

TRABAJO FIN DE GRADO

BELLAS ARTES

2024-2025



MENCIÓN

Artes Visuales

TÍTULO

KAOS. Concept art de un universo para un videojuego de terror de supervivencia.

ESTUDIANTE

Sánchez Mula, Paula

TUTOR/A

Maravall Llagaria, José Luis



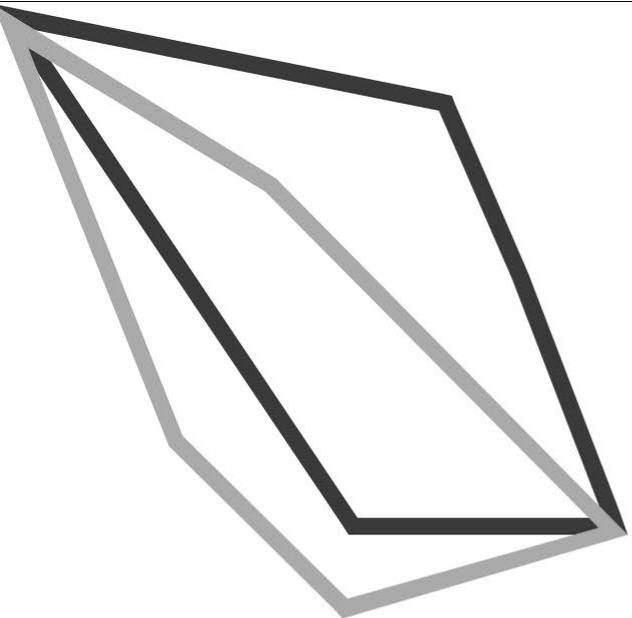
PALABRAS CLAVE

Ilustración digital, *Concept art*, Videojuego, *Survival horror*, Terror lovecraftiano.

RESUMEN

El presente TFG consiste en el desarrollo del concepto visual de un videojuego diseñado por la autora. Se trata de un videojuego que pertenece al género conocido como *survival horror* en una ambientación de ciencia ficción.

El TFG se centra en el desarrollo visual de los dos personajes protagonistas del juego, tres criaturas enemigas, tres entornos y cuatro muestras de diseño editorial.



ÍNDICE

	Biblioteca <i>UNIVERSITAS Miguel Hernández</i>
1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	01-02
2. REFERENTES	03-05
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	06-07
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	08-24
5. RESULTADOS	25-38
6. BIBLIOGRAFÍA	39-40

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1 Propuesta

El proyecto consiste en la creación a través de ilustración digital; en mi caso usando Procreate, Photoshop e Illustrator, del protagonista del juego y su compañero, además de tres enemigos recurrentes y tres ubicaciones donde transcurre la historia.

Nuestro juego se trata de un survival horror, esta clase de juegos se centran en la supervivencia del jugador mientras que se intenta asustar a este teniendo como mecánica principal el combate. Se caracterizan por la escasez de recursos como balas, curas, etc para mayor vulnerabilidad del usuario. También es recurrente el uso de puzzles o acertijos que desbloqueen el camino para continuar avanzando a la siguiente zona. El terror en este tipo de juegos reside en la atmósfera, en la oscuridad de los entornos y en algún que otro susto repentino. (Yova Turnes, DeVuego, 2013)

El material gráfico de este TFG ha sido influenciado por distintos juegos del mismo género pertenecientes a los 2000s, así como las sagas *Silent Hill* (Konami), *The Evil Within* (Tango Gameworks) y *Resident Evil* (Capcom). También, habría que destacar la gran influencia de H.P Lovecraft, un escritor conocido por sus relatos de terror cósmico como *La llamada de Cthulhu*.

La historia de nuestro juego se centra en Killian, un joven que ha tenido una vida muy dura y tiene el deseo de convertirse en militar. Nuestro protagonista se ve envuelto en una misión no autorizada para encontrar la unidad militar de su superior, una vez en ese lugar deberá enfrentarse a horribles criaturas y desentrañar los misterios de ese mundo.

Nuestro proyecto se diferencia por diferentes aspectos, entre ellos destacamos que no se encasilla en un solo género sino que abarca desde la fantasía, pasando por la ciencia ficción hasta llegar al terror de supervivencia. Además, el diseño de mundo inspirado en Lovecraft contribuye a una experiencia más inmersiva en el terror cósmico.

1.2 Objetivos

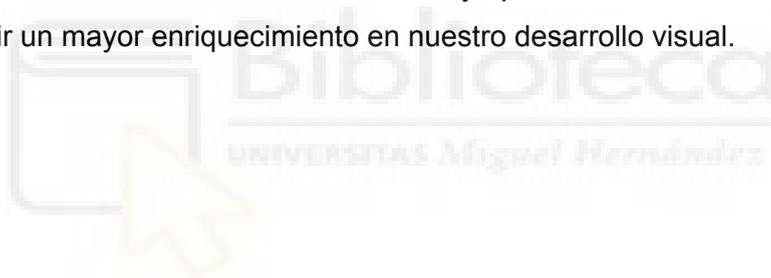
- **Explorar** nuevos formatos y técnicas en diseño e ilustración, adquiriendo experiencia y nuevos conocimientos en el mundo del *concept*.

-**Desarrollar** una temática de carácter oscuro y conceptualizar una estética distintiva, haciendo que nuestro proyecto se distinga de los videojuegos ya existentes.

- **Incorporar** características de la fantasía y ciencia ficción a nuestro proyecto, manteniendo una cohesión entre los elementos de ambos géneros.

-**Conceptualizar** un universo inmersivo con diseños interesantes, usando mis habilidades como artista de *concept*.

- **Analizar** las bases de la estética lovecraftiana y aplicarla al diseño de nuestro mundo, para conseguir un mayor enriquecimiento en nuestro desarrollo visual.



2. REFERENTES

A lo largo del proceso de creación de nuestro proyecto, hemos tomado como inspiración distintos referentes que nos han ayudado a dar forma a nuestro universo y enriquecerlo visualmente. Los hemos dividido en dos grupos; conceptuales, que se centran en los conceptos narrativos de la obra, así como la historia principal del juego y el *lore* de los personajes, y formales, que abordan los aspectos de diseño e ilustración.

2.1 Conceptuales

H.P Lovecraft

Lovecraft fue un escritor estadounidense, autor de relatos y novelas de terror y ciencia ficción. Sus obras se caracterizan por ser del género horror cósmico, un tipo de narrativa entre ciencia ficción y terror donde incluye razas alienígenas, viajes en el tiempo o existencia de otras dimensiones.

Este referente ha sido de gran utilidad puesto que nuestro proyecto gira alrededor de la literatura lovecraftiana. Por ello, hemos tomado las principales características del terror cósmico para desarrollar el universo de nuestro juego.

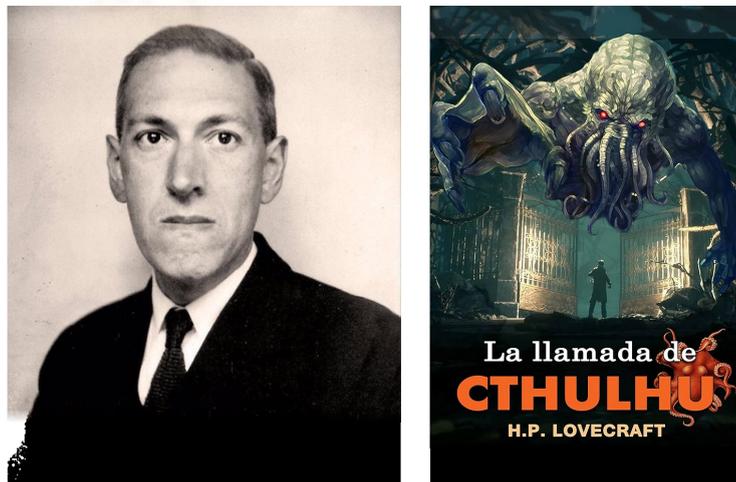


Fig.1: Howard Phillips Lovecraft, 1890 - 1937, Escritor.

