

THE ART OF

ANARCHY RAIDERS



TRABAJO DE FIN DE GRADO

ALEJANDRO GONZALEZ ALCOBRE

GRADO EN BELLAS ARTES (ILUSTRACION Y ANIMACION)

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

CURSO 2021-22

THE ART OF
**ANARCHY
RAIDERS**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Alumno: Alejandro González Alcobre

Tutora: Laura Mesa Lima

Ámbito: Ilustración y Animación

Universidad de La Laguna. Grado en Bellas Artes (Ilustración y Animación)

Curso 2021-22

Agradecimientos y dedicatoria

Quiero dar mi más sincero agradecimiento tanto a mi familia como a mis amigos, en especial a mi madre, a Raque y a mis compañeros de piso, Slava, Marta, Cy y Luis, que me han apoyado en todo momento para que finalizara este proyecto exitosamente.

Por último, agradezco también a mi tutora Laura por acompañarme y aconsejarme durante todo el recorrido con gran atención e interés.

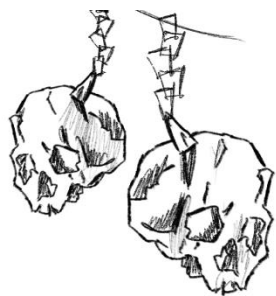


Resumen

En un futuro postapocalíptico donde la radiación ha consumido todo, el Caribe es el único lugar que permite la vida humana. Aquí, un grupo de supervivientes forjó La Anarquía, una comunidad que busca vivir libres de líderes y mandatos, en la poderosa isla de El Diamante, hallada por este grupo en su búsqueda de un nuevo hogar. Tiempo después comienza a ser atacada por La Tierra Ordenada, una sucia dictadura ejercida por el cruel Guvnor. Gracias a los recursos del Diamante, La Anarquía es capaz de defenderse, pero, un día, este poder cayó...

Este es el argumento del videojuego para el que presento mi trabajo artístico, *The Art of Anarchy Raiders*. Este libro de arte contempla el trabajo de *concept art* necesario para un videojuego, punto clave de su preproducción. A través de esta propuesta, se ha buscado un estilo que fuera apropiado a la temática y atractivo para el jugador. Se ha realizado a través de herramientas digitales tanto los bocetos como los diseños finales, y todo el arte se ha unido y maquetado para crear el libro que lo recoge.

Palabras clave: concept art, diseño, ilustración, videojuegos, preproducción, arte digital.



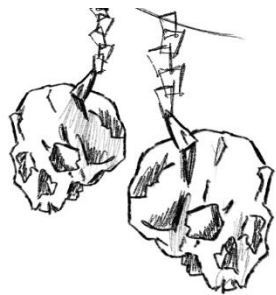
Abstract

In a post-apocalyptic future where radiation has consumed everything, Caribbean is the only place that allows human life. Here, a group of survivors created The Anarchy, a community that seeks to live free of leaders and mandates, on the powerful island The

Diamond, found by this group in its search for a new home. Time after, it begins to be attacked by The Orderly Earth, a dirty dictatorship exercised by the cruel Guvnor. Thanks to the resources of The Diamond, Anarchy is able to defend itself, but, one day, this power fell...

This is the plot of the videogame for which I present my artwork, The Art of Anarchy Raiders. This art book contemplates the *concept art* necessary for a video game, a key point in its pre-production. Through this proposal, a style has been sought that would be appropriate to the theme and attractive to the player. Both the sketches and the final designs have been made through digital tools, and all the art has been put together and laid out to create the book that includes it.

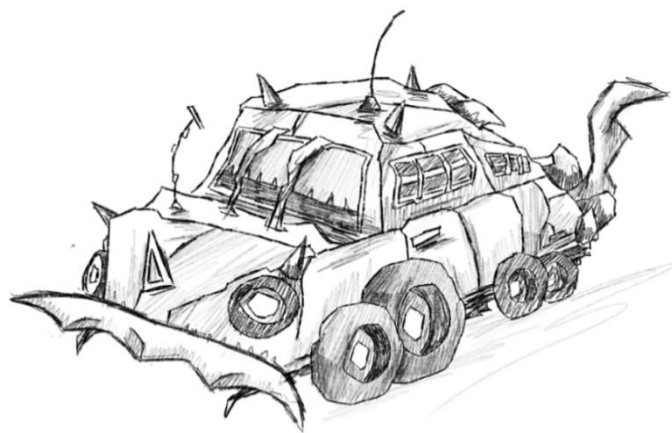
Keywords: concept art, design, illustration, video games, preproduction, digital art.



INDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos.....	9
MARCO TEÓRICO.....	10
¿Qué es un videojuego?.....	10
Pre-producción artística de un videojuego. ¿Qué es el <i>Concept Art</i> ?.....	13
El libro de arte.....	16
El <i>Worldbuilding</i>	18
El anarquismo. Bases y breve análisis histórico.....	22
Principios del anarquismo. Libertad, Igualdad y fraternidad.....	26
El derecho en el anarquismo.....	28
Críticas al anarquismo y análisis de viabilidad real.....	28
Resumen histórico de la piratería en el Caribe.....	30
REFERENCIAS.....	34
Referencias para el estilo artístico.....	34
Referencias para el libro de arte.....	47

TARGET Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	53
METODOLOGÍA.....	54
PROPUESTA CREATIVA.....	56
<i>Anarchy Raiders</i> . Argumento y mecánicas del videojuego.....	56
Bocetos y pruebas.....	61
Diseño final del libro.....	66
CONCLUSIONES.....	77
BIBLIOGRAFÍA.....	79
ANEXOS.....	82



INTRODUCCIÓN

Desde el momento en que comencé el grado en Bellas Artes, contaba con un gran interés por trabajar en el mundo de los videojuegos, en especial en el proceso de preproducción y concept art de este. Por ello y para contar con una primera llave para la puerta hacia este mundo, decidí abordar mi TFG con el objetivo de desarrollar y experimentar el proceso creativo necesario para crear el mundo y temática de un videojuego. Esto me daría unos conocimientos de gran utilidad sobre este ámbito, y aunque es un proceso para el que se necesita más tiempo del que he dispuesto, me ofrece la oportunidad de continuarlo en los siguientes años y de convertirlo en un buen producto para el mercado.

Por lo tanto, este trabajo desembocó, finalmente, en un libro de arte donde recojo todas las ideas y diseños necesarios para la creación de un videojuego de mi invención.



Además, decidí incluir un argumento mediante el cual tratar una temática de mi interés y así aportar algo a través de mi elaboración. El anarquismo fue el tema elegido ya que, con algunas excepciones como *Anarchy Reigns*¹, ha sido poco tratado en este mercado y creo muy interesante investigar debido a que una buena parte de la población tiene prejuicios bastante equivocados sobre este movimiento y no conoce las verdaderas ideas que plantea. Introduciéndolo en el videojuego, puede ayudar a que muchas de estas personas tengan una visión menos condicionada.

Por último, además del trabajo de diseño, este TFG contiene los contenidos teóricos que me han sido necesarios para realizar el proyecto, desde cómo desarrollar un buen *concept art* hasta teoría e historia del anarquismo.

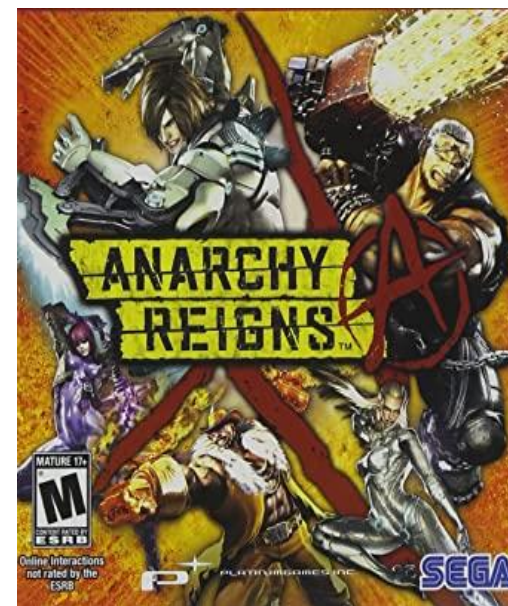


Fig. 1

¹ Videojuego de PlatinumGames, lanzado al mercado en Europa en 2013.

Fig. 1: *Portada de Anarchy Reigns*, PlatinumGames, 2013. Extraído de https://i.3djuegos.com/juegos/7129/max_anarchy/fotos/ficha/max_anarchy-1787167.webp.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar la preproducción artística de un videojuego original creando su libro de arte, con la posibilidad de una futura producción.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar una base teórica que permita desarrollar la temática del videojuego.
- Crear todos los elementos necesarios para lograr un mundo verosímil.
- Desarrollar un estilo artístico apropiado que se acomode a la temática del videojuego.
- Unir y maquetar todo el proceso artístico del videojuego en un libro que lo refleje a la perfección.



décadas de los 70 y 80 en las que comenzaron a eclosionar esta industria⁵ con el arcade, etapa comenzada con el lanzamiento de *Pong* por parte de Atari en 1972. En 1982, las salas de juego ya generaban más dinero que la música y el cine. Poco a poco se empezaron a crear consolas domésticas, y en 1994 *PlayStation* se coronó como la primera consola en vender más de 100 millones de unidades. Este mercado continúa en aumento hasta el día de hoy, donde los videojuegos ya forman parte de la cultura popular y donde muchas personas pueden incluso vivir jugando a ellos por medio de los *eSports*⁶.



Fig. 3



Fig. 4

⁵ En los 70 y 80 comenzaron a estar disponibles los llamados videojuegos arcade, concebidos para las distintas máquinas recreativas que se podían encontrar en lugares públicos como restaurantes, bares o centros comerciales. Esto les dio una gran popularidad y fue clave para todo el desarrollo posterior de la industria.

⁶ Los *eSports* son competiciones profesionales donde varios jugadores se enfrentan en diferentes disciplinas de los videojuegos, como deportes, juegos bélicos, etc.

Fig. 3: *Nought and Crosses*, Sandy Douglas, 1952. Extraído de https://newsboilerv1storage.blob.core.windows.net/news/558261_0.jpg.

Fig 4: *PlayStation*, SONY Entertainment, 1994. Extraído de

https://static.turbosquid.com/Preview/2019/03/25__18_01_49/PlayStation_Classic_Console_Set_00.jpgFB09795C-BFA6-478C-9969-22F062DF3612Large.jpg

No obstante, como comenté anteriormente los videojuegos son diferentes entre sí, y aunque el principal objetivo de estos es entretener al jugador, en muchas ocasiones no es la única función que poseen. Algunos de ellos poseen un gran contenido histórico, político, filosófico e incluso mitológico con el que el jugador puede obtener conocimientos culturales y didácticos que le enriquecen mientras juegan.

Sin ir más lejos, la popular saga *Assassin's Creed*⁷ enfoca cada una de sus entregas en un periodo histórico diferente, entre ellos la Revolución Francesa o la Revolución Industrial, e incluye personajes y lugares históricos reales en cada una de sus obras. Además, videojuegos como *Red Dead Redemption 2*⁸ han sido utilizados por profesores universitarios⁹ para explicar a sus alumnos la vida en el lejano oeste debido a su complejo realismo fruto de una gran investigación histórica.



Fig. 5

⁷ Saga distribuida por Ubisoft Entertainment desde 2008. Esta popular saga desarrolla cada una de sus entregas ha contado con apariciones de personajes como Benjamin Franklin, Cleopatra, George Washington o Leonardo Da Vinci, entre otros muchos.

⁸ Rockstar San Diego, Rockstar North, 26 de octubre de 2018.

⁹ Avilés, Luis, "Un profesor de universidad utiliza Red Dead Redemption 2 para dar clases de historia", Alfabetajuega, publicado el 1 de diciembre de 2021, <https://alfabetajuega.com/rockstar/un-profesor-de-universidad-utiliza-red-dead-redemption-2-para-dar-clases-de-historia#:~:text=Tore%20Olsson%2C%20profesor%20de%20Historia,periodo%20entre%201899%20y%201911.>

Fig. 5: *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018. Extraído de https://image.api.playstation.com/cdn/UP1004/CUSA03041_00/Hpl5MtwQgOVF9vJqlfui6SDB5Jl4oBSq.png.

PRE-PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE UN VIDEOJUEGO. ¿QUÉ ES EL *CONCEPT ART*?

1. El trabajo de *concept art* es empleado en diversos ámbitos como el cine, los videojuegos, o el cómic, siendo la función de un *concept artist*¹⁰ la de transformar ideas en imágenes, diseñando así todo tipo de elementos como personajes, vehículos, escenarios, arquitecturas, etc. Todos ellos se envían a producción para que los equipos de modelado y *VFX*¹¹ se encarguen de

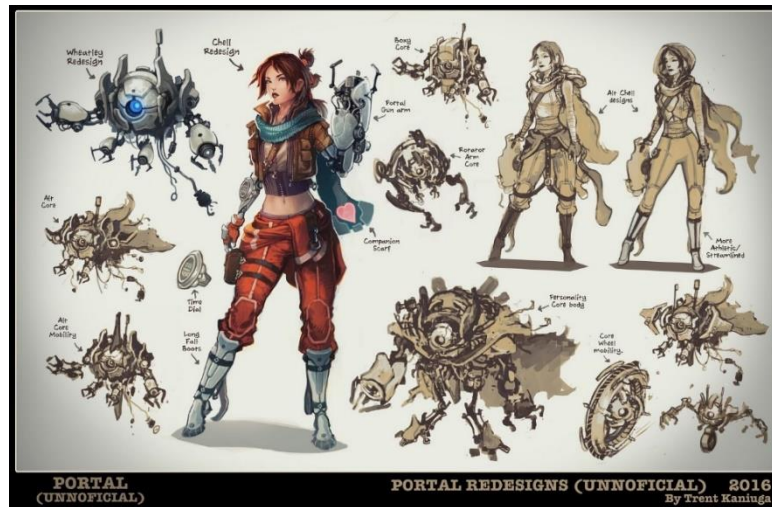


Fig. 6

procesarlos para el proyecto en cuestión. A lo largo de esta tarea se hace una intensa búsqueda de referencias visuales, bocetos, pruebas de color y lluvias de ideas¹² para encontrar la estética más adecuada.

Esta tarea es indispensable en el desarrollo de una obra audiovisual, ya que genera los cimientos del proyecto y sin ella hay más probabilidad de retrasos, correcciones e inconvenientes. Es por ello por lo que la producción se hace mucho más barata y productiva. Poniendo un ejemplo: una empresa de videojuegos desea crear un personaje. En vez de encargar al equipo de modelado que diseñen varios personajes en 3D,

¹⁰ No confundir con el movimiento artístico del Arte Conceptual.

¹¹ *VFX*: efectos especiales (visual effects en su traducción literal del inglés).

¹² En muchas ocasiones, el *concept artist* debe guardar y hacer públicas todas las referencias utilizadas para su trabajo. Esto se hace para proteger los derechos de autor y evitar plagios.

