

tf g

II memoria

2018-2019



MENCIÓN: Artes visuales y Diseño

TÍTULO: "Kaiho"

ALUMNO: Félix Rodríguez Rubio

PROFESOR: José Luís Maravall Llagaria

PALABRAS CLAVE: Japón, Anime, Aventura RPG, Yokai, Momotaro, Superación del miedo.

RESÚMEN:

El objetivo del presente TFG es el diseño conceptual de los personajes del primer nivel del videojuego que llevará como título **Kaiho** (“Liberación” en japonés).

Los diseños realizados son los que corresponden al protagonista, tres tipos de enemigos que poblarán el nivel y un **Boss** o jefe final al que el protagonista tendrá que enfrentarse.

Los referentes utilizados para diseñar los personajes han sido tomados de diferentes fuentes, principalmente de sagas de videojuegos del género RPG como Zelda, de las obras audiovisuales japonesas como las del autor japonés Hayao Miyazaki, fundador de Studio Ghibli, así como también las fábulas y criaturas del imaginario colectivo japonés, en este caso principalmente el cuento infantil de **Momotaro**.



ÍNDICE

Propuesta.....	pag 1
Objetivos.....	pag 2
Referentes temáticos.....	pags 3-7
Justificación de la propuesta.....	pags 8-9
Proceso de producción.....	pags 10-18
Resultados finales.....	pags 19-23
Bibliografía web consultada.....	pags 24-25



PROPUESTA:

KAIHO es el nombre del videojuego del cual formarán parte los personajes diseñados en este TFG.

Influenciado por referentes como la animación producida por Hayao Miyazaki de **Studio Ghibli** así como de videojuegos como los célebres juegos de la saga **Zelda**, este TFG recoge en líneas generales el espíritu de ambos, desde el diseño de personajes -los cuales tienen un tratamiento formal y artístico similar al recogido en la animación japonesa- hasta el propio concepto del videojuego, siendo este un **RPG** de mundo abierto por el que nuestro protagonista atravesará todo tipo de peligros y retos que le harán superar los miedos a las criaturas que le atormentan en sus sueños.

De igual manera, la fábula de **Momotaro** un cuento tradicional japonés, ha servido de inspiración a la hora de elaborar la historia y contexto del protagonista, partiendo de la idea de “niño guerrero” que ha de enfrentarse a todo tipo de peligros para salvar la vida de los suyos.

Los enemigos que pueblan el nivel están basados en las criaturas mitológicas del imaginario colectivo japonés conocidas como **Yokai**, una suerte de duendes con formas humanoides, de animal etc.

La historia de **Kaiho** es la de un joven aldeano, de una apartada villa perdida en las montañas del Japón feudal que vive una vida atormentada por sus miedos y pesadillas... el joven es la mofa de toda su aldea y además de ello, por las noches sufre todo tipo de pesadillas en las que divisa una serie de criaturas que causan en él un terrible pánico.

La historia comienza cuando una terrible maldición cae sobre la aldea del protagonista y estas criaturas hacen aparición, llevándose a todos los aldeanos, repartiéndolos por toda la geografía de la región donde vive. El joven se verá forzado a enfrentarse a sus peores pesadillas, ya que en caso contrario no podrá salvar a su aldea y a su familia.

Kaiho es una historia de superación, de demostrarnos a nosotros mismos que tenemos el poder en nuestras manos para cambiar el mundo y superar los obstáculos que ponen frente a nosotros nuestros propios miedos e inseguridades.

El TFG está centrado en el primer nivel del videojuego, en el que el protagonista tiene como objetivo enfrentarse a la criatura fantasmal que aparece en sus sueños, una joven dama sacerdotisa maldecida por los poderes de la oscuridad que cumple la función de jefe final de nivel.

