



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Raíces de Calith
Roots of Calith

Autor

Pablo Ribera Sánchez

Directora

Leticia Fayos Bosch

Grado en Bellas Artes
2022



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

RAÍCES DE CALITH

RESUMEN

Raíces de Calith es un proyecto de investigación y puesta en práctica del proceso de creación de un mundo imaginario, explorando sus aspectos teórico, artístico y narrativo. Se investigan las conexiones con el arte, las nuevas tecnologías y los diferentes formatos de expresión sobre los que se puede desarrollar un contenido en una sociedad transmedia e hiperconectada. En el apartado estético se realiza un estudio preliminar del apartado visual que muestra una interpretación personal del mundo creado.

PALABRAS CLAVE

Creación de mundos, Concept art, Cultura transmedia, Arte y nuevas tecnologías

ROOTS OF CALITH

ABSTRACT

Roots of Calith is a project of research and implementation of the process of creating an imaginary world, exploring its theoretical, artistic and narrative aspects. The connections with art, new technologies and the different formats of expression on which content can be developed in a transmedia and hyperconnected society are investigated. In the aesthetic section, a preliminary study of the visual section is carried out, which shows a personal interpretation of the created world.

KEYWORDS

Worldbuilding, Concept art, Transmedia culture, Art and new technology

A Leticia, por tutorizarme con este proyecto.

A mis padres, por apoyarme en todo momento.

A Ricardo, por aconsejarme sobre la narrativa.

A Irene, por ayudarme a aclarar las ideas.

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos	7
3. Marco teórico	9
3.1. Arte y nuevas tecnologías	
3.2. Construir un mundo: Worldbuilding	
3.3. Concept art	
3.4. Cultura transmedia	
4. Proceso creativo	21
4.1. Referentes	
4.1.1. Dune	
4.1.2. Mistborn	
4.1.3. Avatar: The Last Airbender	
4.1.4. The Legend of Zelda: Breath of the Wild	
4.1.5. Shadow of the Colosus	
4.2. Worldbuilding	
4.2.1. Como comenzó el proyecto	
4.2.2. Claves del mundo creado	
4.3. Apartado estético	
5. Conclusión	34
6. Fuentes referenciales	35
7. Anexo.....	37

1. INTRODUCCIÓN

Es costumbre antigua en esta ínsula, señor gobernador, que el que viene a tomar posesión desta famosa ínsula está obligado a responder a una pregunta que se le hiciere que sea algo intrincada y dificultosa, de cuya respuesta el pueblo toma y toca el pulso del ingenio de su nuevo gobernador y, así, o se alegra o se entristece con su venida.

(La ínsula Barataria en Don Quijote de la Mancha, de Miguel de Cervantes)

La cultura *transmedia* (Jenkins, 2003) se ha convertido en una encrucijada donde concurren distintas disciplinas como la literatura, la música o las artes visuales. Con el apoyo de nuevas tecnologías han surgido nuevas formas de expresión artística que se basan en el desarrollo de una idea a través de un proceso creativo en el que se aúnan el *concept-art*, la performance, el cine, e incluso los videojuegos.

Este proyecto es iniciado con la intención de investigar sobre el proceso de construcción de un mundo imaginario, asociado con un universo de ficción, diseñando sus aspectos principales: descripción física, magia y religión, cultura y sociedad, organización política, desde un punto de vista narrativo y artístico. Posteriormente, este universo puede ser utilizado para generar una narrativa en cualquier medio que se considere, ya sea novela, novela gráfica, cine convencional o de animación, o incluso videojuegos. Por lo tanto, la intención de este trabajo es crear un mundo polifacético que pueda contener diversas narrativas en su interior, asentar las bases y crear algunos personajes dentro de una de las muchas posibles narrativas que puedan surgir.

Se trata de realizar una investigación y una puesta en práctica de lo que se denomina *worldbuilding* o creación de mundos. Este término hace referencia al ejercicio de diseñar un mundo ficticio que tenga la máxima cohesión posible y que de algún modo sea creíble, a pesar de pertenecer al género de la fantasía. Este tipo de proyectos suelen ser a gran escala, por lo tanto, no será posible abarcarlo en su totalidad como si lo llevara a cabo un equipo de personas, pero se intentarán cubrir los aspectos esenciales. Esto incluye el diseño de personajes, diseño arquitectónico y del entorno, descripción del sistema político y económico que sostiene ese mundo, para finalmente plantear una crisis a gran escala que dé paso a generar historias, personajes con distintos puntos de vista y opiniones.

Esta necesidad de crear un mundo complejo y propio surge de los referentes utilizados en este proyecto, tanto estéticos como narrativos, que tienen que ver con temas relacionados con la fantasía o la ciencia ficción, en las que el autor forma parte creativa no solo de la narrativa, sino también de la estética y, en general, del desarrollo del mundo que la rodea.

Finalmente, una vez creado el contexto, se va a desarrollar el aspecto relacionado con las artes visuales, aunando los bocetos y apuntes que se han realizado durante el proceso de *worldbuilding* en un libro de artista. Se trata de generar una secuencia que muestre el proceso creativo de los escenarios, arquitectura, personajes, objetos, que se acompañan con textos que muestran conceptos, descripciones, ideas, pensamientos y sensaciones. Por último, para mostrar el potencial de posibilidades creativas en torno a la idea desarrollada, se ha creado una breve animación en la que se muestra el mundo creado.

2. OBJETIVOS

“Todas mis películas tratan sobre mundos extraños a los que no puedes entrar a menos que los construyas y los filmes”. (David Lynch, cineasta)

- Investigar sobre el *worldbuilding* y temas adyacentes a este.
- Crear un mundo imaginario coherente y rico.
- Desarrollar su apartado estético.
- Experimentar con herramientas de creación digital.

Los objetivos generales de este trabajo fin de grado son a la vez teóricos y prácticos, sobre el modo de desarrollar un mundo imaginario, tanto desde el punto de vista de la creación del mismo como de sus posibilidades estéticas.

En primer lugar, se trata de investigar las nuevas corrientes artísticas y su relación con las nuevas tecnologías, el proceso de la creación de mundos imaginarios y su fuerte conexión con el arte digital y la cultura *transmedia*.

En la parte práctica, el objetivo principal de este trabajo es crear un mundo imaginario que sea coherente y rico, aceptando diferentes narrativas, personajes o situaciones. Para ello se tendrán en cuenta diferentes aspectos del mundo que pueden dar lugar a historias, como la política, la ecología, la religión, la filosofía o la economía. Se tiene en consideración, que cuantos más aspectos se puedan desarrollar e interconectar entre sí, más fácil será crear una narrativa.

Aunque el proyecto se centra en la faceta creativa del *worldbuilding*, también se desarrollará su apartado estético, incluyendo bocetos de su proceso de producción, algunas artes finales, diseños en 3D o animaciones. Mediante estas técnicas se buscará representar diferentes paisajes del mundo, personajes o cualquier elemento que ayude a la comprensión del mismo y pueda apoyar su descripción de una forma más visual. La mayoría de estos aspectos serán susceptibles a cambios ya que pertenecen al proceso de creación, no a una idea completamente finalizada. Se trata de buscar mostrar las ideas que han ido surgiendo durante el proceso y los diferentes caminos que se han tomado para llegar a un mundo coherente y creíble dentro del campo de la fantasía.

Finalmente, una vez creado el contexto, el objetivo final es llevar el mundo creado a diversos campos. Se trata de reunir todo el proceso en un libro de artista, pero desde un punto de vista *transmedia*, utilizando diversas técnicas digitales para mostrar en él los procesos realizados. Para ello, se generará una secuencia que muestre el proceso creativo de los escenarios, arquitectura, personajes, objetos, acompañado de textos que muestran conceptos, descripciones, ideas, pensamientos y sensaciones.

3. MARCO TEÓRICO

... una isla, mayor que Libia y Asia unidas, emplazada delante de un estrecho que los griegos llaman Columnas de Hércules... Además, la isla rebosaba de todo tipo de riquezas: abundaba en metales, particularmente el metal oricalco, el más apreciado después del oro y conocido sólo de nombre.

(La Atlántida en los Diálogos de Platón)

3.1. Arte y nuevas tecnologías

En 1993 Joan Heemskerck y Dirk Paesmans crearon jodi.org¹, un sitio web en el que se deconstruye el lenguaje visual de la Red. Esta publicación aprovechaba algunas de las cualidades estéticas de internet: el *glitch* o la estética del error, demostrando que los medios digitales pueden ser también una forma de expresión artística, como la pintura al óleo, la fotografía o el vídeo.



Imagen mostrada en jodi.org

Las transformaciones que se producen en el ámbito del arte, especialmente con la aparición de nuevos medios digitales y el desarrollo de las telecomunicaciones, suponen

¹Actualmente se puede visitar en <https://www.jodi.org/>

cambios radicales en los procesos creativos, la percepción y la estética. El arte siempre ha evolucionado con nosotros y en ningún momento se ha separado de los avances, mejorando las técnicas, añadiendo nuevos soportes y generando nuevos lenguajes. (Gianetti, 2002)

A principios del siglo XX se intensifica el proceso de la modernidad y comienzan a surgir nuevas teorías que influyen en las ciencias y la cultura occidentales, produciendo un cierto paralelismo entre el desarrollo del arte y la ciencia. Con las primeras vanguardias, el arte se vuelve más experimental, al mismo tiempo que se producen cambios en la mentalidad del espectador y se intensifica la tendencia a establecer relaciones entre diferentes formas de expresión artística. Estos cambios favorecen una fuerte dependencia entre el arte, la ciencia y la tecnología.