Fig. 6: *Portal Redesigns*, Trent Kaniuga, Portal Redesigns, 2016. Extraído de https://miro.medium.com/max/1400/0*ez5XAoNgDK2cFekM.

con el debido tiempo que ocuparía la tarea, es mucho más rápido y efectivo encargar a un *concept artist* varios diseños 2D (a tradicional o digital) de ese futuro personaje y posteriormente encargar un único modelado del diseño elegido.

Para esta tarea es imprescindible conocer el contexto del personaje o escenario y el estilo gráfico que debe tener. Esto lo explica muy bien el artista conceptual y director de arte Jean Fraise en una de sus entrevistas:

“El concept art es una rama del arte visual. Su definición más pura es: la resolución de problemas narrativos y estéticos con elementos visuales. Crear imágenes y diseños para responder a las diferentes problemáticas de una historia. Si el artista hace bien su trabajo, el espectador recibe la información visual como un subtexto de la historia, lo cual brinda profundidad al mundo que creamos y provee una experiencia memorable.”¹³



Fig. 7

¹³ Vázquez, Martín Julio, “¿Qué es el concept art?”, Domestika, publicado el 29 de abril de 2019, <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>.

Fig. 7: Jean Fraise, Domestika, extraído de https://cdn.domestika.org/c_fill,dpr_auto,f_auto,pg_1,t_base_params/v1619606849/course-covers/000/002/189/2189-original.jpg?1619606849

El *Concept Art* puede tener muchas formas y cada artista lo plantea con técnicas diferentes, desde un pequeño boceto a lápiz hasta una ilustración a color y finalizada. Un ejemplo muy sencillo de *concept art* son los diseños de *Around the World*, canción del grupo *Daft Punk*, por el artista Michel Gondry. Dibujos muy sencillos pero entendibles por todos. Un ejemplo de un *concept art* más elaborado podría ser el de Ryan Church para la serie *The Mandalorian*¹⁴. Son estilos igual de válidos que se acomodan a las propuestas para las que se desarrollan. Hay artistas que prefieren mantener un estilo único para todos sus trabajos y otros que lo adaptan según la tarea a desarrollar (por ejemplo, un estilo diferente para una película de animación que para un drama con actores reales). Estos segundos pueden tener la ventaja de trabajar en más campos, pero los artistas que mantienen un único estilo tienen mayor capacidad de perfeccionarlo, lo cual también es una gran ventaja.



Fig. 8



Fig. 9

¹⁴ "The Mandalorian", Disney, 2019.

Fig. 8: *Bocetos de Around The World*, Michel Gondry, 1997. Extraído de https://cdn.domestika.org/c_fit,dpr_auto,f_auto,t_base_params,w_820/v1595859338/content-items/005/328/622/Gondry-original-original.png?1595859338.

Fig. 9: *Concept art de The Mandalorian*, Christian Alzmann, 2019. Extraído de <https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/the-mandalorian-2-4-1578514287.jpeg>.

EL LIBRO DE ARTE

Un libro de arte (no confundir con libro de artista¹⁵) es un libro realizado tras haber finalizado el desarrollo de un videojuego y, normalmente, publicado tras la comercialización de este. En él se incluye todo el desarrollo y la investigación artística realizados en su preproducción y producción, desde los primeros bocetos, las pruebas de color, las imágenes definitivas e incluso ilustraciones o diseños que no llegaron a aparecer en el producto final. Todo ello muestra la evolución del proceso creativo y cada vez son más empresas las que publican estos libros, ya que son de gran utilidad como referencia y herramienta de aprendizaje para artistas que quieren adentrarse en el mundo del arte para videojuegos.

En un libro de arte no deben estar necesariamente todos los diseños al completo, sino los necesarios para comprender el mundo y la temática del videojuego, así como poder observar el proceso de creación de los diferentes elementos.



Fig. 10

¹⁵ El libro de artista muestra ciertas obras de un artista. No es un libro de arte, sino que es una obra de arte en sí misma.

Fig. 10: *The Art of The Last of Us 2*, Bethesda Softworks, 2020. Extraído de <https://tienda.notodoanimacion.es/wp-content/uploads/2021/06/0829f1d04529ca14d181399445768c50.jpeg>.

Incluir bocetos e ideas desechadas además de imágenes finales amplía el abanico de información para los jugadores y le dota de un mayor interés al conocer el proceso creativo que conlleva. Algunos ejemplos de alto nivel podrían ser *The Art of The Last of Us II*, *The Art of Dishonored 2*¹⁶ y *The Art of DOOM Eternal*¹⁷.

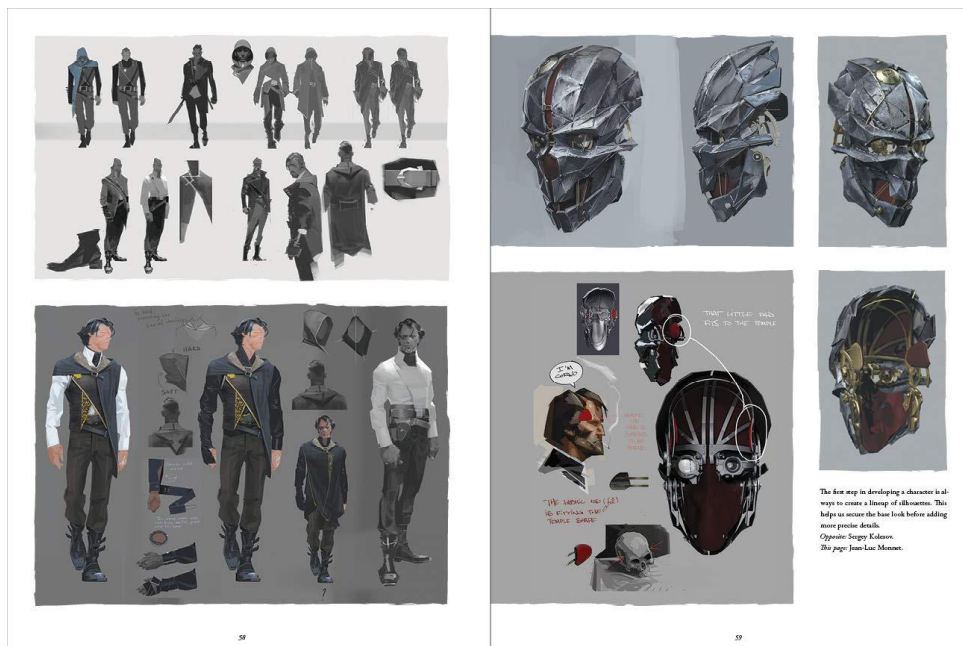


Fig. 11



Fig. 12

¹⁶ Bethesda Studios, "The Art of Dishonored 2", Dark Horse Books, 1 de diciembre de 2015.

¹⁷ Bethesda Softworks, "The Art of DOOM Eternal", Dark Horse Books, 24 de marzo de 2020.

Fig. 11: *The Art of Dishonored 2*, Bethesda Studios, 2015. Extraído de https://m.media-amazon.com/images/I/515ocn5qpLL._AC_SY1000_.jpg.

Fig. 12: *Concept art de Assassins Creed Unity*, Nacho Yague, 2014. Extraído de https://cdn.domestika.org/c_limit,dpr_auto,f_auto,q_auto,w_820/v1508404680/content-items/002/113/439/nacho-yague-acu-ev-sorbone-roofchase-nachoya%ague-original.jpg?1508404680.

EL WORLDBUILDING



Fig. 13

A la hora de crear un mundo fantástico, ya sea para una película, libro, videojuego o cualquier otra obra de ficción, es necesario seguir una serie de pautas para crearlo de una manera verosímil donde todo funcione, y además es necesario comprender qué es un mundo fantástico.

Fig. 13: *The beauty of worldbuilding*, Medium. Extraído de https://miro.medium.com/max/1400/0*9nCGgg5le69MkrKv.jpg.

Un mundo fantástico es una forma de construir la realidad a través del lenguaje que se utiliza en la ficción (en literatura, videojuegos, cine...). Es decir, pueden tener leyes iguales a las de nuestro mundo real o pueden ser completamente diferentes.

Podemos encontrarlo presentado como un mundo cotidiano que se rompe en un punto del relato por un hecho inexplicable, llegando a justificarlo con razones lógicas o no tener un motivo racional.



Fig. 14



Fig. 15

Este tipo de mundos busca provocar sorpresa, duda, extrañeza frente a lo representado en la obra. Un ejemplo de esto podría ser *La metamorfosis*, de Franz Kafka, *Final del juego*, de Julio Cortázar, o *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll.

Fig. 14: *Alicia en el País de las Maravillas*, Lewis Carroll, 1865. Extraído de <https://img2.rtve.es/i/?w=1600&i=1449146647276.jpg>.

Fig. 15: *Horizon: Zero Dawn*, Guerrilla Games, 2017. Extraído de <https://images7.alphacoders.com/108/1082264.png>.

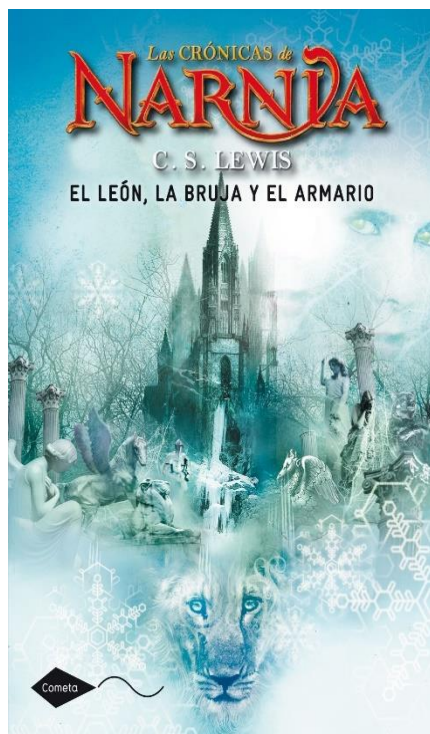


Fig. 16

Para que este mundo sea verosímil, debemos construirlo correctamente, conociéndose este proceso como *Worldbuilding*²⁰. El objetivo es que nuestra obra tenga una identidad y que los elementos del mundo que planteemos (fantástico o no) no estén vacíos o se contradigan. En un mundo coherentemente creado, como los de Tolkien o Lewis Carroll²¹, no nos parece raro encontrar orcos, elfos, etc, ya que están muy bien edificados, con historia y escenarios que se complementan con naturalidad. Además, el *Worldbuilding* abarca desde conceptos amplios como la creación de una especie hasta elementos menores como un conflicto social en un drama o la estructura de una organización mafiosa.

Para historias ambientadas en futuros imaginarios o universos fantásticos basados en civilizaciones pasadas, la investigación histórica es esencial para construir estos mundos. Un error a la hora de plantearlo puede ser el no dejar clara la época donde ocurre la historia. Concretarla hace que el espectador se sitúe mejor y nos ayuda a crear e imaginar sucesos e imágenes a partir de ello.

Para crear un mundo efectivo y creíble, la historia debe ser sólida y tener coherencia con el mundo que la rodea. La mejor forma de explicarla no es contarla, sino mostrarlo a partir de escenas. El ambiente que creemos es crucial para que esta historia funcione.

²⁰ Worldbuilding: en castellano, creación del mundo.

²¹ J.R.R. Tolkien y Lewis Carroll son de las mayores influencias de literatura fantástica de todos los tiempos. Sus obras, entre las que destacan *El Señor de los Anillos* y *Alicia a través del espejo*, son ejemplos esenciales de cómo crear un buen mundo de ficción.

Fig. 16: *Las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario*, C.S. Lewis, 1952. Extraído de <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81o9LUREAL.jpg>.

Una de las mejores formas para trabajar el *Worldbuilding* es partir de una idea básica que simplifique la información con la que queremos trabajar. A partir de esta idea podremos ir añadiendo elementos, como personajes, poblados, religiones²², etc, que se vayan relacionando con los elementos que ya han sido planteados. Aquí es importante tener clara la historia que vamos a contar antes de crear a los personajes.



Fig. 17

No podemos construir personajes sin saber sus condiciones y qué mundo va a habitar, y si lo hacemos podemos encontrar contradicciones que corregir cuando planteemos la historia, dificultando nuestro proceso.



Fig. 18

²² La religión es un recurso muy utilizado en la creación de un mundo, ya que otorga una capa más de profundidad a los personajes.

Fig. 17. *Big tree*, Richard Layart. Extraído de <https://www.deviantart.com/tag/worldbuilding>.

Fig. 18: *Thumbnail*, Cedric Cunanan. Extraído de <https://www.tribality.com/2019/06/18/worldbuilding-lets-start-with-a-statue/>.

EL ANARQUISMO. BASES Y BREVE ANÁLISIS HISTÓRICO

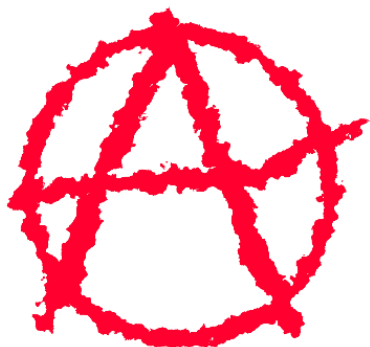


Fig. 19

Dentro del argumento de mi propuesta, el anarquismo ocupa un lugar fundamental²³, siendo el estilo de vida a seguir por los personajes que el jugador controla y el principal motivo del conflicto entre protagonistas y antagonistas. La lucha por la libertad y el rechazo a los mandatarios son continuos en el desarrollo de la trama, y por ello es necesario incluir una breve explicación de las bases anarquistas para comprender mejor este pensamiento y entender su posición dentro del videojuego.

El anarquismo es una filosofía política y social cuyo principal objetivo es la eliminación de cualquier forma de gobierno y cualquier autoridad impuesta. En este sentido, su interés está en el individuo y la sociedad, buscando un cambio social que suprima a todo soberano.



Fig. 20

²³ El anarquismo estará presente a lo largo de todo el videojuego, siendo el principal motivo de discusión entre protagonistas y antagonistas por sus opuestas filosofías.

Fig. 19. *Símbolo anarquista*, autor desconocido. Extraído de <https://w1.pngwing.com/pngs/495/371/png-transparent-red-tree-anarchy-anarchism-symbol-logo-punk-subculture-red-and-anarchist-skinheads-leaf.png>.

Fig. 20. *Propaganda anarquista*, Streetartcorner, 2019. Extraído de <https://ih1.redbubble.net/image.375888340.1467/flat,750x,075,f-pad,750x1000,f8f8f8.jpg>.

Bajo el movimiento anarquista se han realizado numerosos movimientos políticos y sociales con procedimientos muy diferentes, desde los más sosegados a los más radicales, ya que no existe un argumento explícito sobre qué es ser anarquista y qué no.



