

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

El trabajo de final de grado que presentamos consiste en el desarrollo visual de entornos y personajes de un universo de fantasía épica en el que poder desarrollar partidas de juegos de rol de mesa.

Los juegos de rol son un tipo de juego cooperativo basado en la interpretación y la narración en el que cada jugador adopta el papel de un personaje del universo propuesto. Uno de ellos será el encargado de dirigir la partida, dando contexto a los personajes y ubicándolos en un entorno narrativo.

Se suelen comercializar mediante libros en los que se exponen las reglas de ese juego en particular. Estos se encargan de crear dichos entornos y proponen determinadas normas para hacer posible una partida coherente y divertida. Aunque existen partidas prediseñadas, es común simplemente presentar el entorno y sus características para que el director diseñe su propia aventura.

Este es el tipo de proyecto que nuestro TFG plantea, un mundo abierto con determinadas normas desde el que poder desarrollar una partida.

El proyecto tiene como objetivo la publicación de un libro. Debido a las limitaciones temporales de la propuesta del trabajo de final de grado hemos decidido realizar solamente el desarrollo visual de algunas de las zonas y personajes; y mostrar una fracción de lo que sería el resultado final del proyecto completo.

El tipo de universo de fantasía planteado gira en torno a la fantasía épica. Este tipo de fantasía es la más común de encontrar en los juegos de rol como *Pathfinder* o *Dragones y Mazmorras*, y se caracteriza por la presencia de criaturas fantásticas, ambientación de carácter medieval y la presencia de algún componente mágico.

Este universo del que somos autores trata sobre un universo post-apocalíptico donde sólo queda un planeta tras una gran guerra contra un ser lovecraftiano que actualmente se encuentra encerrado en dicho planeta. Las criaturas lovecraftianas hacen referencia al autor H.P. Lovecraft, creador de terrores cósmicos como Cthulhu. Estas criaturas suelen ser ajenas al bien y el mal humanos y por lo general no pueden ser derrotadas de ninguna forma definitiva. Suelen ser informes ya que la mente humana no es capaz de procesarlas.

El desarrollo de nuestro proyecto se ha llevado a cabo de forma digital, utilizando distintas técnicas de ilustración digital como el *collage* para la generación de *thumbnails*, la grisalla para crear las imágenes y el coloreado mediante modos de fusión. También hemos puesto en práctica los conocimientos sobre composición y teoría del color adquiridos durante el grado y hemos llevado a cabo una investigación de las tendencias de los libros de rol populares actualmente para ajustar el resultado a las circunstancias actuales del mercado.

Objetivos

- Explorar los universos de fantasía tradicionales y cómo han narrado historias y diseñado criaturas interesantes.
- Diseñar un universo de fantasía épica interesante en el que poder desarrollar un juego de rol de mesa.
- Establecer una serie de premisas desde las que diseñar un universo completo y coherente dentro del género de la fantasía épica que se distinga del material ya existente. Poner a prueba nuestras capacidades como generadores de *concept art* que sea interesante y legible. Y nuestras capacidades de diseño para aportar algo nuevo al campo de la fantasía épica.
- Analizar el estilo predominante actual de la ilustración fantástica para adaptarnos a su estética, tanto para ilustraciones como diseño editorial, para localizar qué podemos aportar en este campo.
- Diseñar personajes y entornos interesantes que tengan coherencia con las reglas propuestas.



REFERENTES

Juegos de rol publicados

Los dos referentes principales de nuestro proyecto son los manuales de juegos de rol y la fantasía épica, tanto temática como técnicamente.

En cuanto a los referentes temáticos, *Dungeons and Dragons* (Dragones y Mazmorras), es el juego de rol más popular, actualmente publicado por *Wizards of the Coast*, fue publicado por primera vez en 1974 y es reconocido como el principio de los juegos de rol. Pero desde su salida han surgido una gran variedad de ellos, tan famosos como *Pathfinder* o *Vampiro: La mascarada*; o más novedosos como *Thirsty sword lesbians* (Las ávidas espadachinas sáficas) o *Mahou Shoujo* que introducen nuevas temáticas al género, haciéndolo mucho más inclusivo e introduciendo nuevas estéticas para llegar a otro tipo de público. Los juegos de rol también cambian según el contexto social de la época de su creación.



Manuales oficiales de *Dungeons and Dragons* de distintas épocas

Matthew Mercer

Otro referente indispensable conceptualmente para nuestro proyecto es el creador de contenido y actor de doblaje Matthew Mercer, quien dirige un programa de *podcast* de rol llamado *Critical Role* cuya campaña ha sido adaptada recientemente a una serie de animación para adultos por *Amazon* y ya tenía varias historias adaptadas al cómic. Basándose en el universo clásico de *Dungeons and Dragons* y dando otro enfoque al tratamiento de los personajes y sus sentimientos de una forma más seria, presenta una campaña no guiada únicamente por el combate sino la exploración narrativa de los entornos y relaciones creando una historia más personal y más creíble. Seguir las alineaciones marcadas de un personaje no siempre resulta sencillo en las situaciones más realistas. Cuanto más se acerque un personaje hacia la moralidad gris más real se nos va a mostrar y más rica será su historia.



Portada de cómic (2018) e imagen promocional de la serie (2022) de *Critical Role*

Hayao Miyazaki

En cuanto a la creación del mundo, como referente hemos elegido a Hayao Miyazaki, fundador de *Studio Ghibli* y su visión de la relación del ser humano con la naturaleza, la respuesta del mismo a las catástrofes naturales y la capacidad de adaptación al medio. Convivir con la naturaleza y crear un mundo vivo que interactúe con los humanos de forma sostenible es uno de los objetivos de este proyecto. El mundo responde a la presencia de sus habitantes y los habitantes se relacionan con él. Mirando más allá del mensaje ecologista de Miyazaki, lo que sus obras presentan es una perfecta relación simbiótica con el mundo que crea en cada uno de sus films. El ser humano se adapta, sobrevive y transforma su entorno, da igual lo duras de las condiciones. En este proyecto queremos trabajar con esa adaptación de sus habitantes al mundo, que exploten sus recursos, evolucionen con sus dificultades y creen vida en las más extremas de las condiciones.



Hayao Miyazaki, Fotograma de *Laputa* (1986), Animación

Coliandre

Respecto a la fantasía épica el referente más icónico son las novelas de J.R.R. Tolkien que aúna los mitos nórdicos con la épica británica para crear su propio universo lleno de razas y magia compleja, estableciendo unas normas que han servido a lo largo de décadas como la base de la fantasía épica.