OBJETIVOS:

- Desarrollar el concept art para el primer nivel del videojuego, tomando como referentes la saga **Legend of Zelda** y las producciones de Hayao Miyazaki, además de las fábulas y criaturas que forman parte del imaginario popular japonés.
- Impregnar de elementos nipones el diseño de los personajes para una correcta adaptación al contexto.
- Diseñar el personaje protagonista.
- Diseñar tres clases de enemigo.
- Diseñar al **Boss** o jefe final del primer nivel.



REFERENTES TEMÁTICOS:

Uno de los principales referentes temáticos para *Kaiho* es la archiconocida saga *The Legend of Zelda*, saga protagonizada por un joven llamado Link quien debe recorrer todo el mundo de Hyrule para rescatar a Zelda y derrotar al malvado Ganon. Para ello deberá recorrer diversas zonas del mapa, enfrentándose a toda clase de enemigos, de quienes, tras enfrentarse a ellos, recibirá una mejora de poder que le ayudará en su objetivo final.

Los personajes de esta saga, la variedad de diseños, han sido una importante inspiración a la hora de desarrollar los míos propios.



Diseños conceptuales de *The Legend of Zelda: Breath of the wild*.

Otro de los personajes que considero ha sido clave a la hora de desarrollar al protagonista es Yahiko, el joven pupilo de Kenshin de la obra manga *Rurouni Kenshin*, puesto que guarda mucho en común con *Momotaro* y otros jóvenes guerreros de las fábulas japonesas:



Yahiko del manga *Rurouni Kenshin* (Masashi Kishimoto).

Así mismo, los personajes del imaginario audiovisual de Hayao Miyazaki también tienen su peso conceptual en el proyecto.

El estilo visual, muy parecido al utilizado en *The legend of Zelda* ha constituido una base perfecta sobre la que edificar la conceptualización de los personajes del proyecto.

Por supuesto, escogiendo entre todos ellos a los personajes que representan a jóvenes guerreros en una búsqueda vital como *La princesa Mononoke* u otro de los personajes de la película, Ashitaka, un joven guerrero, del cual recojo buena parte del concepto para el protagonista.

Por otra parte, el propio personaje de Momotaro y su representación visual que forma parte del imaginario popular de Japón, ha sido igualmente clave para desarrollar el concepto principal del protagonista como joven guerrero empujado a una búsqueda de la que dependen las vidas de personas inocentes.



Ashitaka de *La princesa Mononoke*, Studio Ghibli (1997).



Momotaro, ilustración.

Para el desarrollo de los enemigos he bebido directamente de las fuentes del imaginario popular japonés, en este caso las criaturas de la mitología japonesa conocidas como **Yokai**. El objetivo de este TFG es trasladar el concepto original de estas criaturas, las cuales podían adoptar casi cualquier forma imaginable y trasladarlos a los diseños que han sido desarrollados.



Ilustración **Ukiyo-e** con un gran número de **Yokai**.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

La elección para TFG de realizar un **Concept Art** nace de mi propia pasión por los videojuegos, en concreto la parte que tiene que ver con el apartado artístico.

Es precisamente la parte artístico-conceptual la que me resulta más atractiva del desarrollo de videojuegos: el diseño conceptual de personajes, entornos, ítems etc.

De hecho, cuando adquiero algún videojuego y este lleva consigo el libreto de los concept, suelo adquirir dicha edición... me fascinan las ilustraciones que llevan en su interior. Y es precisamente esta fascinación e interés la que me ha llevado hasta aquí.

Por lo que respecta al género al que pertenece el juego proyectado en este TFG, decidí establecerlo dentro de los parámetros del **RPG** de aventuras, puesto que es mi favorito y si hay una obra que ha sido el principal referente a la hora de confeccionar el concepto sobre el cual se fundamenta este proyecto es **The Legend of Zelda**. Su historia, su variopinto elenco de personajes, variados en personalidades, formas, colores etc... forman un rico universo en el que sus autores siempre dieron rienda suelta a sus capacidades creativas, sin poner límites a las mismas, y es precisamente esa libertad creativa la que he querido trasladar al proyecto.

