



bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Grado en Bellas Artes

ESTUDIANTE: Iván Saavedra Candela

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



PALABRAS CLAVE: Videojuego, Diseño conceptual, Personajes, Artistas de la Historia del arte.

RESUMEN: Diseño de personajes mediante la ilustración digital para un videojuego de creación propia.

Onírico es un proyecto de videojuego de rol por turnos en proceso, basado en artistas de la historia del arte.

El protagonista realiza un viaje donde conocerá a *Los Arcanos de Arte*. Ellos son Da Vinci, Goya, Picasso, Velázquez, Van Gogh, Frida Kalho, Dalí y Basquiat.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

05 - 05

2. Referentes

06 - 10

3. Justificación de la propuesta

11 - 12

4. Proceso de Producción

13 - 19

5. Resultados

20 - 27

6. Bibliografía

28 - 28

• 1- PROPUESTA Y OBJETIVOS

La propuesta de este trabajo de fin de grado consiste en el diseño y ejecución de la apariencia visual de los personajes de un videojuego de creación propia, cuyo nombre es "Onírico".

El videojuego "Onírico" pertenece al género conocido como "RPG" (del inglés *RolePlay Game*, "juego de rol"), más concretamente de un subgénero conocido como "juego de rol por turnos".

El género de rol se caracteriza porque los personajes que controla el jugador mejoran sus habilidades conforme avanza la partida.

La expresión "por turnos" hace referencia a que las acciones de combate de los personajes no se realizan en tiempo real, como es común en otras modalidades de videojuegos.

Este proyecto se caracteriza porque en él, aparecen los llamados "Arcanos del Onírico" basados en famosos y reconocidos artistas de la historia del arte, incorporados a una temática fantástica. Se pretende realizar un estricto proceso de diseño, con la intención de que los personajes sean reconocibles tanto por sus indumentarias, armas, accesorios o habilidades.

Se han concretado 8 personajes, que se corresponden con los artistas: Leonardo Da Vinci, Francisco de Goya, Pablo Picasso, Diego Velázquez, Vincent Van Gogh, Frida Kahlo, Salvador Dalí y Jean-Michel Basquiat. En el contexto de este videojuego, estos héroes son los guardianes del umbral de cada uno de los mundos en los que, Duvú, el personaje principal que controla el jugador, recorre a lo largo del juego.

La trama del videojuego sería la siguiente:

El objetivo del protagonista es escapar del lugar onírico en el que se encuentra, lo que no será sencillo, ya que un ser maligno ha convertido este mundo en una pesadilla. Las obras de arte han cobrado vida y están atacando a la población. Para tener alguna posibilidad de acabar con estos enemigos, el jugador deberá reunir a los Arcanos del Onírico, una orden de antiguos caballeros que se encuentran dispersados en diferentes reinos.

El desarrollo del proceso de diseño de los personajes empezará con una búsqueda de documentación y referentes. Seguido de una fase de creación de diseños que, etapa por etapa mediante ilustración digital, se irán filtrando hasta conseguir el resultado deseado.

Objetivos:

- Adaptar el diseño de los personajes a la estética elegida para el videojuego.
- Usar la herramienta Ipad y estudiar el programa ProCreate para la realización de las ilustraciones digitales.
- Elaborar una sinopsis argumental del videojuego, que nos permita concretar los datos sobre los personajes.
- Analizar referentes para la temática y la creación óptima de los personajes y su proceso de diseño.
- Estudiar a los artistas que se van a diseñar para elaborar un mejor diseño de personajes.

- **2- REFERENTES**

- Peter Mohrbacher – Angelarium.

Es un ilustrador freelance de Chicago, Estados Unidos. Trabaja profesionalmente en la industria de los videojuegos.

Angelarium forma parte de su trabajo personal: un mundo de figuras surrealistas y divinas. Es una interpretación mágica y artística de los ángeles.

De él nos interesa la composición y el tratamiento de los colores. Y el método que emplea, usando los nombres y los símbolos de los ángeles para la realización de un personaje.



Angelarium, Enochian. Albino Dragon. Proyecto de Peter Mohrbacher.

- La empresa *Square Enix* y videojuegos de rol por turnos.