Para la creación de criaturas, tanto formal como temáticamente, nos hemos inspirado en el artista Coliandre y su obra *Les champidragons* en la que transforma de forma creativa y con estética de fantasía champiñones en pequeños dragones. Esta fusión entre dos conceptos de forma funcional y la representación de una forma común es lo que aprovecharemos para nuestro trabajo. Al representarlos de manera sencilla, se da a entender que su presencia no es rara haciendo más realista la existencia de estos en el mundo. Para mejorar la inmersión los monstruos deberían ser tan comunes en el mundo como las vacas en el nuestro, por lo tanto no es descabellado que se le dé todo tipo de usos más allá de las propiedades mágicas o fantásticas que se dan en la mayoría de juegos de rol e incorporarlos a la vida diaria de los habitantes, al mezclarlos con objetos, en este caso comestibles, es fácil adivinar qué utilidad le podemos dar a cada criatura.



Coliandre, *Russule dorée* y *Amanite tue-mouche* (2020), ilustración digital

Peter Mohrbacher

En cuanto a referentes técnicos nuestro proyecto se inspira en las publicaciones de *Wizards of the Coast* como *Dungeons and Dragons* o *Magic: The gathering*. Entre sus artistas destacaremos en este caso a Peter Mohrbacher, artista de cartas de *Magic: The gathering* y creador de *Angerarium*. Sus diseños de criaturas son elegantes y coherentes con aquello que quiere representar. Criaturas místicas con ausencia o multiplicidad de miembros con un resultado atrayente en vez de repulsivo. Trata sus ilustraciones con gran pulcritud y utiliza

colores creíbles con exageración de zonas iluminadas para captar la atención del espectador. Es un claro ejemplo de las publicaciones de fantasía actuales.



Cloudfin Raptor y Knight of Glory, Peter Mohrbacher, Ilustración digital (2013)



JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A la hora de plantear nuestro trabajo de TFG hemos decidido aprovechar la ocasión para poner a prueba todos los conocimientos y mostrar las habilidades adquiridas durante el grado de Bellas Artes en favor del diseño de entornos y personajes, ya que es un campo que nos interesa a nivel profesional y del que tenemos un amplio conocimiento previo debido al *media* consumido.

El inicio de un proyecto ficticio de esta índole nos permite ampliar nuestro portfolio en esta dirección para enriquecer el mismo y poder adquirir proyección profesional en el campo, pues nos interesaría poder publicar para las empresas de videojuegos y juegos de rol actuales.

El género de rol ha ido abriéndose camino en la sociedad y la cultura *mainstream* desde la zona de nicho que habitaba desde su aparición en los años 70. Esto se debe gracias a las nuevas tecnologías que hacen mucho más accesible el medio y permiten que más gente llegue hasta ellos.

Han evolucionado desde los primeros manuales y juegos de mesa, hasta la industria de los videojuegos de alto presupuesto y adquirir presencia en series de éxito como *Stranger Things*.

También los juegos de rol de mesa han sufrido un gran auge como consecuencia de la pandemia sufrida por el covid-19, donde el confinamiento obligó a la sociedad a buscar nuevas formas de ocio, dando a conocer el medio y las plataformas digitales como *discord* o *twitch*. Una llamada con amigos para contar historias o *podcasts* de gente que jugaba rol eran una buena forma de evadir el aburrimiento y la soledad. A raíz de ello se han generado y expandido comunidades de jugadores y nuevos círculos de gente que compartía los mismos intereses, descubriendo este *hobby* a muchas personas.

Viendo la gran proyección profesional que abre este género en el campo de la ilustración digital y el interés personal por el mismo, se ha guiado este proyecto hacia esa dirección.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para este proyecto propusimos la creación de una serie de ilustraciones y diseño de personajes que ayudasen a definir el universo visualmente, para ello estos son los pasos que hemos seguido.

FASE 1_ Documentación

En este punto hicimos una búsqueda y análisis exhaustivo de los libros de rol del mercado actual y de todos los géneros posibles para poder comparar. Estos son algunos de los títulos que se investigaron:

- Manual de monstruos, D&D ,2020, Wizards of the Coast
- Al filo del imperio, Star Wars, 2014, EDGE Entertainment
- Berlín, La ciudad depravada, La llamada de Cthulu, 2022, EDGE Entertainment
- Mahou Shoujo, Rubén Saldaña, 2021, Nosolorol

El formato de la mayoría de libros es un poco más ancho que un A4, excepto el de *Mahou Shoujo* que es A5. Los textos aparecen en dos columnas con ilustraciones decorativas al pie o cabecera de la página. Cada capítulo o cambio de temática va acompañado de una página o díptico en el que la ilustración ocupa todo el espacio. Las ilustraciones de personajes y criaturas aparecen con texto bordeando su silueta y con difuminados que las integran mejor en el diseño de página. La mayoría tiene textura impresa en la página dando la sensación de que el papel no es completamente blanco y mezclan los dibujos a línea con los definitivos para dar un aspecto de cuaderno de campo.

FASE 2_ Concreción de la idea

Tras el análisis de la estética y la maquetación empezamos a concretar la idea y presentamos las normas básicas que rigen el mundo:

- La existencia de un sistema de magia dividido en tres partes o fuentes de energía: El sol, la noche y la sangre del titán.
- El sol es un elemento mágico que potencia la sangre del titán.
- La sangre del titán se puede encontrar en estado sólido y líquido. Es muy reactiva al poder del sol y la noche por igual.
- La magia de la noche son restos del monstruo que se encuentran en las heridas del titán. Afectan a algunas criaturas que viven en las sombras y reacciona mal con la influencia del sol.
- Las distintas razas presentan distinta afinidad con la magia, siendo los humanos los más afines y los orcos los menos afines. El consumo de sangre incrementa la afinidad con la magia, la sangre de titán directa es difícil de extraer y muy reactiva, mientras que la sangre humana es más estable.
- Los elfos son quienes gobiernan y protegen el continente entero. Existe una profecía sobre que el sello se romperá por alguien extremadamente afín a la magia por lo que siguen una política muy estricta frente a los humanos, y ellos se someten a pruebas de sangre que decidirán si pueden entrar en el clero.

La realeza se elige por medio de pruebas de tolerancia a la sangre de titán desde que son pequeños y cualquiera puede optar al puesto si sobrevive dichas pruebas. El consumo prolongado de sangre de titán pura afecta a su huésped alterando el color de sus ojos, pudiendo llegar a perderlos; quemando sus venas y dando un brillo a su caja torácica cuando están cargados. El sol es quien les potencia la magia por lo que sus atuendos suelen mostrar grandes parcelas de piel, sobre todo en el pecho y sus ojos aparecen cubiertos.