Con el descubrimiento de la fotografía se crea una fuerte polémica en arte y técnica, una tensión que describe Walter Benjamín en su *Pequeña historia de la fotografía* (1931) cuando relata las reacciones que se producen al considerar que “la fotografía como arte es un terreno muy peligroso”. Por otra parte, Baudelaire (1995) consideraba la fotografía como el refugio de los pintores fracasados, afirmando que “si se permite a la fotografía sustituir al arte en alguna de sus funciones, pronto lo habrá suplantado o corrompido por entero, gracias a la alianza natural que encontrará en la estupidez de la multitud. Es pues preciso que vuelva a su verdadera obligación, que es ser sirvienta de las ciencias y de las artes”. Sin embargo, para Benjamín, estos críticos no supieron ver “las direcciones hacia donde, en su autenticidad, apuntaba la fotografía”.

De este modo, algunos artistas se opusieron al uso de las máquinas como medio artístico, provocando al mismo tiempo la aparición de vanguardias que sí aceptaron la interdisciplinaridad y asimilaron las nuevas técnicas. Tras la fotografía han ido apareciendo “nuevos medios” relacionados directamente con los avances tecnológicos, como el cine, el vídeo, el ordenador, así como los nuevos sistemas de telecomunicación, como la televisión o Internet. Como conclusión, podemos afirmar que las nuevas tecnologías relacionadas con la generación y reproducción de la imagen pueden ser consideradas arte con la condición de que se genere un lenguaje creativo específico que las utilice. (Gianetti, 2002)

Estos fenómenos dan lugar a la aparición del *new media art*, que utiliza la tecnología como soporte para la creación. Este término se refiere también al “arte digital”, “arte electrónico”, “arte multimedia” y “arte interactivo”, aunque Tribe, Grosenick y Jana

(2006), prefieren el término “arte de los nuevos medios” cuando se refieren a “proyectos que se valen de las tecnologías de los nuevos medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas”. Esos mismos autores también definen el arte de los nuevos medios como “la intersección de dos categorías más generales: arte y tecnología”.

Como toda nueva corriente artística, el *new media art* ha recibido influencias conceptuales y estéticas de tendencias anteriores, principalmente del Dadaísmo. Con el movimiento dadaísta podemos encontrar paralelismos en su origen como respuesta a la reproducción mediática de los textos e imágenes, en este caso con la revolución tecnológica y la digitalización de la información y la cultura (Tribe & Jana, 2006). De este modo, muchas estrategias del dadaísmo, como el fotomontaje, el *collage*, los *ready-mades*, las acciones políticas y las *performances* aparecen en los *new media*.

Siendo el Dadaísmo su punto de partida, también podemos encontrar otras influencias muy notables como el *pop art*, haciendo referencia a la cultura comercial con algunas diferencias, ya que “el *pop art* procuraba en última instancia distanciarse de la cultura popular en la que estaba inspirado. Por el contrario, los artistas de las nuevas tecnologías tienden a trabajar con los mismos medios de los que se sirven (los videojuegos, por ejemplo), en lugar de reacondicionarlos en formatos más acordes con las convenciones del mundo artístico”. (Tribe & Jana, 2006)

En la década de los 90 fue cuando el *new media art* comenzó a recibir apoyo externo por parte de museos, galerías y otras instituciones artísticas. A pesar de esto recibió también escepticismo entre algunos de los defensores del arte tradicional como pintura o escultura. El *net art* (arte en la red) fue incluido por primera vez en la exposición *Documenta X* de Kassel (Alemania). Sin embargo, su presencia en Internet lo convierte en un medio de fácil acceso para artistas y mediante este consiguen formar comunidades e intercambiar ideas. A su vez también esto abre las puertas a nuevo público, cuya única condición es tener una conexión a la red.

En los años 80 y 90, el *hardware* y el *software* comenzaron a ser asequibles para uso personal, lo que contribuyó a popularizar este tipo de corrientes y apareció la primera generación de artistas que comenzó a crecer con los ordenadores. Esta gran difusión también tiene su lado oscuro, el nuevo arte en la red pone en controversia la importancia de la unión entre el artista y su obra, ya que muchas veces no se suele utilizar un nombre

real en internet y se publica a través de un “nickname” o nombre falso. Esto cambió radicalmente la percepción de la figura del artista y se mantiene hasta hoy día.

El arte no tiene restricciones y siempre se ha amoldado a los nuevos avances tecnológicos con mucha facilidad. Siempre nacerán nuevas formas de crear obras, ya que la tecnología actual es solo uno de los soportes que se puede utilizar.

“De este modo, el arte y las nuevas tecnologías se constituyen en un movimiento artístico específico e histórico, enfocado no sólo a tecnologías y formas, sino también a contenidos temáticos y estrategias conceptuales. El arte y las nuevas tecnologías implican a menudo apropiación, colaboración y compartir libremente ideas y expresiones, considerando frecuentemente las ramificaciones políticas de la tecnología en torno a cuestiones de identidad, comercialización, privacidad y dominio público.”
(Tribe & Jana, 2006)

3.2. Construir un mundo: Worldbuilding

J.R.R. Tolkien habló sobre este proceso de creación de un universo de ficción en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas* (1947), donde manifestó que estos “mundos secundarios” o “subcreaciones” constituyen un género diferente. Este tipo de mundos se aleja del arte de la narración de historias, de los personajes y de las figuras y permite explorar el mundo en sí mismo.

El término *worldbuilding* o “creación de mundos” se utiliza para referirse al conjunto de ideas que se establecen alrededor de una narrativa, es decir, la ambientación que le damos a una historia. Esto suele ser utilizado comúnmente en historias de fantasía o ciencia ficción que se desarrollan en un mundo que no es idéntico al nuestro, cualquier sutileza añadida que sea de invención propia puede considerarse también *worldbuilding*. En general, abarca el hecho de crear un escenario o una ambientación en la que se llevan a cabo una o varias historias.

La práctica del *worldbuilding* puede ser aplicada a una gran cantidad de medios como la literatura, dibujos, fotografías, cine, radio, televisión, videojuegos o sitios web. Normalmente, un mundo imaginario no suele estar centrado en una única historia, sino que este se utiliza de base para presentar varias narrativas que lo enriquecen y

muestran diferentes caras interconectadas del mismo. Por otra parte, su desarrollo se muestra en uno o en diferentes medios.

La mayoría de estas narrativas no se suelen centrar en la trama de un solo personaje, sino que muestran historias que se entrelazan en un mismo espacio (el mundo creado). Esto favorece la “transmediación” de las historias, es decir, su ramificación sobre diversos medios de comunicación antes mencionados, ampliando su historia en lugar de reescribirla. De este modo, la mejor experiencia de un mundo imaginario se obtiene mirándolo desde diferentes ángulos.

Para Jenkins (2007), “La mayoría de las veces, las historias *transmedia* no se basan en personajes individuales o tramas específicas, sino en mundos ficticios complejos que pueden sustentar múltiples personajes interrelacionándolos y sus historias. Este proceso de construcción del mundo fomenta un impulso enciclopédico tanto en lectores como en escritores. Nos atrae dominar lo que se puede saber sobre un mundo que siempre se expande más allá de nuestro alcance.”

El “mundo creado” puede llegar a comportarse activamente en la narrativa, mostrando pequeños detalles sobre éste, que permiten al lector-espectador conocerlo cada vez más. Esto brinda riqueza a la propia historia que se presenta acerca de los personajes, añadiendo otro plano de profundidad. Aunque también puede jugar en su contra, ya que el mundo debe ser sólido para no generar huecos ni detalles que no tengan sentido en el funcionamiento de ese universo, ya que una pequeña incoherencia puede alejar al espectador de la trama generada a su alrededor.

Los mundos secundarios (o mundos imaginarios) deben mostrar paralelismos con el mundo primario para que seamos capaces de relacionarlos y comprender cómo sería la vida en ellos. Esto permite que se establezcan conexiones, haciendo posible que el espectador se identifique con los personajes y los acontecimientos propuestos en la narrativa. Esto sería más complicado si los conceptos mostrados están demasiado alejados del mundo primario.

“Probablemente todo escritor que crea un mundo secundario... desea ser un creador real, espera estar basándose en la realidad: espera que la cualidad peculiar de este mundo secundario (si no todos los detalles) se deriven de la Realidad, o fluyan hacia ella. Si efectivamente alcanza una cualidad que puede ser descrita con justicia por la

definición del diccionario: “consciencia interna de la realidad”, es difícil concebir cómo puede ser esto, si la obra no participa de alguna manera en la Realidad” (Tolkien, *Sobre los cuentos de hadas*, 1964).

A continuación, siguiendo la hoja de ruta de Mark J.P. Wolf en *Building Imaginary Worlds* (2012), vamos a estudiar las claves para la creación de un mundo imaginario. En primer lugar, este autor recomienda seguir tres reglas: generar un espacio en el que puedan existir elementos y eventos, dotar a este de un tiempo o lapso en el que se puedan desarrollar ciertos eventos y, por último, será necesario crear un personaje o conjunto de ellos que habitan el espacio, ya que requerimos de alguien que experimente los acontecimientos y experiencias que ocurren en ese espacio-tiempo.

Tras estos términos generales, en el mundo ficticio debemos centrarnos en cinco elementos, desde lo físico hasta lo filosófico, para dotar de profundidad a nuestro mundo. El primero de ellos es la **naturaleza** sobre la que se forma, que no solamente engloba la flora o fauna, sino que abarca el funcionamiento del mundo desde su aspecto más básico. En nuestro mundo primario, este apartado lo conforma su materialidad, incluidas las leyes de la física.

La **cultura** determina el comportamiento de los personajes o los habitantes del mundo. Esta debe verse afectada por la naturaleza ya que las costumbres de los ciudadanos se generan partiendo de los aspectos básicos del espacio que habitan.