Final Fantasy, franquicia de videojuegos centrada en una serie fantástica de videojuegos RPG, es uno de los primeros videojuegos de rol por turnos. Es una gran referencia para este proyecto porque el sistema de combate es el mismo que el del nuestro.

Kingdom Hearts es un videojuego que fusiona personajes de la compañía Disney y los adapta al entorno de *Final Fantasy*. La serie se centra en la búsqueda de los amigos del personaje principal, lo cual lo llevará a recorrer varios mundos donde conocerá a los distintos personajes de Disney y *Final Fantasy*.

Pocket Mortys es un videojuego para móviles, éste juego tiene grandes referencias del juego *Pokémon*, pero con los personajes de la serie animada *Rick y Morty*. La razón de que esté en mis referentes es porque es el causante de la idea del proyecto del videojuego que estamos llevando a cabo.

Pokémon, es un videojuego de rol por turnos desde un escenario visto de forma cenital. Estas características siguen el mismo patrón que nuestro videojuego. Además, nos interesa el sistema de combate, el diseño de mapas y la característica de criaturas coleccionables.



Final Fantasy. Square Enix.
 Kingdom Hearts. Square Enix.
 Pocket Mortys. Adult Swim.
 Pokémon. Nintendo.

- *Science kombat.*

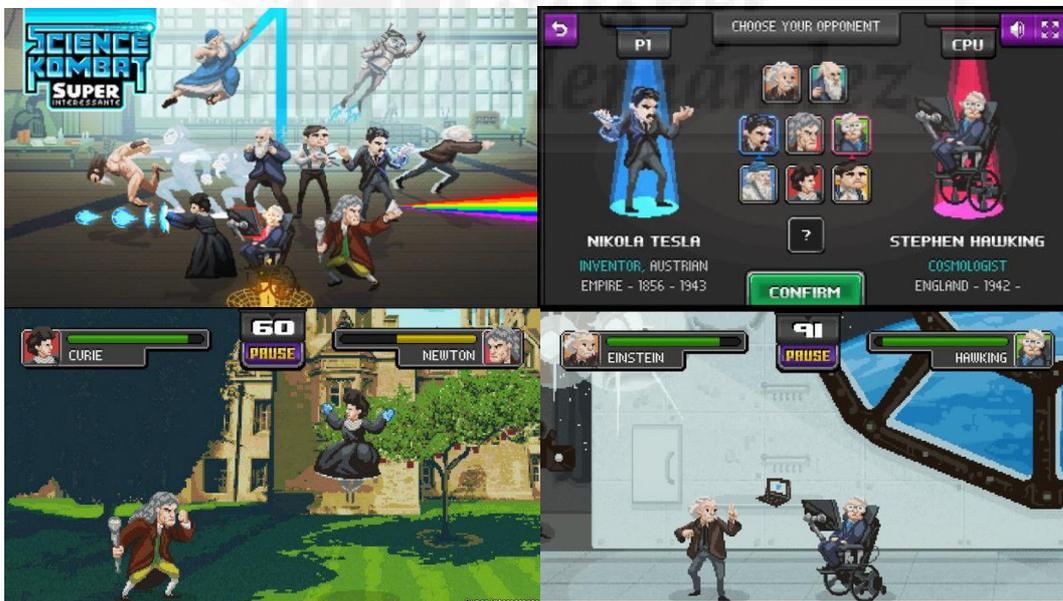
Science Kombat Game es un juego inspirado en los clásicos juegos de pelea de los salones recreativos, pero en lugar de enormes luchadores cuenta entre sus protagonistas a algunos de los científicos más importantes de la historia de la humanidad.

Albert Einstein, Charles Darwin, Nikola Tesla, Marie Curie, Isaac Newton, Pitágoras, Alan Turing y Stephen Hawking son los personajes elegidos para enfrentarse entre sí utilizando para ello sus instrumentos característicos o sus descubrimientos más conocidos.

La idea surgió de *Super Interessante*, una revista mensual brasileña que trata de asuntos variados, principalmente científicos y sociales. Los que seleccionaron los personajes fueron los editores de la revista. Fue una selección pensada principalmente según el campo de actuación de cada científico. Esto también determinó el diseño de los escenarios y, de esa manera, cada personaje tiene su propio escenario creado a partir de las referencias de sus estudios, sus laboratorios o los lugares que fueron emblemáticos para sus descubrimientos.