Fig.2: *La llamada de Cthulhu*, H.P Lovecraft, 1928, Portada de novela.

Silent Hill 2

Silent hill 2 es un videojuego de terror psicológico en el que James recibe una carta de su esposa fallecida diciéndole que lo esperará en Silent Hill, así James se adentra en un mundo donde se debe enfrentar a monstruos grotescos que representan sus angustias, pecados y deseos sexuales reprimidos.

Este videojuego ha sido de gran ayuda debido a que queríamos conseguir una sensación de confusión e inquietud similar a la que *Silent Hill* provoca en sus jugadores.



Fig.3: *Silent Hill 2*, Team Silent, 2001, Portada de videojuego.

Fig.4: *Silent Hill 2*, Masahiro Ito, 2001, Arte *in-game*.

2.2 Formales

Dan Mora

Dan Mora es un reconocido dibujante de cómics de superhéroes que ha trabajado para Marvel y DC en proyectos como *Doctor Strange*, *Batgirl*, *Teen titans*, etc. (Klaus, Panini, 2017). Como se puede observar en las figuras 4 y 5, su estilo artístico caracterizado por su sencillez y sus trazos limpios se asemeja a una fusión entre Jim Lee y Joe Mad. Mora crea un arte perfectamente equilibrado entre lo moderno y lo clásico haciendo que sea muy agradable de consumir. Su trabajo nos ha servido de inspiración a la hora de crear nuestros personajes, sobre todo en el diseño de las caras, consiguiendo que la personalidad de cada personaje pueda ser percibida en su diseño.

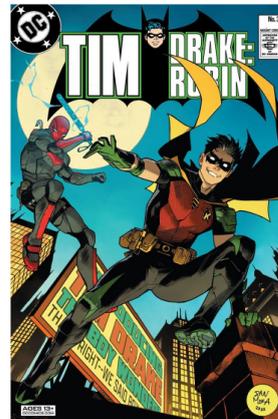


Fig.5: *Dawn of DC: Shazam!*, Dan Mora, 2023- 2025, Cómic.

Fig.6: *Tim Drake: Robin*, Dan Mora, 2022, Portada de cómic.

Subnautica

Subnautica es un videojuego de supervivencia con mapa abierto que se desarrolla en un planeta desconocido. *Subnautica* guarda muchas similitudes con nuestro proyecto ya que tienen un lugar parecido donde sucede la acción; los dos son planetas alienígenas de los que no se conoce nada, es por esto que hemos tomado referencia de este videojuego.



Fig.7: *Subnautica*, Unknown Worlds Entertainment, 2018, Portada de videojuego.

Fig.8: *Subnautica*, Unknown Worlds Entertainment, 2018, Fotografía *in-game*.

Genshin Impact

Genshin impact es un videojuego de rol de acción con mundo abierto que funciona a través de maestría de elementos. Este referente nos ha servido a la hora de crear nuestros escenarios, al ser un mundo abierto es importante que el espacio a pesar de ser amplio no quede vacío, es por ello que hemos estudiado y analizado las composiciones de este juego.



Fig.9: *Genshin impact*, MiHoYo, 2020, Portada de videojuego.

Fig.10: *Genshin impact*, MiHoYo, 2020, Fotografía *in-game*.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Durante los años de aprendizaje en el grado de Bellas Artes hemos estudiado desde el arte más clásico hasta lo más conceptual y contemporáneo. En este TFG hemos querido poner a prueba todo lo aprendido en cuanto al dibujo, composición, colorimetría, diseño, etc.

La disciplina escogida para desarrollar nuestro proyecto ha sido la ilustración, más concretamente, dentro de este campo, el *concept art*. El *concept art* es una de las ramas del arte visual que se caracteriza por resolver los diseños narrativos y conceptuales a través de elementos visuales ya sea en películas, series, cómics, videojuegos y demás; en el caso de este TFG se trata de *concept* para un videojuego.

A diferencia de otras formas de arte, el *concept art* no está diseñado para ser la pieza final que verá el público; en su lugar, actúa como una hoja de ruta visual que ayuda a los creadores a mantenerse alineados con la dirección artística del proyecto.

CEI: Centro de Estudios de Innovación Diseño y Marketing (s.f.)

A pesar de que el *concept art* pueda ser un término más moderno y relativamente nuevo, si nos remontamos tiempo atrás, podemos observar que obras como *Viaje a la Luna* (Figura 11) tienen también una preproducción artística de cómo se verían los efectos visuales en la obra final.



Fig.11: *Le Voyage dans la Lune*, George Melies,1902, Arte conceptual.

Nuestro proyecto al tratarse de la creación de un universo original y propio nos permite adentrarnos en la industria del arte digital a la vez que ampliamos nuestro portafolio durante el proceso de creación. Ahora, ¿por qué desarrollar un videojuego y no otro tipo de medio audiovisual? Sencillamente porque además de encontrarnos en pleno auge de la era digital, los videojuegos son un campo que nos interesa tanto en el ámbito profesional como en el ámbito del entretenimiento personal.

El género que hemos escogido para nuestro juego no es otro que el *survival horror*, un género que durante estas décadas parecía estar estancado, pero los últimos años ha vuelto a ganar popularidad. Los *survival horror* nos permiten crear una atmósfera de tensión durante la obra, que en nuestro trabajo se ve reflejada en los enemigos y de manera creciente en cada escenario, de menor tensión a mayor tensión. También, hemos querido añadir pequeñas pinceladas de ciencia ficción a la obra, añadiendo dimensiones múltiples, alienígenas y naves espaciales.

Todo lo anteriormente explicado, toma como principal inspiración a Lovecraft a la hora de conceptualizar la obra de manera que el miedo no resida en apariciones fantasmales o demonios, sino en los temores más profundos del ser humano, como lo desconocido, el caos o la oscuridad.

El terror y lo desconocido, están siempre relacionados, tan íntimamente unidos que es difícil crear una imagen convincente de la destrucción de las leyes naturales, de la alienación cósmica y de las presencias exteriores sin hacer énfasis en el sentimiento de miedo y horror.

H.P Lovecraft (1927), *El horror sobrenatural en la literatura*

En conclusión, nuestro proyecto es un primer contacto en el mundo de la ilustración y el *concept art* de manera más profesional y real. A través de él nos consolidamos como artistas con una base de experiencia en el desarrollo de un mundo propio, explotando nuestros conocimientos y creando una obra interesante y atractiva.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1 Documentación

En primer lugar, realizamos una búsqueda exhaustiva de referencias de distintos medios audiovisuales para llevar a cabo nuestro trabajo de desarrollo conceptual.

En nuestro proyecto, en concreto a la hora de pulir los conceptos a tratar, nos han servido como documentación las siguientes obras:

-*Dagon, La llamada de Cthulhu y El color que cayó del cielo*, H.P Lovecraft. Relatos.

-*Bloodborne*, H. Miyazaki, 2015. Videojuego.

-*Annihilation*, Jeff VanderMeer, 2014. Novela.

Con la ayuda de estos referentes hemos podido desarrollar de manera más adecuada los conceptos de terror de nuestro juego tomando como inspiración el trato que le dan estas obras al terror lovecraftiano. [“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido.”](#)

H.P Lovecraft (1927), *El horror sobrenatural en la literatura*

4.2 Concreción de la idea

Historia

Nuestro protagonista es Killian, un adolescente de 18 años que aspira a ser soldado de una de las mayores fuerzas militares de todo el universo. Killian está a cargo de su tutor legal, el coronel Vlad, desde la muerte de su madre a causa de una guerra intergaláctica en su planeta natal.