El **lenguaje** se forma a través de la cultura, que dicta la forma de ser de los personajes y también influye en su forma de expresarse.

La **mitología** se genera en torno a los anteriores aspectos constituyendo la forma en la que la cultura entiende, explica y recuerda su mundo.

Y, por último, la **filosofía**, que conforma el pensamiento e ideologías de los habitantes del mundo y a la vez expresa las ideas del autor a través de la estructura y acontecimientos del universo.

Otros elementos que pueden enriquecer la experiencia, tanto del propio *worldbuilding* como de las historias, son los mapas, las cronologías y las genealogías. Estos recursos

pueden ser utilizados para facilitar información a la audiencia a través de esquemas o imágenes, simplificando y enriqueciendo la narrativa.

Los **mapas** relacionan una serie de ubicaciones entre sí, unificándolas visualmente en el mundo. Esto los convierte en el dispositivo más básico utilizado en la estructura de un mundo imaginario. La fantasía es el género que más recurre a la cartografía, ya que los viajes suelen formar parte de sus historias, por lo tanto, es muy importante representar la geografía. Los mapas también son muy utilizados en otros géneros como la ciencia ficción, por ejemplo, *Star Wars* cuenta con mapas de su galaxia, planetas, archipiélagos, continentes o países.

La representación gráfica del territorio ayuda al espectador a comprender el espacio en el que se desarrolla la narración. El diseño del lugar representado se relaciona con los acontecimientos que le corresponden o la imagen que presentan sus habitantes, los dota de sensaciones, carácter o incluso personalidad. Por ejemplo, en un páramo desolado sucederán acontecimientos que siguen la estética del lugar, al igual que un lugar oscuro representa la maldad, mientras que un verde prado iluminado por el sol probablemente no esconda la guarida de unos villanos.



Mapa de Luthadel (Mistborn)

Tolkien dota de diferente diseño, personajes y eventos a los cuatro bosques que presenta en la *Tierra Media (El Silmarillion, 1977)*: *Mirkwood* y *Lothlórien* son habitados por elfos, que pertenecen a civilizaciones con distinto grado de desarrollo, mostrando diferencias en su arquitectura y sociedad; Los otros dos lugares, *El Bosque Viejo* y *Fangorn* son peligrosos para los extranjeros y están habitados por *ents*², pero también muestran diferencias en su modelo de sociedad.

Las **líneas de tiempo** y las cronologías conectan los eventos que forman una narrativa. Se utilizan para esquematizar los eventos y sobre todo como ayuda al lector o espectador, facilitando información que generalmente se consulta después de experimentar la obra, a diferencia de los mapas que suelen encontrarse al comienzo. Es debido a que las líneas temporales pueden contener información desvelada en puntos clave de la trama.

La forma de representar una cronología puede variar dependiendo de diferentes factores que presente el mundo. Por ejemplo, en el caso de *la Comarca (El hobbit, 1937)*, Tolkien establece una medida del tiempo diferente, que se ve reflejada en los ciclos diurnos, las edades de sus personajes, el cambio estacional, las fases de la luna o los cambios estacionales. Los esquemas cronológicos suelen utilizarse para facilitar esta información a la audiencia.

Por último, las **genealogías** establecen una relación entre personajes, proporcionándoles un contexto basado en aspectos familiares, ancestrales, sociales, institucionales e históricos. La información se muestra por medio de árboles genealógicos, diagramas de parentesco, linajes de gobernantes o sistemas hereditarios.

“Las genealogías, las líneas de tiempo y los mapas son las principales infraestructuras utilizadas para construir la ilusión de un mundo completo, y las áreas más básicas y comunes en las que también se produce la invención. Las cinco infraestructuras: naturaleza, cultura, idioma, mitología y filosofía, a menudo están más arraigadas a la estructura del espacio, tiempo y carácter a las que

² Los *ents* son una raza del mundo de Tolkien, en la Tierra Media. Son árboles que se mueven, inspirados en los árboles parlantes de los cuentos de tradición popular.

sirven, y pueden depender en gran medida de los valores predeterminados del mundo primario; pero incluso cuando la invención ocurre en ellos en pequeñas cantidades, pueden crear sutil y acumulativamente esos sentimientos de diferenciación que hacen que los mundos imaginarios sean tan fascinantes y atractivos” (Wolf, 2012).

Como conclusión, podemos decir que todos estos elementos que conforman el worldbuilding son los que desarrollaremos en el proyecto de trabajo personal.

3.3. Concept art

Desde tiempos inmemoriales se ha dado forma a ideas ficticias, pensando sobre ellas y posteriormente plasmándolas. A pesar de esto, el término *concept art* no apareció hasta principios del siglo XX, principalmente de la mano con la industria de la animación, que necesitaba un proceso de preproducción en la que se estudian los diseños de personajes o escenarios, entre otros. Con el paso de los años se fue expandiendo a nuevos medios, siendo los que más sacan partido de ello los videojuegos, la animación o el cine.

El *concept art* suele orientarse principalmente a bocetos o dibujos orientativos de la obra final. Ya que consiste en realizar diversas pruebas y abarcar un gran campo de posibilidades, para posteriormente al llevar a cabo el proyecto final conseguir que este sea de la mayor calidad posible. En estos bocetos es muy importante la rapidez, no suele importar su pulcritud, sino la sensación que pueden llegar a transmitir.

Sin embargo, no hay que confundir el *concept art* con el “arte conceptual”. Ambos hacen referencia al arte que se forma alrededor de una idea o un concepto, pero a pesar de que vayan los dos por el mismo camino significan cosas muy diferentes. Cuando hablamos de arte conceptual nos referimos a una rama del arte contemporáneo surgida en 1960, en la que se valora más el proceso de creación de la obra que el resultado final de la misma. Mientras que el *concept art* consiste en la realización de ilustraciones con el objetivo de posteriormente utilizarlas para realizar un proyecto final.



Dibujo de Mordor realizado por J.R.R. Tolkien

El *concept art* suele ir de la mano con el *worldbuilding*, ya que para llegar a crear un mundo o una buena ambientación para una historia es necesario antes de producirla de forma definitiva plasmar las diferentes ideas que se ponen sobre la mesa.

La técnica digital suele ser la más recurrida para este campo, hoy en día es de muy fácil acceso ya que existen programas gratuitos y hardware como tabletas gráficas. Esta técnica es muy útil en el *concept art* ya que permite realizar bocetos de forma rápida, borrar con facilidad y almacenarlos ordenadamente. Antiguamente se recurría a técnicas tradicionales como el óleo, acrílico, rotuladores, acuarelas o lápices, debido a esto muchos programas de pintura digital cuentan con pinceles que simulan las técnicas tradicionales.

El *concept art* es una parte muy importante en este tipo de proyectos, ya que ayuda a poder visualizar cómo sería la estética de los lugares o personajes imaginados en el proceso. Haciendo la creación más sencilla para el artista y la experiencia más gratificante para el espectador.

3.4. Cultura transmedia

La película *The Matrix* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999) tuvo un gran impacto, convirtiéndose en uno de los mayores referentes ciberpunk, en gran parte por sus efectos especiales. Este gran éxito hizo posible su segundo largometraje *The Matrix Reloaded* (2003) y, ese mismo año, una serie de cortos de animación titulados *Animatrix* y el videojuego *Enter The Matrix* (PlayStation 2). Todos estos productos pertenecen a la misma franquicia y también al mismo universo creativo, pero narran diferentes historias, lo que da lugar al fenómeno de la narrativa transmedia.

El concepto narrativo transmedia fue introducido por Henry Jenkins en un artículo publicado en el *Technology Review* en 2003 en el que afirma: “hemos entrado en una nueva era de convergencias de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. Para este autor “una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para poder entender el videojuego y viceversa”.

“Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí”. (Scolari, 2013). En la mayoría de los casos depende del canal en el que se publique, de este modo, una historia puede ser desarrollada en un largometraje y expandirse posteriormente en cómics, mientras que el espacio pueda ser explorado en un videojuego. “Las narrativas transmedia no son solo una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta un cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la micro superficie del dispositivo móvil.” (Scolari, 2013)

Por último, Scolari también destaca el papel de los consumidores en las narrativas transmedia: “una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Estos mundos, además de ser ampliados por sus desarrolladores, también suelen ser alterados por las comunidades que se crean a su alrededor. Antiguamente se formaban clubs de fans en torno a las películas más aclamadas para consumir su producto favorito. Hoy en día, con el gran impacto de internet, algunos consumidores se

han convertido también en productores, ampliando los universos narrativos de los que disfrutaban. Este es el caso de los *fangames*, que son videojuegos no oficiales creados por fans imitando sus juegos favoritos. Los *fangames* utilizan el mundo o las bases preestablecidas de la obra original para crear una versión personalizada, generalmente añadiendo novedades aclamadas por los seguidores de dicha franquicia de videojuegos. El caso de Pokémon (1996) sería el más conocido debido a la inmensa comunidad que se ha generado alrededor de estos *fangames*, que generalmente se basan en reeditar el juego utilizando los gráficos originales para crear nuevas narrativas más complejas que las presentadas originalmente. Este fenómeno se produce debido a que los primeros fanáticos de la saga, que crecieron con los títulos originales, siguen sintiéndose atraídos por su mundo y buscan generar nuevas experiencias.

