

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Grado en Bellas Artes

ESTUDIANTE: Eric Carpe Lomas

DIRECTOR/A: José Luis Maravall Llagaria
José Vicente Martín Martínez



PALABRAS CLAVE: Arte Conceptual, Diseño de Personajes, Ilustración digital, Ciberpunk.

RESUMEN: Este trabajo de fin de grado llamado *Noir Future* es un proyecto que se centra en el desarrollo del apartado visual de un videojuego de rol de acción, ambientado en el subgénero del Ciberpunk. Principalmente en la parte del arte conceptual de sus personajes.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

05 - 05

2. Referentes

06 - 11

3. Justificación de la propuesta

11 - 12

4. Proceso de Producción

13 - 16

5. Resultados

17 - 24

6. Bibliografía

25 - 25



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

PROPUESTA:

La propuesta de este proyecto final de grado consiste en el desarrollo del apartado visual de un videojuego.

Este videojuego, llamado *Noir Future* está ambientado en un mundo abierto ficticio. Posee una estética inspirada en el subgénero Ciberpunk y sus ideas sobre lo salvaje, las diferencias de clases, la tecnología (a través del concepto de la “nueva carne”) y una visión distópica.

Las ilustraciones de los personajes que se han elaborado desarrollan la creación y las características (vestimentas, aspecto físico, habilidades...) de dichos personajes, los cuales se han dividido en diferentes “clases” o estereotipos para que se aprecie variedad en el diseño.

También se ha pretendido reflejar en ellos la temática escogida con la que ha servido como motivo para crear un nuevo estilo visual propio.

Para ello hemos desarrollado una historia ficticia, la cual se ha utilizado como método de inspiración para crear las ideas de los diseños. A partir de esta, el objetivo fue llevar los personajes a un aspecto de producto final.

El proceso de creación de las ilustraciones ha planteado en varias fases de producción, desde la idea inicial, pasando por la creación de bocetos, trabajo con modelos, variaciones de color o algunas técnicas como los *thumbnails*.

OBJETIVOS:

- Diseñar los personajes del arte conceptual de un videojuego.
- Crear a través de los diseños un estilo visual propio.
- Introducir en los diseños características que reflejen la temática del Ciberpunk.
- Resolver las distintas fases que se dividen en el diseño de personajes.
- Adaptar mis conocimientos pictóricos y de dibujo tradicional al medio digital.

