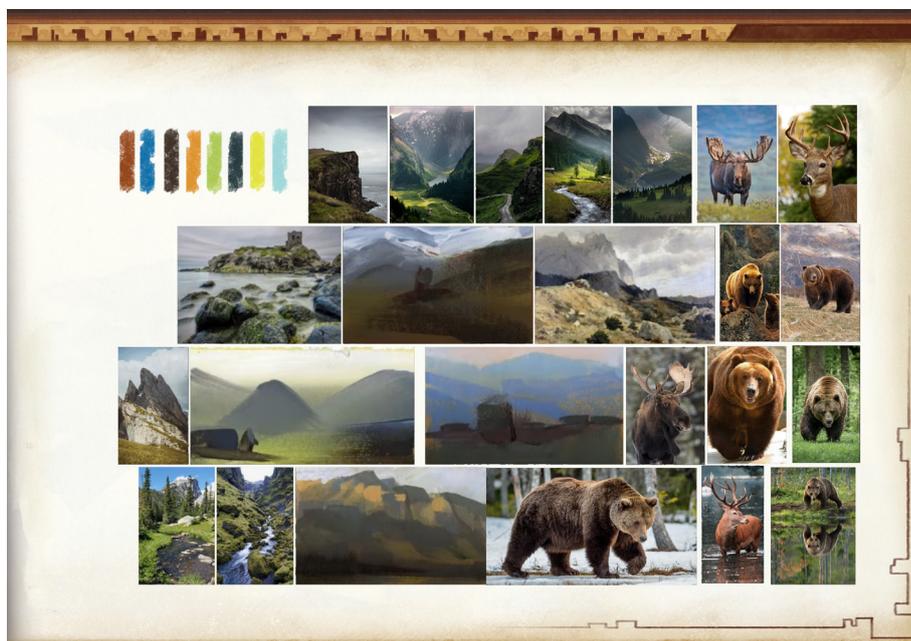
El trabajo de *concept art* e ilustración se realiza en Photoshop sobre un A4 en blanco o algún color base y un número bastante reducido de pinceles, haciendo uso de un único pincel muy básico en los bocetos e ilustraciones mientras que en etapas más avanzadas se daba uso a algunos otros pinceles con más textura o forma. En dos ilustraciones se utilizó la técnica del *photobashing*, que consiste en la manipulación de imágenes con herramientas de edición (Photoshop en este caso) para adaptarlas a la ilustración o concepto en cuestión. En estas ilustraciones la técnica fue aplicada en una textura compleja en la primera y como esbozo de un paisaje en la otra.

5.4.2 Concept art e ilustración

El primer paso a seguir en esta metodología, antes de desarrollar cualquier concepto en papel, es la agrupación de referencias o *moodboard* que acoten y ayuden a tener una idea más visual de qué es lo que se quiere representar con el concepto, todavía por realizar. Asimismo, sirven como referencias modélicas para detalles, formas o colores más adelante.



31. Víctor Pérez. Concept art de dragón.



32. Víctor Pérez. Moodboard y color para la sección de Rayuma.

En el caso de este proyecto la mayoría de imágenes de referencia fueron tomadas de la plataforma Pinterest y gestionadas y clasificadas con el programa PureRef. Este paso fue realizado para la mayor parte de las figuras representadas en Eterna, a excepción de algunas a las que se dió menos importancia. Tras el *moodboard* y la elección de algunas paletas de color representadas en el mismo, el concepto se desarrollaba a través del uso de figuras o siluetas y bocetos, variando el método o utilizándolos en conjunto dependiendo del personaje o ilustración.



33. Víctor Pérez. Concept art de personaje.

Para el trabajo de siluetas se aplicaba un pincel grueso y opaco de forma casi cuadrada y algo de textura en color negro o similar. Empleando pinceladas toscas y de gran tamaño que luego se sustraían con el borrador para dar forma. Algunas veces se escogía un color grisáceo en siluetas complejas para dar volumen y mostrar con más claridad su forma.