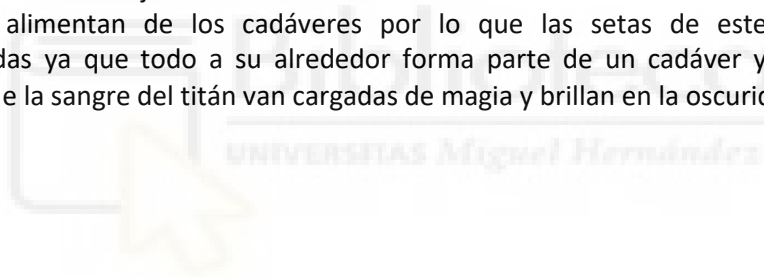
FASE 3_ *Moodboards* y primeros bocetos

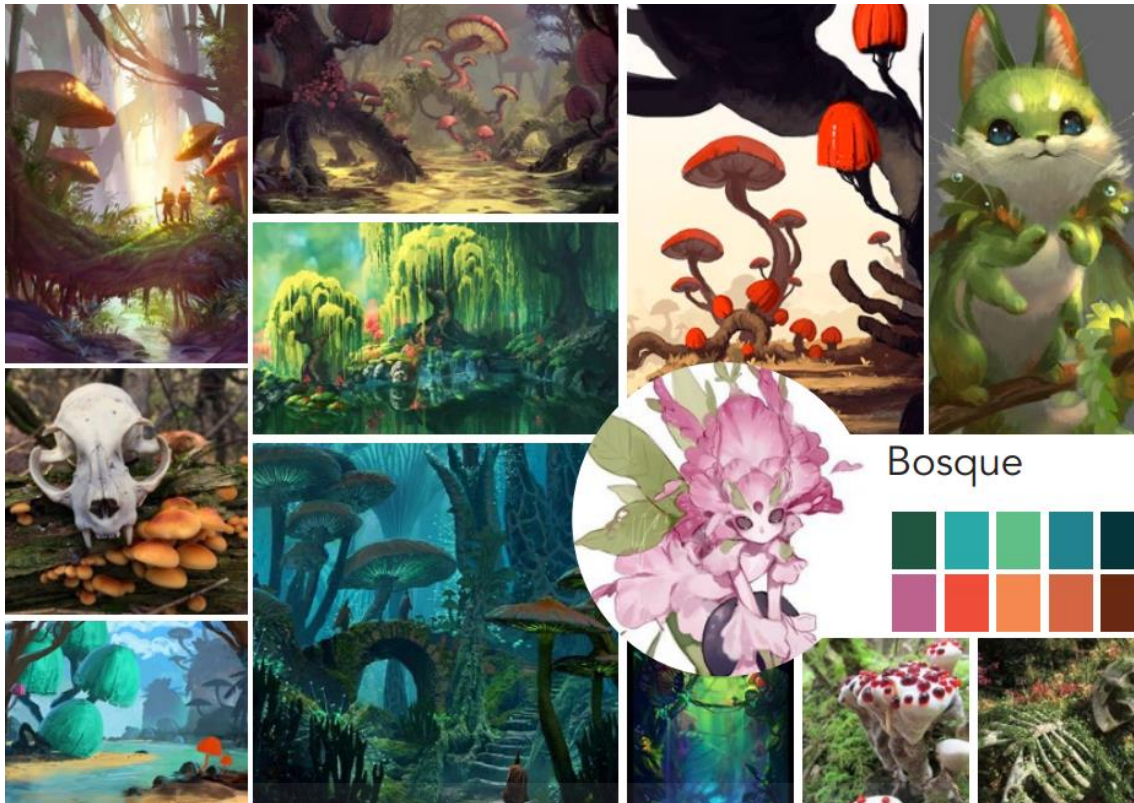
Antes de empezar a abocetar se crean *moodboards* de cada zona siguiendo las normas dictadas anteriormente. Un *moodboard* es un conjunto de imágenes agrupadas que ayudan a crear un *mood* (sensación o estado de ánimo) específico ayudando al proceso de diseño. Las zonas elegidas son: El bosque, La ciudad, La reina y El desierto.

Se ha utilizado un procedimiento parecido en todas las imágenes generadas y a continuación incluiremos al menos un ejemplo de cada uno de los pasos.

Junto al *moodboard* también añadimos un poco de información extra que lo complementa, en este caso pondremos como ejemplo el bosque:

- Criaturas agresivas llenas de magia.
- Salvaje, sobrecrecimiento.
- Plagado de setas.
- Tupido y lleno de escondrijos.
- Las setas se alimentan de los cadáveres por lo que las setas de este mundo están sobrealimentadas ya que todo a su alrededor forma parte de un cadáver y al alimentarse directamente de la sangre del titán van cargadas de magia y brillan en la oscuridad.





Moodboard del bosque con una primera paleta de colores.

En esta fase, para los entornos hemos utilizado las técnicas de creación de *thumbnails* aprendidas en la asignatura Pintura y Literatura. Se crearon una gran variedad de ellos en grupos de 9. Luego elegimos los más interesantes y pulimos el resultado en blanco y negro utilizando correctamente los valores de luces y sombras, teniendo en cuenta la profundidad y las fuentes de luz en cada una de ellas.

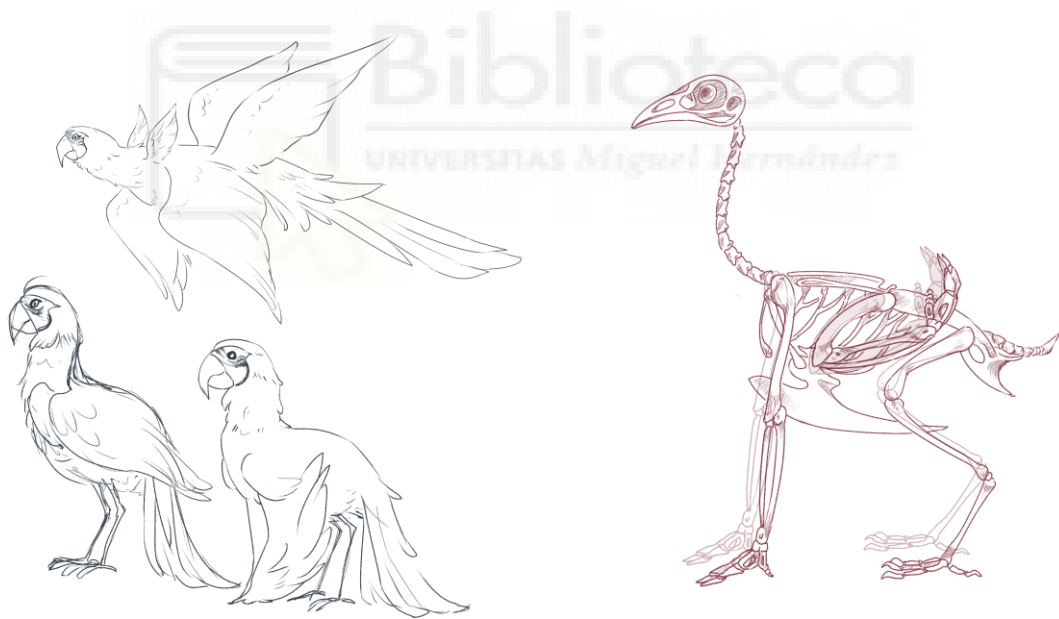


Grupo de thumbnails creados a partir de la misma imagen base distorsionada y rotada múltiples veces.