Un día como cualquier otro, el coronel se encamina con su unidad militar hacia el planeta *Ruhm Schön*, a investigar un terremoto totalmente antinatural que ha dejado un enorme vacío de 9.800 millones de km² en el suelo de dicho lugar. Pasan las semanas y no hay noticias del coronel, no es algo fuera de lo normal pero Killian tiene un mal presentimiento. Por lo que, sin autorización previa, roba una nave de las instalaciones del ejército con el objetivo de descubrir qué es lo que ha pasado en ese planeta.

Al llegar al planeta se encuentra con el agujero gigante, por el cual no se puede ver nada más que niebla, y decide descender. Una vez dentro, el jugador no lo sabe, pero el agujero no es otra cosa que un portal a otra dimensión, y esta dimensión se trata de un lugar lleno de peligros y secretos que se irán descubriendo conforme avance la historia.

De casualidad, Attor fue una de las personas que cayeron abajo junto con el terremoto, su naturaleza agresiva e instinto de supervivencia lo ha mantenido con vida todo este tiempo. Encuentra a Killian e intenta capturarlo como rehén para comunicarse con el exterior y pedir un rescate a cambio del adolescente. Al final acuerdan intentar escapar juntos de aquel lugar.

Escenarios

Los escenarios de nuestro juego se caracterizan por tener estructuras abandonadas a las que la naturaleza ha reclamado como suyas, dando a entender que mucho antes de que el jugador pasara por allí, había vida de seres conscientes. A simple vista pueden parecer simplemente lugares normales pero si lo analizas te encontrarás con algún elemento que resulte inquietante, como una silueta o algo que te está observando.

Personajes

Se tratan de dos únicos personajes, Killian y Attor. Las características de estos personajes residen en el pasado de cada uno que lo ha llevado a tener una personalidad concreta en el presente, por ejemplo Attor fue vendido a la mafia para ser entrenado como asesino, por lo tanto es una persona inestable mentalmente y narcisista, al contrario, Killian a pesar de no haber tenido una infancia feliz ha abordado sus traumas convirtiéndolos en motivación y desarrollando un gran sentido de la justicia.

El diseño de estos dos personajes los hace únicos y distintos entre sí, tanto en la vestimenta como en las expresiones faciales. Además, los personajes están pensados para que sean contrarios entre sí, creando así una mayor profundidad en ambos diseños.

4.3 Moodboards y paletas de color

Previamente a empezar con los primeros bocetos, es necesario crear *moodboards*. Los *moodboards* son una serie de imágenes que están dispuestas a modo de *collage* que sirven para que nuestras ideas tengan una referencia visual lo más parecida posible a cómo nos la imaginamos. (Universidad Europea, 2024)



Fig.12: *Moodboards* de monstruos, enemigos del juego.

A la hora de diseñar los enemigos, teníamos claras nuestras referencias e inspiraciones, por ello se crearon *moodboards* para tener una visión clara de cómo iba a ser el resultado final de cada uno.

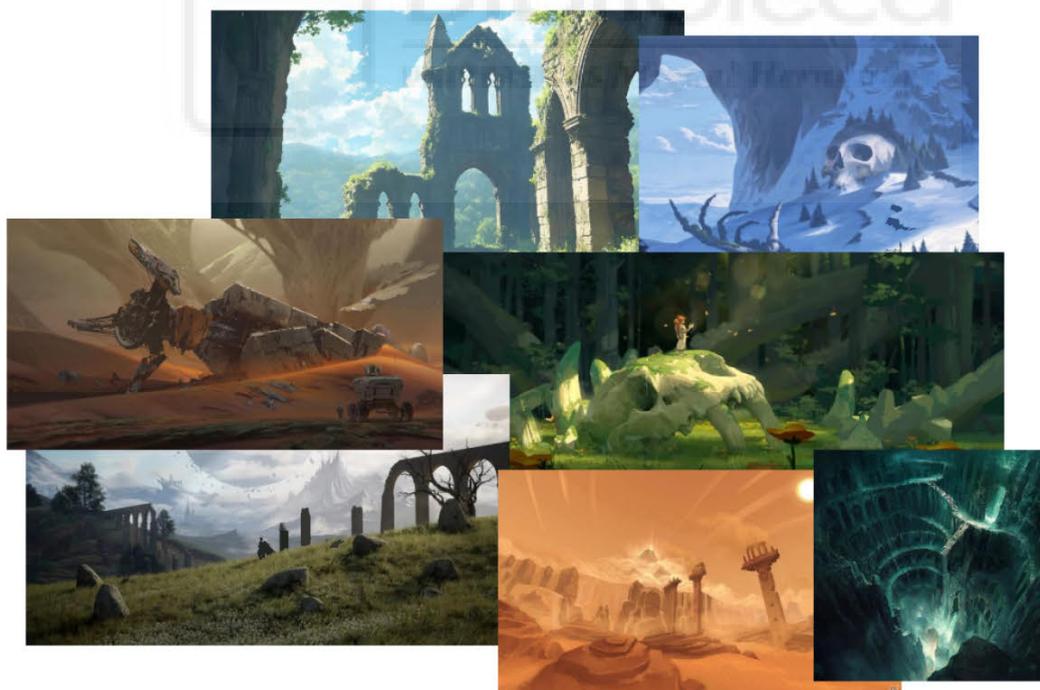


Fig.13: *Moodboard* de escenarios.

Se realizó también una tabla de referencias visuales que ayudó a visualizar las primeras ideas a la hora de diseñar los diferentes escenarios del juego. En nuestro caso queríamos tener una estética fantástica en la que la naturaleza hubiera reclamado el espacio como suyo.

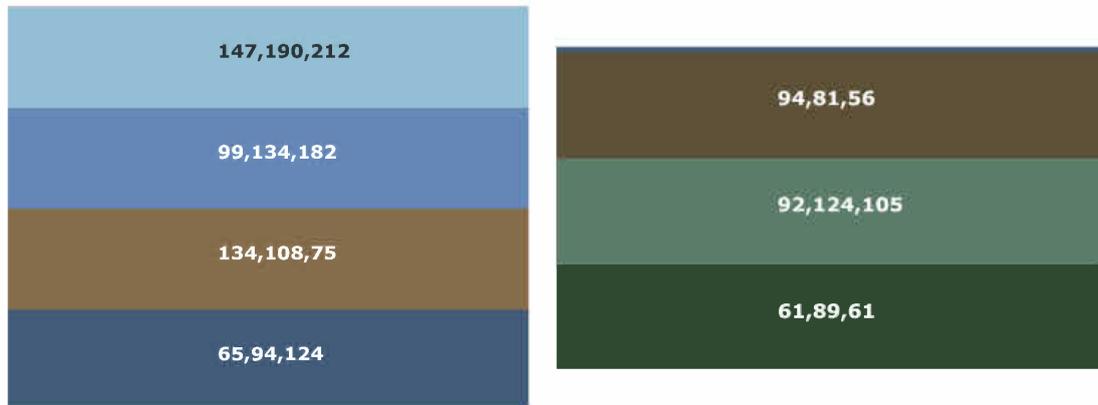


Fig.14: Primera paleta de colores de escenarios.

Pretendíamos que en todos los escenarios hubiera elementos naturales por lo que se escogió una paleta de colores acorde a esta estética.

4.4 Primeros bocetos

En este apartado comenzamos a crear nuestros diseños a partir de todas las referencias e investigaciones hechas previamente.

4.4.1 Personajes

Killian



Fig.15: Diseño de *thumbnails* para Killian.

El primer paso para crear a nuestro personaje principal fue explorar varias ideas usando la técnica *thumbnails*, que consiste en desarrollar siluetas de manera rápida.