Además cabe resaltar la influencia ejercida por el folclore japonés.

Mi pasión por el país nipón, su cultura, su mitología, su historia y todos aquellos elementos que forman parte de la identidad cultural japonesa me han llevado a contextualizar este proyecto en torno al Japón feudal, recogiendo principalmente los elementos del folclore mitológico popular.

Fue a raíz de jugar a un videojuego llamado **Nioh** cuando empecé a informarme más detenidamente sobre las criaturas mitológicas conocidas como **Yokai**. Indagando en internet pude comprobar cómo la mayor parte de ellas aparecían en Animes y otras obras audiovisuales japonesas entre las que se encuentran los célebres **Pokémon**.

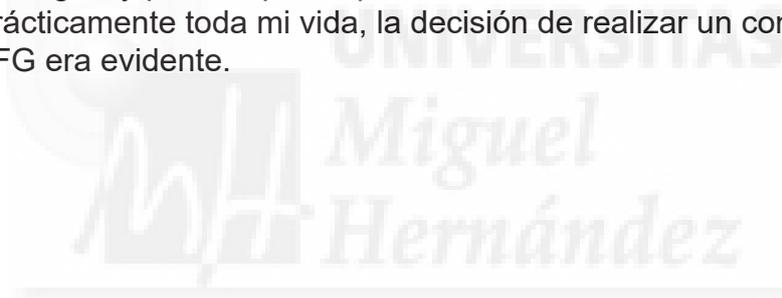
Cabe decir que la idea para este Concept Art, surgió originalmente a raíz de jugar al videojuego nombrado anteriormente **Nioh**, aunque si bien es cierto el peso del concepto del videojuego recae más en la saga Zelda.

Como referente visual principal, a la hora de inspirar el presente concept se encuentra toda la obra audiovisual del genio Hayao Miyazaki, fundador de Studio Ghibli, conocido por películas de animación míticas como **Nausicaa, del valle del viento** o la **La princesa Mononoke**.

Además del interés que han suscitado en mí los elementos formales y artísticos de sus obras, de igual manera las historias de las mismas -de jóvenes que emprenden un camino de búsqueda y que deben enfrentarse a todo tipo de peligros, a pesar de la fragilidad y sus propios miedos- han sido un factor clave a la hora de decidirme en tomar estos referentes.

Sin lugar a dudas son las historias y el estilo visual de Miyazaki las que han inspirado de manera fundamental el concepto artístico sobre el que se sustenta el presente TFG.

La decisión final de realizar este concept art vino a partir de haber cursado la asignatura "Pintura y literatura" impartida en la facultad de Altea. Las herramientas y recursos adquiridos a lo largo del curso me abrieron la puerta a introducirme en el mundo de la ilustración digital y puesto que es precisamente la ilustración, la disciplina que ha marcado prácticamente toda mi vida, la decisión de realizar un concept art como proyecto de TFG era evidente.



PROCESO DE PRODUCCIÓN:

En el proceso de desarrollo de los personajes han sido fundamentales los **mood-board** previos realizados, sobre todo a la hora de tomar referencias adecuadas a la temática japonesa fantástica sobre la que se sustenta el presente proyecto.

Recogí toda una serie de imágenes de criaturas **Yokai** que han servido de inspiración para los diseños de los enemigos que pueblan el nivel, además del **boss** o jefe final.

Los **thumbnails** posteriores ayudaron a sentar las bases formales de las criaturas.

A continuación se realizaron toda una serie de pruebas formales y de color.



Moodboard para el diseño de los enemigos

-Protagonista:

Por lo que respecta al personaje principal, este pasó por distintas etapas, comenzando por bocetos previos, ilustraciones de prueba hasta finalmente confeccionar modelos diferentes del mismo para lograr alcanzar el deseado en adecuación al concepto.