2. REFERENTES:

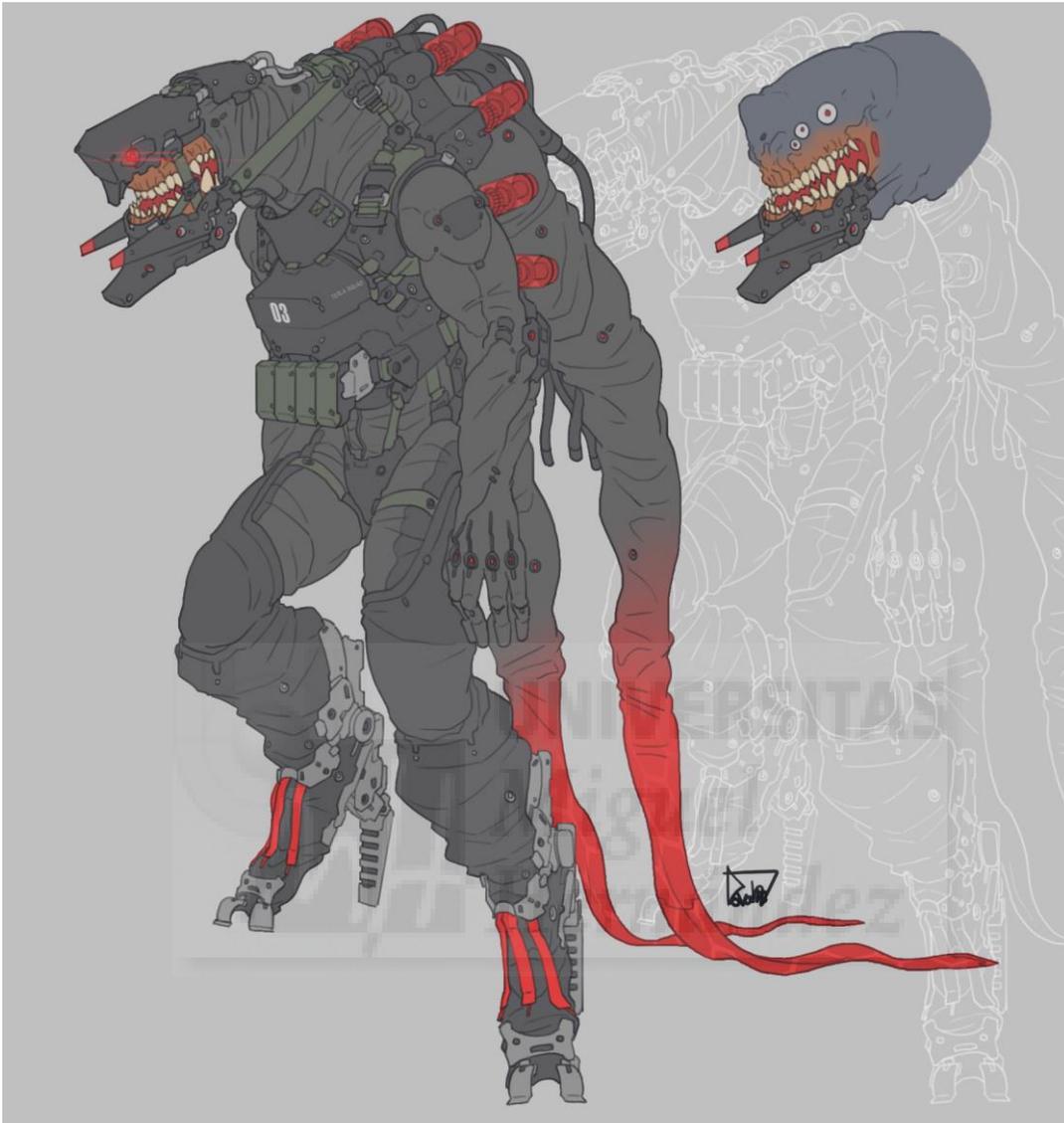


Fig.1

Electronic Ill, Lee Yeong Gyun

Ilustración digital.

2018

Lee Yeong Gyun es un artista freelance coreano que está especializado en el subgénero Cyberpunk. Suele centrarse en el diseño de personajes con un carácter de fantasía, mezclado con tecnología militar, trabajándolos con gran detalle. Hemos citado a este artista por su estilo de la línea y la manera de finalizar sus obras siendo factores clave para el estilo que hemos utilizado en las ilustraciones de nuestro proyecto.