Fig.16: Diseños a partir de los *thumbnails*.

Posteriormente, usando de base las siluetas, creamos distintos diseños de personajes.



Fig.17: Diseño de distintos vestuarios para primer prototipo de Killian.

Fig.18: Diseño de ropa para un prototipo de Killian.

A continuación, se hizo un estudio detallado de distintas opciones de vestimenta para el personaje, implementando color. Estos ejemplos de vestuario fueron creados tomando de inspiración distintos referentes como *Dune*, *Star Wars*, *Hora de Aventuras* o *Genshin Impact*. Se seleccionó el atuendo que se muestra en la figura 18, ya que era más acorde teniendo en cuenta las características del personaje.



Fig.19: Diseño de rostro de Killian.

Se creó un primer diseño del rostro de Killian a partir de la historia que queríamos contar sobre él. Los primeros diseños nos permiten ver cómo se resuelve el personaje teniendo en cuenta lo que queremos contar sobre él, en esta fase lo común es explorar distintas opciones e ir descartando los diseños que no lleguen a convencernos. Es por ello, que se llevó a cabo un rediseño más definido, perfeccionando sus facciones.



Fig.20: Diseño final de rostro de Killian.

Fig.21: Diseño final de atuendo de Killian.

Para el personaje de Killian buscábamos transmitir su historia a través de su diseño, es por ello que implementamos varios detalles que le brindaban más profundidad al personaje como:

- La trenza del pelo, que simboliza la pérdida de su madre, una tradición de la gente de su planeta.
- Las prótesis robóticas, a causa de las graves heridas que sufrió de pequeño en la guerra de su planeta.
- Atuendo básico y cómodo para pelar, tratándose de un aspirante a militar.
- Su nombre, que se traduce como “pequeño guerrero” simbolizando el alma justiciera de Killian.

Killian está pensado para ser el contrario de Attor, es por ello que en los diseños de ambos tienen una particularidad que los complementa: los ojos (ver en figura 19 y figura 24). Cada uno tiene un ojo artificial por distintos motivos de su pasado, pero Killian tiene el contrario de Attor y viceversa, haciendo ver que ambos son la contraparte del otro.

Attor



Fig.22: Diseño de *thumbnails* para Attor.



Fig.23: Diseños a partir de los *thumbnails*.

En el caso de Attor, también realizamos distintos bocetos de personajes a partir de la técnica de *thumbnails*. Se dibujaron diversas siluetas y posteriormente creamos el diseño a partir de ellas.



Fig.24: Variaciones de diseño para Attor.

Se escogió el boceto que más nos interesó, pero no nos llegaba a convencer del todo, es por ello que se crearon variaciones del mismo; en este caso escogimos finalmente el segundo diseño contando desde la izquierda.



Fig.25: Diseño final de rostro de Attor.

Fig.26: Diseño final de atuendo de Attor.

En el caso de Attor, buscábamos el prototipo de personaje narcisista con un pasado misterioso. Se trata de un hombre de 27 años que ha sobrellevado el trauma de haber sido vendido a la mafia y entrenado para convertirse en un asesino a sueldo de manera insana.

Algunos de los elementos característicos que definen al personaje:

- Cicatrices y/o marcas faciales debido a la parte más física de su trabajo.
- Complementos y joyas que consiguió de manera avariciosa.
- Atuendo casual; él no estaba en ninguna misión simplemente se encontraba, de casualidad, en la zona del derrumbamiento.
- Actitud narcisista y arrogante, se puede ver reflejada en su diseño.
- Su nombre, que se traduce como “veneno”, por lo tóxico que puede llegar a ser este personaje para el resto.

4.4.2 Enemigos

Para conseguir unos diseños de monstruos únicos y distintivos realizamos un exhaustivo estudio de referentes variados, hasta conseguir las primeras pinceladas de nuestras criaturas.

Bronimir, caminante de la eternidad

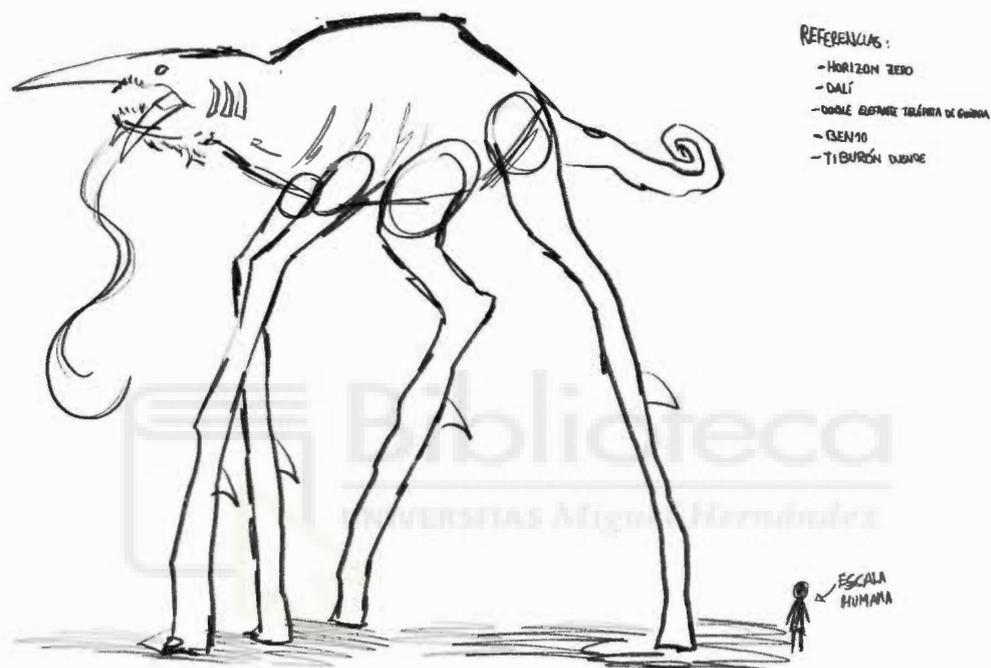


Fig.27: Primer boceto de Bronimir.

Bronimir se trata de una criatura gigantesca de entre 18 y 20 metros de altura. Este monstruo no es hostil a no ser que lo molestes, aún así es altamente peligroso puesto que podría aplastarte sin dificultad alguna.





Fig.28: Pruebas de color de Bronimir.

Se realizaron pruebas de colores de Bronimir para seleccionar la gama cromática más acorde. Probamos principalmente colores violáceos y verdes teniendo en cuenta que este monstruo en específico tiene la particularidad de que es venenoso.