4. PROCESO CREATIVO

—Eres muy atractiva e inteligente —dijo M-Bot—. ¿Spensa? ¿Mi subrutina de apoyo moral está funcionando bien? Esto... eres bastante bípeda. Y muy efectiva convirtiendo oxígeno en dióxido de carbono, un gas esencial para la vida vegetal de... (Brandon Sanderson)

4.1. Referentes

Los referentes utilizados en este proyecto son de tipo narrativo y estético, abarcan géneros como la fantasía y la ciencia ficción, y al mismo tiempo se muestran en diferentes medios: novela, cine, series de televisión o videojuegos. A su vez, la mayoría de ellos tienen narrativas en diversos medios mediante la cultura transmedia desarrollando sus historias con más de una obra. Desde el punto de vista estético interesan especialmente las aportaciones de *Avatar: The Last Airbender*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Shadow of the Colossus*; mientras que desde el factor narrativo son interesantes *Dune* y *Mistborn*.

4.1.1. Dune

Dune es una novela de ciencia ficción escrita por Frank Herbert en 1965, que ha sido llevada al cine en dos ocasiones por David Lynch (1984) y Denis Villeneuve (2021). Se sitúa en nuestro mundo a 10000 años en el futuro. La historia transcurre en el planeta Arrakis del cual proviene la *especia*, un material utilizado como combustible para los viajes en el espacio y que sustenta así todo el imperio galáctico. A pesar de encontrarse en una época muy alejada a la nuestra, la sociedad se ha vuelto a organizar de manera feudal, controlada por familias que gobiernan distintas zonas de la galaxia. Las intrigas políticas y el problema ecológico son los



Cartelera *Dune* (2021)

ejes centrales de la historia, ya que quien tenga el control de Arrakis adquirirá un gran poder en el universo, obviando a las tribus que habitan en el planeta y a su situación.

4.1.2 Mistborn

*Nacidos de la bruma*³ es una serie de novelas de literatura fantástica escrita por Brandon Sanderson (2010). Lord Legislador reina con un poder absoluto en el Imperio Final sobre una sociedad dividida en nobles y *skaa*, estos últimos constituyen la mayoría de la población y son utilizados como esclavos. A menudo, los nobles tienen trato sexual con jóvenes *skaa* y algunos bastardos sobreviven heredando sus raíces y con ellas unos extraños poderes, denominados “alománticos”, que se abastecen de los metales. Bajo esta premisa, cuenta la historia de un grupo de *skaa* que intentarán derrocar el Imperio Final desde sus cimientos.



Portada de la primera novela de la saga Mistborn

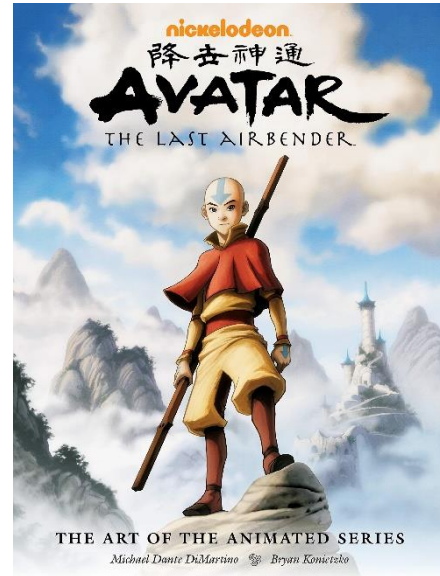
Brandon Sanderson es conocido en el mundo de la literatura debido a su *worldbuilding* en el *Cosmere*, el nombre que ha dado al universo en el que se encuentran algunas de sus obras literarias más conocidas. Las historias dentro de este universo están interconectadas y profundizan especialmente en aspectos como la política o la sociedad, añadiendo sistemas de magia, cuyas reglas están perfectamente descritas, por lo que los personajes deben resolver cómo actuar en caso de conflicto. Además, el propio autor admite haber empleado deliberadamente elementos góticos en sus novelas a la hora de la construcción del mundo, y en particular de la arquitectura.

³ *Mistborn* en castellano

4.1.3. Avatar: The Last Airbender

Avatar: La leyenda de Aang (en inglés, *Avatar: The Last Airbender*) es una serie animada creada por Michael Dante, DiMartino y Bryan Konietzko que se emitió en Nickelodeon (2005-2008)⁴. Posteriormente se ha desarrollado en diferentes medios como el cine, una serie de televisión en vivo (Netflix), varios libros y videojuegos.

La acción se desarrolla en un mundo de estilo asiático dividido en cuatro grandes facciones, la nación agua, la nación del aire, la nación del fuego y la nación de la tierra. En cada una de ellas, algunos de sus habitantes tienen habilidad para controlar uno de estos cuatro elementos, pero el único que puede llegar a controlarlos todos es el Avatar, que a su vez forma un puente entre el mundo espiritual y el humano, trayendo así la armonía a la tierra. La serie cuenta la historia de regreso del avatar, que tras llevar 100 años congelado y ser tan solo un niño tiene que recorrer el mundo aprendiendo las artes del control de los elementos para llevar la paz a la tierra deteniendo a la nación del fuego.



Cartel promocional de la serie de televisión. *Avatar: The Last Airbender*

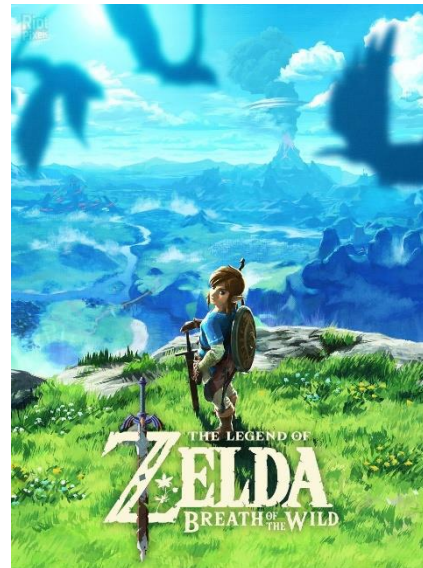
El mundo de *Avatar* tiene una organización simple, ya que inicialmente fue concebido para ser utilizado en una serie infantil, a pesar de que trata algunos temas más dirigidos a un público adulto. Su aparente sencillez permite desglosarlo y visualizar fácilmente el esquema del *worldbuilding*. Sus habitantes se dividen en cuatro grandes tribus, cada una de las cuales posee diferente tecnología y arquitectura debido a que se han formado en torno al uso de un elemento diferente. Por otra parte, los personajes tienen un estilo *cartoon*⁵, pero con proporciones reales. Están basados al mismo tiempo en los estilos de animación occidental y japonés, con formas simples y no muy realistas, aunque mantienen proporciones humanas.

⁴ No hay que confundir con las películas *Avatar* (2004) y *Avatar* (2009). Nickelodeon es un canal de televisión estadounidense propiedad de Paramount Global.

⁵ Un estilo de animación clásico basado en la caricatura.

4.1.3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Los videojuegos de *The Legend of Zelda*, fueron creados por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y desarrollados por Nintendo a partir de 1986. Se basan en una leyenda, la antigua historia de un demonio llamado *Ganon* que maldijo al héroe *Link* y la princesa *Zelda*, condenados a enfrentarse a él eternamente. El tiempo transcurre hasta que en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), la narrativa se vuelve más compleja y se crean tres líneas temporales: una en la que el héroe vence, otra en la que el héroe es derrotado y por último una en la que el héroe aprisa al villano, mostrando cada una de ellas una versión diferente del mundo donde se desarrolla la historia, llamado *Hyrule*.



Portada del videojuego *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) no brilla por su narrativa o sus personajes bien contruidos, sino por su diseño del mundo en que se desarrolla la trama. Este incita a la exploración, ya que deja a cada jugador libertad para vivir su propia aventura. Es considerado una revolución en los videojuegos de “mundo abierto”⁶, instaurando un nuevo planteamiento en el que libra al jugador de obligaciones concediéndole total libertad de decisión a la hora de descubrir *Hyrule*.

En su apartado artístico destaca el uso simplificado de las formas, con colores vivos y contrastados y con una iluminación basada en la técnica *cel shading*⁷, mostrando paisajes variados como desiertos, montañas, volcanes, mares, prados o bosques. En cuanto al diseño de los personajes, se utilizan unos modelos *cartoon* estilizados, con colores vibrantes y rasgos muy marcados.

⁶ Los videojuegos de “mundo abierto” (también llamados *sandbox* y *free-roaming*) ofrecen al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad, logrando una experiencia más creativa ya que no existe una manera correcta de jugar.

⁷ La técnica *cel shading* o “sombreado plano” es un tipo de renderización no fotorrealista diseñada para que los gráficos por computadora parezcan dibujados a mano.

4.1.4. Shadow of the Colossus

Shadow of the Colossus es un videojuego de acción-aventura desarrollado por Sony Computer Entertainment para *PlayStation 2* (2005). El jugador se pone en la piel de *Wander*, un joven que viaja con su caballo y desea devolver la vida a una joven llamada *Mono*. Al llegar a la *Tierra prohibida* deberá derrotar a dieciséis colosos repartidos por un vasto valle sagrado.

Este videojuego comparte mundo con *Ico* (*PlayStation 2*, 2001) y *The Last Guardian* (*PlayStation 4*, 2016). Cada uno muestra una historia independiente situadas en el mismo mundo, aunque en diferentes épocas, por lo tanto, enriquecen la experiencia del jugador que investigan sobre los detalles, mostrando una segunda capa de profundidad.

Shadow of the Colossus utiliza el tamaño como un factor resaltante en su mundo, logrando una sensación de inmensidad y soledad. El protagonista al que controla el jugador es considerablemente más pequeño que los elementos arquitectónicos del terreno, los paisajes o los colosos. Con esto consigue generar una sensación de grandeza en su mundo, remarcando la idea de *la Tierra prohibida* como un elemento sagrado.



Portada del videojuego *Shadow of the Colossus*

4.2. Worldbuilding

4.2.1. Cómo comenzó el proyecto

Este proyecto dio comienzo en el cuarto curso del Grado de Bellas Artes (2022) con la intención de crear un mundo ficticio que posteriormente pueda ser utilizado para introducir una narración y generar una obra, ya sea cómic, animación o videojuego. Este trabajo fin de grado, se basa en la investigación y el desarrollo de *worldbuilding*, mostrando tanto su lado teórico como el práctico.