En la primera de las fases, el protagonista se asemejaba en demasía a los personajes de Miyazaki, era prácticamente un calco. Por recomendación del docente fui modificando y “japonizando” el modelo que al fin y al cabo era lo que me interesaba.

Es por ello que fui añadiendo al diseño cada vez más elementos que identificaran al protagonista con un joven aldeano japonés, a destacar el sombrero y el mantón de paja que lleva encima.

Por lo que respecta al arma que empuña, esta en un principio iba a ser una katana pero me decidí por retirarla, ya que no terminaba de casar conceptualmente en el tipo de juego que estaba diseñando, por lo tanto tomé la decisión de cambiarla por un **Bokken**, que es la espada de madera que usan todos aquellos que entrenan el arte de la espada japonesa o **Kendo**.

El objetivo era descartar la presencia de violencia extrema y sangre, puesto que el juego va enfocado a un público menor de edad.



Thumbnails junto a pruebas formales y de color para personaje principal.

-Enemigo 1:

Este enemigo en concreto parte de un concepto inicial en el que los antagonistas de la historia iban a ser samurais, divididos en distintos tipos (arquero, lancero y samurai con espada).

A lo largo de una serie de bocetos realizados y otras pruebas llegué a una forma de demonio con armadura que portaba un arma en sus primeros diseños, vistiendo una gran peluca militar, como seña de identidad.

Poco a poco fuí realizando nuevos cambios para adaptarlo al contexto y quedó como una criatura, más cercana a los **yokai** como quería. El arma fué retirada y en su lugar añadí a sus manos una boca con dientes afilados con los que atacaría al protagonista y un ojo, que usaría para ver puesto que es una criatura sin ojos en la cara, a raíz de una maldición.

La armadura y el traje samurai iniciales se han mantenido en el diseño final.



-Enemigo 2:

Este enemigo no ha sufrido demasiados cambios formales desde sus inicios conceptuales.

Aunque sí que ha habido una leve pero importante modificación formal.

El concepto inicial de este enemigo era el de un espantapájaros que lanzaba objetos al protagonista dando vueltas sobre sí mismo. Además, decidí hacerle andar y moverse por lo cual fué añadida una especie de bola que le facilitaría el movimiento.

A partir de aquí, surgió un problema conceptual el cual consistía en la imposibilidad de justificar el movimiento de este personaje, faltaba un elemento que hiciera creíble el movimiento de este personaje, por lo cual, finalmente opté por añadirle una rueda, a modo de bicicleta que le permitiera moverse por el nivel.

Finalmente el concepto del personaje pasó de ser un mero espantapájaros para convertirse en una especie de marioneta mecánica poseída por un poder maligno.

-Enemigo 3:

Este personaje ha sido el que más cambios ha sufrido, de hecho el resultado final nada tiene que ver con el que había originalmente proyectado.

El diseño original consistía en una criatura formada por un pie unido a una mano que sostenía una katana. Dicha katana tenía ojos puesto que la propia arma era la criatura.

Pero a última hora decidí descartar el diseño final puesto que no terminaba de cuajar en el conjunto.

Es por lo que opté por volver a reformular el concepto, reutilizando la forma original (pie y mano) que tras una serie de pruebas se constituyó en una suerte de liana vegetal, a la cual los poderes de la maldición otorgaba el poder para apropiarse de restos de estatuas o armas que se encontraran en el templo en ruinas en el cual se ubicaría, para formar con todo ello una criatura sin forma definida que podría constituirse tanto en una forma humanoide así como en cualquier otra forma totalmente diferente.

El modelo final representa a la variante humanoide de la criatura, formada en este caso utilizando las partes de una estatua de un guardián Nio.

Diseñar a la criatura de esta manera me ha permitido la posibilidad de expandir la cantidad de variaciones que se pueden realizar de la misma, ampliando de forma casi ilimitada las oportunidades creativas que se presentan a la hora de crear nuevas variantes o incluso nuevas criaturas.