Zarlak, guardián del bosque

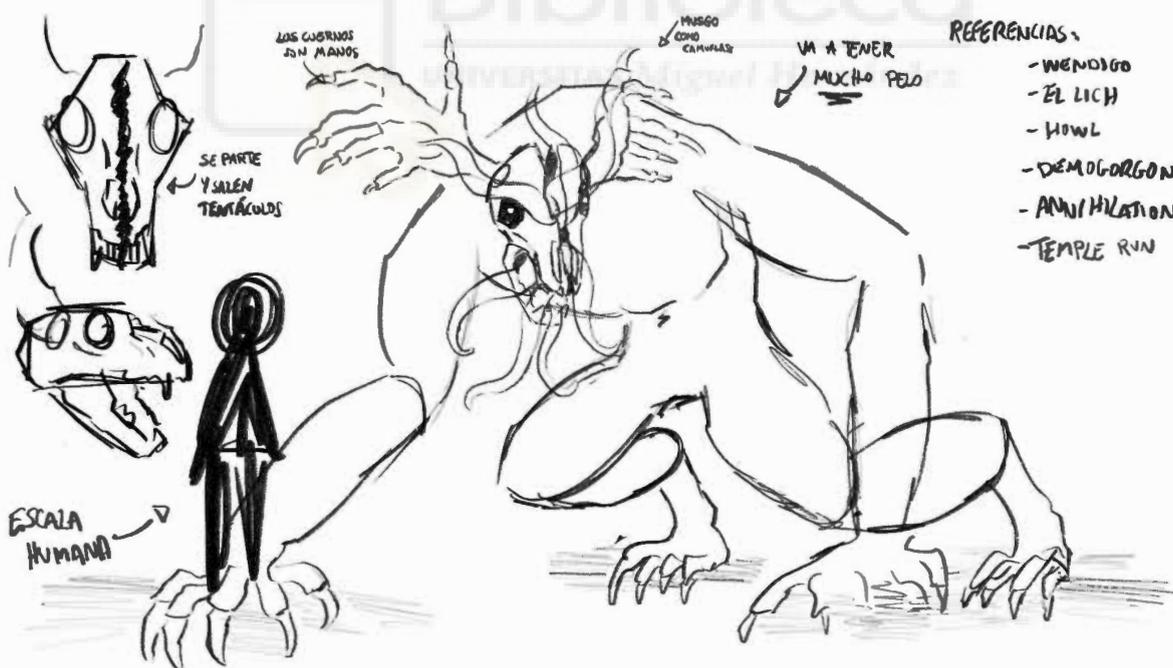


Fig.29: Primer boceto de Zarlak.

El siguiente enemigo se trata de una bestia hostil que es dueña de las zonas más frondosas del bosque. Zarlak es un monstruo despiadado y lleno de agresividad que no dudará en atacar a todo aquello que se mueva, estas características se pueden ver reflejadas en su propio diseño.

Para llevar a cabo la conceptualización de Zarlak nos inspiramos de varios referentes así como la leyenda del *Wendigo*, El Lich de *Hora de aventuras* (2010) o *Annihilation* (2018).



Fig.30: Pruebas de color de Zarlak.

Para Zarlak se realizaron pruebas de colores diferentes entre sí, teniendo en cuenta que queríamos que su pelaje fuera oscuro.

Siridean, creador de pesadillas

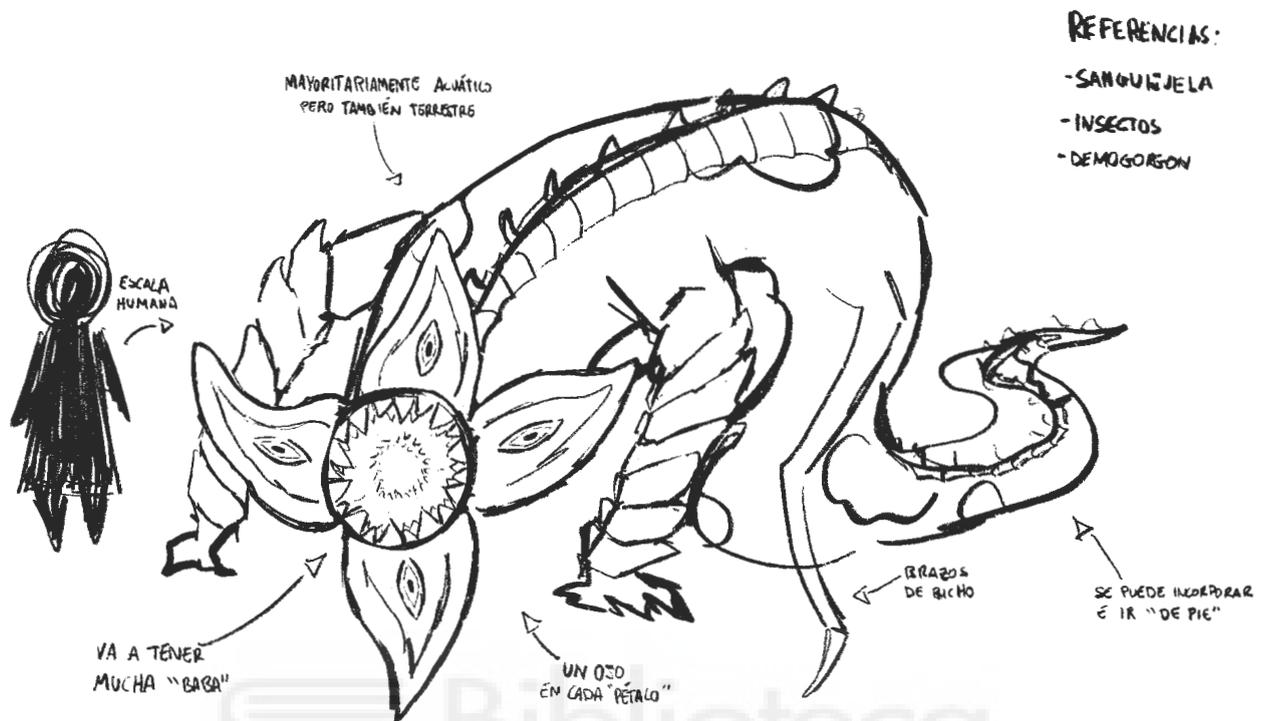


Fig.31: Primer boceto de Siridean.

Siridean se trata de una criatura hostil mayoritariamente acuática. Este monstruo ataca de manera sigilosa aunque cuando está cerca se escucha la viscosidad que su cuerpo produce, dicen que si miras directamente a su enorme ojo te sumerges en desesperación hasta llegar a la locura.

Inicialmente el diseño consistía en una especie de sanguijuela a la que le cubren la boca unos "pétalos" que son sus propios ojos, pero decidimos que no se entendía demasiado bien el concepto y lo cambiamos por un ojo gigante y viscoso que le añade al personaje más misterio.



Fig.32: Pruebas de color de Siridean.

En cuanto a las pruebas de color, ya que la criatura es mayoritariamente acuática probamos una colorimetría más fría, aún así también quisimos experimentar con tonos tierra.

4.4.3 Escenarios



Fig.33 y 34: Ejemplos de procedimientos semi-aleatorios.

A la hora de diseñar los diferentes escenarios usamos la técnica de procedimientos semi-aleatorios, que consiste en superponer y distorsionar imágenes para crear nuevas a partir de estas; de esta manera surgen composiciones más completas y dinámicas.

Hicimos 10 bocetos de escenarios, de nuevo con la técnica de *thumbnails*, de los cuales se escogieron los más interesantes para llevar a cabo.



Fig.35: Thumbnails de escenarios creados a partir de procedimientos semi-aleatorios.

4.4.4 Maquetación de libro

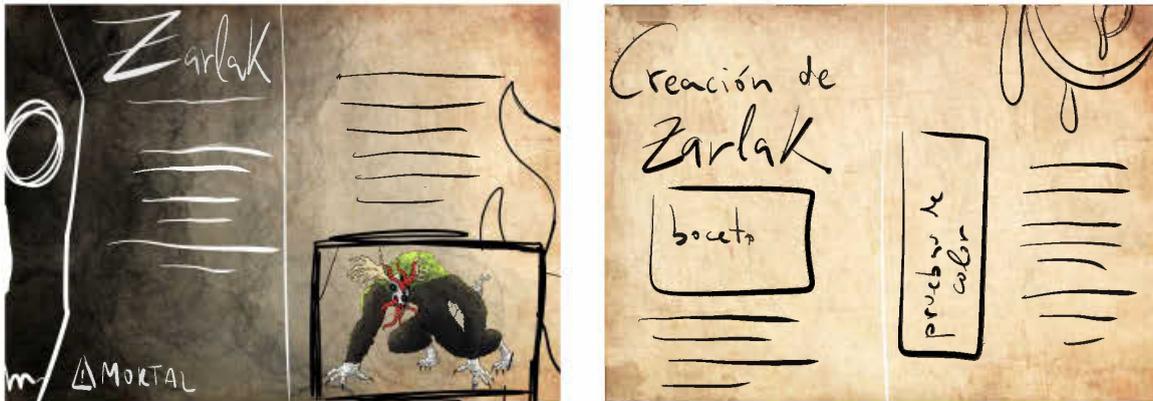


Fig.36: Bocetos de maquetación para páginas de Zarlak.