Debido a la falta de experiencia en la faceta práctica o creativa de *worldbuilding* ha sido necesario realizar en primer lugar una investigación en la bibliografía de autores con experiencia en la creación de mundos imaginarios, reflejada en el apartado 3. *Marco teórico*. Esta investigación ha sido de gran utilidad para desarrollar las claves del mundo creado, siguiendo una metodología concreta y contrastada.

Una vez asentadas las bases del mundo creado, en el apartado estético, se va a mostrar el proceso creativo para el desarrollo de los primeros bocetos que muestran el aspecto de Calith, además de una serie de personajes, paisajes, elementos o arquitectura.

4.2.2. Claves del mundo creado

Este apartado comienza con un *brainstorming* o lluvia de ideas y esquemas que desembocan en diferentes posibilidades e ideas, atravesando géneros como la ciencia ficción, imaginando un mundo real y posible, aunque inventado, y la fantasía, que consistiría en un mundo totalmente imaginario. Finalmente se decide describir las características del mundo alrededor de un sistema de poderes, algo completamente imaginario. Para poder centrar la organización de un mundo en torno a un sistema de magia, este debería ser detallado y concreto, de manera que permita dar pie a diferentes situaciones, que a su vez afectarán a distintos campos que tengan que ver con los habitantes, la sociedad, la cultura, la economía, la filosofía, la política o la religión.

En el momento en el que las leyes principales sean definidas, realizaremos una expansión de ese universo, partiendo de lo general para luego desarrollar lo particular. Es decir, comenzamos planteando una historia general con los hechos más importantes o mayor escala que pueden suceder para posteriormente enfocarnos en los pequeños detalles. De esta forma, es más probable que los hechos estén conectados, logrando así un sistema más apto para establecer una narrativa interesante y creíble.

Siguiendo la regla recomendada por J.P. Wolf, es necesario ceñirse a tres reglas básicas: que en el mundo puedan existir elementos, que haya un transcurso del tiempo en el que puedan suceder una serie de hechos, y crear unos personajes a través de los cuales se representarán diferentes factores del propio mundo.

Siguiendo este método, el mundo se desarrolla en Calith, un territorio habitado similar a nuestro mundo primario, pero con factores alterados que hacen que la vida en él y su organización política, social y económica se desarrollen de forma diferente. Una vez definido el aspecto físico y geográfico, nos centraremos en los aspectos organizativos del mismo, más que en una gran innovación en su “naturaleza” o estética, comprendida está en su mayoría por elementos ya existentes.

Calith está anclado en una época indefinida, en la que todavía no se ha desarrollado una tecnología y una ciencia convencionales. Calith está sometido a un sistema de magia, cuyas normas afectan sustancialmente al curso del mundo, ya que dota a ciertas personas de poderes mágicos, por encima de las leyes físicas, y por lo tanto poseen ventajas sobre el resto de la humanidad y una capacidad superior para la resolución de situaciones.



Mirador hacia la Torre Arbolada. Ilustración digital

El sistema de magia se manifiesta en forma de *orbes*, o esferas de energía, que pueden ser absorbidos por una persona. Posteriormente esta energía se amolda a esa persona y le proporciona un poder en función de su personalidad o afinidades. Si el poder no se adapta a la persona, esta recibe un *rechazo* y pierde el control de su cuerpo. Este caso

se da cuando se absorbe más de un *orbe*, ya que el cuerpo no puede soportar tal cantidad de energía.

Sin embargo, se desconoce lo que sucede con el alma de las personas que pierden el control de su cuerpo, ya que no mueren por esta razón. Entonces la persona se convierte en lo que los habitantes de Calith llaman un “recipiente”, una persona sin conciencia superada por el poder de estos *orbes*, ya que estos necesitan un cuerpo humano para no desaparecer. Lo que en realidad sucede, es que estas personas son utilizadas para el almacenaje de *orbes* mágicos, ya que tras haber absorbido uno, el resto se quedan flotando alrededor de sus cabezas de forma visible y al ser tocados por otras personas pueden reutilizarse. Otra forma de obtener un poder consiste en tocar a una persona poseedora de un *orbe* mientras esta fallece, de tal forma que el poder pasará al nuevo cuerpo sin esparcirse por el aire.



Recipiente almacenando orbes. Ilustración digital

Estos modos de transferencia de la magia dan lugar a muchas posibilidades que se traducen en situaciones complejas y dan lugar a una gran variedad de posibilidades narrativas, debido a que surgen enfrentamientos entre los personajes, que luchan por obtener más poder, dado que el número de orbes es limitado. Por otra parte, el poseedor

de un *orbe* se convierte en el punto de mira de toda la población ya que solo con su muerte cualquier persona podría conseguirlo.

Calith está dirigido por un personaje al que los habitantes llaman Gobernador y que reside en la ciudad de Leafturn. El Gobernador posee un poder único, muy singular y poderoso, ya que es capaz de manipular la vida de los seres vivos, siendo capaz de matar o revivir personas, sanar heridas, incluyendo las suyas propias o hacer crecer maleza a su alrededor. Es decir, puede manipular el desarrollo de los seres vivos a su antojo. Esto le otorga un gran dominio sobre todo planeta, ya que puede hacer uso de su habilidad para generar una tierra fértil alrededor de su castillo, haciendo que las cosechas y la maleza crezca a una gran velocidad. Estas capacidades le proporcionan un gran poder adquisitivo que le permite manipular los diferentes feudos debido al control de las tierras de cultivo y a su poder. Todo esto, unido a que cuenta con la posibilidad de revivir seres vivos, hace que sea muy interesante ser su aliado, ya que en caso contrario existe una clara desventaja.

Los poderes del Gobernador dan lugar a una gran cantidad de vegetación, con especies similares a las de nuestro mundo primario, pero que cuanto más cerca se encuentran de la Torre Arbolada o residencia del Gobernador, más desarrolladas están por encontrarse en el área de influencia de su poder. La vegetación se encuentra en su mayoría concentrada alrededor del territorio central, de tal forma que a medida que nos alejamos de este va menguando y presentando cada vez un terreno más seco.

Se considera por tanto un privilegio residir cerca de la Torre Arbolada ya que abundan los recursos. Esta situación convierte al Gobernador en un ser superior, pero también en un villano, un extraño personaje que se presenta como un creador de prosperidad, pero que usa su poder para manipular a los demás a su antojo, lo que le convierte en un personaje principal.

El Gobernador necesita mantener todo bajo control, ya que a pesar de que su poder le permite tener una regeneración casi instantánea de su cuerpo, alargando su vida y protegiéndolo de casi cualquier ataque, no es inmortal. Gracias a los cambios que puede realizar en los seres vivos es capaz de expandir enfermedades a través de la vegetación, y suele utilizar esta técnica discretamente en puntos estratégicos del mapa para controlar los diferentes feudos, impidiendo que alguno de ellos se desarrolle lo

suficiente para destronarlo. De esta forma enfrenta a los feudos entre sí, ya que si corrompe su flora necesitan un nuevo territorio en el que desarrollarse y, por lo tanto, deberán mudarse a otro lugar, lo que será una permanente causa de conflictos.

Esta táctica se mantiene en secreto y los procesos que provoca en la naturaleza forman parte del conjunto de creencias que constituyen una religión para una población manipulada que comenzó el reinado del gobernador, lo cual ocurrió hace mucho tiempo ya que su vida se ve alargada por su poder.

Estas creencias ocultan la verdad sobre las enfermedades en la flora, culpando de ello a entes malignos que se ciernen sobre el mundo relacionados con antiguas leyendas transmitidas desde antes de su reinado, aprovechándose de ellas para hacer que cunda el pánico entre la población. Esto sucede debido a que la mayoría de los habitantes desconocen el poder del gobernador, pensando que pertenece a un linaje divino debido a su longevidad y su diferencia de poder con relación al resto de personas que contienen un *orbe*. Sin embargo, altos cargos son conocedores de esta situación, pero el resto de los habitantes de XXXX viven bajo una gran mentira que manipula sus vidas y una continua lucha por la supervivencia, debido a la confrontación por los recursos.



Cataleya con armadura de guerra. Ilustración digital

Cataleya es una joven que creció lejos de la Torre Arbolada, su familia contaba con pocos recursos y vivían oprimidos por el feudo que controlaba el territorio. Ella no era conocedora de los poderes del Gobernador ni de lo que les estaba ocultando tras las creencias religiosas que predicaba. Un día su poblado despertó con una terrible noticia, había aparecido un brote venenoso en la flora a las afueras del pueblo, por lo que debían

mudarse urgentemente a otro lugar. Cataleya decidió unirse al ejército del dominio central para sobrevivir y los años fueron pasando. Ella era buena luchadora y fue escalando puestos hasta convertirse en un alto cargo gracias al cual recibió un *orbe* para ponerse al frente de los ejércitos. Esta magia le concedió el poder de la cura y la regeneración de los seres vivos, similar al poder del gobernador, pero con una potencia mucho más común, ya que no podía revivir a las personas. Alcanzar este alto cargo le permitió acceso a información clasificada, por lo tanto, conoció la verdad acerca del Gobernador y lo que realmente sucedió en su poblado, por lo que decidió marcharse a secretamente del ejército para luchar por su pueblo, que todavía se encontraba en guerra con el feudo vecino por la escasez de recursos.