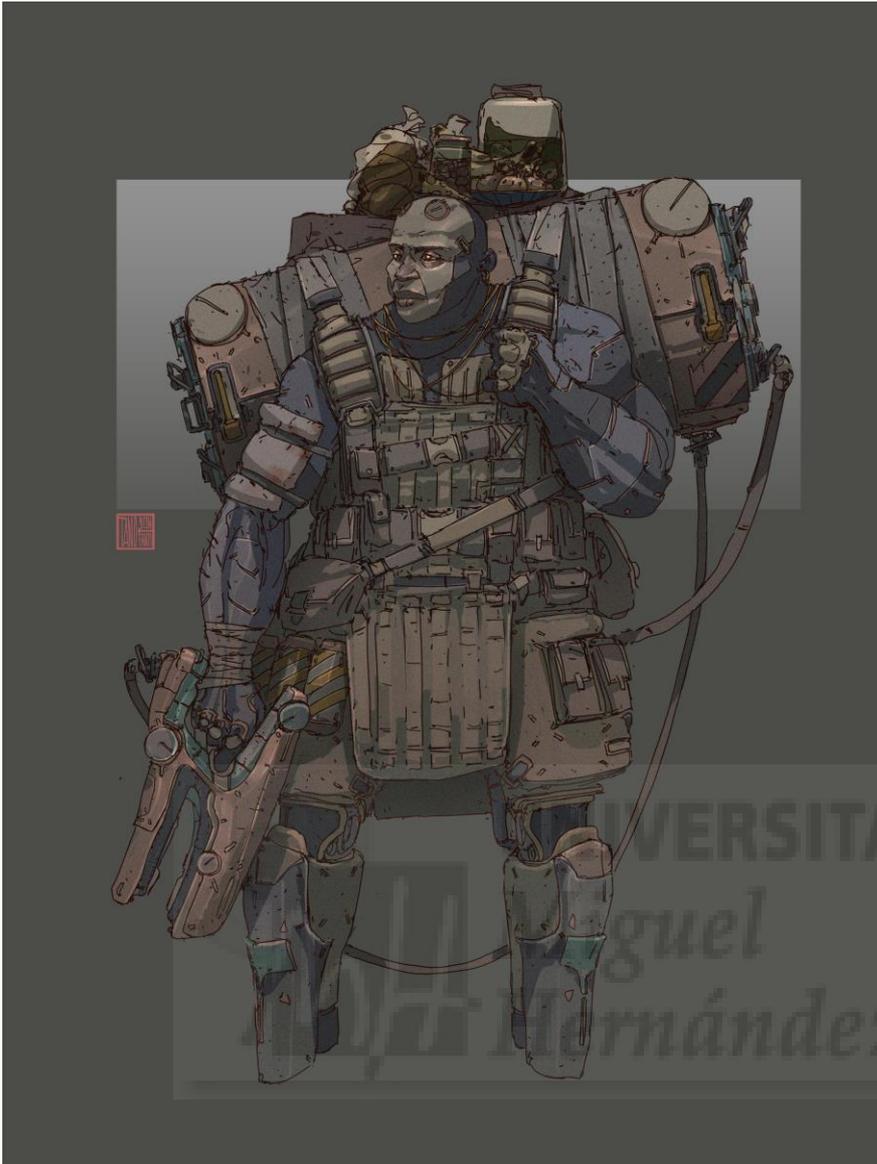


Fig.2

Sin título, Aventure Seekers. Tano Bonfanti

Ilustración digital

2018

Otro ilustrador que he querido destacar ha sido Tano Bonfanti, artista argentino que está especializado en el diseño de personajes. Bonfanti trabaja el mismo género que el anterior, pero con un estilo más personal y peculiar. Sus personajes se aprecia una saturación de elementos y una fusión entre cuerpo y máquina. De él me he basado bastante en la forma de acabados que aplica a las ilustraciones. El estilo de paletas desaturadas, el entintado y como introduce las sombras a través de un solo tono sacando volumen al personaje.



Fig.3

Cine de género Ciberpunk:

Blade Runner, Ridley Scott, 1982.

Videodrome, David Cronenberg, 1987.

Akira, Katsuhiro Otomo, 1988.

Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, 1995.

Para la inspiración del subgénero Ciberpunk lo hemos tratado desde un punto de vista cinematográfico ya que recoge y plasma todos los elementos que componen este subgénero de ciencia ficción. Las distopías futuristas en las cuales combinan un avance en la tecnología con un bajo nivel de vida. Una sociedad dividida y violenta. La unión de cuerpo y máquina como concepto de la “nueva carne”. La relación con las redes informáticas y la rebeldía (conceptos claves de las que surge la palabra Ciberpunk, el prefijo *ciber-* relación con las redes informáticas y el vocablo punk: referencia a su carácter rebelde) se ven reflejadas en estas piezas fílmicas más destacadas.



Fig.4

Cine negro o *film noir*. (fotograma extraído de la película *Agente Especial*, 1955).

El cine negro o *film noir* es un género cinematográfico que se surgió en los Estados Unidos entre la década de 1930 y 1950, pero su esplendor se puede concretar entre los años 40 y 50. Este género presenta ciertas bases del subgénero Ciberpunk, a su vez también del *neo-noir* (tratando temas actuales). Para el género de cine negro nos hemos basado en su visión de presentar una sociedad violenta, cínica y corrupta. La idea de ambientación con una atmósfera donde se respire pesimismo, con sensaciones oscuras y frías.

Suele estar protagonizada por un antihéroe, figura que extraemos para utilizarlo como nuestro personaje protagonista.