Fig. 21

Su nombre surge del griego, compuesto por *an*-(sin) y *arkhé* (autoridad), y su connotación actual se origina en el periodo de la Revolución francesa de 1789. Era un término que se utilizaba despectivamente para nombrar aquellos periodos vacíos de poder y llenos de terror que sucedieron la caída de la monarquía a finales del siglo XVIII, teniendo una función despectiva y fue aplicado a personajes como Robespierre²⁴ y los *Enragés*²⁵. Los primeros movimientos anarquistas nacieron del movimiento obrero de inicios del siglo XIX, cuyo objetivo era mejorar las condiciones de trabajo del proletariado. En esta lucha por proteger a la clase baja y buscar la igualdad jugaron un papel muy importante dos movimientos políticos: el comunismo libertario y el socialismo utópico, vertientes más extremas del marxismo²⁶.

²⁴ Maximilien Robespierre: uno de los más ilustres líderes de la Revolución Francesa, presidente de la Convención Nacional y miembro de los jacobinos. Impulsó una sangrienta represión para evitar la caída de la Revolución, acortando libertades e imponiendo normas en favor de una “justicia” muy arbitraria. Fue arrestado y guillotinado en julio de 1794, finalizando con el periodo de revolución.

²⁵ En español, *furiosos*. Fueron un grupo radical que actuó en varios de los momentos más cruciales de la Revolución Francesa. Sin embargo, nunca estuvieron bien coordinados y no se puede decir que tuvieran una doctrina. Varios de sus miembros fueron Jacques Roux, Jean Théophile Victor Leclerc y Claire Lacombe, única mujer del grupo.

²⁶ El marxismo es un sistema filosófico, económico y político que se basa en los ideales de Karl Marx (1818-1883) y Friedrich Engels (1820-1895).

Fig. 21: *Prise de la Bastille*, Jean-Pierre Houël, 1789. Extraído de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4e/Prise_de_la_Bastille.jpg/1200px-Prise_de_la_Bastille.jpg

Los principales pensadores de la filosofía anarquista son muchos, entre ellos William Godwin, Pierre-Joseph Proudhon, Max Stirner, Míjail Bakunin o Émile Armand. Unido a su gran número de pensadores, el anarquismo cuenta con un gran número de variantes²⁷, encontrando entre ellas el anarquismo individualista, el mutualismo, el anarquismo comunista o el anarcosindicalismo, entre otros muchos. En la actualidad, además, han surgido nuevos movimientos con formas más contemporáneas como el anarquismo ecologista, el feminismo anarquista o el anarcocapitalismo²⁸.



Fig. 22

No obstante, todas ellas tienen en común la oposición a cualquier tipo de autoridad. El anarquismo defiende la no existencia de un Estado para que los individuos sean partícipes de la organización de los territorios de manera completamente libre e igualitaria. Según los anarquistas, todo gobierno crea élites minoritarias que no hacen posible esta igualdad real.

²⁸ Para más información de estos movimientos, véase *Anarquismo*. Julia Máxima Uriarte. Caracteristicas.co. 2019. <https://www.caracteristicas.co/anarquismo/>.

Fig. 22: Noam Chomsky. Extraído de <https://www.psicoadictiva.com/wp-content/uploads/blog/2013/12/noam-chomsky1.jpg>.

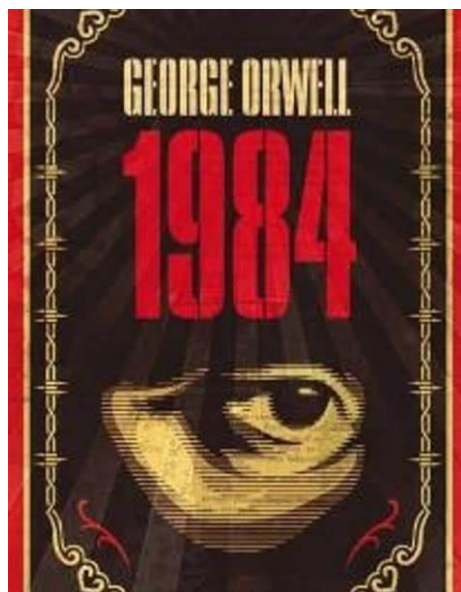


Fig. 23

Por su pensamiento libertario, el anarquismo tuvo además una gran influencia en el arte del siglo XX. Obras como las de Tolstoi, George Orwell²⁹ e incluso dibujantes como Alan Moore³⁰ son ejemplos de esto. En el cine, las obras de Fincher y Jean Vigo se ven influenciadas por este pensamiento.

Sobre el anarquismo se han dicho todo tipo de mentiras, y esto es algo lógico, ya que la mayoría de los situados en el poder buscan todo lo contrario a esta ausencia de autoridad, llegando incluso a comparar anarquistas con terroristas. Al contrario de estas afirmaciones, el anarquismo pretende únicamente dirigir la propia vida y que esta no sea gobernada por otros. Según Chomsky, “no es una cuestión filosófica, sino de sentido común”.³¹

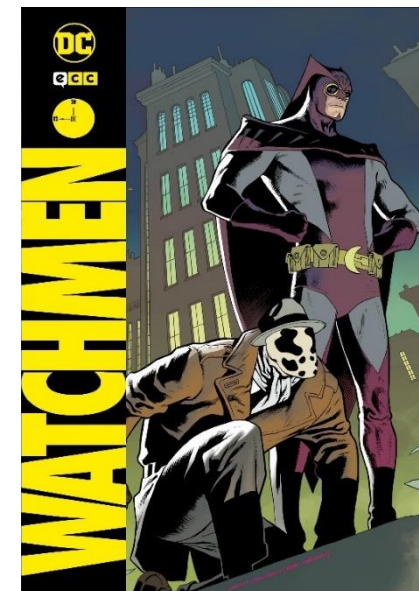


Fig. 24

²⁹ En la obra de George Orwell (1903-1950) se hace notar un pensamiento antibélico y antipotencias, destacando obras como *Rebelión en la granja* o *1984*, obra donde se plasma un mundo empobrecido y dividido por la guerra permanente entre gobiernos.

³⁰ Alan Moore (1953) es un notable dibujante de cómics y novelas gráficas, siendo quien asentó este término *Watchmen* o *La liga de los caballeros extraordinarios* son ejemplos de su trabajo, donde encontramos distopías muy sangrientas.

³¹ Noam Chomsky, *For Reasons of State* 1973.

Fig. 23: *1984*, George Orwell, 1949. Extraído de <https://studium.com.ec/wp-content/uploads/2020/08/9780141036144.jpg>.

Fig. 24: *Watchmen 12*, Alan Moore, 1987. Extraído de https://www.ecccomics.com/content/productos/7665/cubierta_coleccionable_watchmen_num12_WEB.jpg.

El anarquismo no cuenta con una “teoría” anarquista, pero sí consta de unos principios generales que todo tipo de anarquismo debe cumplir: libertad, igualdad y fraternidad.



Fig. 25

PRINCIPIOS DEL ANARQUISMO. LIBERTAD, IGUALDAD Y FRATERNIDAD

Estos tres principios surgen de la revolución francesa, complementándose y coexistiendo entre sí. La igualdad, según afirma Proudhon³², consiste en fuerzas libres (es decir, personas) equilibradas que gozan de los mismos derechos, deberes y ventajas.

³² Pierre-Joseph Proudhon (1809-1865) fue un filósofo, político y revolucionario anarquista. Junto a Bakunin, Kropotkin y Malatesta fue uno de los padres del movimiento anarquista.

Fig. 25. *La libertad guiando al pueblo*, Eugène Delacroix, 1830. Extraído de https://fotografias.lasexta.com/clipping/cmsimages02/2022/01/28/FA739EBE-FDB6-43B9-ACD8-554A0F25EA76/libertad-guiando-pueblo-eugene-delacroix_98.jpg?crop=1120,630,x80,y0&width=1900&height=1069&optimize=low&format=webply.

La libertad, por su parte, solo se puede conseguir con igualdad, ya que como afirma Bakunin, “la libertad solo es válida cuando es compartida por todos”³³.

En último lugar, Bakunin afirma que la fraternidad es el amor tanto al propio ser como a los demás. Es en esta solidaridad donde se encuentra la base para la igualdad, argumentando así que deban coexistir para poder darse. Muchas veces, los anarquistas han olvidado resaltar este tercer elemento y puede que sea una de las explicaciones de que se le tome como un pensamiento violento y de búsqueda de poder, unido a atentados anarquistas reales como el asesinato del presidente de los Estados Unidos William McKinley por parte del anarquista Leon Czolgosz, En consecuencia, se toman también como violentos a otros anarquistas con valores pacifistas.



Fig. 26

“Toda la sociabilidad moderna de las grandes ciudades no es más que ficticia: se simula estar conviviendo, pero sólo se arriman unos y otros para intentar rebajarse mutuamente. Hay aproximación de los cuerpos, pero no hay comunidad de almas, no hay comunicación”. -Jean-Jacques Rousseau³⁴

³³ Bakunin, Mijaíl, “Escritos de Filosofía Política II”, 2ª Edición, Madrid, Alianza Editorial, 1990.

³⁴ Waksman, Vera, “Jean-Jacques Rousseau: Self-love and Public Happiness”, Anacronismo e Irrupción. Revista de Teoría y Filosofía, Política Clásica y Moderna, 2013

Fig. 26: Mijaíl Bakunin, Gaspard-Félix Tournachon. Extraído de https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Bakunin#/media/Archivo:Bakunin_Nadar.jpg

EL DERECHO EN EL ANARQUISMO

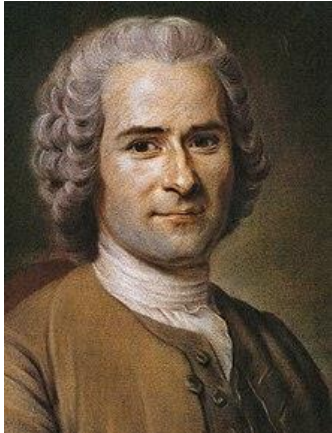


Fig. 27

El anarquismo defiende que la libertad de las personas no consiste en rebelarse contra todas las leyes, sino contra todas las impuestas antinaturalmente sobre ellas. Cabe destacar que no se debe entender el anarquismo como una utopía sin ningún tipo de conflicto, ya que ni es probable ni se pretende, sino como una forma diferente de lograr las mejores condiciones de vida utilizando medios argumentativos en vez de contraprestatarios y eliminando el crimen mediante la supresión de las condiciones que lo hacen probable.

“No existe otra política criminal honesta que la generación de las condiciones sociales que tornen improbable el crimen” -Anibal D’Auria³⁵

CRÍTICAS AL ANARQUISMO Y ANÁLISIS DE VIABILIDAD REAL

Esta falta de control que pretende el anarquismo es una de las críticas principales en contra, donde se defiende que la sociedad no se puede desarrollar correctamente sin un ente supervisor. No obstante, ¿es esto cierto? ¿Ha habido casos de anarquismo reales donde podamos comprobar su viabilidad?

³⁵ Anibal A. D’Auria. profesor y Doctor en Derecho Político de la Universidad de Buenos Aires, en la Facultad de Derecho.

Fig. 27: *Jean-Jacques Rousseau*, Maurice Quentin de La Tour, 1704- 1788. Extraído de [https://es.wikipedia.org/wiki/Jean-Jacques_Rousseau#/media/Archivo:Jean-Jacques_Rousseau_\(painted_portrait\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Jean-Jacques_Rousseau#/media/Archivo:Jean-Jacques_Rousseau_(painted_portrait).jpg).

A lo largo de la historia, todas las medidas aplicadas por revolucionarios con principios anarquistas fueron siempre destruidas, pero no por problemas internos del anarquismo, sino por fuerzas externas que, apoyadas por comunistas o capitalistas, no deseaban que esto se llevara a cabo. Por tanto, aún no se ha demostrado que el anarquismo constituya un comportamiento social viable a gran escala, pero tampoco lo contrario³⁶.



Fig. 28

Con todo esto, vemos que la palabra anarquismo suele ser siempre utilizada en relación con el terror, caos y desorden, y que nunca se utiliza para representar libertad, igualdad o fraternidad. Estos prejuicios los empeoran la desinformación presente en muchas personas. Para que el anarquismo lograra un mayor apoyo, la población debería obtener un sentido más crítico y menos sobrellevado por sus gobernantes, problema muy presente en nuestra sociedad. Por todo ello y aunque nunca se ha podido ver en acción una sociedad anárquica pura, sabemos que este movimiento nunca ha fracasado por sí mismos, sino por fuerzas externas, por lo que nos queda la premisa de que podría ser una salida viable a considerar en la sociedad³⁷.

³⁶ Véase *Algunos ejemplos de anarquismo en acción*. Universidad Complutense de Madrid. <https://webs.ucm.es/info/bas/utopia/html/anarca30.htm>

³⁷ Frecuentemente, el pensamiento anarquista se ha visto atacado por no ajustarse a las sociedades complejas, defendiendo que solo podría ser una posibilidad en economías limitadas. Para un análisis en mayor profundidad, véase “Viabilidad actual de las propuestas anarquistas”, Portaloaca, 2012. <https://www.portaloaca.com/pensamientolibertario/textos/anarquismo/viabilidad-actual-de-las-propuestas-anarquistas/>.

Fig. 28: *Propaganda anarquista*, autor desconocido. Extraído de https://www.saindodamatrix.com.br/sdm_wings/saindodamatrix/wp-content/uploads/anarquismo-banksy.jpg.

RESUMEN HISTÓRICO DE LA PIRATERÍA EN EL CARIBE

Pirata (s. XV), del latín pirata y este del griego peiratés ‘bandido’, ‘pirata’, derivado de peirân ‘intentar’, ‘aventurarse’. De la raíz indoeuropea de perito (V.)³⁸

En mi proyecto no se encontrarán piratas como los que hemos podido conocer hasta ahora, ni siquiera se encontrarán piratas en el completo sentido de la palabra. No obstante, las prácticas y costumbres de estos han sido un objeto de interés para mí desde hace mucho tiempo, y no he podido dejar de involucrarlos en este proyecto ya que muchas de sus costumbres y maneras de vivir me han sido de gran inspiración para los personajes de este proyecto³⁹, los cuales comparten algunas de esas costumbres. Por ello, cabe hacer un breve resumen histórico de la piratería en el Caribe, lugar donde se desarrolla mi proyecto, y su relación con el anarquismo.

La piratería es una antigua práctica de saqueo marítimo, donde los llamados piratas robaban y secuestraban utilizando embarcaciones con las que asaltar otras naves. Lo común de estos ataques era que se realizaran en aguas internacionales para que así ningún gobierno tomara represalias contra ellos. No hay que confundir a estos con los corsarios, que eran contratados por los propios gobiernos para atacar naves de estados contrarios.

³⁸ Etimologías: Diccionario Etimológico En Línea, “Pirata”, Etimologías,
<http://etimologias.dechile.net/?pirata#:~:text=La%20palabra%20pirata%20viene%20del,agente%2C%20como%20en%20diabetes.>

³⁹ En mi proyecto, los personajes podrán asaltar embarcaciones enemigas, atracarlas y tendrán costumbres muy asociadas a los antiguos piratas.