Queron utilizando su poder. Ilustración digital

Queron ha vivido una vida muy diferente, siendo hijo de una de las familias feudales más importantes. Siendo un niño pequeño, recibió un *orbe* con el poder de controlar el fuego, por lo que ha crecido sintiéndose superior a los demás. A la edad de dieciséis años se unió al ejército y accedió fácilmente a un alto puesto gracias a su potente poder, muy útil en las batallas. Allí conoció a Cataleya, con la que tuvo algunos problemas debido a sus diferentes ideales. Fueron enviados al mismo ejército para combatir, ya que cada uno contaba con una habilidad muy distinta y que podía ayudar de forma diferente en la batalla. Debido a sus continuas disputas, Cataleya se negó a ayudar a Queron en un momento de debilidad en plena batalla. Tras este suceso, Cataleya huyó dejando a su ejército vendido, lo que significó una gran derrota. A partir de este hecho, la historia continúa con estos personajes protagonistas que se unirán finalmente para

intentar acabar con el sistema instaurado por el Gobernador, luchando contra su magia y el conjunto de creencias con las que tiene sometida a la población.

La historia descrita anteriormente, es solo una de las posibilidades narrativas en el mundo de XXXXX. Estos personajes representan cada uno un punto de vista sobre la sociedad en la que viven. Ninguno de los dos es bueno o malo completamente, dando lugar a dilemas morales que se plantean a lo largo de la historia.

4.2.3. Apartado estético

Tras contar con ideas principales sobre el aspecto del mundo creado comenzó el proceso de su recreación estética, en un primer momento mediante bocetos rápidos. La primera oleada de bocetos ocurrió a medida que se desarrollaban factores generales del mundo como el funcionamiento de su sistema de magia y cómo afectaba este a su mundo y con el desarrollo de algunos personajes con relaciones entre sí que podrían dar paso a introducir en él una narrativa. A partir de estos bocetos rápidos han ido desarrollándose los personajes para así terminar creando los bocetos finales de los personajes principales.

Una vez el funcionamiento del mundo establecido comenzó el desarrollo del aspecto visual de elementos más concretos, primero a través de bocetos realizados a manos y una vez realizados se utilizaron otro tipo de medios como diseños 3D o una pequeña animación. Utilice el programa de modelado 3D llamado blender para realizar algunos paisajes o edificios, de forma que puedan ser vistos desde diferentes perspectivas. Posteriormente estos fueron añadidos en una pequeña animación que presenta diferentes espacios del mundo conectados mediante el vuelo de un pájaro.

Todos estos elementos en conjunto representan una idea general de lo que es el mundo de Calith, fueron muy útiles para que su desarrollo se hiciera más ameno y visual.

Los dos personajes principales muestran una paleta de colores diferente, Queron centrado en los colores negro y rojo, mientras que Cataleya en blanco y azul o verde, representando tanto su personalidad como sus ideales al comienzo de la narrativa. Pueden parecer muy similares en cuanto a factores físicos ya que ambos cuentan con pelo largo y una figura similar, pero su estilo de vida se ve reflejado en ellos, ya que

Cataleya presenta un peinado desaliñado y facciones más puntiagudas. Mientras que Queron, al proceder de una familia noble lleva siempre su pelo liso y bien peinado, contando también con facciones menos llamativas.

Se han representado con similitudes y diferencias ya que son dos caras de la misma moneda, dos habitantes de Calith desarrollados en situaciones muy diferentes que se encuentran en una disputa sobre la moralidad del Gobernador.

Los escenarios muestran grandes diferencias entre sí dependiendo de su ubicación. Alrededor de la Torre Alborada son muy frondosos y verdes, mientras que a medida que se van alejando se vuelven más secos. En cuanto a su arquitectura esta sería una mezcla entre estilo gótico y románico, en la que su principal llamativo es su gran tamaño, ya que deben verse las edificaciones por encima de las copas de los árboles.

Todos estos aspectos estéticos desarrollados a lo largo del estudio de campo y libro de artista son los que ha conformado el trabajo final creativo hacía, por ejemplo, un futuro comic, o una animación mas ambiciosa.

5. CONCLUSIÓN

Con este proyecto se ha llevado a cabo la creación de un mundo imaginario, explorando sus aspectos teórico, artístico y narrativo. Este último apartado no era una condición autoimpuesta, pero ha sido inevitable imaginar diferentes situaciones durante el proceso de creación artística de escenarios y personajes.

Tras algunas dificultades iniciales, debido a la escasez de estudios acreditados sobre esta materia, especialmente en castellano, se ha conseguido reunir una bibliografía suficiente para desarrollar un marco teórico que permitiera adquirir el conocimiento necesario sobre el proceso creativo del *worldbuilding*, su relación con el arte y los diferentes formatos de expresión sobre los que se puede desarrollar un contenido dentro de una sociedad transmedia e hiperconectada.

Por otra parte, al tratarse de un proyecto ambicioso, el límite de tiempo ha cobrado un papel muy importante, ya que no era posible desarrollar todos los detalles imaginados. Ha sido necesario realizar un ejercicio de síntesis y una selección de los aspectos a desarrollar en el apartado estético mediante bocetos u otras técnicas artísticas. Más adelante, partiendo de las claves descritas y los aspectos definidos en el apartado estético, será posible desarrollar en el futuro otros personajes y otras narrativas que formarían parte del universo de Calith.

Dado el escueto límite impuesto por el tipo de trabajo este proyecto queda totalmente abierto para futuras investigaciones y para su total desarrollo completo en un futuro.

Finalmente, considero que se han cumplido todos los objetivos previstos inicialmente y que este Trabajo Fin de Grado ha servido para enfocar los conocimientos obtenidos en el Grado de Bellas Artes, pero también para cubrir intereses propios y realizar un trabajo enfocado en gustos personales e intereses creativos.

6. FUENTES REFERENCIALES

Concept art: ¿qué es y porqué es tan importante? (21 de septiembre de 2015).

Arteneo. <https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

Gianetti, C. (2002). *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. L'Angelot.

Guynes, S.A., Hassler-Forest, D. (2017). *Star Wars and the history of transmedia storytelling*. Amsterdam University Press.

Izzo, M. (2019). *Worldbuilding and Mythopoeia in Tolkien and post-Tolkienian Fantasy Literature*. Cormarë Series, [s. l.], n. 40, p. 31–53, 2019.

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=sso&db=edb&AN=135251779&lang=es&site=eds-live&scope=site>. Acceso en: 12 abr. 2022.

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Paidós.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa.

Jenkins, H. (2013), *Transmedia Storytelling*, Technology Review

Lambert, Joe (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.

Matuozzi, R.N., (2013). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. 2013. Oxford: Wiley Subscription Services, Inc. Journal of Popular Culture, 2013-12-01, Vol.46 (6), p.1350.

Noguera. J. (1 de marzo de 2022). *Worldbuilding*. Caja de letras.

<https://www.cajadeletras.es/blog/worldbuilding-i>

Rivas Romero, M.Á. (2019). Coleccionismo y Cultura Pop en el siglo XXI. Del concept art hasta el merchandising. *In Coleccionismo, mecenazgo y mercado artístico: ámbitos europeo, americano y asiático. III Congreso Internacional (2019)*, p 446-460.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. España. Grupo Planeta.

Teribe, M., Grosenick, U., & Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen.

Tolkien, J. J. R. (1964). *Sobre los cuentos de hadas. Árbol y Hoja y el poema Mitopeia. Rusli*.

Tolkien J. R. R. (2020). *Tolkien viaje por la tierra media*. cARTEM.

Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.

White, K.C., Tanaka, S., Ulatus (Firm). (2018). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild: Creating a champion*. Dark Horse Books.

Wolf J. P. M. (2012). *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation*. New York. Routledge.

What is Conceptual VS Concept Art. (s.f.). Your art path. <https://yourartpath.com/what-is-conceptual-vs-concept-art>

9. ANEXO

Recopilación del apartado estético en un libro de artista.