Además, el juego incluye, a lo largo de los diferentes niveles, frases de esos personajes con intención de que los jugadores se familiaricen con ellos y se interesen por saber más sobre su trabajo. Frases como: «La vida es como montar en bicicleta. Para mantener el equilibrio debes estar en movimiento», de Einstein, por ejemplo.

La idea de la compañía era hacer un juego divertido, bienhumorado e informativo, esto es precisamente, lo que más nos interesa para nuestro proyecto. No solo se han ceñido a realizar juego jovial, sino que es instructivo, captan al espectador mediante el humor y al mismo tiempo despiertan la curiosidad en los jugadores por los científicos. Es el tono que deseamos despertar con “Los Arcanos del Onírico”, sobre los artistas de la historia del arte.



Science Kombat, de la revista portuguesa Super Interessante. Videojuego.

- Anime y manga estilo Shōnen.

Animes como *Saint Seiya* (“Caballeros de Zodiaco”) y *Nanatsu no Taizai* (“Los siete pecados capitales”).

"Shonen" es un tipo de anime y manga destinado principalmente al público adolescente, ya que en este género se tratan temas que suelen llamar la atención de esta categoría de lectores: acción, deporte, violencia y el romance desde el punto de vista de esta franja de edad.

Lo más interesante para nosotros en este tipo de anime el hecho de que muchos de sus héroes tengan una personalidad muy definida y unos poderes muy concretos, lo que los distingue de los demás y los hace únicos. Además, como en el caso de Caballeros del Zodiaco, en nuestro videojuego el personaje principal no es el único elemento de atracción, existe una elite de guerreros misteriosos por descubrir que mantiene la curiosidad de cliente/consumidor.



Arriba *Nanatsu no Taizai*, en castellano *Los siete pecados capitales*.
Abajo encontramos el anime *Saint Seiya* en castellano *Los caballeros de zodiaco*.

- **3- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

Nuestro videojuego, “Onírico”, está siendo desarrollado por nosotros con el programa “RPG Maker Mv”. Esta plataforma permite crear un videojuego sin conocimientos complejos de programación, lo que lo hace accesible a usuarios no profesionales.

Muchos videojuegos de la década de los 90 usaban esta plataforma, como *Pokémon* o *Final Fantasy*, citados anteriormente en el apartado de referentes.

Esta plataforma permite realizar videojuegos del género de los *RPG* (juego de rol) de combate por turnos. Como ya se ha comentado, en este tipo de videojuegos los personajes mejoran conforme se progresa en la partida, perfeccionando sus habilidades iniciales y adquiriendo otras nuevas. El sistema por turnos permite que las distintas fases en las que se divide el combate se encuentren bien definidas, lo que permite al jugador pensar y actuar de manera estratégica en lugar de recurrir a la acción y los reflejos como es común en otros estilos.

La fase de la preproducción de un videojuego más relacionada con las Bellas Artes se encuentra en la disciplina que se conoce como arte conceptual o “*concept art*” en inglés. Consiste en desarrollar el apartado visual de los elementos que componen un videojuego (personajes, escenarios, enemigos, etc.) para adaptarlos posteriormente a los gráficos de los videojuegos.

Los diseños se seleccionan y refinan en etapas, realizando un número muy elevado de opciones hasta elegir los diseños finales que mejor se adecúen al estilo del producto.

Además de servir al proceso de desarrollo de la obra, el arte conceptual se usa para presentar el avance del proyecto a los directores de arte, clientes e inversores.

Para el proceso de creación de un videojuego, desde el concepto inicial hasta su versión final, es necesario una actividad multidisciplinar, tanto su programación como los diseños de escenarios, personajes, animaciones, videos, sonido, guion...

La primera idea fue llevar a cabo el videojuego completo para este trabajo de fin de grado. Sin embargo, al realizar un estudio de cronograma llegamos a la conclusión de que no era viable.

Por lo tanto, decidimos que la mejor opción era acotar y centrarse solamente en el diseño de personajes. Creímos conveniente delimitar el proyecto para garantizar nuestra capacidad de resolverlos satisfactoriamente.