Fig. 29

El período de 1650 hasta 1726 es conocido como La Edad de Oro de la piratería y uno de los momentos más importantes de la historia marítima donde convivieron un gran número de piratas, bucaneros, corsarios y filibusteros.

Es difícil conocer el momento de comienzo de estas prácticas, pero ya en el siglo V a.C se hacía referencia a la piratería, existiendo en ese entonces la Costa de los Piratas⁴⁰ en el Golfo Pérsico y produciéndose actos piratas en el mar Mediterráneo y en el mar de la China Meridional. Por tanto, la piratería estuvo presente durante muchas de las mayores civilizaciones de la historia, causando problemas tanto para egipcios como para romanos (cada uno con los diferentes grupos de piratas de esa zona) y siendo un gran impedimento para el comercio marítimo.

Algunos de los piratas y corsarios reales más conocidos fueron Polícrates de Samos, en el s.6 a.C, Woodes Rodgers, a principios del s. XVIII, Francis Drake, en el s. XVI, y Anne Bonny, en el siglo XVIII.



Fig. 30

⁴⁰ La costa de Cabo de Gata, también denominada Costa de Los Piratas, era el lugar de partida de muchos piratas en busca de botín en tierras europeas.

Fig. 29: Sin título, Choi Won Chun. Extraído de <https://i.pinimg.com/736x/d2/63/a4/d263a477a15a7a87916126101046fa5e.jpg>.

Fig. 30: Sin título, autor desconocido. Extraído de <https://i.pinimg.com/736x/d2/63/a4/d263a477a15a7a87916126101046fa5e.jpg>.

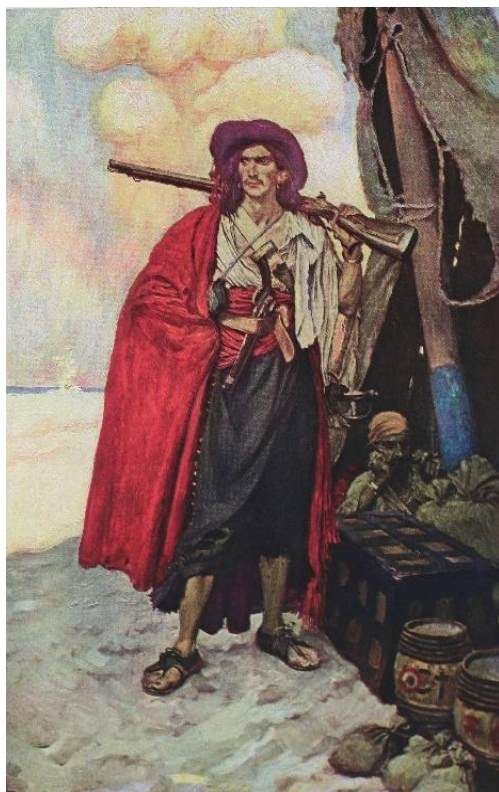


Fig. 31

El bucanero, por su parte, era un pirata que asaltaba las posesiones españolas en América, mientras que un filibustero era el pirata dedicado a asaltar naves mercantes que comerciaban con las colonias españolas.⁴¹

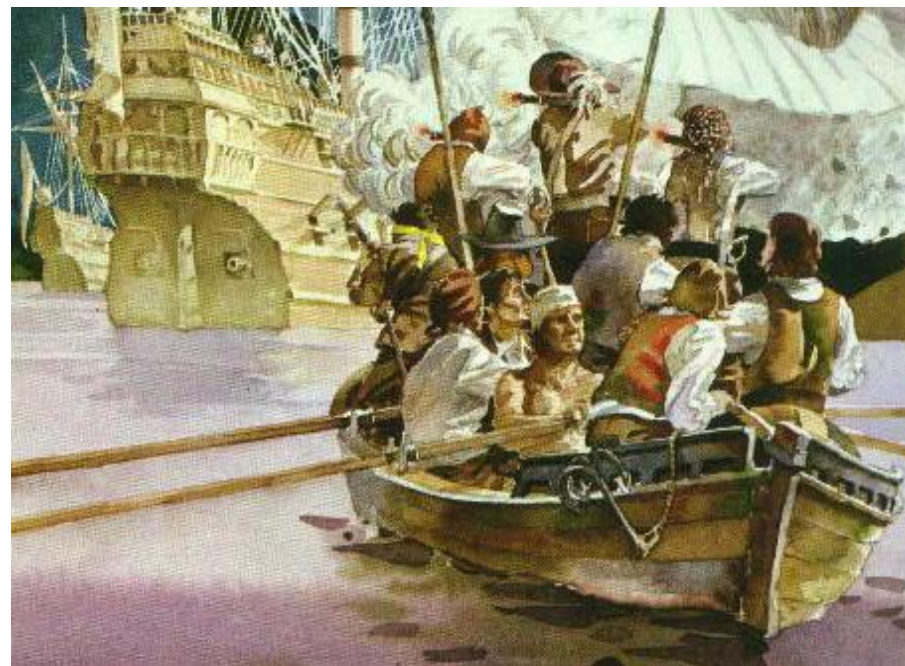


Fig. 32

⁴¹ UPN, "Piratas, corsarios y filibusteros", UPN Virtual, publicado el 13 de octubre de 2020, <https://www.upnvirtual.edu.mx/intercambio/2020/10/13/piratas-corsarios-y-filibusteros/#mobile-navigation>.

Fig. 31: *Bucanero del Caribe*, Howard Pyle, Libro de Piratas, 1921. Extraído de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/db/Pyle_pirate_handsome.jpg/180px-Pyle_pirate_handsome.jpg.

Fig. 32: *Filibusteros*, Enciclopedia Cubana. Extraído de <https://www.ecured.cu/images/thumb/6/68/Filibusteros.JPG/260px-Filibusteros.JPG>.

Todos ellos buscaban la libertad y se oponían a los imperios europeos, llegando al punto de ponerlos en peligro al detener el comercio naval en el océano atlántico. Dos de los asentamientos más importantes de este período fueron la Isla de Tortuga y Nassau⁴², esta última conocida como la pionera anarquía pirata. De la anarquía de Nassau no se dejó nada por escrito, por lo que es difícil conocerla a detalle, pero es sabido que se concedía libertad individual a sus miembros y que se abolieron el código penal, los impuestos y los prejuicios por raza o religión.

Este anarquismo pionero también abolía la propiedad inmobiliaria individual, de manera que las tripulaciones incluso repartían las ganancias de forma equitativa.

Eran los marineros los que elegían a su capitán mediante votación, pudiendo incluso retirarlo si lo veían conveniente. Sin embargo, seguía existiendo un alto machismo, quedando las mujeres excluidas y teniendo prohibido ir a bordo de las tripulaciones, hasta el punto de que algunas piratas como Mary Read se llegaron a hacer pasar por hombres para entrar en ellas⁴³.

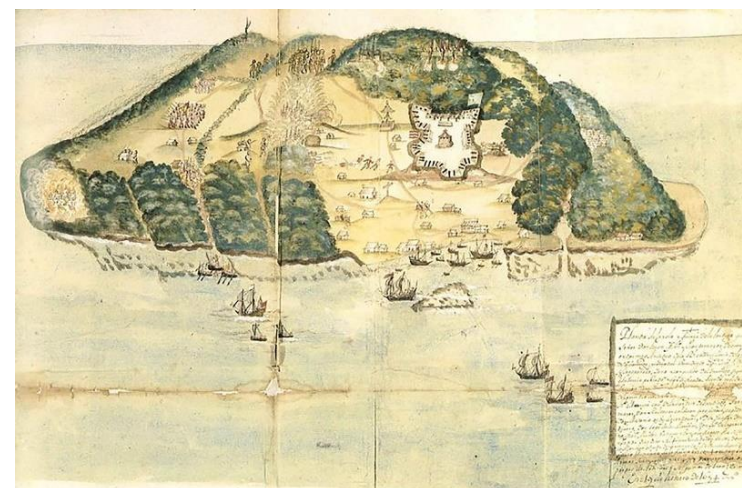


Fig. 33

⁴³ Tanto Mary Read como Anne Bonny incursionaron en el mundo de la piratería vistiéndose como hombres. Las dos fueron apresadas y condenadas en 1721, muriendo Mary Read en la horca en 1721 y Anne Bonny en 1782, debido a que su sentencia fue aplazada por estar embarazada.

Fig. 33. *Mapa de Tortuga, siglo XVII*. Extraído de https://es.wikipedia.org/wiki/Isla_de_la_Tortuga#/media/Archivo:Tortuga17thcentury.jpg

REFERENCIAS



Fig. 34

REFERENCIAS PARA EL ESTILO ARTÍSTICO

Para este proyecto artístico he contado con numerosas referencias e inspiraciones visuales tanto para el estilo empleado como para el diseño y maquetación del libro de arte. Algunas de las más importantes han sido las siguientes:

Fig. 34: *Concept art de Assassin's Creed IV: Black Flag*, Ubisoft Entertainment. Extraído de <https://static1.dualshockersimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2013/08/1375786757-13.jpg>.



Fig. 35

The Curse of Monkey Island (LucasArts, 1997)

The Curse of Monkey Island (en España, *La Maldición de Monkey Island*) es un videojuego de humor en forma de aventura gráfica publicado por la desarrolladora LucasArts en 1997 bajo el motor SCUMM⁴⁵ Es la tercera entrega de la saga *Monkey Island* creada por Ron Gilbert. Este videojuego ha sido una de mis grandes referencias artísticas para el proyecto, ya que su diseño tanto de escenarios como de personajes, llevado a cabo mayoritariamente por Bill Tiller cuenta con una personalidad fascinante donde la estética *cartoon* abarca por completo el videojuego, siendo estos dibujos de una gran calidad gráfica.

⁴⁵ *Script Creation Utility for Maniac Mansion.*

Fig. 35: *Intro: The Curse of Monkey Island.* Lucas Arts. Extraído de <https://images.gog-statics.com/a2664e3e4746bfaa705e1cc68b8015a2a0de4a8c76c56223c43274ffa78d7f21.jpg>.

Esta estética donde abunda el color, las formas animadas y los personajes exagerados⁴⁶ hace ver claramente el tono de la obra, contando esta con un alto nivel de humor y aventura en todo su desarrollo.



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38

⁴⁶ Tanto en su aspecto como en su carácter.

Fig.36: *La Costa de Los Barberos*. Extraído de http://1.bp.blogspot.com/-fH-wYzWkvi4/TznL-_6fkgI/AAAAAAAAAWo/VZIYuenZylg/s1600/Parte+II+9.bmp.

Fig.37: *Isla Plunder*. Extraído de <https://static.wikia.nocookie.net/monkeyislandes/images/3/3c/Plunderisland.jpg/revision/latest?cb=20120828164111&path-prefix=es>.

Fig.38: *Pitonisa voodoo*. Extraído de <https://legendofmi.com/images/characters/mi3/voodoo lady3.png>.



Fig. 39

Sea of Thieves (Rare, 2018)

Sea of Thieves es un videojuego de acción-aventura multijugador online donde estos asumen el papel de piratas con el objetivo de convertirse en una leyenda de los mares. El juego se divide en varias regiones⁴⁷ con diferente geografía, contando cada una con sus propios secretos y puntos de interés.

⁴⁷ *Shores of Plenty, Ancient Isles, The Wilds, Devil's Roar y Shores of Gold*

Fig. 39: Imagen promocional de *Sea of Thieves*. Extraído de <https://compass-ssl.xboxlive.com/assets/eb/ba/ebbaa6ae-1169-429a-ba5d-21deaae98ddc.jpg?n=Desktop.jpg>.

Sea of Thieves era una referencia “obligada” tanto a nivel temático, por su mundo abierto, ambientación caribeña y temática pirata, como a nivel artístico, con un estilo *cartoon*⁴⁸ muy bien logrado donde los personajes son exagerados tanto en aspecto como en personalidad. Estos son muy carismáticos y poseen una esencia bastante única.



Fig. 40



Fig. 41

⁴⁸ En este caso, las caricaturas se muestran en 3D y se juega a su vez con una iluminación y texturas realistas.

Fig. 40: *Imagen promocional*. Extraído de <https://images4.alphacoders.com/908/908568.jpg>.

Fig. 41: *Imagen promocional*. Extraído de <https://wallpaperaccess.com/full/6634767.jpg>.



Fig. 42

Treasure Planet (Disney, 2002)

El Planeta del Tesoro es una película de animación fantástica de tipo ópera espacial, que a su vez adapta la novela *La Isla del Tesoro* de Robert Louis Stevenson llevándola a la ciencia ficción. De ella me han interesado tanto los diseños de personajes como de vehículos, que, si bien son muy diferentes a los de mi proyecto, me parecieron muy interesantes de estudiar debido a su originalidad y estética estilizada⁴⁹.

⁴⁹ Personajes con anatomía y rasgos exagerados para lograr una mayor expresividad, recurso muy utilizado en la animación.

Fig. 42: *Portada de Treasure Planet*. Extraído de <https://gcdn.lanetaneta.com/wp-content/uploads/2022/02/Una-nueva-version-de-Treasure-Planet-Live-Action-podria-darle-a.jpg>



Fig. 43



Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46

Fig.43: *Fotograma de Treasure Planet*. Extraído de <https://assets.mubicdn.net/images/film/42018/image-w856.jpg?1542495608>

Fig.44: *Fotograma de Treasure Planet*. Extraído de https://cl.buscafs.com/www.tomatazos.com/public/uploads/images/126492/126492_800x475.jpg

Fig.45: *Fotograma de Treasure Planet*. Extraído de <https://www.researchgate.net/publication/342275082/figure/fig2/AS:903796439928833@1592493271973/Treasure-Planet-Ron-Clements-2002.jpg>

Fig.46: *Fotograma de Treasure Planet*. Extraído de [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTmnOCnoqe5dtbZrp3hKVkWFt5c89ZpiqC5wtx6R8TuNvnDVDOdKh_EX6XEgU8pUoFkHI&usqp=CAU)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTmnOCnoqe5dtbZrp3hKVkWFt5c89ZpiqC5wtx6R8TuNvnDVDOdKh_EX6XEgU8pUoFkHI&usqp=CAU](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTmnOCnoqe5dtbZrp3hKVkWFt5c89ZpiqC5wtx6R8TuNvnDVDOdKh_EX6XEgU8pUoFkHI&usqp=CAU)



Fig. 47

Borderlands (Gearbox, 2009)

Borderlands es una saga de videojuegos cuya primera parte se lanzó en 2009, contando actualmente con 3 videojuegos principales⁵¹ y con algunas entregas secundarias como *Tiny Tina's Wonderlands*.

⁵¹ *Borderlands* (2009), *Borderlands 2* (2012) y *Borderlands 3* (2019).