RAICES DE CALITH

PABLO RIBERA SÁNCHEZ



Árbol gigante



Paisaje de las afueras de Leafturn





Vista desde abajo de la Torre



Retrato de un recipiente



Casco utilizado por los recipientes para la protección de los orbes

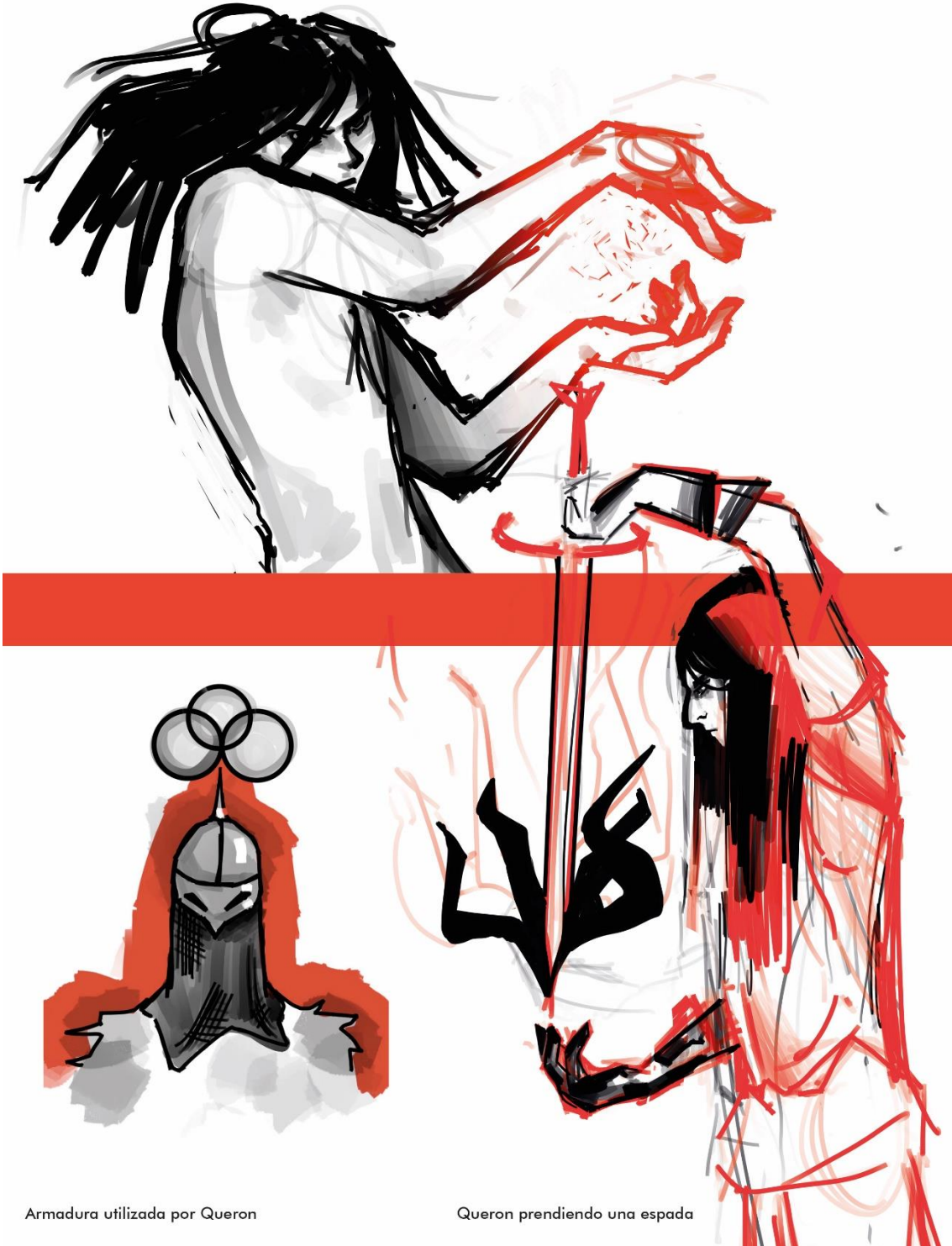


Armadura básica de guerrero



Queron de pequeño

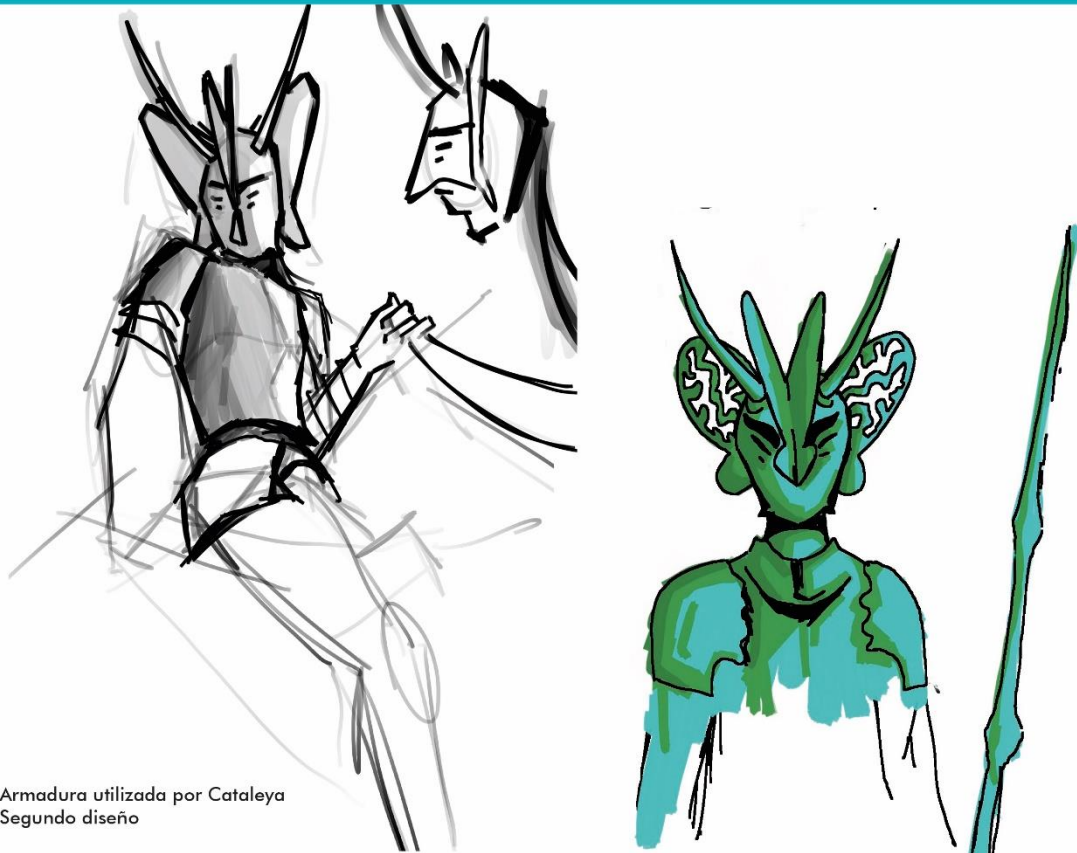
Retrato de Queron utilizando sus poderes