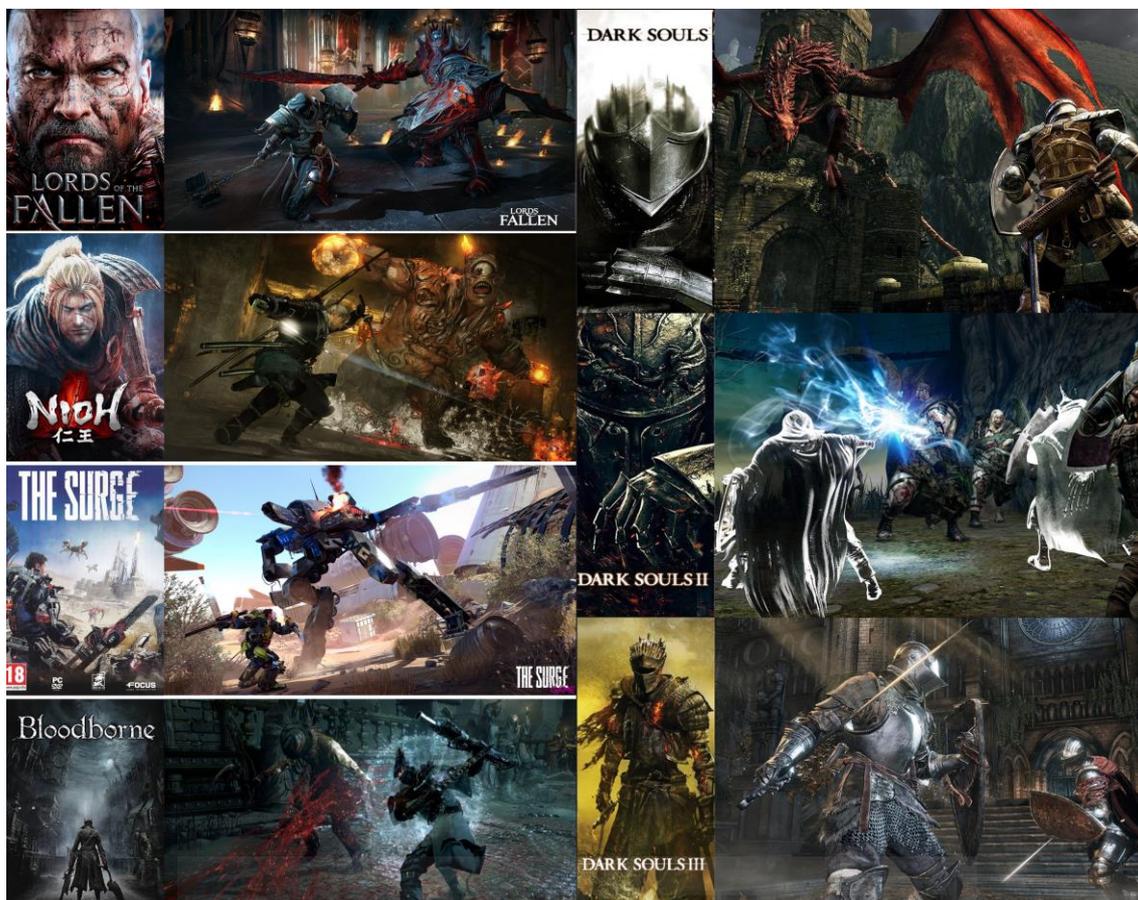


Fig. 5

Lord of Fallen, CI Games, Deck13 Interactive, 2014.

Nioh, Team Ninja, 2017.

The Surge, Deck13 interactive, 2017.

Bloodborne, Fromsoftware, 2015.

Saga *Souls* (*Dark Souls I, II, III*), Fromsoftware, 2011-2016.

Hemos citado este tipo de juegos de rol de acción, los cuales comparten una similitud en su modo de juego y sistema de combate, midiendo al jugador con cada enemigo. Obliga a calcular cada ataque y saber qué estrategia utilizar estando siempre atento de la energía del personaje para realizar los golpes en el momento adecuado. Cabe destacar que los pioneros de este tipo de juegos son la saga *Souls*, desarrollados por Fromsoftware. La estructura de mapa que presenta un mundo de niveles interconectado entre ellos. También nos hemos centrado en la manera en la que narran sus historias y dan importancia a los diálogos con los personajes.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

El arte conceptual, o desarrollo visual de un proyecto en su etapa de preproducción, es una disciplina que hasta hace unos años no se encontraba tan extendida. No existe una fecha exacta, pero su presencia fue cada vez mayor con la evolución de los medios audiovisuales. Al principio no era más que una extensión de la elaboración de los bocetos.