Fig. 47: Arte promocional de *Borderlands*, Gearbox, 2009. Extraído de <https://image.api.playstation.com/vulcan/img/rnd/202010/2621/nQk0zCThuE71hztlpKmoYcEZ.png>

Esta saga ha sido mi mayor referencia visual, ya que su mundo y su tono narrativo se asemejan a lo que planteo en mi proyecto. La línea está muy presente en el apartado gráfico de los personajes y el entorno, teniendo estos una estética muy característica de esta saga, con un marcado *cel-shading*⁵² donde su humor negro y su violencia exagerada encajan extraordinariamente bien.



Fig. 48



Fig. 49

⁵² Sombreado plano. Tipo de renderización diseñada para que los gráficos digitales parezcan dibujos hechos a mano.

Fig. 48: *Fotograma de Borderlands 3*. Extraído de

https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2019/08/13/noticias/1565684113_668749_1565685085_noticia_normal.jpg

Fig. 49: *Trailer de Borderlands 3*. Extraído de [https://assets.reedpopcdn.com/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg](https://assets.reedpopcdn.com/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg/BROK/thumbnaill/1200x900/quality/100/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg)

[https://assets.reedpopcdn.com/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg](https://assets.reedpopcdn.com/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg/BROK/thumbnaill/1200x900/quality/100/digitalfoundry-2019-borderlands-3-pc-best-settings-guide_3-1568815342277.jpg)

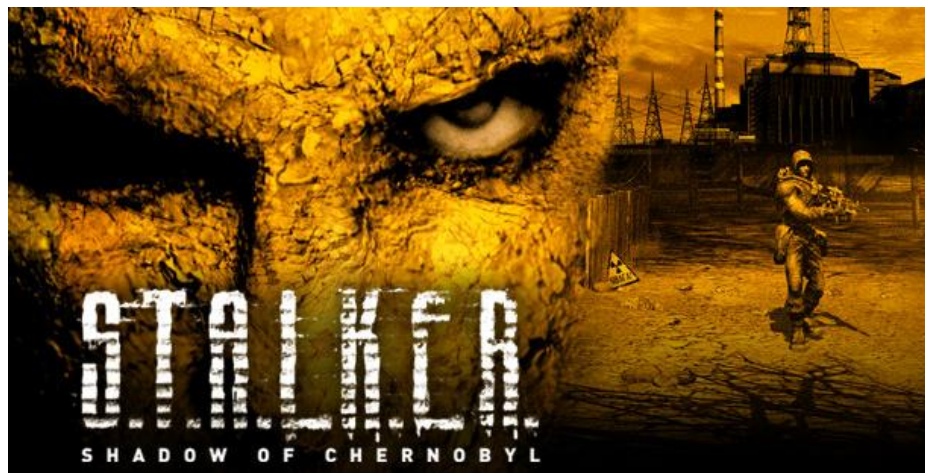


Fig. 50

Stalker: Shadow of Chernobyl (GSC Game World, 2007)

Stalker: Shadow of Chernobyl es el primer videojuego de la saga *Stalker*⁵³, siendo un videojuego de terror y acción en primera persona cuyas mecánicas jugables, destacando su sistema de inventario limitado y su mundo abierto, han sido una gran referencia para mi propuesta.

⁵³ La saga cuenta actualmente con un total de tres entregas, siendo las dos posteriores *Stalker: Clear Sky* y *Stalker: Call of Prypiat*.
Fig. 50: Imagen promocional de *Stalker: Shadow of Chernobyl*. Extraído de <https://i.ytimg.com/vi/1ugcTe-rBE4/maxresdefault.jpg>

Stalker cuenta con diálogos y comercio con la mayor parte de los *NPCs*⁵⁴ del juego, y un sistema de misiones secundarias, inventario y equipo que aportan mucha profundidad a la obra. Además, su mundo está artísticamente muy pulido, consiguiendo así una ambientación muy influyente para próximos videojuegos.



Fig. 51



Fig. 52



Fig. 53

⁵⁴ *No Playable Characters*: Personajes no jugables.

Fig. 51: *Fotograma de Stalker: SoC*. Extraído de https://www.giantbomb.com/a/uploads/screen_medium/10/103478/1547660-19474290_4.jpg

Fig. 52: *Arte promocional de Stalker: SoC*. Extraído de <https://www.mobygames.com/images/promo/original/1540492761-885320983.jpg>

Fig. 53: *Fotograma de Stalker: SoC*. Extraído de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/22/Stalkershot_2.jpg/250px-Stalkershot_2.jpg



Fig. 54

Mad Max (Avalanche Studios, 2015)

Mad Max es un videojuego de acción y aventura en mundo abierto basado en el universo de las películas del mismo nombre. Esta propuesta ha sido otra de mis grandes referencias visuales y de diseño, tanto de vehículos como de entorno. Su mundo abierto tiene una gran personalidad⁵⁵ y estilo propio, algo fundamental para dotar de vida videojuegos de esta temática.

⁵⁵ El mundo del videojuego recrea fielmente el de las películas gracias al hostil páramo y sus habitantes. Su estética ha sido pocas veces vista en lo audiovisual.

Fig. 54: *Imagen promocional de Mad Max*. Extraído de

[https://avalanchestudios.com/resized/unsafe/5120x2880/smart/filters:quality\(85\)/https%3A%2F%2Fimages.prismic.io%2Favalanche-studios%2F0abd0f27-73c6-48bc-84fa-d29b31a45eed_MadMax___Melee_Combat_Kneejerk_Reaction.jpg%3Fauto%3Dcompress%2Cformat](https://avalanchestudios.com/resized/unsafe/5120x2880/smart/filters:quality(85)/https%3A%2F%2Fimages.prismic.io%2Favalanche-studios%2F0abd0f27-73c6-48bc-84fa-d29b31a45eed_MadMax___Melee_Combat_Kneejerk_Reaction.jpg%3Fauto%3Dcompress%2Cformat)



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57



Fig. 58

Fig. 55: *Fotograma de Mad Max*. Extraído de https://assets.reedpopcdn.com/ps4_056.bmp.jpg/BROK/resize/3840x3840%3E/format/jpg/quality/100/ps4_056.bmp.jpg

Fig. 56: *Fotograma de Mad Max*” Extraído de <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQbgOTGuEw1a7GrKzRW2B8jMIFuChLmL9IkQ&usqp=CAU>

Fig. 57: *Scrotus*. Extraído de <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/430446696405544029/80A41ACEB4D10192266DA3892C1020308E558042/?imw=1024&imh=576&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=true>

Fig. 58: *Imagen promocional de Mad Max*. Extraído de https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/234140/capsule_616x353.jpg?t=1634068672

REFERENCIAS PARA EL LIBRO DE ARTE

Para el diseño del libro de arte he tomado numerosas referencias de libros profesionales. Algunos de los más importantes fueron los siguientes:



The Art of The Last of Us: Part II (Naughty Dog, 2020)

The Art of The Last of Us: Part II está repleto de contenido de *concept art*, diseño de personajes y diseño de escenarios de una de las mejores obras de la historia de los videojuegos.

Fig. 59

Su diseño y contenido es excepcional, y muestra especialmente bien el proceso de creación de personajes y cómo darles vida poco a poco para conseguir una ambientación tan lograda como es la de este título. Cuenta con trabajos de artistas como Robby Johnson⁵⁷, Richard Lyons, Bálázs Agoston y Nick Gindraux.

⁵⁷ El artista Robby Johnson fue el principal responsable del arte del videojuego, no así el único.

Fig. 59: *Cubierta de The Art of The last of Us: Part II*, Naughty Dog, 2020. Extraído de <https://saimaya.es/wp-content/uploads/2021/02/products-12320.jpg>



Fig. 60

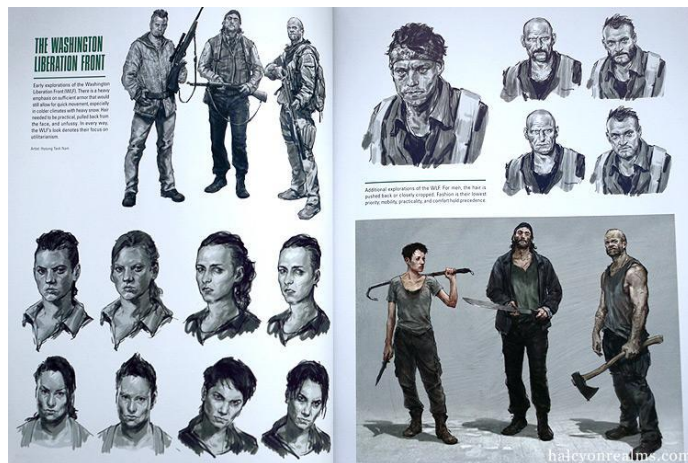


Fig. 61



Fig. 62

Fig. 60: Arte conceptual de la escena final, John Sweeney. Extraído de <https://i.pinimg.com/originals/e6/a6/2b/e6a62b551eb2211ecad0a184eca08778.jpg>

Fig. 61: Arte conceptual de los enemigos, Hyong Taek Nam. Extraído de <https://i0.wp.com/halcyonrealms.com/blogpics/lou2ab08.jpg?resize=750%2C500>

Fig. 62: Arte conceptual de Ellie, Ashley Swidowski. Extraído de <https://i.pinimg.com/originals/97/7a/35/977a3506a79bfa1eec39e9a7a9575f81.jpg>

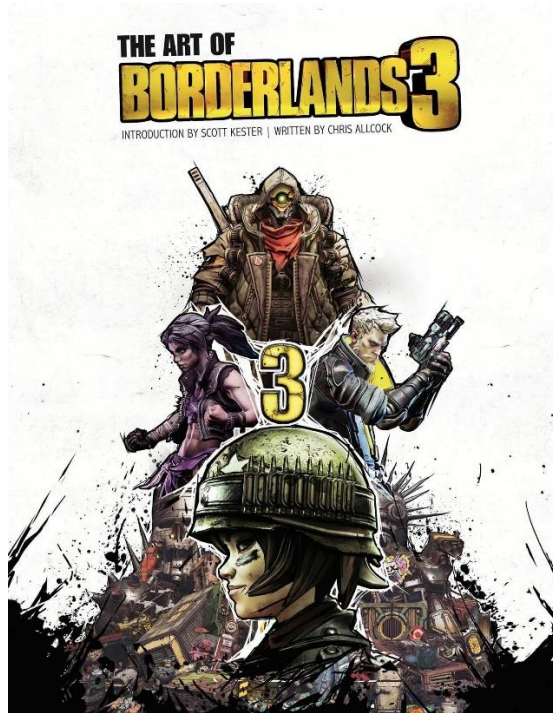


Fig. 63

The Art of Borderlands 3 (Gearbox Software, 2019)

The Art of Borderlands 3 explora los diseños y el proceso creativo de la última entrega de esta premiada⁵⁹ serie de videojuegos. Consta con cientos de artes conceptuales, así como ilustraciones a todo color y entrevistas exclusivas a los artistas de la obra. Es un libro excepcional cuyos procesos reflejados y diseños de maquetación me han sido muy útiles para mi trabajo.



Fig. 64

⁵⁹ Tanto *Borderlands* como *Borderlands 2* fueron premiados como *Game of the Year* (Juego del Año).

Fig. 63: *Cubierta de The Art of Borderlands 3*, Gearbox Software, 2019. Extraído de <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81hxrIQMPYL.jpg>

Fig. 64: *Arte conceptual de Brick y Tina*. Extraído de <https://collider.com/wp-content/uploads/2019/09/the-art-of-borderlands-3-image-1.jpg>



Fig. 65



Fig. 66

Fig. 65: Arte conceptual de Max Davenport. Extraído de <https://i.pinimg.com/736x/d4/50/8f/d4508fb55809da10227509c82eef1795.jpg>

Fig. 66: Arte conceptual de los enemigos. Extraído de <https://www.cinemascomics.com/wp-content/uploads/2019/09/The-Art-of-Borderlands-3-Page-151.jpg>



Fig. 67

The Art of DOOM Eternal (Bethesda Softworks, 2020)

Este libro de arte de tapa dura y gran tamaño contiene tanto arte conceptual como comentarios sobre el desarrollo de DOOM Eternal, la última entrega hasta la fecha de la icónica serie de videojuegos de acción en primera persona. Los diseños de las téticas instalaciones espaciales, el arsenal y las armaduras y hasta los diseños de las distintas razas infernales⁶¹ son una fuente de inspiración extraordinaria por su gran calidad. Cuenta con obras de artistas como Colin Geller, Alex Palma o Bryan Flynn.



Fig. 68

⁶¹ El universo de *Doom Eternal* cuenta con numerosas criaturas a las que enfrentarnos, tales como soldados poseídos, *Revenants*, *Mancubus* o *Cacodemonios*.

Fig. 67: *Cubierta de The Art of Doom Eternal*, Bethesda Softworks, 2020. Extraído de <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91qm95y+rZL.jpg>

Fig. 68: *Arte conceptual de Doom Slayer*. Extraído de <https://www.geekartbook.com/wp-content/uploads/2021/04/doom-eternal-example-1.jpg>

TARGET Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Tal como comenté en la introducción, el objetivo de este proyecto es desarrollar todo lo posible el proceso de pre-producción artística de un videojuego y reflejarlo todo en un libro de arte. Para ello, he propuesto un argumento general dirigido a un público de 18 años en adelante. Esto es así ya que pretendo acercar el videojuego a una audiencia joven pero adulta, cuya madurez intelectual sea la necesaria para que se interesen por el argumento del videojuego y no solo por su jugabilidad, y que puedan generar sus propias conclusiones al respecto. Por ello, pretendo que con este videojuego los jugadores se diviertan pero que también puedan encontrar interesante el mundo y las formas de vida presentadas en él.

Por otro lado, el arte que presento consta de una estética *cartoon*⁶³ que sea atractiva y a la vez que se adapte al contenido del videojuego, contando este con grandes dosis de humor y acción que acompañan al argumento de la propuesta.

⁶³ *Cartoon*: Estilo gráfico donde, al contrario de representar fielmente la realidad, se busca exagerar los rasgos de los elementos. Por ejemplo, el tamaño de la nariz o la forma de un edificio. El término proviene del inglés de *dibujo animado*.

METODOLOGÍA

Para realizar mi proyecto lo recomendable es seguir la siguiente metodología, la cual es muy práctica para ordenar todo el proceso adecuadamente y para tener siempre en claro el objetivo final, aún con diferentes cambios que puedan existir en el proceso.

En primer lugar (una vez decidido el proyecto del libro de arte), es necesario documentarse sobre los temas a tratar (anarquismo, *artbooks*, etc...) para tener una buena base teórica. Un buen número de personas prefieren empezar con la parte práctica, pero al tener la teoría resuelta desde el principio es posible tener una mejor visión de cómo construir el mundo del videojuego y así evitar futuras correcciones.

Una vez resuelta la teoría, es igual de imprescindible tomar referencias de otras obras y artistas. Esto ofrece nuevos conocimientos y perspectivas, por ejemplo, ideas de construcción de personajes, de arquitecturas, y demás. Teniendo completo este apartado (al menos para empezar, ya que siempre se pueden seguir añadiendo nuevas referencias), es adecuado comenzar con el dibujo.