Para definir mejor algunos de los thumbnails hemos recurrido técnicas de *matte painting* y *collage digital*.



Proceso de pulido del *thumbnail* Carreta del bardo en el que se aprecian las texturas sin integrar completamente.

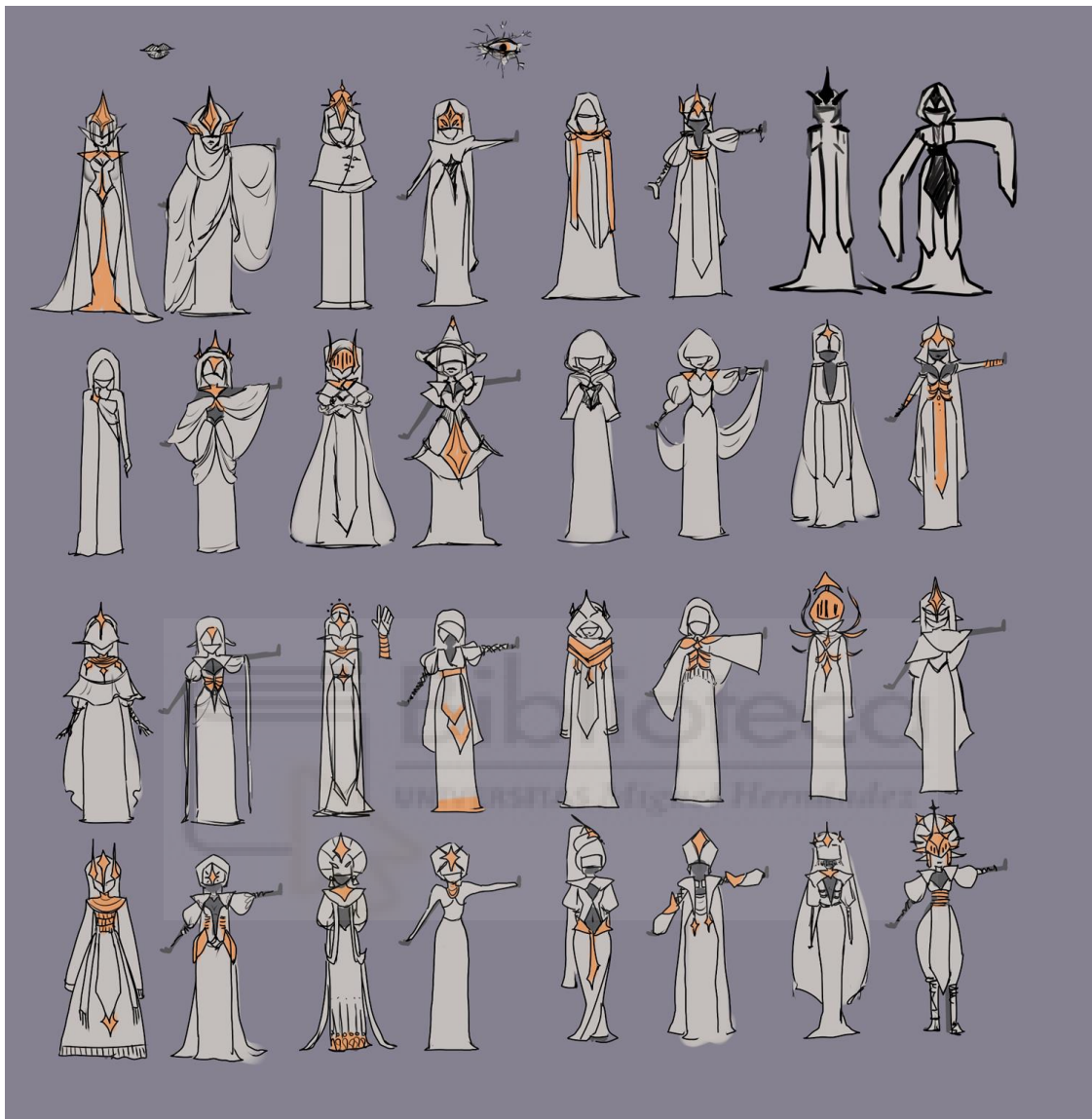


Primeros bocetos y esqueleto de un Lorvallo.

Las criaturas las hemos diseñado según su funcionalidad, en el caso de los Lorvallos, necesitábamos un sustituto del caballo que fuese capaz de volar y fuese agradable a la vista. Empezamos abocetando siluetas que fuesen capaces de llevar a lomos a una persona y luego diseñamos su estructura ósea para que fuese capaz de moverse con libertad y resistente, añadiendo elementos de la anatomía de un pájaro y la forma de un caballo.

Por otra parte para los personajes generamos un gran número de siluetas de posible ropa para generar ideas de las cuales surgirían los diseños finales. En el caso del clero élfico, del cual queríamos la ropa general, buscamos un traje que pareciese regio a la vez que austero, pero

con componentes dorados que transmitiese poder y fuerza. Los ojos debían estar tapados y el pecho descubierto o tapado con tela fina. Los colores predominantes iban a ser blanco y dorado.