Finalmente se crearon bocetos de maquetación para un futuro proyecto de libro sobre nuestro videojuego. Para plasmar la estética del videojuego se decidió usar un fondo texturizado de papel viejo y se crearon pequeñas ilustraciones para acompañar al contenido informativo de las páginas. En la figura 36 se pueden observar dos ejemplos de página para uno de los enemigos, Zarlak.



Fig.37: Bocetos de maquetación para páginas de Killian.

Aparte de crear las páginas de uno de los enemigos, diseñamos también dos para el personaje principal; Killian. En ambos casos desarrollamos una página doble para la información del personaje y otra página doble del proceso a la hora de crear el diseño final de ambos.

5. RESULTADOS

Llegados a este punto, presentamos los resultados finales de este proyecto, que constan de:

- Dos fichas de personajes, donde se puede apreciar un busto de cada uno, varias expresiones, una pose de frente y otra pose más dinámica. Además de una ilustración en la que los dos personajes interactúan mostrándonos la dinámica que hay entre ellos.
- Tres ilustraciones de enemigos donde se aprecia la naturaleza de cada criatura.
- Tres ilustraciones de escenarios donde se puede observar la atmósfera en la que transcurre la historia.
- Cuatro páginas dobles de muestra de un futuro proyecto de libro posterior al videojuego.





Fig.38: Ficha de personaje, Killian.



Fig.39: Ficha de personaje, Attor.

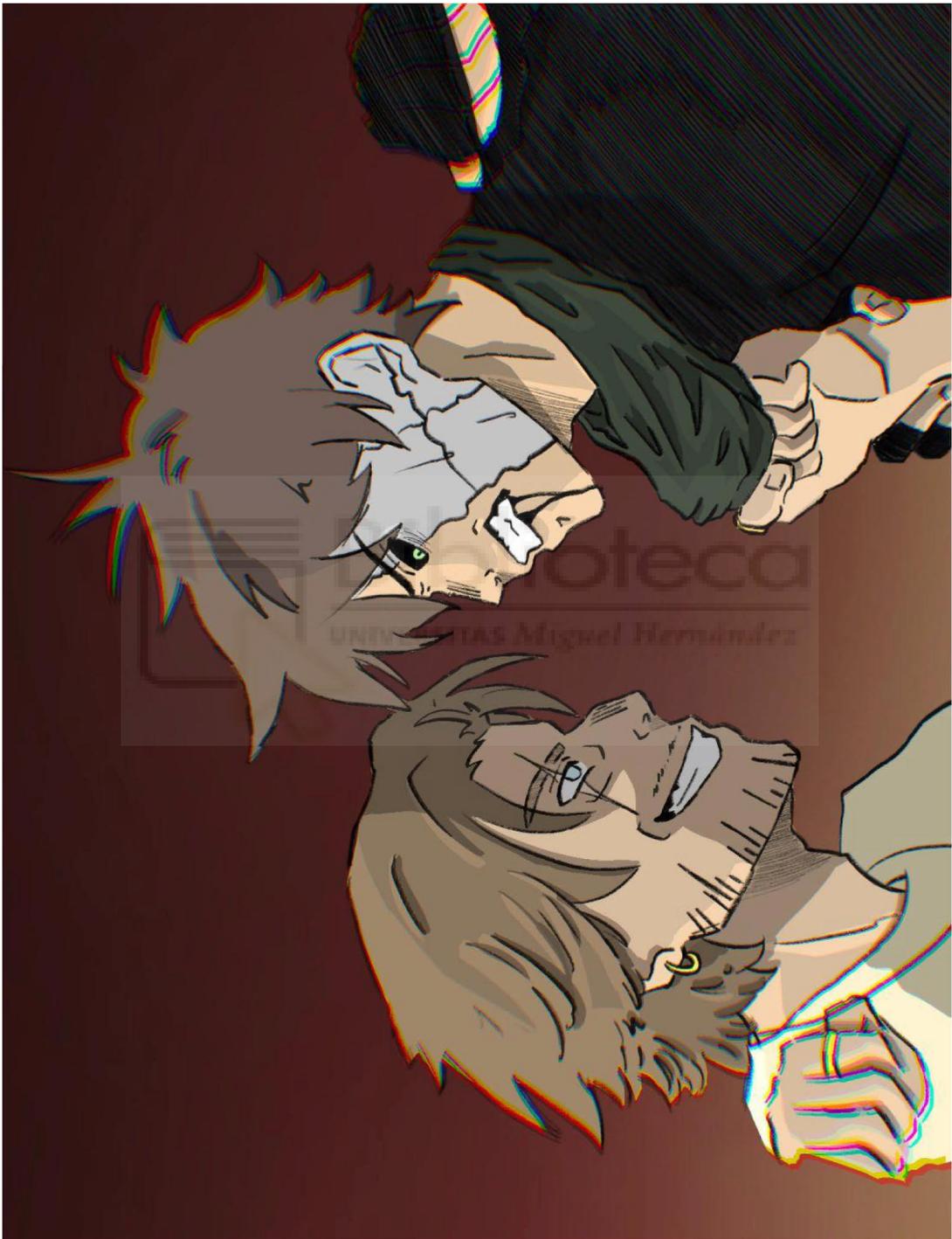


Fig.40: Ilustración que muestra la dinámica entre los dos personajes principales.



Fig.41: Ilustración final de enemigo, Bronimir.



Fig.42: Ilustración final de enemigo, Zarlak.



Fig.43: Ilustración final de enemigo, Siridean.