En mi caso utilicé puramente herramientas digitales (tableta gráfica con el programa *Procreate*⁶⁴) para agilizar el trabajo y que no fuera necesario escanear los bocetos a mano para incluirlos en la impresión, con el tiempo que conlleva. Tanto bocetos como imágenes finales fueron realizados con estas herramientas.



Fig. 71

Una vez acabado todo el arte, es necesaria una buena maquetación del libro. Es posible utilizar programas como *Scribus*, pero las propias opciones de *Procreate* permiten hacerlo sin mayor dificultad.



Fig. 72

En este punto es importante manejar bien las medidas (en mi caso, en mm), para no errar en la colocación de los elementos y lograr una presentación profesional del trabajo.

⁶⁴Publicado por *Savage Interactive* en 2011 para iOS y iPadOS.

Fig. 71: *Raider Concept*, Brian Wilson. Extraído de <https://co.pinterest.com/pin/787496684819669914/>

Fig. 72: *Toby and Doug*, Hong Soonsang. Extraído de <https://br.pinterest.com/pin/427419820876355399/>

PROPUESTA CREATIVA

ANARCHY RAIDERS. ARGUMENTO Y MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO



Anarchy Raiders se sitúa en un futuro postapocalíptico donde el Caribe es la única zona aún habitable para la raza humana, aniquilada en su mayoría por las anteriores guerras entre potencias. En este mundo, una comunidad de supervivientes conocido como La Anarquía busca vivir libre de injusticias y de imposiciones, encontrando su hogar en la poderosa isla de El Diamante. Pero este grupo no es el único que busca sobrevivir...



En otra isla del Caribe se sitúa el grupo conocido como La Tierra Ordenada, que bajo el mandato del Guvnor busca someter a toda la humanidad restante. Este líder sin escrúpulos no tiene más valores que su fuerza, sus ansias de sangre y su ambición por el poder. Cuando el Guvnor encuentra La Anarquía, encuentra a su némesis, y jura no parar hasta someterla bajo su yugo.

La Anarquía logra defenderse utilizando los recursos y el poder que le ofrece El Diamante en sus armas y vehículos, pero un día, este poder comienza a apagarse... Es aquí donde tres valientes héroes se embarcarán en un gran viaje para descubrir el misterio del Diamante, combatir al Guvnor y salvar La Anarquía de un destino fatal.

Este argumento es la base de mi propuesta, *Anarchy Raiders*, videojuego estilo *sandbox*⁶⁵ de acción y aventura en tercera persona para 1-3 jugadores. En

Anarchy Raiders, el jugador controlará a estos tres personajes protagonistas, cada uno con habilidades muy diferentes entre sí que nos serán necesarias para avanzar en la trama. Estos son:

⁶⁵ Videojuego *sandbox*: en él, los jugadores pueden moverse libremente por el mapa sin seguir ningún orden lineal de las acciones.



- Pepe Wheelfitter: Pepe es un mecánico y manitas que lleva junto a La Anarquía desde sus inicios, siendo el principal responsable de la construcción de armas y vehículos. Lamentablemente, pierde sus piernas a raíz de una fuerte explosión, pero construyó unas nuevas extremidades mecánicas con las que alcanza una velocidad sobrehumana. Cuando La Anarquía se vio amenazada no dudó en apuntarse a la aventura para ayudar a sus compañeros y hallar nuevos recursos sin explorar. Sus habilidades en combate no son las mejores, pero es el único protagonista que puede reparar las armas y vehículos, siendo también el mejor conductor de todos ellos.



- Elayne BloodyBlade: Elayne es una joven y fuerte luchadora que domina las armas cuerpo a cuerpo y a distancia. Desde pequeña, La Anarquía la entrenó en combate y adquirió una fuerte pasión por la justicia, por lo que no dudó ni un segundo en proteger a su pueblo. Es la mejor luchadora de los tres protagonistas con diferencia y es de suma importancia ante los peligros que encuentran. No obstante, es la más lenta de ellos y no posee experiencia de conducción.



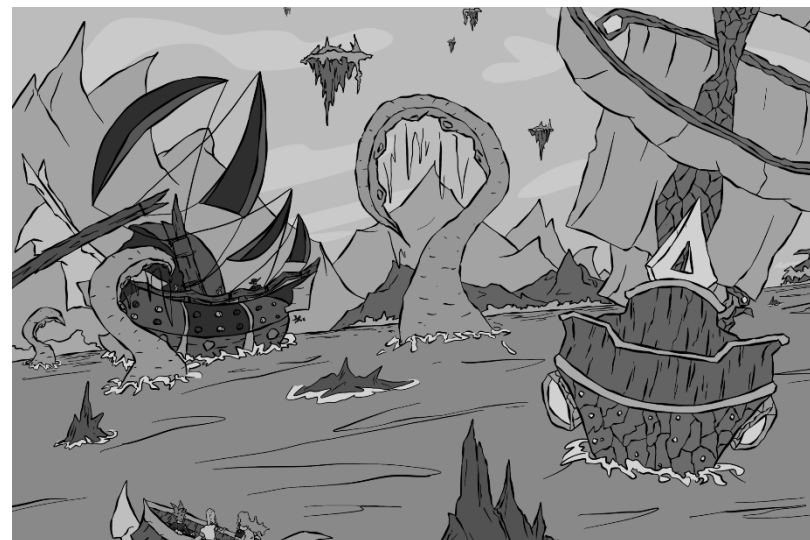
- Gue Gue Threehands: Gue Gue es un pequeño hombrecillo al que la radiación le regaló tres brazos extremadamente largos que puede encoger y alargar a voluntad. Por su pequeño tamaño y cobardía su familia nunca lo tuvo en mucha estima, por lo que se une a la aventura para recibir el respeto que merece... y también ayudar a su pueblo. claro.

Los jugadores encontrarán un gran número de personajes con los que interactuar, tanto en la propia Anarquía como en el exterior. Con grandes dosis de acción y comedia, deberán ir completando misiones principales para avanzar en la historia, pero también dispondrán

de misiones secundarias que podremos cumplir si lo desean.

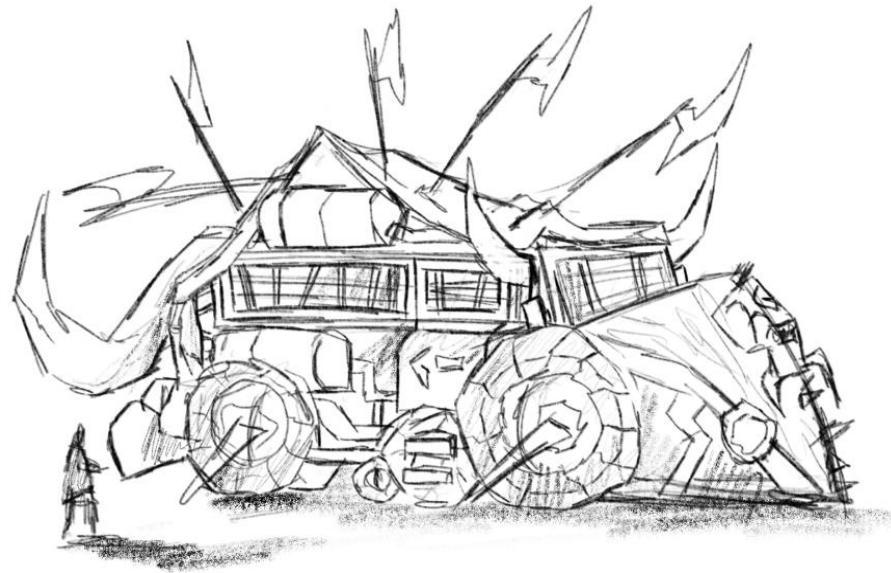
Estas misiones y la exploración del entorno facilitarán mucho el progreso, ya que ayudarán a conseguir mejores equipamientos y habilidades para los protagonistas, siendo algo fundamental para enfrentar la creciente dificultad de la trama.

En diversos puntos de la campaña se deberán tomar decisiones que afectarán al desarrollo de esta, existiendo varios finales disponibles donde, por ejemplo, la Anarquía sea salvada o aniquilada.



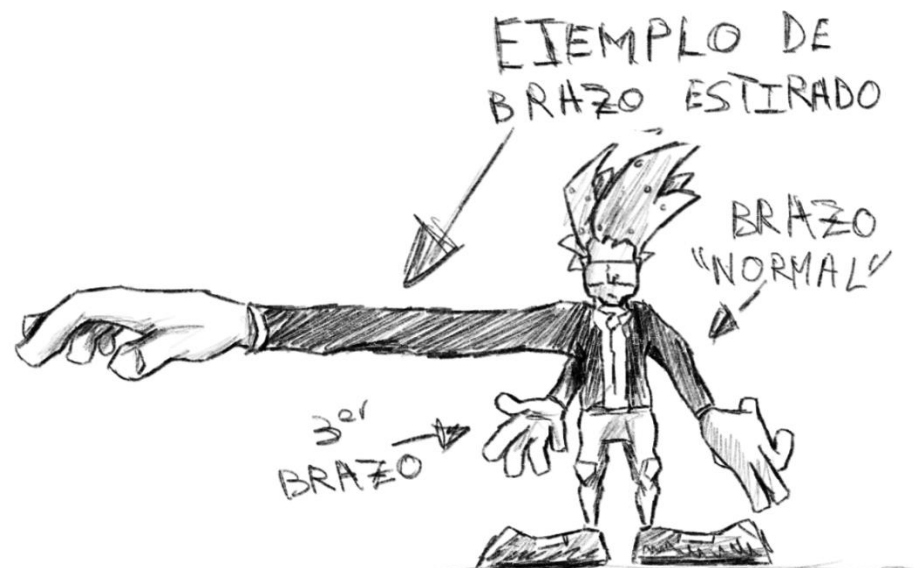
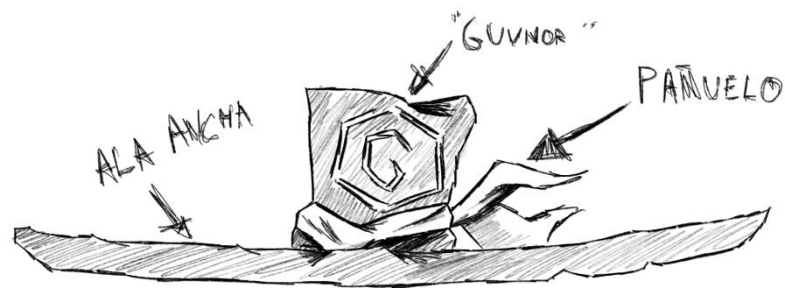
En cuanto al movimiento, existirán embarcaciones y vehículos que se podrán usar para movernos por tierra y mar. Se podrán cambiar el equipo, vestuario y aspecto de los protagonistas y se podrán obtener numerosas armas.

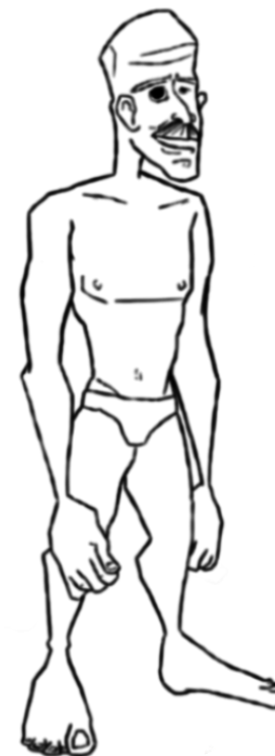
Por último, el videojuego tendrá modo de un jugador, donde se podrá cambiar de personaje cuando se desee, pero también existe la posibilidad de jugar 2 o 3 personas online u offline, manejando cada jugador a un personaje.