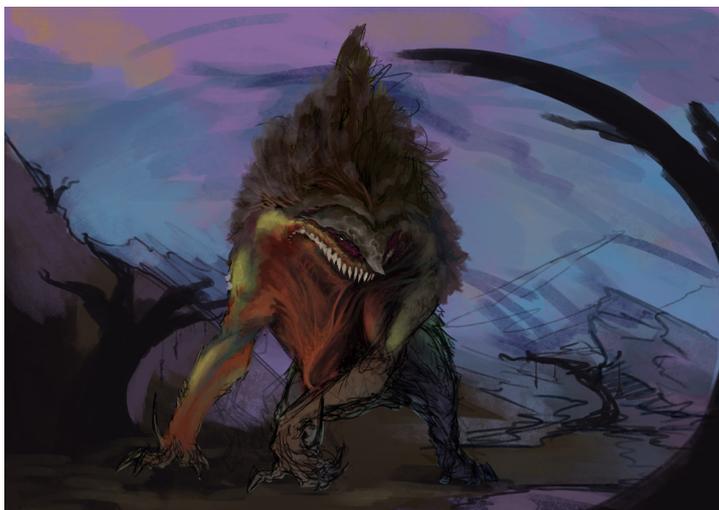
Los bocetos eran aplicados en dos casos, uno en sustitución de las siluetas para trabajar en algo más orgánico o en un concepto con más detalle. Por consiguiente, la realización del boceto daba resultados visuales más cercanos a un *concept art* final y eran utilizados también para representar posibles elementos del mundo de Eterna. Variaba también la claridad del boceto y el tiempo dedicado según ciertos criterios. Si el boceto iba enfocado a ser detallado y transformado en una ilustración o un *concept art* final, carecía de detalle, a diferencia de los bocetos cuyo fin era representar conceptos que podían ser desarrollados en el futuro. Además se trabajaron en bocetos detalle partes específicas como rostros.



34. Víctor Pérez. Concept art de trasgo.



35. Víctor Pérez. Boceto en línea de Afrdyr.



36. Víctor Pérez. Primer boceto de escena de Groltak.

Tras confeccionar los bocetos o manchas se seleccionaba uno de ellos o los elementos más interesantes del conjunto en pos de componer un boceto más detallado que ya formaría parte del *concept art* o ilustración final. Dependiendo de la complejidad a primera vista del *concept art* o de la ilustración, el trabajo de línea del boceto se adaptaba a estos detalles, como escamas, corazas o ropaje.

Con el uso de las referencias el empleo de pruebas de color era escaso y solo se les daba uso en casos en los que la idea no estaba clara o era demasiado complicada como para trabajar directamente con ella antes de realizar las pruebas. Aún así, en las pruebas de color se hacía un mínimo uso del clarooscuro para poder observar su funcionamiento en volumen.

Después de este último paso de abocetado se trabajaba en detallar el *concept art* o ilustración hasta llegar al resultado final. Con un único pincel de forma ovalada se trabajaba en la figura como si de un cuadro al óleo se tratase, capa tras capa se iban concretando las formas y los colores de la obra. Durante este proceso, o previamente al mismo, algunos de los *concept art* recibían un fondo o una escena que los acompañase para darles más riqueza y ponerlos en situación.

Mientras se trabajaba en la pintura de la obra, había cambios de pinceles para añadir texturas o formas que con un pincel redondo no se podían conseguir. Además para ajustar la iluminación atmosférica se empleaba un pincel de gran tamaño y poca opacidad, como un soplete. En algunos de los entornos que aparecen en las escenas se empleaba un pincel con una especie de estrías que ayudaba con la textura y con la forma del paisaje. Por último, se empleaban técnicas de edición digital para ajustar mínimamente los colores, la iluminación y las texturas del resultado final.

5.4.3 Paso a Paso

Para mostrar con más claridad la metodología de *concept art* aplicada en *Eterna* tomaremos el ejemplo del *concept art* de Rayuma:

Se idea una criatura inmensa, de proporciones colosales, pero a su vez con un aspecto poco agresivo, simplemente imponente, y que habita en una especie de llanura o bosque. Una especie de mamífero omnívoro o similar, como un bovino o úrsido (fig. 31). A continuación se plasma la idea en papel.

De este conjunto seleccionamos el que más se ajuste a la idea y desarrollamos. En este caso en específico se trabajó sobre la idea de un úrsido con cuernos, pero tras el desarrollo del boceto, la idea no terminaba de encajar; resultó ser demasiado amable.