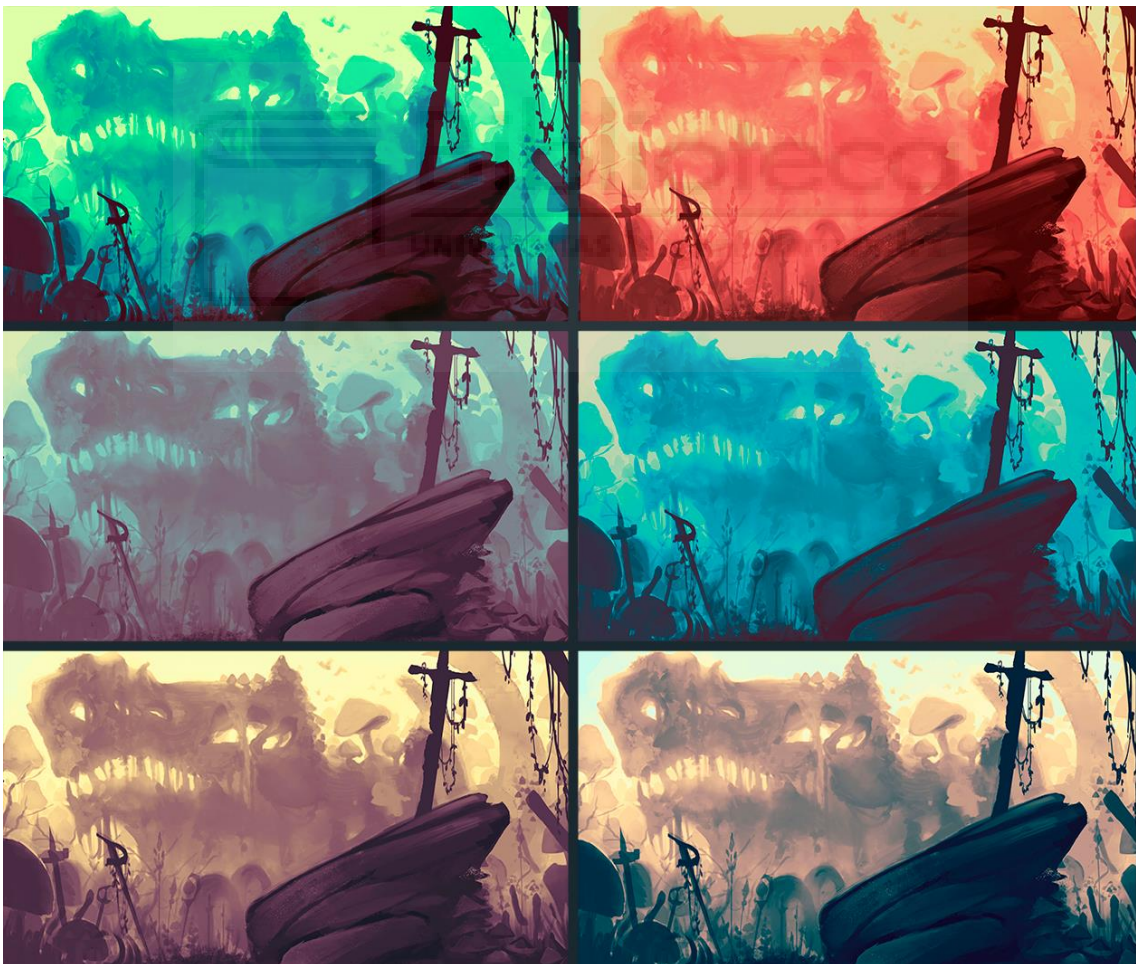
Primeros diseños de las siluetas del clero élfico.

FASE 4_ Pruebas de color y variaciones

En el caso de los entornos, mediante la herramienta de mapa de degradado en *Adobe Photoshop* generamos varias opciones de colores de cada una de las ilustraciones y elegimos la que más se ajuste a nuestras necesidades.



Thumbnail más detallado del cementerio de espadas en el bosque.



Pruebas de color con el mapa de degradados del cementerio de espadas en el bosque

Para los personajes probaremos distintas paletas de color según la historia y la personalidad de cada personaje. En el caso del bardo probamos paletas de colores vivos, ya que se gana la vida viajando de ciudad en ciudad y necesita llamar la atención de su público rápidamente. Es un hombre joven, alegre y ligón. También realizamos pruebas de presentación de las imágenes, aunque al final las descartaremos en pos de la facilidad de maquetación del formato libro.



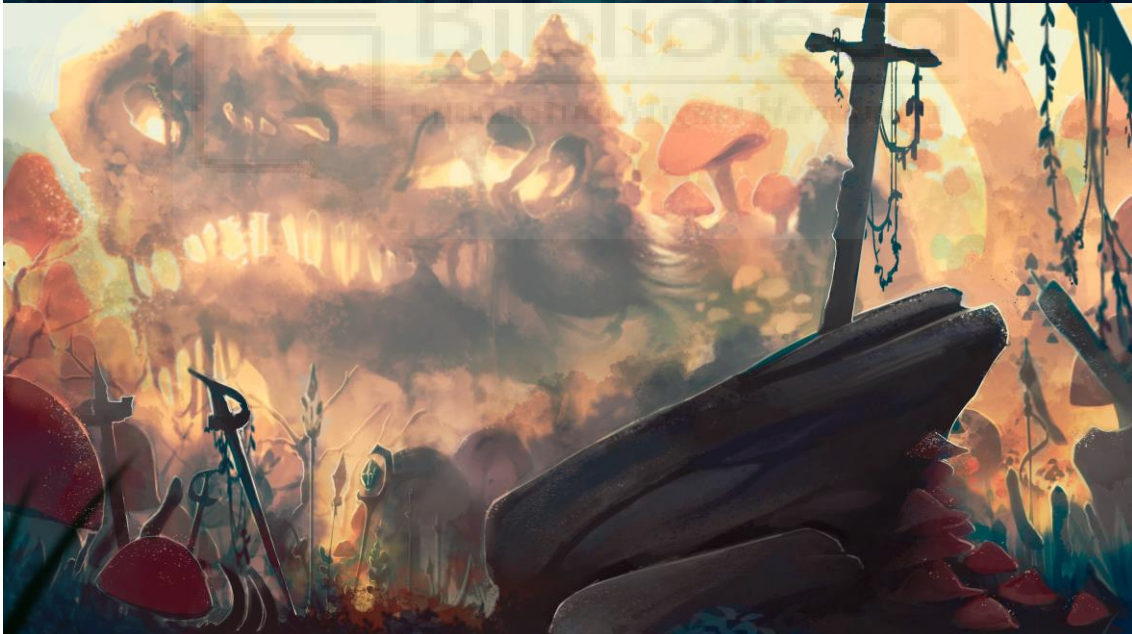
Prueba de colores en el bardo



Prueba de presentación del clero élfico.

FASE 5_ Pulir los diseños

Una vez colocados los colores con los modos de fusión de Photoshop cambiamos al programa *Paint tool Sai* para terminar de pulir los diseños. Una vez terminado este proceso volvemos a *Photoshop*, corregimos los colores finales y añadimos partículas y difuminados puntuales.



Comparativa tras aplicar color y partículas con Photoshop

FASE 6_ Memoria y presentación

Recopilamos todos los datos e imágenes del proceso y redactamos esta memoria.