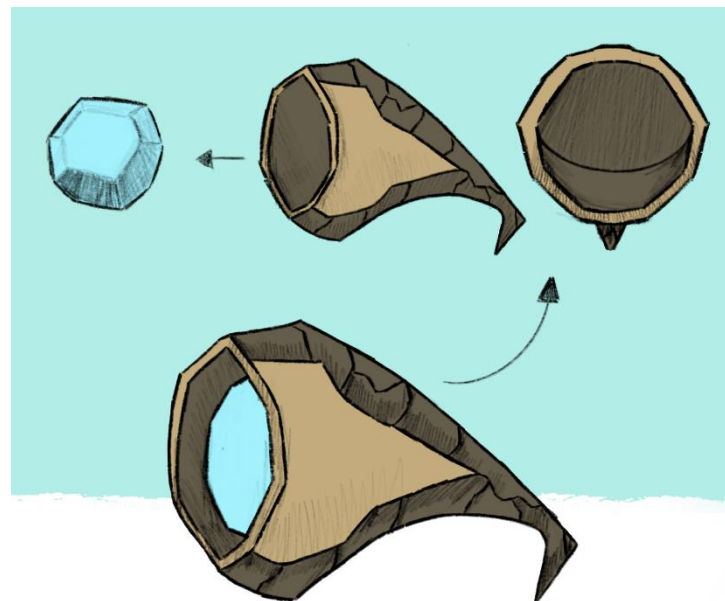


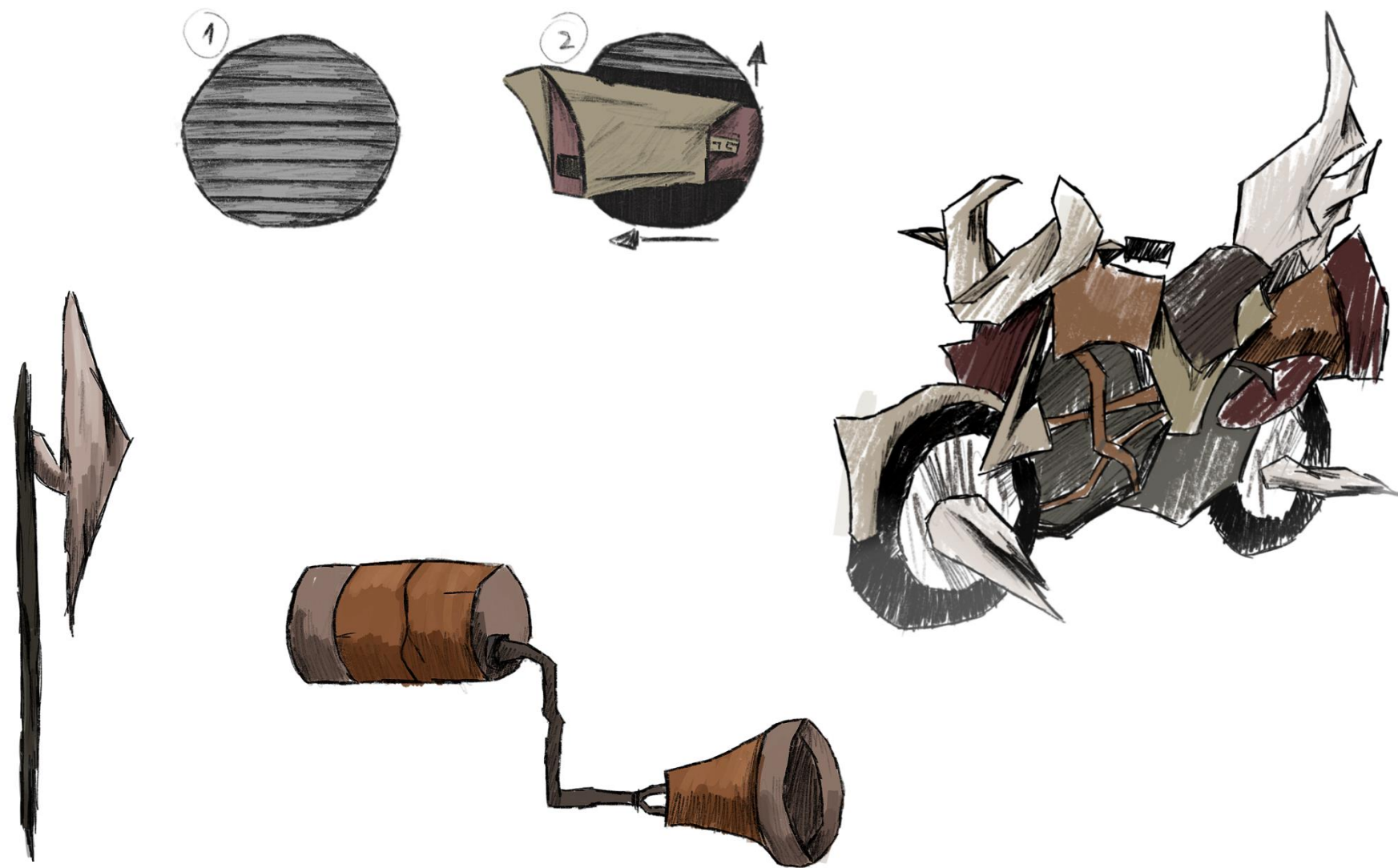
BOCETOS Y PRUEBAS





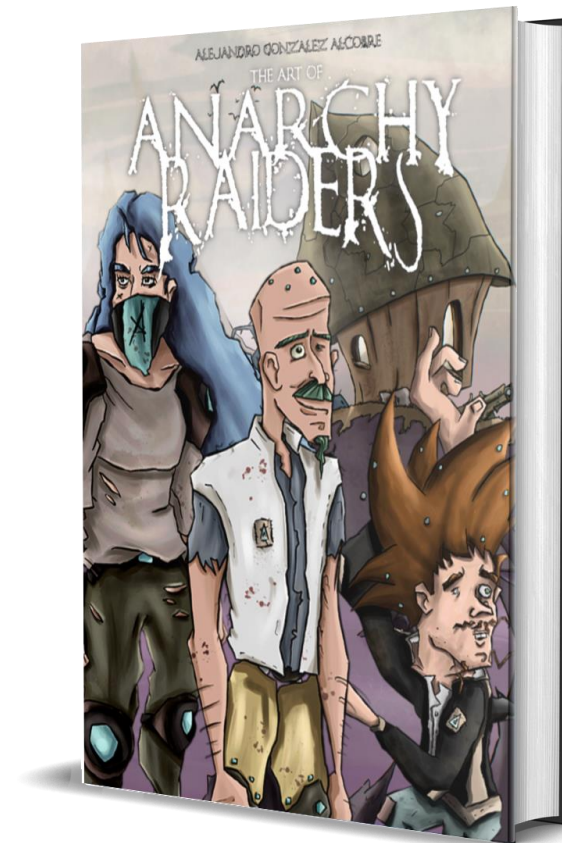
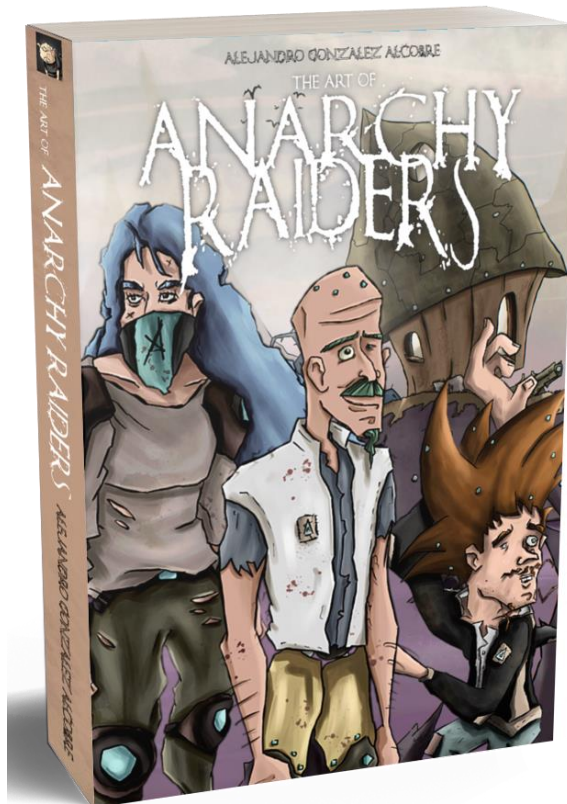


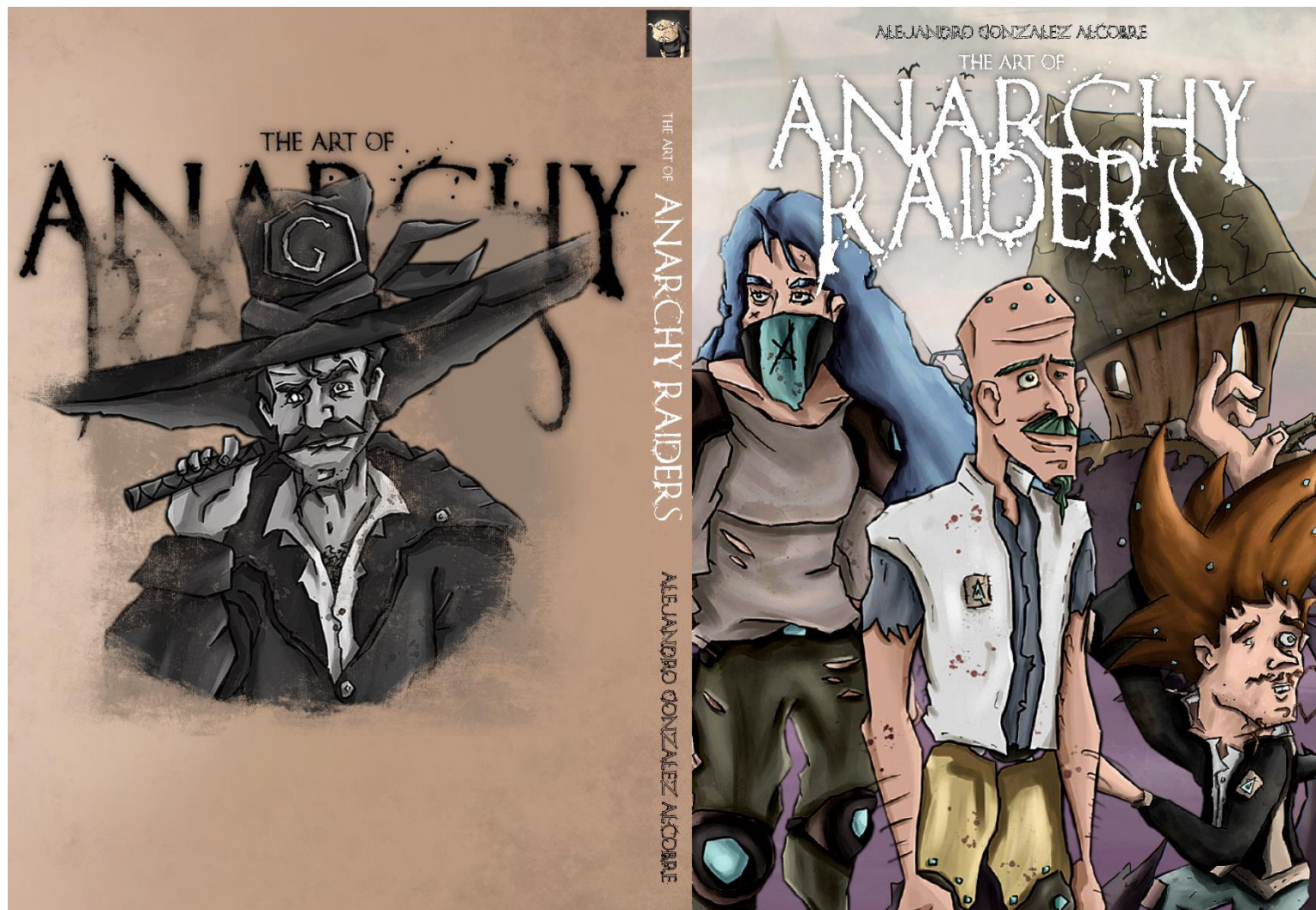




DISEÑO FINAL DEL LIBRO

(Enlace al libro completo en Anexos).









ELAYNE
BLOODYBLADE

Elayne es una joven y fuerte luchadora que domina las armas cuerpo a cuerpo y a distancia. Desde pequeña, la Anarquía la entrenó en combate y adquirió una fuerte pasión por la justicia, por lo que no dudó ni un segundo en proteger a su pueblo al verlo en peligro.

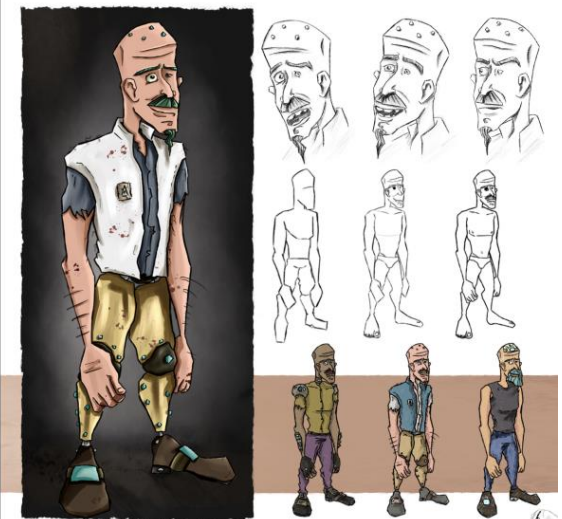
Es la mejor luchadora de los tres protagonistas con diferencia y es de gran importancia ante los peligros que encuentran. No obstante, es la más lenta de ellos y no posee experiencia de conducción ni navegación.



PEPPE
WHEELFITTER

Peppe es un mecánico y manitas que lleva junto a la Anarquía desde sus inicios y es el principal responsable de la construcción de armas y vehículos. Cuando perdió sus piernas debido a una fuerte explosión, construyó unas mecánicas con las que alcanzar una velocidad sobrehumana.

Cuando la Anarquía se vió amenazada, no dudó en apuntarse a la aventura para ayudar a sus compañeros, y de paso hallar nuevos materiales y recursos sin explorar. Sus habilidades en combate no son las mejores, pero es el único de los tres personajes que puede reparar las armas y vehículos, y además es el mejor conductor y navegante de todos ellos.





INDINA

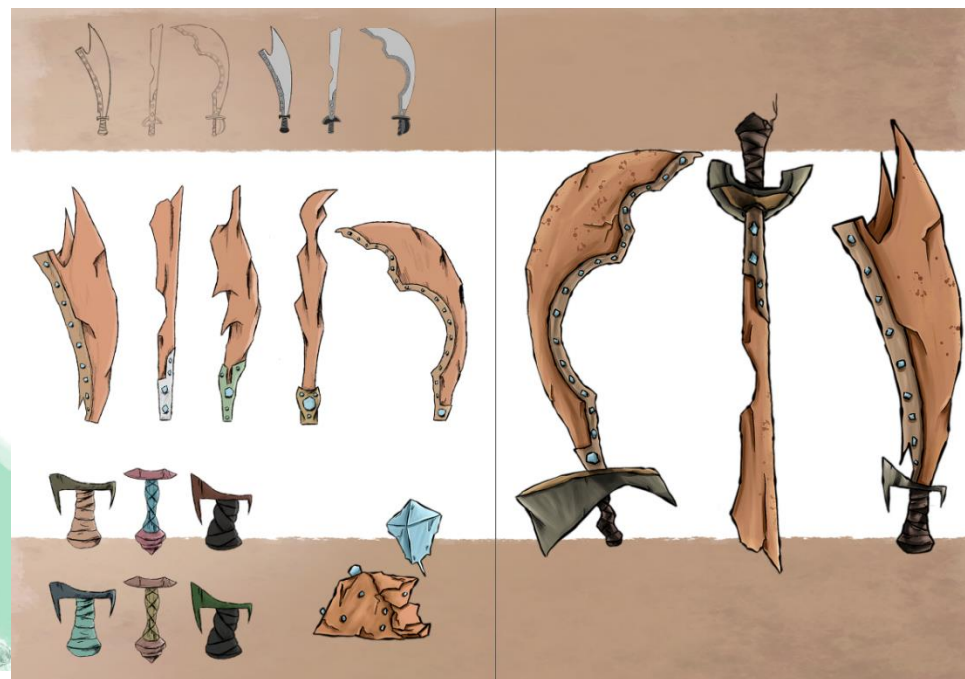
La feroz Indina es la mano derecha del Guvnor. Tras una infancia pasada por malos tratos y una temprana adicción a la violencia, Indina se convirtió en una luchadora sin escrúpulos y una amante de los cuchillos. Cuando el Guvnor asesina a su familia, enseguida se fija en su potencial y la adopta como su fiel ayudante. Pero Irina quiere más...



Debido a la escasez de munición, La Anarquía utiliza armas *melee* para combatir a sus adversarios, reservando la munición únicamente para los cañones de defensa de la isla y para sus embarcaciones.

Estas armas cuerpo a cuerpo pueden ser personalizadas por los jugadores desde la hoja hasta la empuñadura, tanto en formas como en paletas de color, que se irán desbloqueando a lo largo de la aventura.

La Anarquía fabrica las hojas de sus armas con broxina, una fuerte y duradera roca que se encuentra únicamente en su isla. Además, utilizan diamantina para darle poder a sus armas y así tener una mayor ventaja frente a sus enemigos.



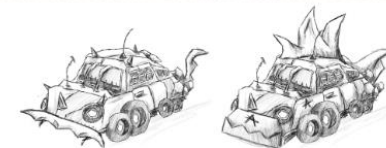


La Anarquía dispone de vehículos terrestres y navales con los que desplazarse, combatir y recolectar recursos en el mundo que la rodea.



No obstante, el combustible es limitado, y los jugadores deberán tenerlo en cuenta para no quedarse tirados en medio del camino. Para producir este combustible, La Anarquía utiliza tanto el petróleo que encuentra como la diamantina, que en altas temperaturas es capaz de funcionar como combustible o como propulsores para coches, motos y barcos.

Todos ellos podrán ser personalizados por los jugadores cambiando sus piezas mecánicas, sus adornos, defensas y demás atributos.