Con la aparición de los medios digitales se empezó a aplicar en modelados 3D, cómics y sobre todo en la industria de los videojuegos. Se acabaron combinando las técnicas tradicionales con las herramientas digitales, llegando a hoy en día a predominar lo segundo, como en el proyecto que nos ocupa.

Los juegos de rol de acción o ARPG (del inglés *action role-playing games*), conocidos por compartir muchas características de los juegos de rol o RPG (del inglés *role-playing game*) pero diferenciándose de estos por mostrar un sistema de combate a tiempo real. Con una visión de la cámara en tercera persona, colocada a espaldas del personaje permitiéndonos ver lo que pasa alrededor de él y haciendo que sea más sumergible la sensación de juego. Son elementos en los que se inspira este proyecto. Referentes como la saga *Souls* o *Bloodborne* dan vida a sus historias a través del dialogo de los personajes, haciendo una historia más atractiva para el espectador. Esto provoca que empatice con los personajes no jugables (PNJs) con los que puede interactuar el jugador en el transcurso de la partida.

Este proyecto plantea una historia de genero distópico, que muestra a una sociedad indeseable en sí misma, ambientada en un mundo interconectado por niveles que refleja una sociedad obsesionada con el avance tecnológico. En él nos situamos en una ciudad ficticia, llamada Aquino. Presenta un ambiente pesimista, oscuro y frío, dividida en dos bandos: un gobierno dominado por una corporación multinacional (TECH) la cual controla la política, el conocimiento y el poder militar creando un sistema totalitario. Su único interés, es el beneficio propio y la experimentación de sus nuevas tecnologías en humanos por la obsesión de la perfección de la máquina sobre el hombre.

Por otro lado, se encontraría el resto de la sociedad, que se ve sometida a vivir en un nivel avanzado tecnológico, bañado por el consumismo, pero con un nivel de vida decadente. Esto desemboca una guerra civil que está salpicada por la corrupción y el tráfico ilegal de tecnología. Nuestro antihéroe, enmarcado en este caos, tendrá que sobrevivir y afrontar los peligros derivados de sus propias decisiones.

A partir de este pequeño prólogo o sinopsis argumentativa que sirvió para establecer las ideas y el objetivo principal del proyecto se realizó el diseño del arte conceptual de los personajes. Para ello se partió de un estudio de documentación y fases de bocetos con los que poder llegar a una obra final.

Se utilizó el tema del Ciberpunk como referente temático y principal recurso estético para ambientar a los personajes. Con ello se buscó dar forma al apartado visual, creando un estilo propio, para lo cual en el proceso de creación nos centramos en extraer del subgénero Ciberpunk ciertas características: una imagen decadente, oscura y deshumanizada en sus rostros o vestimentas. Diferencia de clases, fuerzas pertenecientes a un régimen totalitario o grupos terroristas antigubernamentales, personajes asalvajados y destartalados.

La tecnología es otro elemento extraído del subgénero Ciberpunk a través del concepto de la “nueva carne”, en el que cuerpo y tecnología se unen para utilizar como semejanza en el estilo de las ilustraciones.

Este proyecto se planteó para poner a prueba y desarrollar los conocimientos adquiridos en el Grado. Centrándonos en lo pictórico, dibujo y diseño. Ha servido para superar una gran variedad de adversidades que plantea este tipo de trabajo y conocer las fases de producción que conlleva elaborar un arte conceptual.

Además, este Trabajo final de Grado esperamos que nos permita como primera etapa para iniciarnos en el mercado laboral.