Con la idea del oso con cornamenta en mente, se trabaja en unos nuevos bocetos a mancha. Se escoge uno de ellos, combinado con elementos que aparecen en otros de los bocetos, y se desarrolla un nuevo boceto esta vez a color y más detallado.



37, 38, 39. Víctor Pérez. Bocetos desechados de Rayuma.

40. Víctor Pérez. Bocetos de Rayuma.

41. Víctor Pérez. Siluetas de Rayuma.



Siendo esta la opción elegida se empieza a trabajar en ella y se toma la decisión de acoplarla a una escena, para así ensalzar la magnitud de la bestia en relación a su entorno. Con el uso del *photobashing* y el pincel básico se aboceta una escena y se trabaja sobre ella.



Se ajusta la escena y se sigue trabajando sobre ella en capas, con el mismo pincel básico, hasta el momento en el que se cambia a pincel con estrías para trabajar sobre el fondo.



Con el fondo ya situado, se trabaja en la figura principal hasta llegar a un resultado óptimo a falta de detalle.



47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54. Víctor Pérez. Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras.



55. Víctor Pérez. Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras.

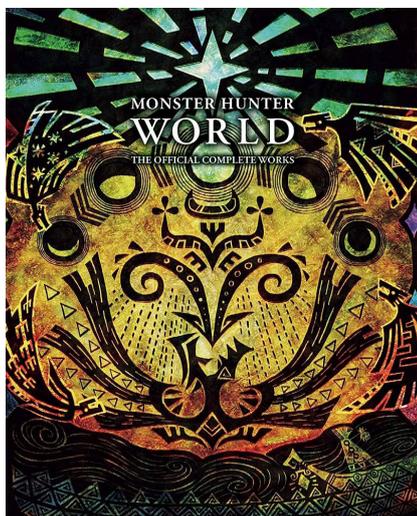
A partir de este momento se trabaja en cada parte de la ilustración, definiéndolas una por una, ajustando la iluminación y algunas de las formas de la ilustración.



56. Víctor Pérez. Resultado final de Rayuma - Tiembla Llanuras.

En las últimas capas añadimos detalle y textura y un pequeño ajuste de iluminación para obtener el resultado final.

5.4.4 Artbook



57. Capcom. (2020). *Monster Hunter: World – The official complete artworks*.

La propuesta de realizar un *artbook* o bestiario para recoger el trabajo realizado en *Eterna* está inspirada por el libro de *Monster Hunter: World – The official complete artworks* y anteriores *artbooks* de la misma saga, además de haber hecho algo similar previamente para la asignatura de *Concept Art* y *Pintura*, aunque todavía sin un referente claro. Estos libros de arte recopilan información vista en el juego a través de textos informativos, bocetos, ilustraciones y capturas de pantalla del propio juego.

En primer lugar, se realizaron unas propuestas de las páginas del libro en base a su versión de la asignatura de *Concept Art* y *Pintura*. Esto ayudaría a crear una atmósfera con el estilo del *artbook*.



58. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast* Concept Art y Pintura.



60, 61. Víctor Pérez. Bocetos de página.



59. Víctor Pérez. Boceto de página.

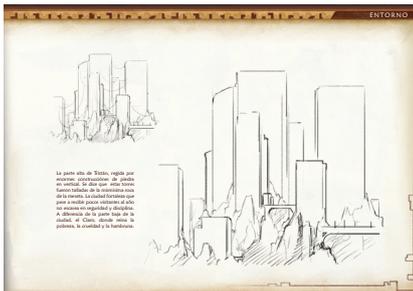


62,63. Víctor Pérez. Resultado final de las páginas en completo.

Tras varios acercamientos llegamos a un resultado acorde al trabajo.

Teniendo las páginas como base se pasó a colocar los objetos y textos además de las categorías y su orden en la maquetación, con páginas especiales divisorias con ilustraciones al completo.