-Jefe de nivel (Boss):

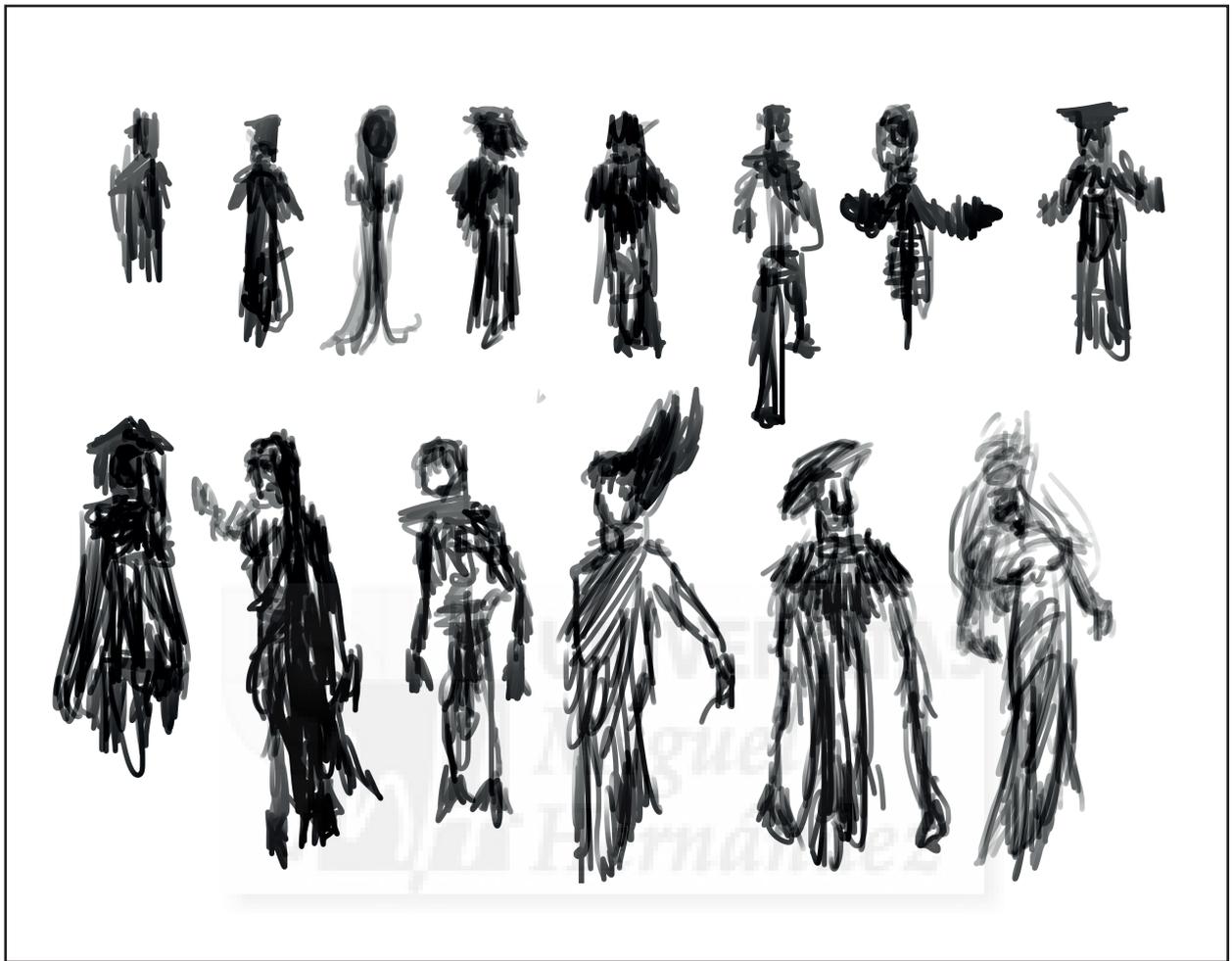
El concepto inicial, que se ha conservado de este personaje era el de una especie de criatura fantasmagórica que habita dentro de una cueva oscura.