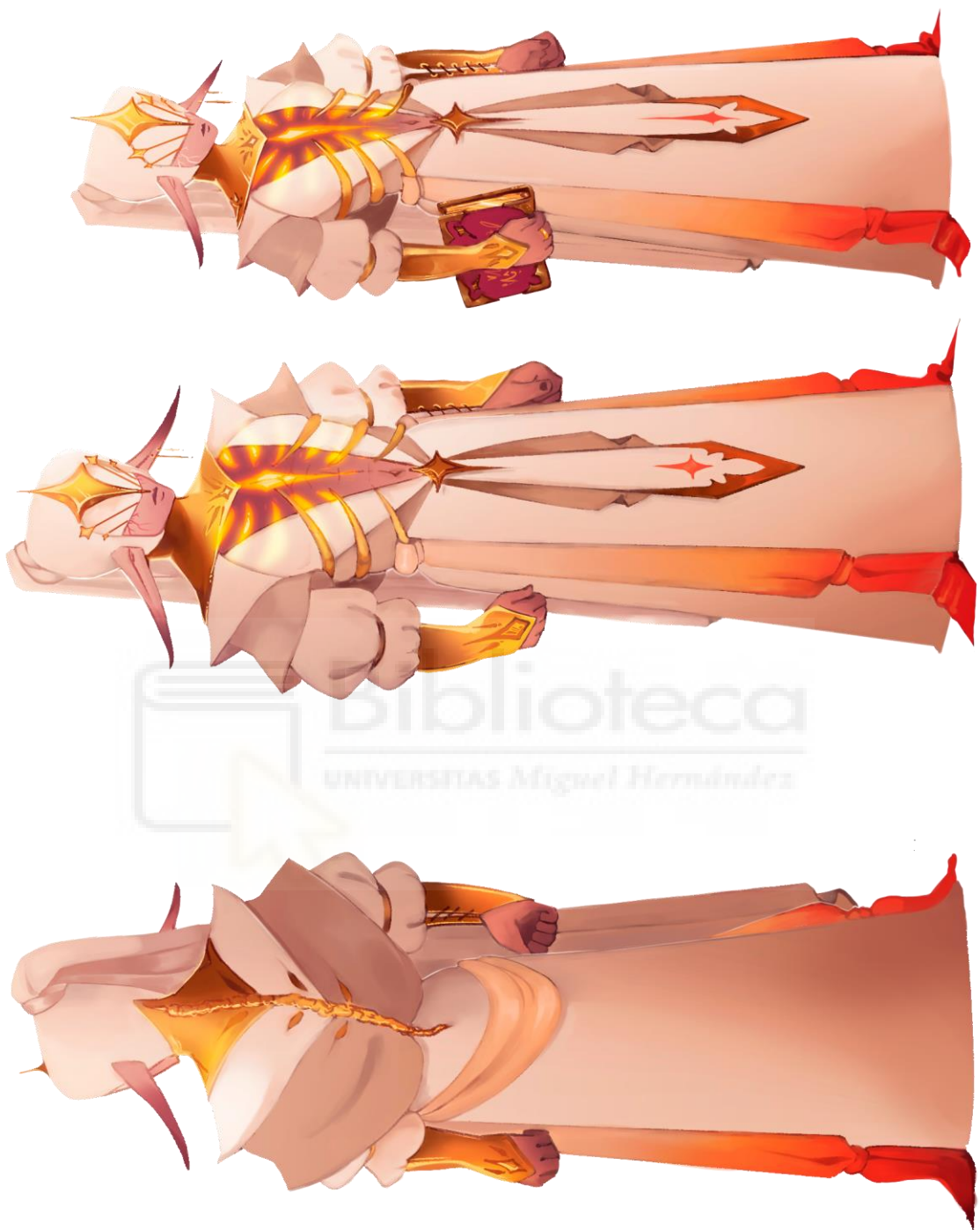
Proceso de creación de una de las ilustraciones desde el thumbnail hasta el final (excluyendo pruebas intermedias)

RESULTADO

Tras aplicar todo este proceso en cada imagen hemos obtenido un resultado de tres personajes, dos criaturas y cinco entornos.



Reina de los elfos. Añadimos varios diseños del estilo de ropa y maquillaje. Los diseños de los personajes hemos decidido dejarlos en blanco para poder incluirlos fácilmente en el formato libro como se muestra al final de esta sección.



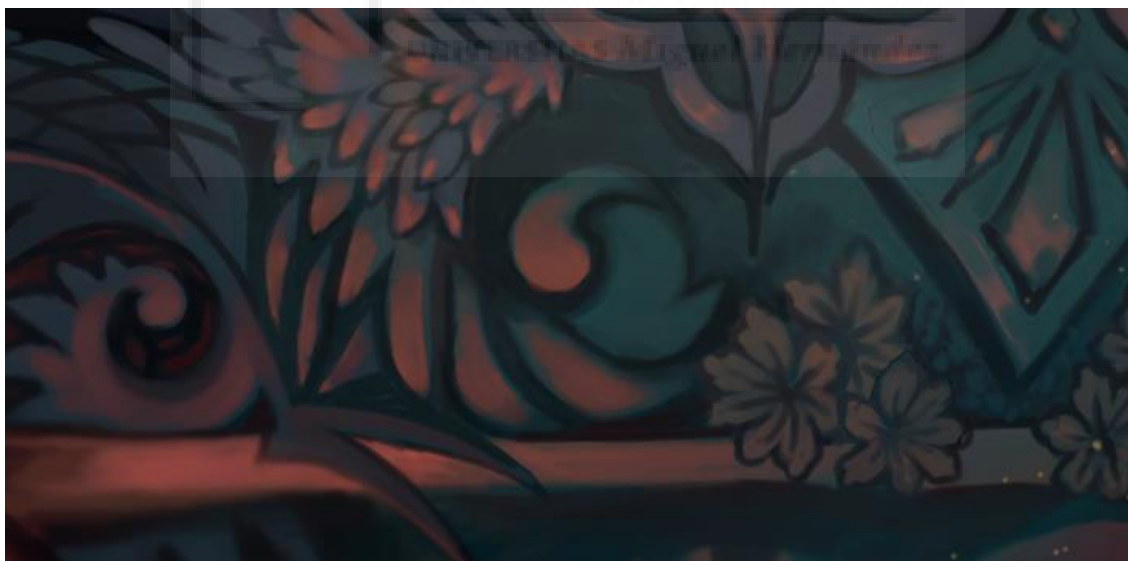
Diseño masculino y femenino del clero élfico.



Diseño del Bardo del desierto, su ropa y muestra de su actitud.