Además de ilustraciones de escenas que muestran a bestias en su entorno, el *artbook* de *Eterna* incorpora mucho más, como personajes, bocetos, proceso, bestias y entornos. Algunos ejemplos de artes finales que aparecen en el libro son:



64. Víctor Pérez. Página de concepto final de Tristán en el *artbook* de *Eterna*.



65. Víctor Pérez. Página de arte final de Titus en el *artbook* de *Eterna*.



66. Víctor Pérez. Página de ilustración final del Bosque de Almas en el *artbook* de *Eterna*.



67. Víctor Pérez. Página de conceptos de Farühn en el *artbook* de *Eterna*.

6. CONCLUSIONES

Eterna es un proyecto enteramente personal cuyo desarrollo ha sido impulsado por el Grado en Bellas Artes y especialmente por la asignatura de *Concept Art y Pintura*. Lejos de estar concluido, pienso que seguirá junto a mí mientras siga considerándome artista, que espero sea siempre. Debido a la importancia de este proyecto para mi carrera y mi persona, mi empeño en él es máximo.

A través del desarrollo de *Eterna* en la asignatura, aprendí a seguir una metodología que he desarrollado y utilizado en este proyecto, y me han servido en momentos difíciles para no detener la producción artística aun no teniendo ninguna inspiración o motivación de seguir adelante.

Eterna se ha convertido en un trabajo que me ancla a la tierra e incentiva mi amor por el arte y mis ganas de seguir desarrollandome cómo artista para llegar a ser tan profesional como mis referentes. A través de este proyecto he desarrollado técnicas, adaptado conceptos que no solo se ciñen al medio del arte digital, con las que soy capaz de entender con mayor amplitud el concepto de la ilustración y el *concept art*. Muchas veces el pincel más sencillo es el que te lleva a la solución más rica.

Asimismo, la profundización en los conceptos primigenios de las ideas o referencias que tomo en los conceptos que desarrollo, ha sido un descubrimiento que estoy seguro de que me ayudará en futuras ideas como lo ha hecho en el desarrollo de este trabajo, junto a las miles de referencias tomadas para la creación de las ilustraciones y conceptos que aparecen en él.

Gracias a estas prácticas, junto con los estudios, me acerco más al artista que quiero ser. Sin embargo, estuve ligeramente limitado por la amplitud de la temática, que me llevó a centrarme más en madurar las técnicas de ilustración y de desarrollo de conceptos e ideas, junto a sus consiguientes tomas de referencias, que en realizar un trabajo tan recto y organizado como lo fue en la asignatura de *Concept Art y Pintura*. Por ello creo que, pese a la evolución artística que he vivido trabajando en *Eterna*, e incluso partiendo de un proyecto anterior, realizar algo de tantas dimensiones siempre me va a parecer complejo, y como bien se dice, la práctica hace al artista; me falta mucho por hacer y repetir.

Hubiese querido centrarme más en un trabajo más cerrado o por más tiempo incluso del que he tenido, pero estaríamos hablando de años detallando los conceptos desarrollados uno a uno y cada una de las ideas plasmadas, apoyándome en lo aprendido sobre el *worldbuilding* y los orígenes de la fantasía. Por ello, como ya he mencionado antes, este proyecto seguirá en desarrollo a lo largo de mucho tiempo.

7. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Libros y ensayos

BETTELHEIM, B. (2010). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Nueva York: Vintage.

CAPCOM. (2020). *Monster Hunter: World – The official complete artworks*. San Francisco: Viz Media.

Fafnir – *Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, Volume 4, Issue 1, pages 7–19.

JUNG, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Barcelona: Paidós Ibérica.

JUNG, C. G., HULL R. F.C., ADLER, GERHARD. (1953). *Collected Works of C.G. Jung, Volume 18: The Symbolic Life: Miscellaneous Writings*. Princeton: Princeton University Press.

MARK J. P. WOLF. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Oxfordshire: Routledge.

NORTHROP FRYE. (2012). *Collected Works of Northrop Frye*. Toronto: University of Toronto Press.

WILSON, D. W. *The Shape of Fantasy: Investigating the Structure of American Heroic Epic Fantasy*. Fafnir: Nordic Journal.

Videojuegos

Bloodborne. (2011). FromSoftware.

Dark Souls 3. (2016). FromSoftware.

Dark Souls. (2015). FromSoftware.

Demon's Souls. (2009). FromSoftware.

Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age. (2017). Square Enix.

Elden Ring. (2022). FromSoftware.

Fire Emblem: The Blazing Blade. (2003). Intelligent Systems.

Monster Hunter 2. (2007). Capcom

Monster Hunter 4. (2013). Capcom

Monster Hunter Tri. (2010). Capcom

Monster Hunter. (2004). Capcom

Monster Hunter: World. (2018). Capcom

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom. (2018). Level-5.