En el mundo de *Anarchy Raiders* existen numerosos seres mutantes tanto en mar como en aire y tierra. Algunos de ellos son los pulpos garra, las psicosisirenas y los mutangrejos.



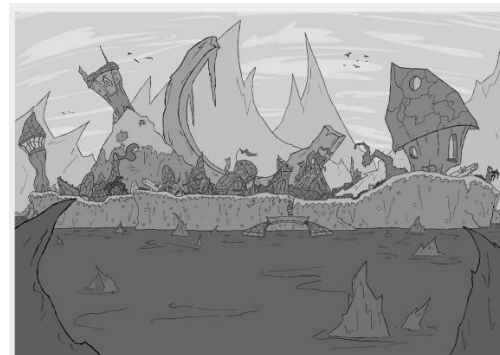
Los pulpos garra son la consecuencia evolutiva de la radiación en los pulpos convencionales. Sus tentáculos y cráneo adquieren una coraza con la cual protegerse y atacar a sus presas, y sus bolsas traseras desprenden toxinas mortales. Viven en las profundidades del océano, pero en ocasiones salen a la superficie a cazar humanos y aves desprevenidas.

Las psicosisirenas nacen de las antiguas y bellas sirenas del Caribe. Estos nuevos seres viven en las cuevas y rincones más oscuros, y son un verdadero peligro para cualquier marinero que se las encuentre. No cantan, pero sus gritos pueden destrozarte por dentro con solo oírlos. Y si no lo hacen... lo harán sus garras.



Los mutangrejos son seres de gran tamaño pero inofensivos si no se les molesta. Pero cuidado... si osas atacarle encontrarás a un rival despiadado que no dudará en despedazarte con sus pinzas.



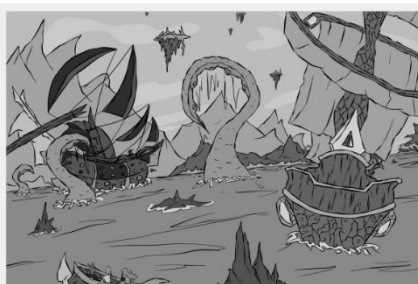


El Diamante.
Isla misteriosa y hogar de La Anarquía. Además de su rica provisión de madera y frutos, la broxina y diamantina únicas de este lugar permiten a La Anarquía obtener los recursos necesarios para equiparse y sobrevivir ante los ataques enemigos.



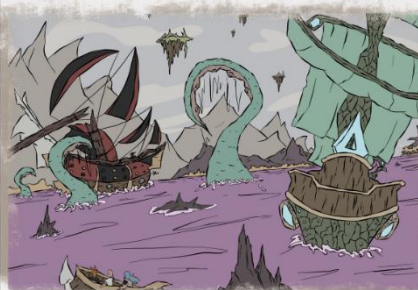
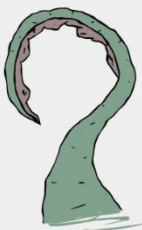
Cuando las fuentes de poder de la isla comienzan a apagarse, La Anarquía piensa en adentrarse por primera vez en el centro de la isla, lugar sumamente peligroso donde se encuentra el extraño Artefacto "C" que se puede observar en el fondo.

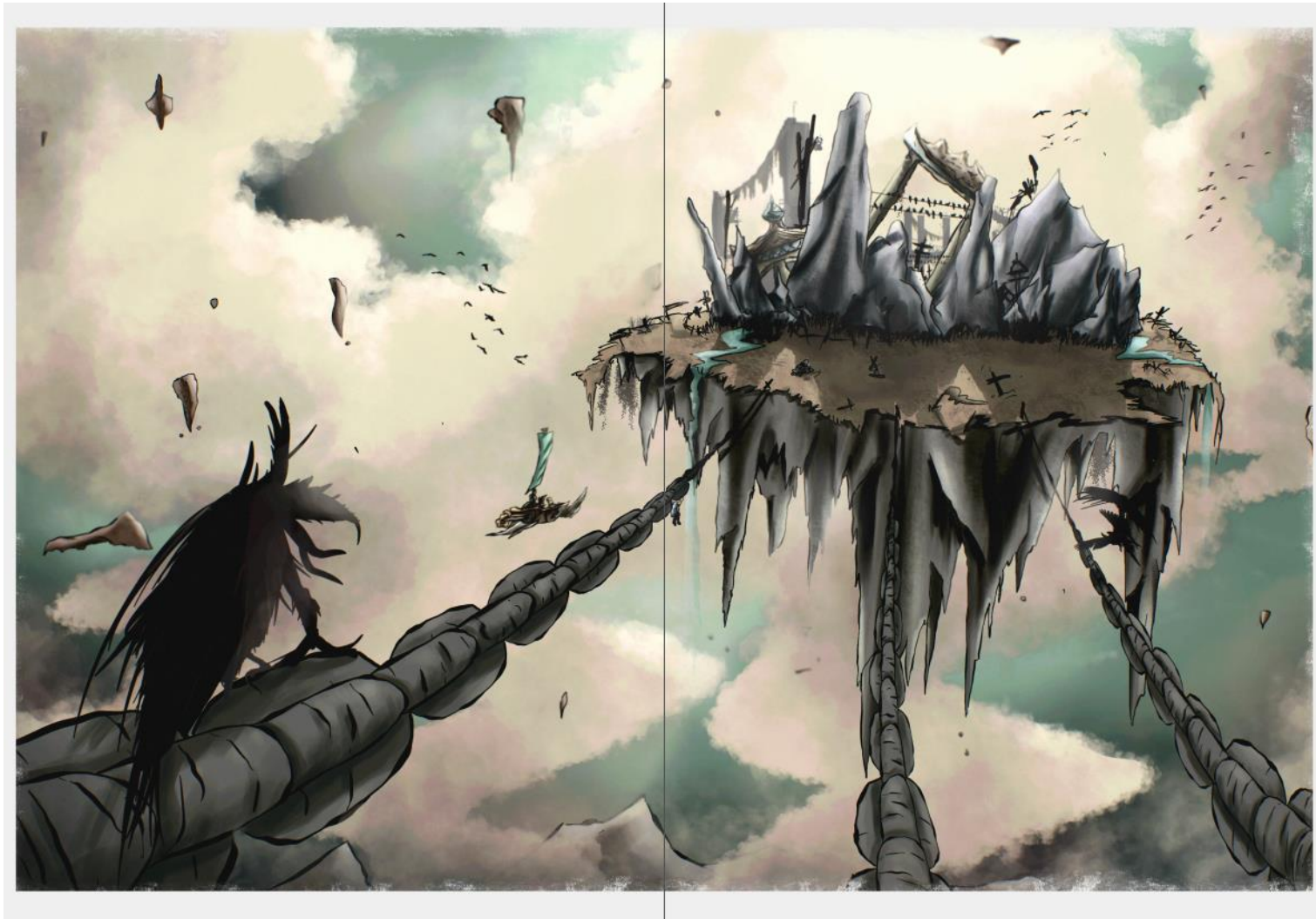




Batallas navales.
Las batallas navales serán muy frecuentes en nuestros viajes, ya sea por vernos atacados o por querer asaltar una nave enemiga.

Si ganamos la batalla podremos, además de saquear todo botín y munición que encontremos, adueñarnos del barco rival para nuestra flota. A los enemigos supervivientes podremos ejecutarlos o perdonarles la vida... La elección es tuya y repercutirá en el karma de los personajes.





CONCLUSIONES

Analizando el trabajo realizado, considero que los objetivos del proyecto han sido completados. En cuanto a los objetivos específicos, he logrado formar una buena base teórica con la que formalizar la temática del videojuego, y la propuesta del anarquismo me parece muy interesante para tratar. Además, el conjunto del estilo artístico y los elementos creados (personajes, escenarios y demás) forman una base sólida con la que seguir trabajando en un futuro para llevarlo a una producción real, completando así el objetivo general planteado en este TFG. Considero que estos personajes tienen personalidad y que podrán ser desarrollados con más profundidad si el juego se lleva finalmente a cabo. Además, la maquetación del libro me es satisfactoria, libro en el cual continuaré añadiendo contenido para aprender más en el ámbito del *concept art* y para seguir apoyando esta futura producción

Me gustaría acabar con dos frases: una unida al anarquismo, por lo que ha significado en mi TFG, y una sacada de uno de los mejores videojuegos de la década. Dicen así:

“Es en busca de lo imposible que el hombre ha realizado lo posible. Los que sabiamente se han limitado a lo que les parecía posible, no han dado nunca un solo paso”.

-Mijaíl Bakunin.

“Mientras más grande sea tu meta, mayor será el sabor de la victoria”.

-God of War⁶⁶.

⁶⁶ *God of War*, SCE Santa Monica Studio, SONY Interactive Entertainment, 2018.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, Jorge. "La República Pirata de Nassau, creada en 1706", *La Brújula Verde*, publicado el 11 de Febrero de 2018.
<https://www.labrujulaverde.com/2018/02/la-republica-pirata-de-nassau-creada-en-1706>.
- Astromía. "¿Qué es el universo?", *Astromía*, <https://www.astromia.com/universo/eluniverso.htm>.
- Avilés, Luis. "Un profesor de universidad utiliza Red Dead redemption 2 para dar clases de historia", *Alfabetajuega*, publicado el 1 de diciembre de 2021, <https://alfabetajuega.com/rockstar/un-profesor-de-universidad-utiliza-red-dead-redemption-2-para-dar-clases-de-historia#:~:text=Tore%20Olsson%2C%20profesor%20de%20Historia,periodo%20entre%201899%20y%201911>.
- Bakunin, Mijaíl. *Escritos de Filosofía Política II. 2ª Edición*. Madrid, Alianza Editorial, 1990
- Bernstein, Abbie. *The Art of Mad Max: Fury Road*. Titan, 21 de septiembre de 2015.
- Bethesda Softworks. *The Art of DOOM: Eternal*. Dark Horse Books, 24 de marzo de 2020.
- Bethesda Softworks. *The Art of Fallout 4*. Dark Horse Books, 1 de diciembre de 2015.
- Bethesda Studios. *The Art of Dishonored 2*. Dark Horse Books, 15 de noviembre de 2016.
- Chomsky, Noam. *For Reasons of State*. Nueva York, The New Press, 1 de enero de 1970.
- Collins, Neil. "Ilustración: historia, tipos, características", *Museo Online Gallerix*, <https://es.gallerix.ru/pedia/illustration/>.
- Davies, Paul. *The Art of Assassin's Creed IV: Blag Flag*. Titan Books, 30 de octubre de 2013.
- Douglas, Sandy. *Nought and Crosses*. M. Brodski Software, 1952.
- Equipo Editorial. Etecé, "Marxismo", *Concepto.de*, última edición del 1 de junio de 2022, <https://concepto.de/marxismo/>
- ESDIP Escuela de Arte. "Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos", *ESDIP*, publicado el 10 de mayo de 2020. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>.

- Etimologías: Diccionario Etimológico Castellano En Línea. "Pirata", *Etimologías*, <http://etimologias.dechile.net/?pirata#:~:text=La%20palabra%20pirata%20viene%20del,agente%2C%20como%20en%20diabetes>).
- Facultat d'Informàtica de Barcelona. "Historia de los videojuegos", *FIB*, <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>.
- Fiala, Andrew. "Anarchism", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, publicado el 3 de octubre de 2017, revisado el 26 de octubre de 2021, <https://plato.stanford.edu/entries/anarchism/>.
- Galán, Javier Sánchez. "Anarquismo", *Economipedia*, publicado el 2 de agosto de 2019, <https://economipedia.com/definiciones/anarquismo.html>.
- Garaventa, Carlos Adrián. *Principios Generales del Anarquismo*. Buenos Aires, Revista Electrónica del Instituto de Investigaciones Ambrosio L.Gioja, 2011.
- Graeber, David. *The New Anarchists*. Londres, New Left Review, febrero de 2002.
- Insight Editions. *The Art of Borderlands 3*. Pocket Books, Nueva York, 3 de diciembre de 2019.
- Insight Editions. *The Art of Game of Thrones*. Simon & Schuster, Nueva York, 15 de octubre de 2019.
- Lapointe, Tanya. *The Art and Soul of Blade Runner 2049*. Titan Books, 7 de noviembre de 2017.
- Máxima Uriarte, Julia. "Anarquismo", *Características.co*, última edición del 10 de octubre de 2019, <https://www.caracteristicas.co/anarquismo/>
- Migliore, Vanessa R. "La creación del mundo fantástico", *Iris de Asomo*, publicado en agosto de 2016, <http://www.irisdeasomo.com/2016/08/22/la-creacion-del-mundo-fantastico/>.
- Montoya, Leydy. "Historia de la Piratería", *Historia-Biografía*, publicado el 18 de octubre de 2017. <https://historia-biografia.com/historia-de-la-pirateria/>.

- Moreno, María Águeda Moreno. "La historia de la definición de "mundo" y lo que dice de la objetividad del diccionario, *The Conversation*, publicado el 4 de julio de 2021, <https://theconversation.com/la-historia-de-la-definicion-de-mundo-y-lo-que-dice-de-la-objetividad-del-diccionario-162448>.
- Naughty Dog. *The Art of The Last of Us Part II*. Dark Horse Books, 23 de junio de 2020.
- PlatinumGames. *Anarchy Reigns*. Sega, 11 de enero de 2013.
- Puente, Óliver. "¿Qué es el "concept art" y a qué se dedica un "concept artist?", *Dizalo*, publicado el 18 de marzo de 2020, <https://dizalo.com/concept-art/concept-art/>.
- Rockstar San Diego, Rockstar North. *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games, 26 de octubre de 2018.
- Sauco, Alex. "50 preguntas que tienes que hacerte durante la creación de un mundo fantástico", *Inteligencia Narrativa*, publicado en octubre de 2014. <https://www.inteligencianarrativa.com/mundo-fantastico/>.
- Sauco, Alex. "Los 7 Pecados Capitales del Worldbuilding", *Inteligencia Narrativa*, publicado en agosto de 2016, <https://www.inteligencianarrativa.com/7-pecados-worldbuilding/>.
- Ubisoft Montreal. *Assassin's Creed*. Ubisoft Entertainment, 2008.
- Universidad Computense de Madrid. "Algunos ejemplos de anarquismo en acción", *UCM*, <https://webs.ucm.es/info/bas/utopia/html/anarca30.htm>.
- Vázquez, Martín Julio. "¿Qué es el Concept Art?", *Domestika*, publicado el 29 de abril de 2019, <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>.
- Waksman, Vera. *Jean-Jacques Rousseau: Self-love and Public Happiness*. Anacronismo e Irrupción. Revista de Teoría y Filosofía, Política Clásica y Moderna, publicado el 31 de marzo de 2013, aceptado el 29 de mayo de 2013.

ANEXOS

- González Alcobre, Alejandro. *The Art of Anarchy Raiders*. 2022.

<https://drive.google.com/file/d/1EPZjo94VIAQLvdPUVYTAf941QW/view?usp=sharing>