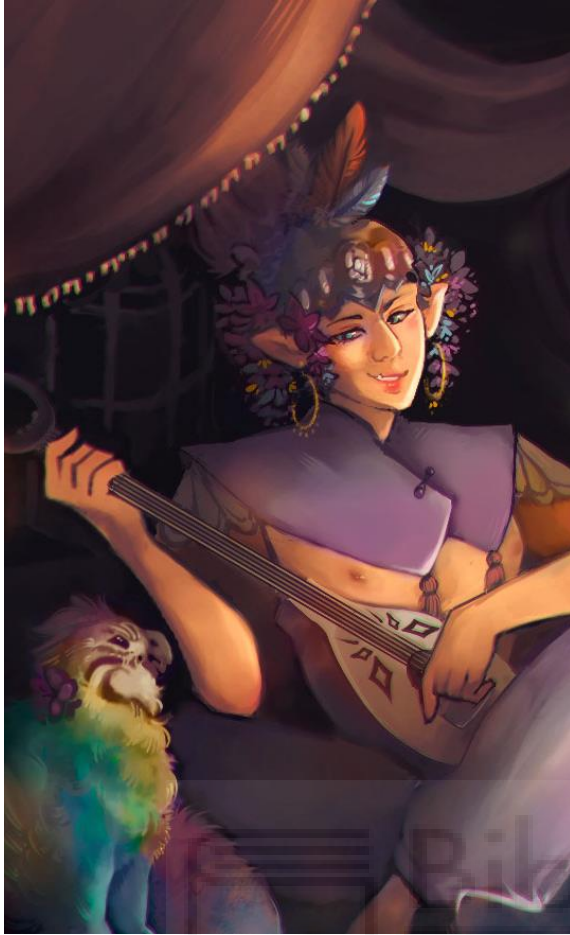
Balcón de la reina.



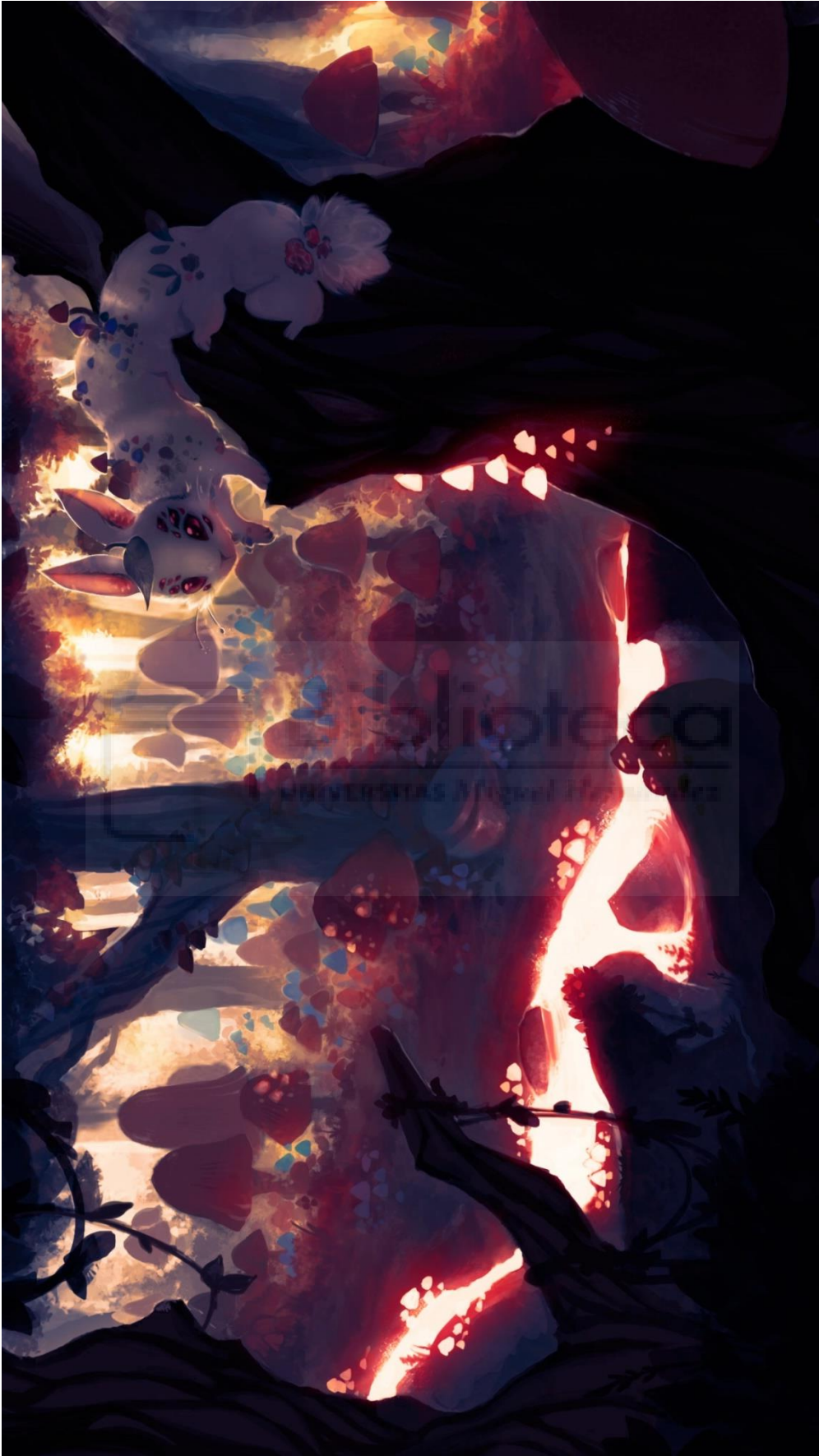
Detalles de la ilustración Balcón de la reina.



Carreta de bardo.



Detalles de la ilustración Carreta de bardo.



Bosque.



Cementerio de espadas.



Nave abandonada.



Corvallo

Bestia Mediana Sin alineamiento
 Bioma: Todo el continente

Suficientemente fuertes para cargar con hasta dos personas en su lomo. se pueden encontrar en multitud de razas. Algunos pueden aprender a hablar, pero su inteligencia no es muy alta.
 Bestia de carga. Considerado un animal grande en cuanto a carga. Es necesario recortar sus alas primarias para permitir que tiren de carretas y carros, impidiendo que puedan volar, pero haciéndolos más veloces en tierra.

Se ha diseñado un apartado con estética de diario de campo para incluir un pequeño bestiario ilustrado con la información básica de cada criatura a modo de anexo para facilitar al director su trabajo.

En lo profundo del bosque del norte habitan estas criaturas, adorables a primera vista, estos seres carneros han desarrollado el gusto por la sangre fresca. Ante la picadura de uno de estos seres se debe tomar extrema precaución, pues son altamente infecciosos.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2	11	9	2	9	4



Conejoruga

Crece a nudos y carece de esqueleto, al nacer no tienen ninguna seta, pero cuando empiezan a alimentarse estas empiezan a invadir su cuerpo creando una relación simbiótica.