Ya que el elemento más atractivo del videojuego son los artistas, decidimos realizar su diseño de personajes, adaptándolos en éste nuevo juego de rol de fantasía.

La selección de los personajes de la Historia del Arte se ha basado no tanto en la vida y las obras de cada uno sino especialmente en que fueran reconocibles por sus armas y/o sus atuendos.

El proyecto a primera vista puede parecer un poco irreverente, sin embargo, consideramos que es un homenaje con cierto tono de humor hacia estas figuras del arte.

Además, nos interesa particularmente el hecho de que llamen la atención de una audiencia joven, para que los usuarios al jugarlo se interesen por estos artistas y sus obras. Es por esto por lo que consideramos que el videojuego puede tener también cierta voluntad didáctica.

La forma final que suelen adoptar los proyectos de arte conceptual se conocen como “Model Sheet” u “hoja de modelo”, donde aparecen la representación visual y los datos de cada elemento del proyecto.

Tales fichas tienen la doble función de ayudar al autor a determinar las características de los personajes y de ponerlo en común con los demás integrantes de un equipo.

Las hojas de modelo pueden incluir: figuras completas de frente, espalda y de perfil; notas constructivas; detalles de la vestimenta; diferentes atuendos; rasgos expresivos: lenguaje corporal, expresiones y poses clave.

Este trabajo final de grado no hubiera sido posible sin el aprendizaje cursado en la carrera de asignaturas como Dibujo, Pintura y Literatura, Video, Animación o Pintura. También han sido de gran ayuda aprender asignaturas como Diseño Transmedia para la gestión del universo que gira alrededor de un proyecto y para su difusión.

Y por supuesto Historia del arte y pensamiento y discurso para conocer más a fondo a los personajes.



- **4- PROCESO DE PRODUCCIÓN**

Para el proceso de producción vamos a seguir un sistema de etapas, que es el que se utiliza para la industria. Ha sido necesario elaborar una tabla de cronograma, para evaluar y organizar las fases cronológicamente.

| N° | ACTIVIDAD | SEMANAS | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 1 | Documentación | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| 2 | Thumbnails | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| 3 | Rediseño de <i>thumbnails</i> | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| 4 | Elaboración del boceto | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| 5 | Definir la línea | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 6 | Aplicar y seleccionar color | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 7 | Luz y sombra de color | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | |
| 8 | Model Sheet | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | |

Para la explicación del proyecto se va a dividir el proceso en 5 etapas:

- Documentación
- Elaboración de siluetas (*thumbnails*).
- Rediseño del contenido de los *thumbnails* seleccionados.
- Primeros bocetos.
- Selección y elaboración de color.



Para que los personajes sean atractivos, se trazan líneas de movimiento, que conceden dinamismo a la silueta. Además, si es posible, se deben hacer siluetas de forma que los miembros estén despegados del cuerpo, para que sean más identificables.

Se realizan series de *thumbnails* hasta obtener resultados satisfactorios.

En la siguiente etapa se seleccionan dos o tres para realizar versiones con diferencias más sutiles.

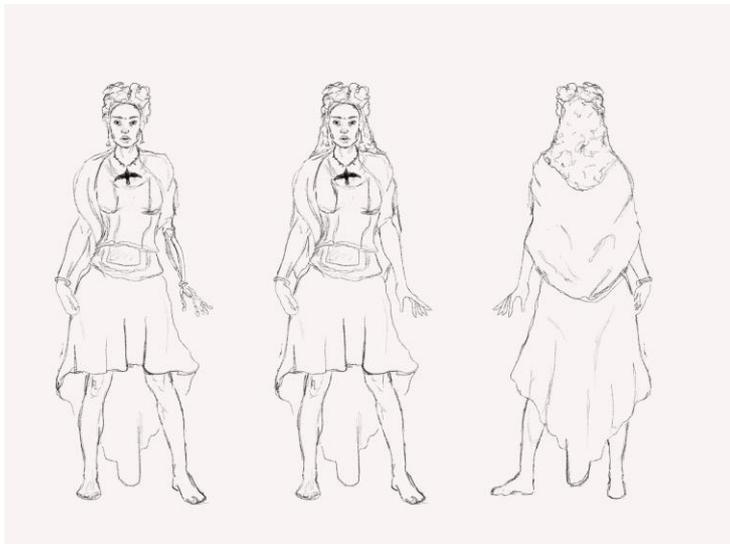
En esta fase se puede aplicar con escalas de grises volumen en la miniatura.