Ori and the Blind Forest. (2015). Moon Studios.

Pokemon Red and Blue. (1999). Nintendo.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. (2017). Nintendo

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. (2023). Nintendo.

The Legend of Zelda: Twilight Princess. (2006). Nintendo.

Webs, Blogs y Trabajos académicos

BAHADUR, T. (2016). *Bruno Bettelheim on the “Truth” of the Fairy Tales*. [consulta: abril de 2023]. <https://onartandaesthetics.com/2016/12/19/bruno-bettelheim-on-the-truth-of-fairytales/>

BESSON, F. (2023). *Heroes Forged by Their Quests*. [consulta: febrero de 2023]. <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/heroes-forged-their-quests/>

BILL, J. (2011). *Elements of Fantasy – Heroes and Heroines*. [consulta: marzo de 2023]. <http://fantasy-faction.com/2011/elements-of-fantasy-heroes-and-heroines>

BOTHAMLEY, G. (2023). *The Archetype of Good vs Evil*. [consulta: febrero de 2023]. <https://gsbothamley.medium.com/the-archetype-of-good-vs-evil-fa56995affe>

CHINCHILLA, M. C. (2017). Ilustrando una historia de ciencia ficción. Concept art [en línea]. Trabajo de final de grado. Valencia: Universidad politécnica de Valencia. [consulta: junio de 2023]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/91663>

DRIESSEN PUIIG, C. (2022). Ayrum: Journey to the Blue Planet. Concept art, diseño y creación de un artbook para un videojuego. Universitat Politècnica de València. [consulta: junio de 2023]. <http://hdl.handle.net/10251/184257>

HILL, K.C. (2016). [consulta: mayo de 2023]. <https://greatstorybook.com/top-12-character-archetypes/>

MAR, T. (2018). *Villains and Antagonists - Archetypes of Evil*. [consulta: febrero de 2023]. <https://yawningportal.org/archtypes-of-evil/>

PRICE-MTICHELL, M. (2012). *The Role of Heroes in Children's Live*. [consulta: febrero de 2023]. <https://www.rootsofaction.com/role-of-heroes-for-children/>

LÓPEZ MORCILLO, A. (2021). Draken Wars. Los bestiarios y su aplicación en la creación de mundos [en línea]. Trabajo de final de grado. Valencia: Universidad politécnica de Valencia. [consulta: junio de 2023]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/172054>

LUTON, F. (2023). *Hero Archetype*. [consulta: febrero de 2023]. <https://frithluton.com/articles/hero-archetype/>

PURSEY, K. (2016). *12 Archetypes*. [consulta: mayo de 2023]. <https://www.learning-mind.com/12-archetypes/>

RIDDLE, H. (2023). *The "Overcoming the Monster" Archetype: How to Write Stories Using This Classic Plot Type*. [consulta: febrero de 2023]. <https://www.scribophile.com/academy/the-overcoming-the-monster-archetype>