Bestia diminuta. Sin alineamiento
Bioma: Bosque de setas.

Con la edad los micónidos pueblan más y más a su huesped llegando a acabar con su vida.



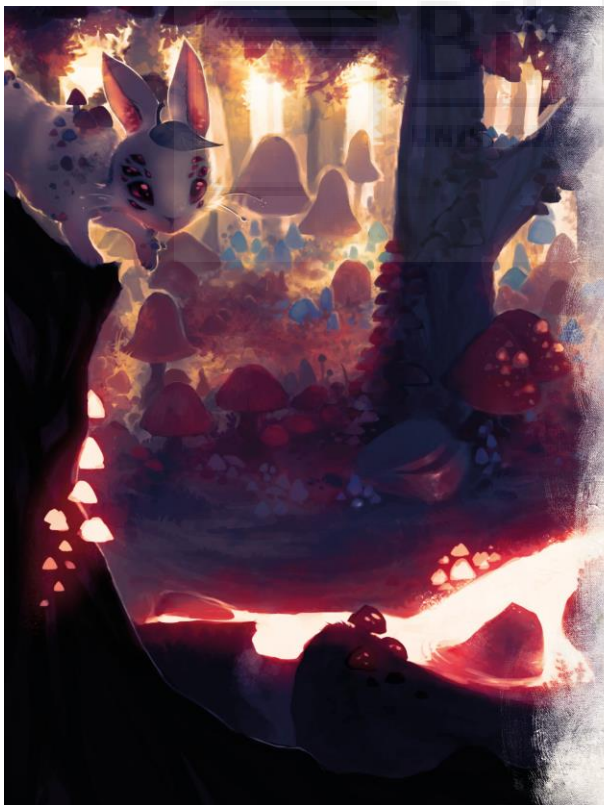


Maravilla

Barco del desierto
Personaje errante
Alineación caótico bueno

Ilhil maostius, omnient volor alit estiae sam et lignihil il invelenita il est quae earumquam volo experum, idescid utemquamet que volende mpedis eat. Totae liquis untium quam, sam int repro tet ero tem faceped quasimi lliitus estiore, seristi am quis nihitis volor soluptis dolupic tem vid minctatur soluptam invendi tatatia vendae versped itatus dolorec aboremqui unt et officil mos dolentur, nus il most, consequia dolorem olupat re esequodi aliquas molese velentis modi quiae. Nam coreperum ad utemquo dolorpo raturia spienim exerum respertiatet, coreiectem. Nemqui vite la de periores et, ute que doloritati comnimi, ullaut dolenim olupur sinihiliquam volumquam fugia sition ni omnimus. In niet quo vent ut officitate solorat iunturae pre quatibus. Ibus nobis re voluptatur audae omnis non pa dolupturepta aut a nus esciendessim re, sequia delitio nectaeriasin pla voluptium qui sime milit odita pel magnisque lit volupta tiossinis abora quidus ea nam nonet omnistio beaqui adit incidendi debis dit laborehent

idus, volessi minctur suntio eum utem et haris aborectota alitas eius. Catis reicaep tibusdaecus et quiassi dolutas ut officilita dias dendistium sustis et quibus endio. Ximporro quisicipicia suntinimodit que vendipsa vendel invelique eos moluptaquam, quatempr orumquia ducia disciat ex es nes eum et quae volupta tiaecuptaque culpa corum quis cuscimu santet vel iderepraee omnimus, nonecatur molectores si officia et esento entis aut velessint molo tem vit, que sin expliquam, quibusam fuga. Et estiam, conseca borporit elendae impel ipicipid quatiorem fugitris volupta eriore, ut volor amet ent.



Bosque de setas

Bioma salvaje
Nivel de peligro alto.
Norte del continente.

Ilhil maostius, omnient volor alit estiae sam et lignihil il invelenita il est quae earumquam volo experum, idescid utemquamet que volende mpedis eat. Totae liquis untium quam, sam int repro tet ero tem faceped quasimi lliitus estiore, seristi am quis nihitis volor soluptis dolupic tem vid minctatur soluptam invendi tatatia vendae versped itatus dolorec aboremqui unt et officil mos dolentur, nus il most, consequia dolorem olupat re esequodi aliquas molese velentis modi quiae. Nam coreperum ad utemquo dolorpo raturia spienim exerum respertiatet, coreiectem. Nemqui vite la de periores et, ute que doloritati comnimi, ullaut dolenim olupur sinihiliquam volumquam fugia sition ni omnimus. In niet quo vent ut officitate solorat iunturae pre quatibus. Ibus nobis re voluptatur audae omnis non pa dolupturepta aut a nus esciendessim re, sequia delitio nectaeriasin pla voluptium qui sime milit odita pel magnisque lit volupta tiossinis abora quidus ea nam nonet omnistio beaqui adit incidendi

di debis dit laborehent idus, volessi minctur suntio eum utem et haris aborectota alitas eius. Catis reicaep tibusdaecus et quiassi dolutas ut officilita dias dendistium sustis et quibus endio. Ximporro quisicipicia suntinimodit que vendipsa vendel invelique eos moluptaquam, quatempr orumquia ducia disciat ex es nes eum et quae volupta tiaecuptaque culpa corum quis cuscimu santet vel iderepraee omnimus, nonecatur molectores si officia et esento entis aut velessint molo tem vit, que sin expliquam, quibusam fuga. Et



Ejemplos de maquetación final del libro.

BIBLIOGRAFÍA

Manual de monstruos, D&D, 2020, Wizards of the Coast

Al filo del imperio, Star Wars, 2014, EDGE

Berlín, La ciudad depravada, La llamada de Cthulu, 2022, EDGE

Mahou Shoujo, Rubén Saldaña, 2021, Nosolorol

Baby Bestiary Handbook Vol. 1, Andreas Walters, 2015, Metal Weave Games

Bestiario, Pathfinder, 2019, Devir

El videojuego League of Runeterra (2020) Riot Games

El videojuego League of Legends (2009) Riot Games

El videojuego World of Warcraft (2004) Blizzard Entertainment

El juego de cartas Magic the gathering (1993) Wizards of the Coast

WEBGRAFÍA

<https://vandalhigh.com/> -Peter Mohrbacher

<https://www.xaviercollette.com/les-champidragons/> -Coliandre

<https://www.instagram.com/vargasni/> -Vargasni

<https://critrole.com/> -Critical Role

Imágenes de los moodboards extraídas de varios artistas en Artstation y Pinterest.