El método empleado permite trabajar de lo general a lo particular, avanzando progresivamente hacia los detalles.



En cada etapa siempre ha de tenerse en cuenta la documentación visual y las versiones anteriores, ya que pueden ser de utilidad para la versión del personaje que estemos desarrollando en ese momento.

Cómo podemos comprobar en la imagen anterior, en la serie de Frida Kahlo se parte de una idea básica y se va elaborando el personaje añadiendo poco a poco y progresivamente los detalles.



Cuando se obtiene un resultado convincente, se procede a realizar la línea del dibujo. Se puede empezar con un boceto en línea, una vez dibujado, se abre una nueva capa en el caso de utilizar un programa de ilustración digital (papel vegetal en el caso tradicional), y se vuelve a empezar, así refinar el dibujo definitivo.

Esta fase debemos acabarla con el personaje perfectamente dibujado a línea, con el detalle necesario para su posterior adaptación al videojuego. Se debe enfatizar las vistas frontal y dorsal del personaje.

Para acabar el desarrollo visual de los héroes, sólo nos queda introducir el color en los diseños. Hemos probado diferentes combinaciones de colores en diferentes prendas.

Hemos decidido que los personajes tengan sólo tres colores predominantes, para hacerlos más reconocibles.

Empezamos aplicando gamas de colores planos, de las cuales haremos variaciones hasta obtener el resultado deseado. Llegado a este punto, le atribuimos luz y sombra para crear un poco de volumen.