Armadura utilizada por Queron

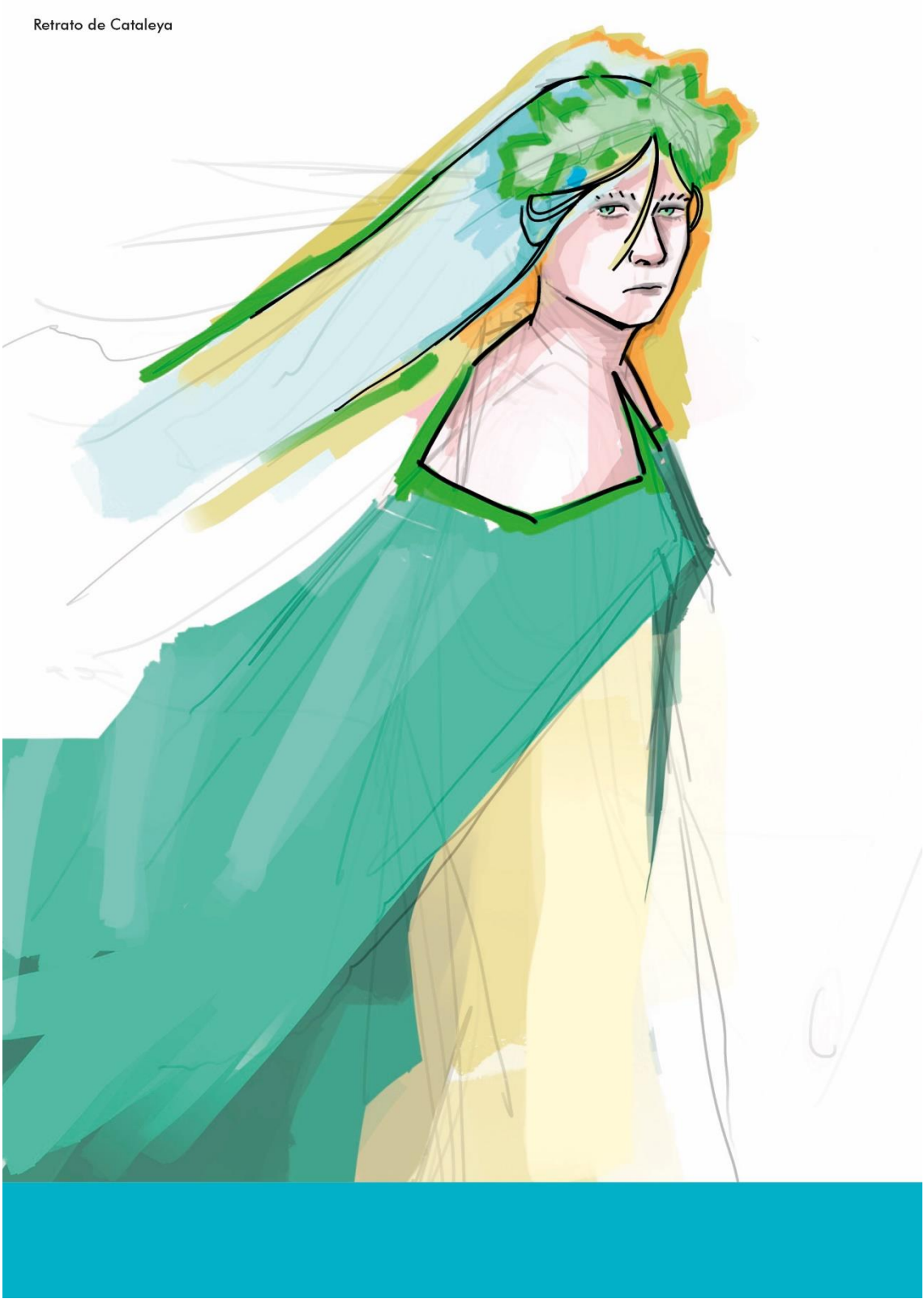
Queron prendiendo una espada

Armadura utilizada por Cataleya
Diseño definitivo



Armadura utilizada por Cataleya
Segundo diseño

Retrato de Cataleya

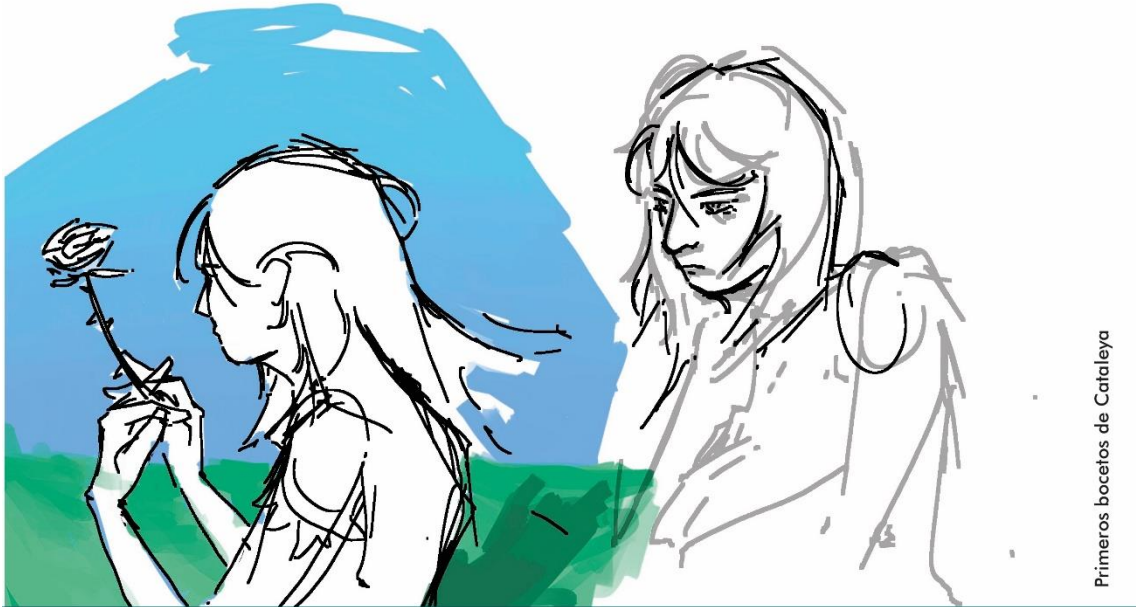


Diseño de dragones





Catalaya acariciando un dragón



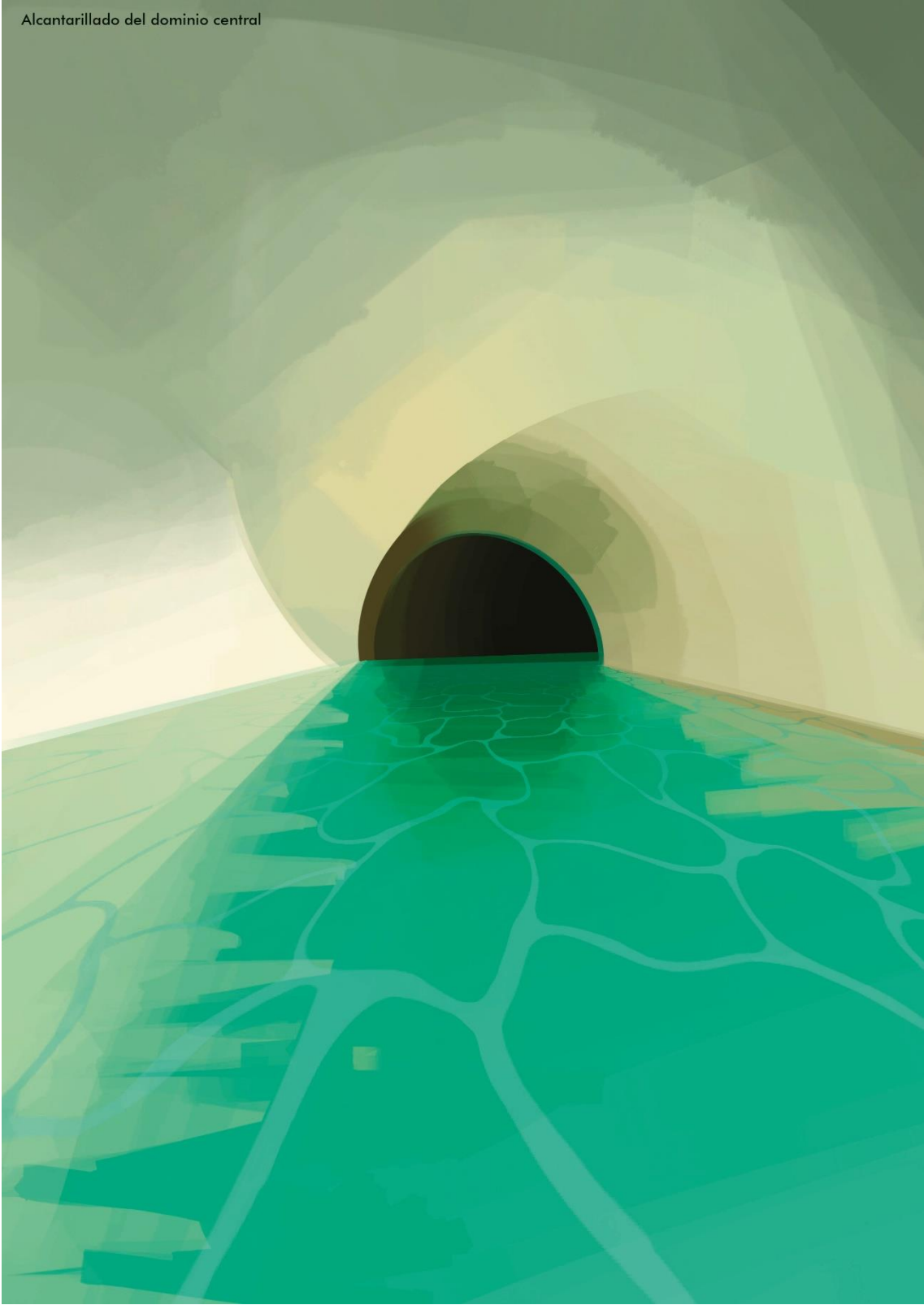
Primeros bocetos de Catalaya

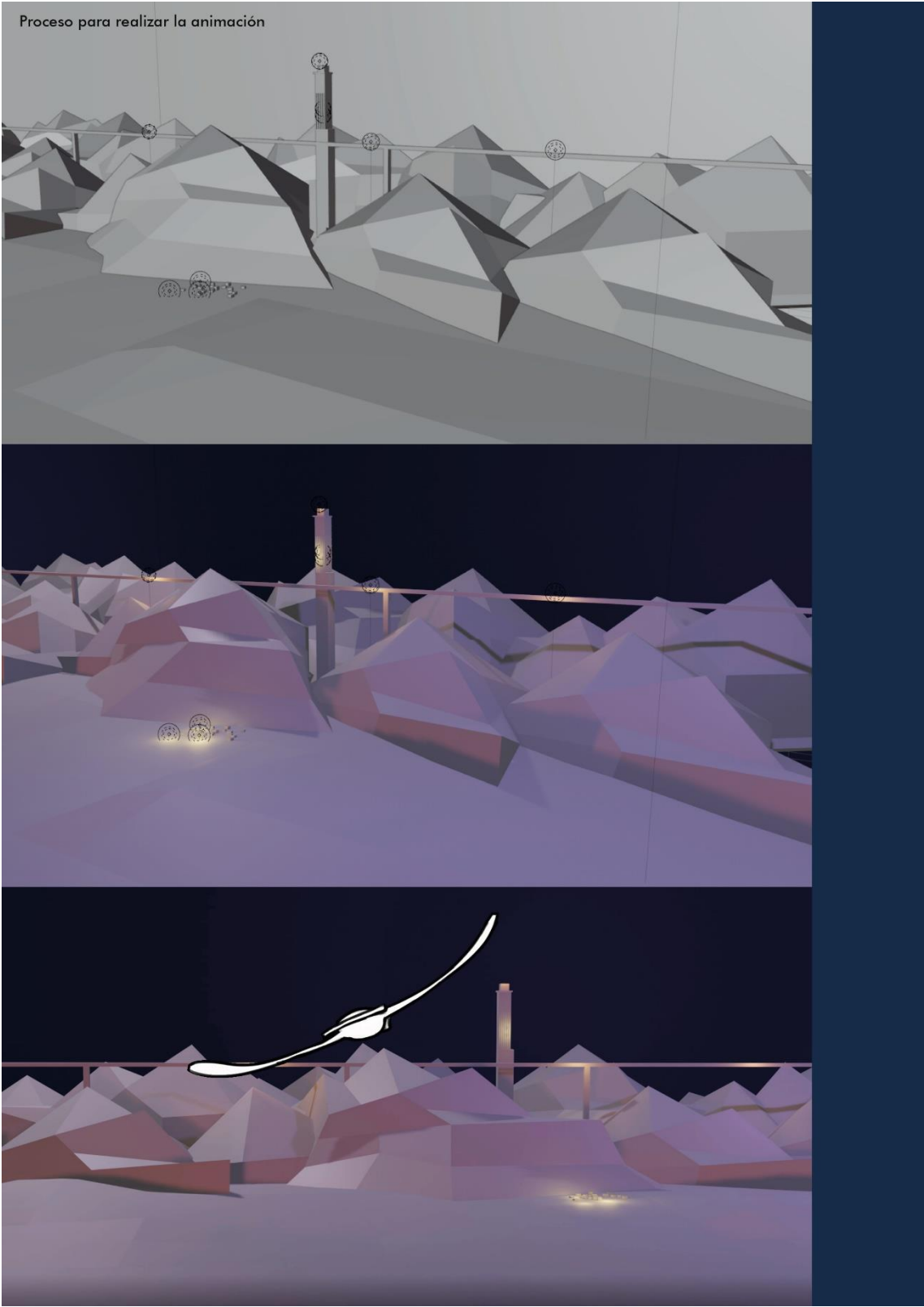


Mirador hacia la Torre Arbolada



Bocetos de paisajes







Pasaje de arcos



Enlace a la animación:

https://drive.google.com/file/d/1LYIxtWHE_3UxTP1OCPeyjnVpMV-F5MkP/view?usp=sharing