Inicialmente se trataba de un espectro que portaba una lámpara oriental y a la que un velo facial cubría su rostro calavérico. Tras consejo del docente realicé un nuevo diseño y esta vez fuí a la clásica figura fantasmal del folklore japonés, la doncella fantasma.

Tomé algunos elementos del primer concepto como las telas que cubren el rostro, convertidas en este nuevo diseño en tiras de papel que en Japón sirven para alejar las maldiciones.

En este caso se trata de una sacerdotisa maldecida que ha regresado del más allá sedienta de nuevas almas.

Decidí realizar el diseño sin rostro para darle un aspecto más terrorífico y macabro, además hay algunos elementos formales que refuerzan el aspecto terrorífico del personaje como el hecho de que uno de sus brazos puede extenderse y atrapar a sus víctimas con una mano armada de afiladas uñas.



Thumbnails realizados para diseñar a los enemigos, incluyendo el jefe final.



Diferentes pruebas formales y de color para enemigos y Jefe final.



Algunos diseños de enemigo descartados.

RESULTADOS FINALES:



Character Sheet (modelo) del personaje principal.



Character Sheet (modelo) del Enemigo 1.



Character Sheet (modelo) del Enemigo 2.



Character Sheet (modelo) del Enemigo 3.



Character Sheet (modelo) del Boss (Jefe final)

BIBLIOGRAFÍA WEB CONSULTADA:

(2018), "Folclore e Historia de Asia y Japón", URL:

<https://lasombradelkitsune.com/yokai-femeninos/>

Lluís Domenech i montaner, (2014) "A través de la mente de Hayao Miyazaki", URL:

https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-03-2-TR_baixa.pdf

Manu Delgado (2018), "15 videojuegos indie inspirados en la saga Zelda", URL:

<https://www.vidaextra.com/listas/15-videojuegos-indies-inspirados-en-la-saga-zelda>

Sergio Paterna (2013), "La leyenda de Momotaro", URL:

<https://pergaminosjaponeses.com/2013/12/29/cuentos-tradicionales-la-leyenda-de-momotaro/>

Mariona Rivas Vives (2012), "Los Yokai", URL:

<http://www.pandora-magazine.com/oriental/los-yokai/>

Web Fandom.com, "Yokai":

<https://yokai.fandom.com/es/wiki/Y%C5%8Dkai>

Wikipedia, Momotaro:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D>

iamag.com: "the art of The legend of Zelda: Breath of the wild", URL:

<https://www.iamag.co/the-art-of-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/>

(2017) characterdesingreferences.com, "Art of princess Mononoke":

<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-princess-mononoke>

(2017), "6 famous Yokai, mythical creatures from Japan", URL:

<https://www.tsunagujapan.com/6-famous-yokai-mystical-creatures-from-japan/>

Artnet.com, "The art of Hayao Miyazaki", URL:

<http://www.artnet.com/artists/hayao-miyazaki-2/>

nintendo.fandom.com, "The Legend of Zelda games", URL:

https://nintendo.fandom.com/wiki/List_of_The_Legend_of_Zelda_games

Wikipedia, "List of legendary creatures from Japan", URL:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_legendary_creatures_from_Japan

Faena Aleph (2016), "Fantasmas y demonios del folclore japonés", URL:

<http://www.faena.com/aleph/es/articles/fantasmas-y-demonios-del-folclor-japones/>

Japan heritage, "The legend of Momotaro, not a folk tale", URL:

<https://momotaro-ura.jp/en/story1/>

Olympia Villagrán, Cultura Colectiva, "La belleza del arte en los estudios Ghibli", URL:

<https://culturacolectiva.com/cine/belleza-del-arte-en-los-estudios-ghibli>