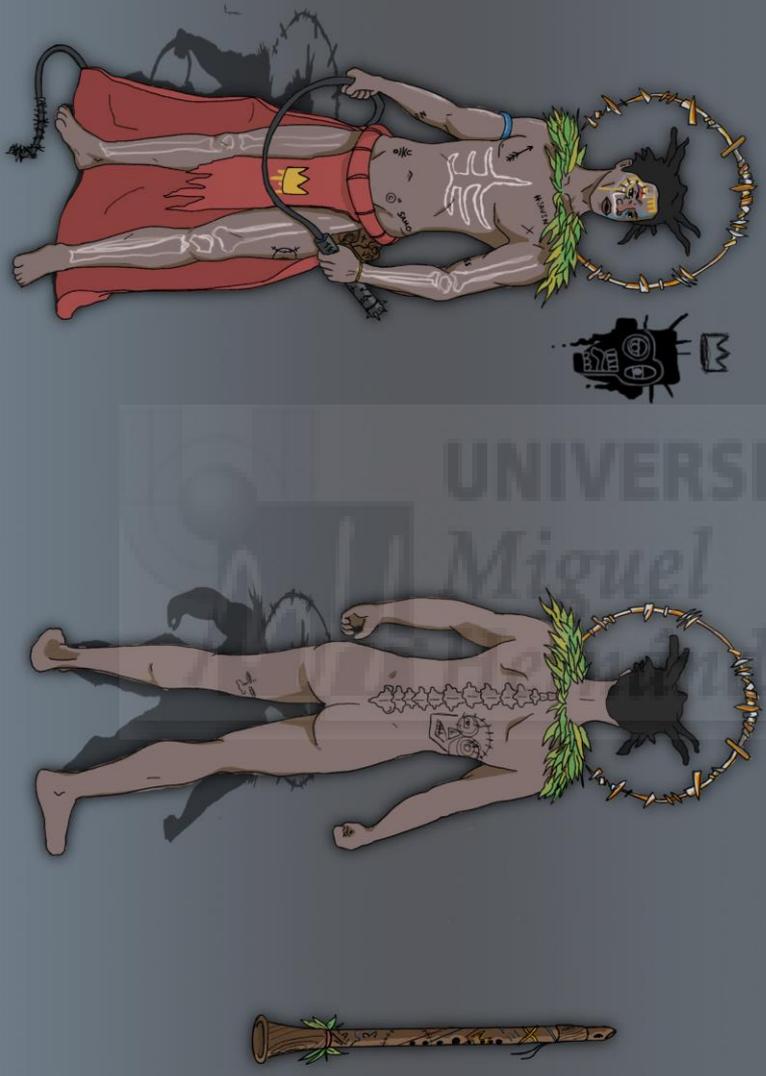




- 5- Resultados

BASQUIAT

Basquiati, el chamán. Está tatuado en la gran parte de su cuerpo, basado en el accidente que tuvo de pequeño. Siempre va acompañado de una máscara con vida propia llamada Samo. Empuña un látigo con cadenas y pinchos en su punta. Pero su arma más poderosa es Gray, pues, cuando Basquiati toca este instrumento musical de la máscara, brotan criaturas que recuerdan a muchas de sus obras.



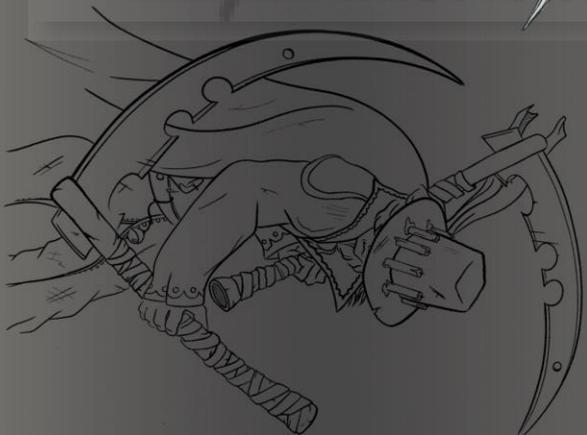
DALÍ

Dalí, el mago. Excéntrico y ensimismado. Posee la gabardina de tres puntas, que obedecen a su portador siendo capaces de coger cosas cerca de su entorno o incluso de planear en una caída. La camisa atigrada hace referencia a un ocelote que tenía como mascota. Su bigote es como dos manecillas de reloj, ya que Dalí es un mago capaz de controlar el tiempo. Para ello se ayuda de su largo bastón Medialuna, la base del bastón recuerda a las muletas de sus cuadros. En ocasiones Dalí lucía un peculiar gorro típico de Cataluña, la "Barretina".



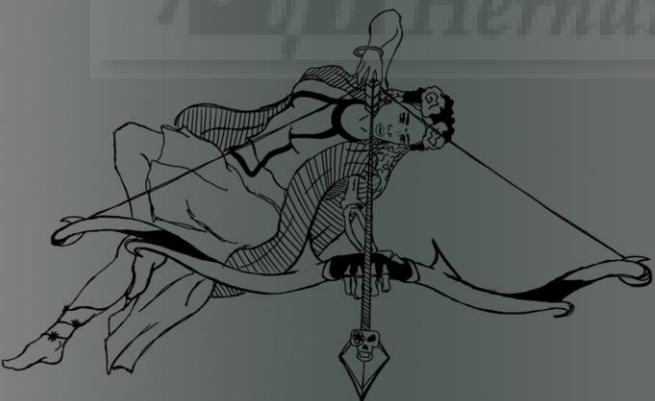
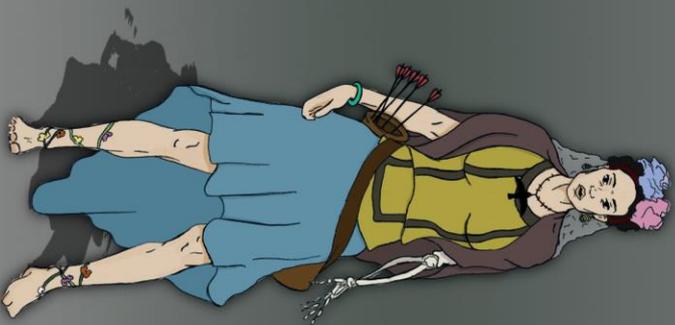
GOYA

Goya, el asesino. De aspecto tímido y siniestro. Siempre lleva uno de sus sombreros con velas que usa para pintar por las noches, además, en batalla usa estas velas para encender las explosivas o de humo que lleva en el cinturón. Su poder es el sigilo, ya que por la noche es capaz de rondar cerca de los enemigos sin ser visto ni oído. Posee dos guadañas para acabar con la vida de los enemigos.