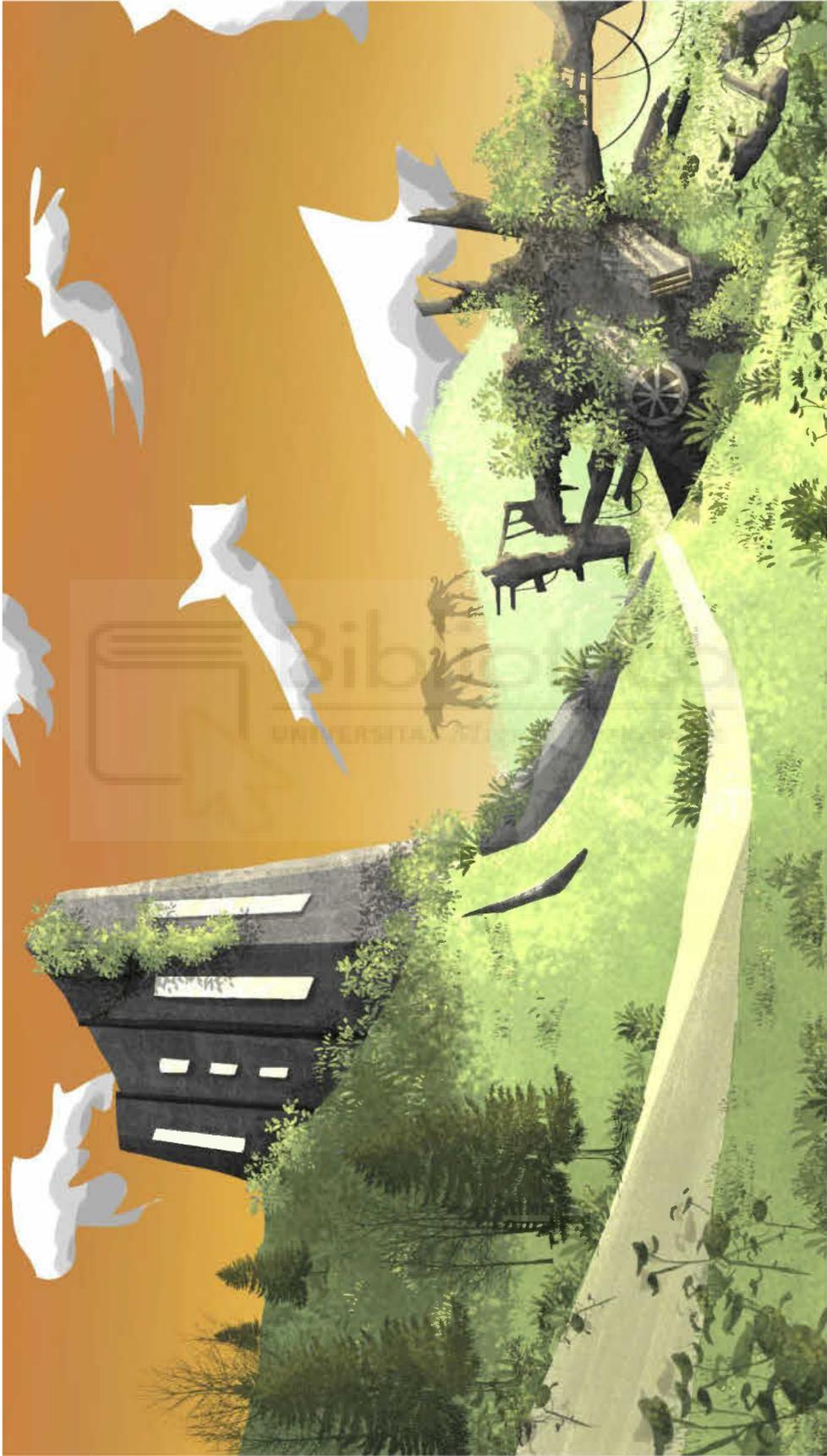


Fig.44: Ilustración final de entorno, La pradera solitaria.



Fig.45: Ilustración final de entorno, La isla muerta.



Fig.46: Ilustración final de entorno, El bosque de los secretos.



ZARLAK

Guardián del bosque

En las zonas más frondosas del bosque habitan todo tipo de seres. Todos y cada uno de ellos tienen algo en común: están sometidos al Guardián del bosque: Zarlak.

Zarlak es un monstruo despiadado y lleno de agresividad que no dudará en atacar a todo aquello que se mueva, es por ello que nadie se atreve a revelarse contra él. A pesar de poder parecer que es simplemente una bestia sin pensamientos, su inteligencia llega a sobrepasar todos los límites conocidos.

No se sabe de dónde proviene ni desde cuando existe, puede ser que sea casi tan antiguo como el universo.

Carece de emociones pero su inteligencia le permite identificar el dolor ajeno, algo que disfruta. No habría otra manera de describirlo que no sea una bestia digna de pesadilla.



Zarlak mide aproximadamente dos metros y medio y tiene un peso de alrededor de 780kg. Aunque pudiera parecer que por su peso es lento, es una criatura ágil y veloz.

A la hora de cazar se camufla entre la naturaleza y se desplaza por las copas de los árboles.

Si escuchas sus rugidos es porque él ya te está dando caza. Aún si no lo puedes ver, Zarlak sabe exactamente en que posición te encuentras, y no dudará en atacarte.

Su cráneo se abre en dos partes dando paso a sus largos tentáculos con los que asfixia a sus presas antes de devorarlas.

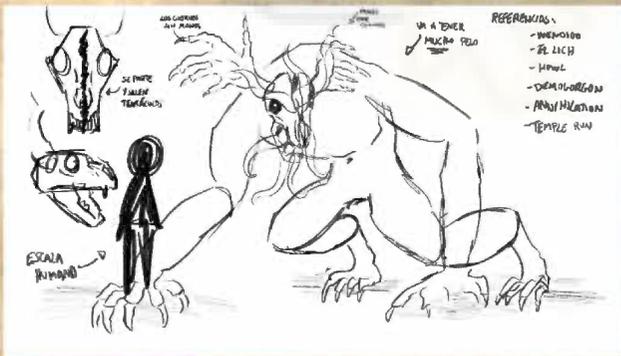


 PELIGRO: MORTAL

Creación de: ZARLAK

A la hora de crear a Zarlak teníamos dos conceptos claros que queríamos implementar: unos cuernos que tuvieran forma de manos y tentáculos que salieran de las entrañas de la bestia.

Por otro lado, hicimos una amplia investigación en cuanto a referencias, llegando a inspirarnos principalmente de la leyenda del *Wendigo*, *El Lich de Hora de aventuras* (2010) o *El Oso de Annihilation* (2018).



Con los conceptos del personaje ya definidos creamos a partir de nuestras referencias nuestro primer boceto acompañado de algunas "notas" sobre la apariencia física de Zarlak,



Perfeccionamos el boceto y lo pasamos a un lineart más limpio para posteriormente comenzar con las pruebas de color. Nuestro personaje en específico queríamos que tuviera el pelaje oscuro para mayor contraste con las extremidades y el rostro, que queríamos que tuvieran un color más claro.

Se crearon distintas pruebas de color como las que se puede observar a la derecha, teniendo en cuenta lo dicho anteriormente.



Para determinar sus colores finales, decidimos unir varias pruebas de color en una sola, ya que se creaba más contraste al usar colores como el rojo y el verde, que son complementarios entre si.

Finalmente, nuestro diseño de Zarlak nos muestra las características de esta bestia tales como:

-Su naturaleza agresiva y despiadada.

-Su fuerza bruta.

-Su mimetización con su entorno, en este caso el bosque.



Killian

El chico con alma de guerreo

Killian es un adolescente proveniente de El Páramo, un planeta de bioma desértico que es conocido por ser un planeta pobre.

Este joven tiene como objetivo convertirse en soldado de una de las mayores fuerzas militares del universo. Este deseo le proviene de un gran sentido de la justicia desarrollado a raíz de una catástrofe; en una de las guerras intergalácticas de su planeta le arrebataron lo único que tenía, a su madre. Es por ello que le rinde homenaje a través de una tradición de su pueblo, llevando una pequeña trenza en el cabello. Desde aquella desgracia quedó a cargo del coronel Vlad, un viejo amigo de la familia.

El coronel se embarcó en una misión un tanto extraña; misteriosamente se había abierto un gigantesco agujero en el planeta Ruhm Schön. Pasaron las semanas y Killian sentía un mal presentimiento, por lo que sin pensarlo mucho más, robó una nave y se encaminó a descubrir que es lo que había ocurrido en aquel lugar.

Killian es un novato ágil pero no muy fuerte, a pesar de eso, es muy cabezota e intentará conseguir su propósito sea como sea.

Se toma la justicia muy en serio y eso hace que sea impulsivo y no piense sus acciones antes de ejecutarlas. Aún así, nunca tiene malas intenciones y es un chico muy honrado y amable con los demás.



Durante la historia Killian se encontrará con Attor, un adulto que de casualidad terminó dentro del gran agujero.