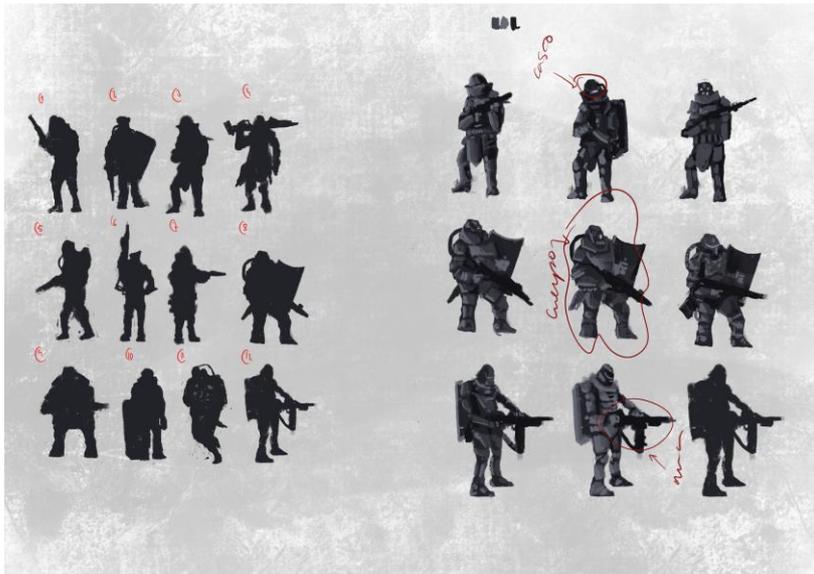


Fig.2

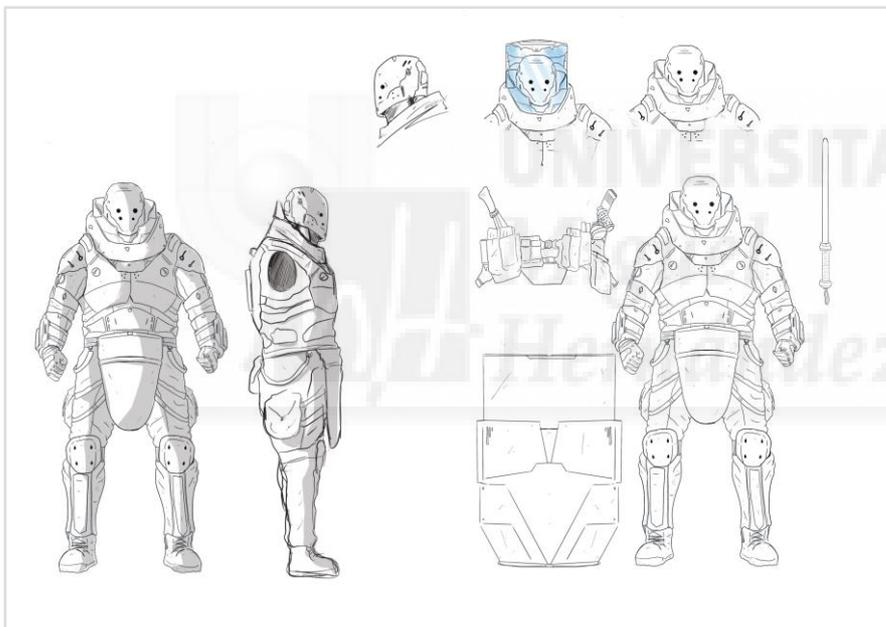


Fig.3

2. Fase Desarrollo visual (Fig.2, Fig.3): Tras la primera fase, comenzamos el desarrollo visual del personaje. Mediante el recurso al diseño de *thumbnails*: una forma de realizar diferentes siluetas en miniaturas para ir visualizando el diseño que se busca de una manera muy sintética. Con unas siluetas sencillas pasamos a construir la figura de una manera más clara. Finalizamos el diseño con todos sus elementos característicos (vestimentas, elementos, pose final...), diferentes posiciones del personaje y algunas modificaciones en él remontándolo con una línea más limpia.



Fig.4

3. Fase de Color (Fig.3): La tercera fase se centrará solo en realizar pruebas de entintado. Mediante varias gamas se irán haciendo pruebas y paletas de color para definir al personaje previamente antes de realizar el entintado final para su acabado.