WALLACE, E. (2023). *Popular Types of Fantasy Characters*. [consulta: febrero de 2023]. <https://jerichowriters.com/fantasy-characters/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. FRITZ WEGNER. (1976). *Jack the Giant-Killer*. (p.11)
2. RENE BULL. (1870). *The stories for Arabian Nights*. (p.11)
3. SIR JOHN TENNIEL. (1865). *Alice in Wonderland*. (p.12)
4. HORACIO ELENA. (2001). *The Three Little Pigs*. (p.12)
5. Applied Jung. *The Collective Unconscious*. (p.14)
<https://appliedjung.com/the-objective-psyche/>
6. Walt Disney Pictures. (1997). Fotograma de *Hercules*. (p.17)
7. GARY WISENHUNT y RAY WOOD. (1975). Captura de *The Game of Dungeons*. (p.17)
8. Square Enix. (1997). Captura de *Final Fantasy VII*. (p.18)
9. FromSoftware. (1996). Captura de *King's Field III*. (p.18)
10. FromSoftware. (2022). Captura de *Elden Ring*. (p.18)
11. CHRISTOPHER TOLKIEN. (1954). *Map of the Middle Earth from J.R.R Tolkien, The Lord of the Rings*. (p.20)
12. Capcom. (2019). *New Continent Sketch Travelogue*. (p.21)
13. Capcom. (2019). *Hunter's Encyclopedia 3*. (p.21)
14. FromSoftware. (2011). *Dark Souls Design Works*. (p.22)
15. Capcom (2017). *Monster Hunter: World Reveal Trailer - E3 2017: Sony Conference*. (p.22). https://www.youtube.com/watch?v=VDp4b9Qw_O8
16. *Physiologus*. (1979). The University of Chicago Press. (p.22)
17. Capcom. (2009). *Monster Hunter Tri Ecología del Jehn Mohran*. (p.23)
18. Capcom. (2018). *Monster Hunter: World Introducción al Odogaron*. (p.23)
19. Nintendo. (2017). Captura de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. (p.24)
20. Square Enix. (2017). Captura de *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age*. (p.25)
21. Square Enix. (2017). Captura de *Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age (modo clásico 2D)*. (p.25)
22. FromSoftware. (2009). Captura de *Demon Souls (Rey de la tormenta)*. (p.26)
23. FromSoftware. (2011). Cinemática de *Dark Souls (Dragon boquiabierto)*. (p.26)
24. FromSoftware. (2011). Captura de *Dark Souls (El Gran Hueco)*. (p.26)
25. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast Concept Art y Pintura*. (p.28)
26. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast Concept Art y Pintura*. (p.28)
27. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast Concept Art y Pintura*. (p.29)
28. Víctor Pérez. (2021). *Eterna: Warrior of the Beast Concept Art y Pintura*. (p.29)

29. Víctor Pérez. (2021). *Ethernia: Warrior of the Beast Concept Art y Pintura*. (p.30)
30. Víctor Pérez. Pinceles utilizados. (p.31)
31. Víctor Pérez. Concept art de dragón. (p.32)
32. Víctor Pérez. Moodboard y color para la sección de Rayuma. (p.32)
33. Víctor Pérez. Concept art de personaje. (p.32)
34. Víctor Pérez. Concept art de trasgo. (p.33)
35. Víctor Pérez. Boceto en línea de Afrdyr. (p.33)
36. Víctor Pérez. Primer boceto de escena de Groltak. (p.33)
37. Víctor Pérez. Bocetos deshechados de Rayuma. (p.34)
38. Víctor Pérez. Bocetos deshechados de Rayuma. (p.34)
39. Víctor Pérez. Bocetos deshechados de Rayuma. (p.34)
40. Víctor Pérez. Bocetos de Rayuma. (p.34)
41. Víctor Pérez. Siluetas de Rayuma. (p.34)
42. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.35)
43. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.35)
44. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.35)
45. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.35)
46. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.35)
47. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
48. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
49. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
50. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
51. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
52. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
53. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
54. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.36)
55. Víctor Pérez. *Proceso de la ilustración de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.37)
56. Víctor Pérez. *Resultado final de Rayuma - Tiembla Llanuras*. (p.37)

57. Capcom. (2020). *Monster Hunter: World* – The official complete artworks. (p.38)
58. Víctor Pérez. (2021). *Ethernal: Warrior of the Beast* Concept Art y Pintura. (p.38)
59. Víctor Pérez. Boceto de página. (p.38)
60. Víctor Pérez. Boceto de página. (p.38)
61. Víctor Pérez. Boceto de página. (p.38)
62. Víctor Pérez. Resultado final de página izquierda. (p.38)
63. Víctor Pérez. Resultado final de página derecha. (p.38)
64. Víctor Pérez. Página de concepto final de Tristán en el *artbook* de *Ethernal*. (p.39)
65. Víctor Pérez. Página de arte final de Titus en el *artbook* de *Ethernal*. (p.39)
66. Víctor Pérez. Página de ilustración final del Bosque de Almas en el *artbook* de *Ethernal*. (p.39)
67. Víctor Pérez. Página de conceptos de Farühñ en el *artbook* de *Ethernal*. (p.39)

9. ANEXOS

Toda la producción artística del *artbook* de *Ethernal: Path of the Luminarch*, así como el contenido desarrollado para la elaboración del mismo, además de la relación del trabajo con los ODS, queda recopilado en el anexo que se encuentra adjunto al proyecto en la plataforma de EBRÓN:

- Formulario Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.
- *Artbook* de *Ethernal: Path of the Luminarch*.
- Pre-producción.