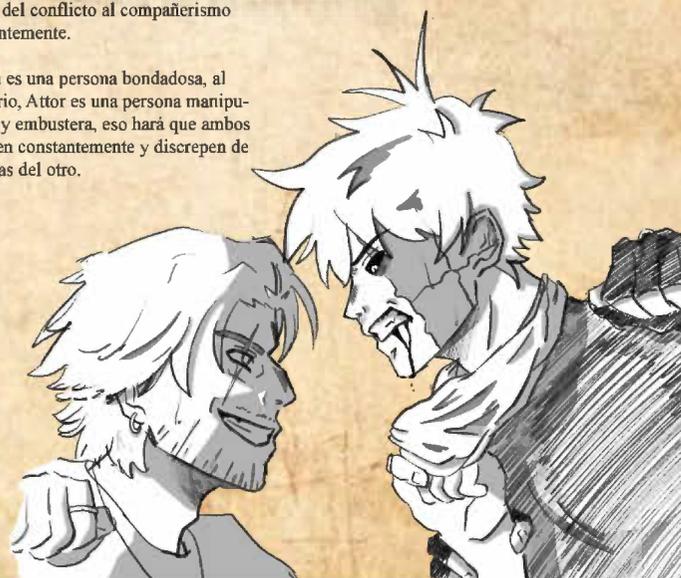
Por conveniencia de cada uno, decidirán acompañarse mutuamente a escapar de ese lugar. Pero no todo será de color de rosa, ya que Killian tiene una actitud muy distinta a la que tiene Attor.

La dinámica de estos dos personajes pasará del conflicto al compañerismo constantemente.

Killian es una persona bondadosa, al contrario, Attor es una persona manipuladora y embustera, eso hará que ambos choquen constantemente y discrepen de las ideas del otro.

Conforme vaya avanzando su relación, verán que tienen más en común de lo que esperan, y que realmente se llegan a complementar entre sí.

En la imagen de abajo se puede observar como sería la dinámica de ambos personajes entre ellos.



Creación de: Killian



Antes de empezar con la creación visual de un personaje, debemos tener claro cómo va a ser el carácter o personalidad de este. Una vez hemos conceptualizado nuestra idea a partir de *brainstormings* y demás, los primeros pasos para el desarrollo de nuestro protagonista, Killian, fueron crear diferentes siluetas de manera rápida y esquemática para conseguir una primera base en cuanto al diseño de nuestro personaje.



Una vez creadas las siluetas, tenemos una mayor facilidad para imaginarnos al personaje, así que creamos una serie de outfits mediante un estudio detallado de vestimentas y colores.

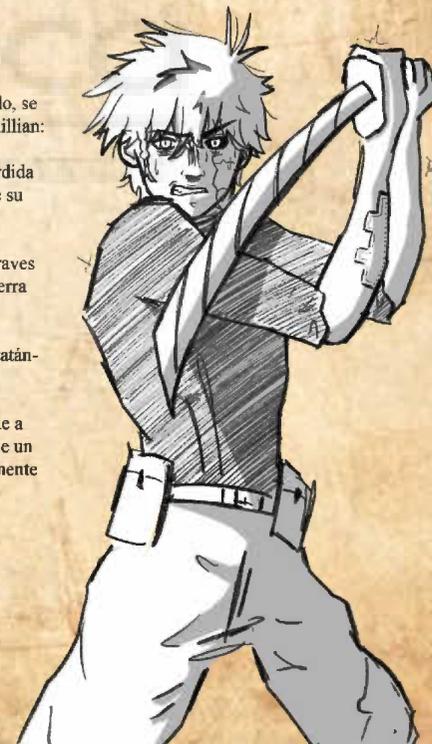


Se creó un primer diseño del rostro de Killian a partir de la historia que queríamos contar sobre él. Lo común es explorar distintas opciones e ir descartando los diseños que no lleguen a convencernos, es por ello, que se llevó a cabo un rediseño más definido, perfeccionando sus facciones.

Con nuestro diseño final ya perfeccionado, se muestran los rasgos que caracterizan a Killian:

- La trenza del pelo, que simboliza la pérdida de su madre, una tradición de la gente de su planeta.
- Las prótesis robóticas, a causa de las graves heridas que sufrió de pequeño en una guerra intergaláctica.
- Atuendo básico y cómodo para pelar, tratándose de un aspirante a militar.

Como conclusión, Killian es un joven que a pesar de no tener mucha experiencia tiene un alma de guerrero que lo lleva a ser totalmente impulsivo en cuanto a sus acciones.



6. BIBLIOGRAFÍA

Alinger, R. (2007), *Star Wars Art: Ralph McQuarrie*. Editorial Abrams Us.

Alvado, E. (2022), *TITÁN. Concept art de un mundo de fantasía épica para un juego de rol* [TFG de Bellas Artes, Universidad Miguel Hernández].

<https://dspace.umh.es/bitstream/11000/27915/1/TFG%20Alvado%20Ferrer%2c%20Evelin.pdf>

Barracon S. (2024), *Bestiario grotesco de los videojuegos*. GamePress Editorial.

Bruckner D. (Director), (2017). *The ritual* [Película]. Netflix.

Capcom (2005), *Resident Evil 4*. Videojuego.

Capcom (2021) *Resident Evil Village*. Videojuego.

CEI: Centro de Estudios de Innovación. (s.f.). *¿Qué es el ConceptArt y en qué consiste?*

<https://cei.es/que-es-el-concept-art-y-en-que-consiste/>

DeVuego. (s.f.). *Diccionario de Videojuegos en Español*.

<https://www.devuego.es/gamerdic/termino/survival-horror/>

Fernández D. (2020). *Concédenos ojos. Bloodborne y el terror cósmico interactivo* [TFG de Español: Lengua y Literatura, Universidad de Valladolid].

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/45649/TFG_F_2020_29.pdf?sequence=1

From Software, (2015) *Bloodborne*. Videojuego.

Garland A. (Director), (2017). *Annihilation* [Película]. Paramount Pictures.

Historia National Geographic. (20 de agosto de 2024). *H.P. Lovecraft, creador de mundos imaginarios*.

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/h-p-lovecraft-creador-mundos-imaginarios_14570

Imágenes de los moodboards y referencias extraídas de Pinterest.

<https://es.pinterest.com/psanchezmula/referencias-tfg/>

Línea Excelsior. (s.f.). *Dan Mora Chaves*.

<https://fichas.universomarvel.com/autores/moradan.html>

- Lovecraft, H.P (1919), *Dagon*. Alianza Editorial.
- Lovecraft, H.P (1922), *La tumba (Relatos de terror)*. Editorial Edaf.
- Lovecraft, H.P (1927), *El horror sobrenatural en la literatura*. Editorial Valdemar.
- Lovecraft, H.P (1928), *La llamada de Cthulhu*. Editorial Alma.
- Lovecraft, H.P (1936), *La sombra sobre Innsmouth*. Mestas Ediciones.
- McTiernan, J. (Director), (1987). *Predator* [Película]. 20th Century Fox.
- MiHoYo, (2020), *Genshin Impact*. Videojuego.
- Muy Interesante. (2 de diciembre de 2024). *Wendigo: La criatura mitológica de los grandes lagos*.
<https://www.muyinteresante.com/actualidad/29986.html>
- Naughty Dog (2013) *The last of us*. Videojuego.
- Naughty Dog (2020) *The last of us Part II*. Videojuego.
- Reza J., Ruiz D. (2007). *Un descenso al abismo: H.P. Lovecraft y el horror sobrenatural en la psicología* [Tesis de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México].
<https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000618479/3/0618479.pdf>
- Scott R. (Director), (1979). *Alien the eight passenger* [Película]. 20th Century Fox.
- Supermassive Games (2015) *Until Dawn*. Videojuego.
- Tango Gameworks (2014), *The Evil Within*. Videojuego.
- Team Silent (2001), *Silent Hill 2*. Videojuego.
- Team Silent (2004), *Silent Hill 4: The room*. Videojuego.
- Universidad Europea Creative Campus. (14 de marzo de 2024). *Qué es un moodboard y para qué sirve*.
<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/moodboard/>
- Unknown Worlds Entertainment (2015), *Subnautica*. Videojuego.
- VanderMeer J. (2014), *Annihilation*. Editorial Destino.
- Vicentelli E., Linke C., Yee A., Charrue P., Delord A, (2024) *The Art and Making of Arcane*. Norma Editorial.