Fig.5

4. Fase de Proceso final (Fig.4): La cuarta fase y última se compondría por la parte de luz y sombras para darle el acabado final. En ella se ha seguido unas pautas que se han aplicado en general a todos los diseños realizados. Partiendo de la capa de color fuimos generando máscaras de recorte sobre ella para facilitar el trabajo. Lo primero fue comenzar con una primera sombra (las cuales siempre de tonos como rojos, azules o violetas) los cuales se aplican en una capa diferente y vamos construyendo la sombra para crear el volumen de la figura. Esta capa reducimos la opacidad por la mitad para suavizarla y no dejarla tan contrastada. El siguiente añadimos otra capa, donde se añaden en diferentes partes del personaje degradados para darle más volumen con un tono más oscuro. Luego generamos otra capa de sombras más oscura del mismo tono que la primera en pequeñas zonas para intensificarlas reduciendo también la opacidad por la mitad. Por último, añadimos se añadió algunas pinceladas de texturas para resaltar la vestimenta y una última capa donde se proyecta una luz lateral pronunciada. Finalmente agrupamos las capas y se le da un filtro de ruido para darle un remate estético a la ilustración.

5. RESULTADOS:

El resultado final del proyecto ha concluido con una gran variedad de diseños de personajes. Se ha conseguido el grado de veracidad la creación de un estilo propio, representando características del Ciberpunk. Superando las distintas fases de diseño e integrándose todas entre ellas superando así los objetivos previstos. El resultado en resumidas ha concluido con las siguientes ilustraciones:

1. Personaje Principal (Fig.1): Este sería el diseño principal de nuestro antihéroe el cual podríamos modificar y cambiar su vestimenta, mejorar habilidades y equipamiento.
2. Personajes Secundarios (Fig.2, 3, 4, 5, 6): Con estos personajes interactuaríamos para realizar las misiones y averiguar más sobre ellos. Además de establecer una serie de diálogos para saber más de ellos, nos ayudarían a comprender la historia que nos rodea.
3. Personajes Interactivos (Fig.7): Este tipo de personajes estarían repartidos por el entorno con el fin de reabastecer a nuestro personaje del equipo que necesitemos para poder seguir avanzando. Habría diferentes tipos de estos personajes los cuales nos proporcionarían diferentes objetos y accesorios.
4. Personajes Rivales (Fig.8, 9, 10, 11, 12): Estos serían algunos de los diseños de los personajes que nos encontraríamos como hostiles. En Primer lugar, la clase de los Mercenarios: violentos y traicioneros. Maquinas, son una orden obsesionada con la tecnología, y en convertirse ellos mismo en máquinas de matar. Luego el bando principal enemigo, El ejército del gobierno. Compuesto por tres tipos de soldados:
 - La infantería (Fig.10): Serian los más comunes de enemigos, fáciles de acabar con ellos de uno en uno. En número son letales
 - Jaggernaut (Fig.11): Es un tipo de soldado más pesado, con armadura más resistente y armamento para acabar con los disturbios y revueltas fácilmente. Son muy lentos.
 - Especialista (Fig.12): Es una mezcla de los dos anteriores. Poseen una velocidad y destreza mayor. Su armadura es ligera pero resistente. Suelen ir en grupo pequeños de élite.

Finalizando con el conjunto de los personajes en una ficha para ver la relación entre ellos. (Fig.13)



Fig.1

Personaje principal, *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig.2, Fig.3



Fig.4

Personajes Secundarios (PNJs 1, 2, 3) *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig.5



Fig.6

Personajes Secundarios (PNJs 4, 5) *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig. 7

Personajes Interactivos (Mercader) *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig.8

Personajes Rivales (Mercenarios) *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig.9
Personajes Rivales (Maquinas) *Noir Future*
Ilustración digital2018



Fig.10, Fig.11



Fig.12

Personajes Rivales (Infantería, Jaggernaut, Especialista) *Noir Future*

Ilustración digital

2018



Fig.13

Lineup, *Noir Future*

Ilustración digital

2018

6. BIBLIOGRAFÍA.

-Libros:

Bungie (2014) *The Art of Destiny*. Editoria: Titan Books Ltd

Marnie fogg; Valerie Stele (2017) *MODA: Toda la Historia*. Editoria: Art Blume

James Gurney (2015) *Luz y Color*. Editora: Anaya

-Referencias audiovisuales:

Akira, Katsuhiro Otomo, 1988.

Blade Runner, Ridley Scott, 1982.

Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, 1995.

Videodrome, David Cronenberg, 1987.

-Webgrafía:

<https://www.artstation.com>

<http://conceptartworld.com>