KAHLO

Kahlo, la cazadora. Impulsiva. Ella siempre va conjuntada con indumentaria típica mexicana. Su brazo izquierdo es puro esqueleto haciendo referencia a sus raíces mexicanas. Lleva un arco tallado con los árboles sagrados de los exóticos bosques de México. El arco tiene dos extrañas cuchillas en su frente que se pueden usar como combate cuerpo a cuerpo en caso de necesidad. Pero sin duda el punto fuerte de Kahlo es el ataque a distancia, ya que posee una puntería magistral que ha currido convidaendo con los animales en la selva.



PICASSO

Picasso, el paladín. Su armadura puede parecer muy pesada, sin embargo, está hecha de un material muy ligero. Lo mismo sucede con su enorme hacha, que puede rebanar cabezas con una habilidad pasmosa. Además, esta posee un ojo y Picasso es capaz de mirar por él. La armadura está basada en el cubismo, que fue su movimiento artístico por excelencia, la capa contiene franjas muy peculiares que conjuntaba Picasso en sus atuendos. La idea de ser un paladín viene a consecuencia y a modo de homenaje por el Guernica. Para acabar podemos observar referencias al toro, símbolo que usaba continuamente este artista.



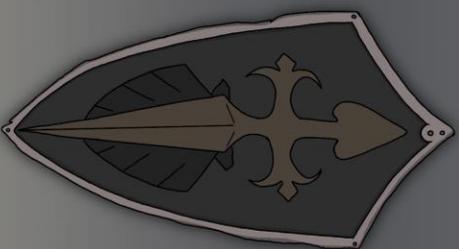
VAN GOGH

Van Gogh, el ermitaño. Personalidad y aspecto desaliñado. Loco e impredecible. Su abrigo lleva la pintura de La noche estrellada. Fuma pipa y lleva un gorro de paja. Sus armas son dos hoces. Desde su hombro brota una enredadera de girasol, ya que en batalla son capaces de brotar hasta agarrar a un enemigo y estrangularlo. Le falta una oreja, pero se dice de él que es capaz de oír a los árboles cuando sopla el viento.



VELÁZQUEZ

Velázquez, el caballero. Leal y recto. Fiel caballero de la Orden de Santiago. En su mano empuña siempre el espadón de Santiago y un escudo con la insignia. En su pecho lleva siempre sus pinceles, que son arrojadizas y los usa como ataque a distancia y como forma de distracción. En su cinturón porta siempre la llave de Breda. Su atuendo recuerda a los templarios de la Orden de Santiago y a las vestimentas de los mosqueteros.



DA VINCI

Da Vinci, el ingeniero. Creativo e ingenioso. Da Vinci siempre viste con cueros y con rojos burdeos. Es maníático, tiene una obsesión por la lectura y el conocimiento, se pasa los días realizando inventos. Su arma es un martillo de piedra que es capaz de estirar su mango para medir las distancias con sus enemigos. También porta a veces una ballesta, uno de sus primeros inventos, y una peculiar mochila que extiende sus alas para planear.



- **6- Bibliografía**

- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. 3DTOTALPUBLISHING.
- The Art of Rocksteady's. Abrams.
- The Art of Fire Emblem: Awakening.

- Referencias audiovisuales

- Loving Vincent. Dorota Kobiela, Hugh Welchman. 2018.
- El loco del pelo rojo (Lust for life). Vincente Minnelli. 1956.
- Yume (Sueños). Akira Kurosawa. 1990.
- Frida, matices de una pasión. Julie Taymor. 2002.
- Basquiat. Julian Schnabel. 1997.
- Los fantasmas de Goya. Miloš Forman. 2006.
- El código Da Vinci. Ron Howard. 2006.

- Webgrafía

- <https://www.angelarium.net/>
- <https://www.creativosonline.org/blog/angelarium-la-gran-obra-de-peter-mohrbacher.html>
- <http://www.100grados.es/peter-mohrbacher/>
- <http://www.maxplayingcards.com/es/2015/03/14/naipes-angelarium-el-intrigante-y-bello-mundo-de-los-angeles/>
- <https://www.kingdomhearts.com/home/es/>
- <http://www.characterdesigns.com/>
- <https://www.yorokobu.es/science-kombat/>