

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Propuesta y objetivos

El proyecto consiste en crear una propuesta de videojuego. El proceso creativo a seguir para la creación de un universo ficcional, desde la elección del tema hasta el diseño de personajes y escenarios, todo ello recogido y documentado finalmente en un libro de arte conceptual.

La trama se centra en el estudio y ludificación de la superstición como concepto, aplicándolo a un entorno audiovisual como es el videojuego, explorando las diferencias culturales e históricas que implica y convirtiéndolo en ideas creativas para el desarrollo de un universo ficticio jugable.

Sabiendo esto, mis objetivos fueron los siguientes:

- Documentar el proceso creativo para la creación de un universo ficcional en su totalidad.
- Materializar los conceptos a un plano físico como es el libro de arte.
- Investigar acerca de las supersticiones y aplicarlo a otro plano no antes tratado como el de los videojuegos.
- Adquirir experiencia en el campo del arte conceptual.
- Elaborar una metodología de trabajo específica, que abarque desde la conceptualización del personaje hasta la producción de la ilustración final.
- Consolidar los conocimientos adquiridos durante el Grado y aplicarlos en un proyecto profesional.

2. REFERENTES.

En el siguiente punto se analizarán los referentes, tanto en estética como mecánica.

El referente principal propio es el estudio de la creencia de la superstición como temática. Cómo afecta este fenómeno a nivel cultural y la relevancia que tiene en la forma de pensar de los individuos.

Entonces, pretendo transformar ese pensamiento y adaptarlo a un medio como el videojuego, que nos permite explorar el concepto de una forma más lúdica y entretenida. Además, para ayudarme en la tarea de creación, busqué como referentes a artistas conceptuales profesionales en los que basar mi aprendizaje.

En especial, me he fijado en aquellos que han trabajado en videojuegos, pero también otros tipos de proyectos como ilustración para libros.

2.1. Referentes estéticos

2.1.1. Claire Hummel

Claire Hummel es una directora de arte y artista conceptual que ha estado activa en la industria durante más de una década.

La tomo de referente puesto que considero su trabajo impecable, y me ha sido de gran utilidad en mi tarea de aprendizaje.



p.e. Fig. 1.

2.1.2. Jason Chan

Otro ejemplo sería Jason Chan, artista principal de desarrollo visual en Riot Games. Lo tomo de referente por sus trabajos de concept art para League of Legends, que me han sido igual de útiles.



p.e. Fig. 2.

2.1.3. Limbo

Limbo es un videojuego de lógica y plataformas. La trama describe las vivencias de un niño mientras busca a su hermana en un entorno siniestro.

De él destacan sus gráficos monocromáticos, sonidos ambientales y mecánica de juego minimalista. Tiene un estilo artístico y una atmósfera bien definidos, y no requiere de gráficos tridimensionales detallados, cosa que decidí aplicar en mi proyecto.

2.1.4. Steven Universe



p.e. Fig. 3.

Por otro lado, a lo largo de los años he recibido diversas influencias en la construcción de mi estilo artístico personal, viéndose reflejadas en las ilustraciones.

Estilos visuales tales como el de Steven Universe, que es una serie de televisión en formato de animación, creada por Rebecca Sugar para Cartoon Network.

En temas de proporciones, el diseño de personajes de la serie usa formas simples, usualmente redondeadas, logrando siluetas sólidas y simplificadas. Estos aspectos son recursos reflejados en *Into the Vortex*.

2.2. Referentes mecánicos

Al tratarse de un concepto cuya aplicación va orientada a los videojuegos, he entendido necesario presentar los referentes mecánicos.

2.2.1. Yoshi's Island



p.e. Fig. 4.

Super Mario World 2: Yoshi's Island, un videojuego de plataformas de la serie *Super Mario*.

De este juego de mi infancia tomo de referente el objetivo de rescate, la jugabilidad en cuanto a mecánicas de movimiento además de las batallas de jefe. También hago uso de la mecánica de no tener *barra de salud*¹, al igual que Yoshi. En *Into the Vortex*, teniendo hasta 7 estados hasta su completo desvanecimiento o *game over*².

¹ En los videojuegos, la salud o los puntos de vida (en inglés *health*, *hit points* o abreviadamente, *HP*) de un personaje u objeto es un parámetro que controla el estado de salud, de operatividad o de integridad física en el que se encuentran dicho personaje u objeto.

² *Game over* (en español: fin del juego o juego terminado) es un mensaje tradicional en los videojuegos, que generalmente señala que el juego ha finalizado, ya sea con resultado negativo (es decir, el jugador no ha podido completar el juego), o al haber concluido exitosamente la partida.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

‘Into the Vortex Concept Art Book’ consiste en una producción ideada por Sherezade Prieto Romero, cuyo desarrollo comenzó a principios del año 2023 y continuó a lo largo de éste.

Este proyecto nació a raíz de la búsqueda de experiencia y experimentación en el campo del arte conceptual. Gracias a la oportunidad que brinda el realizar el trabajo de fin de grado es por lo que se decidió entrar en materia, teniendo en cuenta el primordial uso que se le da al arte conceptual en el mundo del videojuego, y gracias a los conocimientos adquiridos en la asignatura de Diseño de Videojuegos del último curso de BBA. Unifico ambos de mis intereses, ilustración y videojuegos, y elijo el concept art book de un videojuego como propuesta final. Recogiendo todo el trabajo y diseño realizado para la materialización y creación de ‘Into the Vortex’

Decido contextualizar el universo en un mundo supersticioso debido a la multitud que existen en varias culturas, teniendo así un amplio catálogo de contenido a implementar y reinventar.

3.1. Metodología

Tras investigar, se llevó a cabo una revisión de los primeros bocetos e ideas que se tuvieron en los inicios, modificando respectivamente. Además, se incorporaron elementos a la historia de forma gradual sin perder la idea original, como el traspaso entre dimensiones. A medida que se avanzaba se lograba una perspectiva más clara de lo que se pretendía alcanzar.

Para comenzar, se realizaron bocetos iniciales, entornos a 3 tintas en escala de grises y unos acercamientos al diseño del protagonista. Habiendo una evolución gradual hasta el diseño final.

Mi trabajo se centró en la ideación del concepto, desarrollo del hilo argumental, el diseño de personajes, entornos, props, así como la maquetación del libro.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

4.1. Documentación

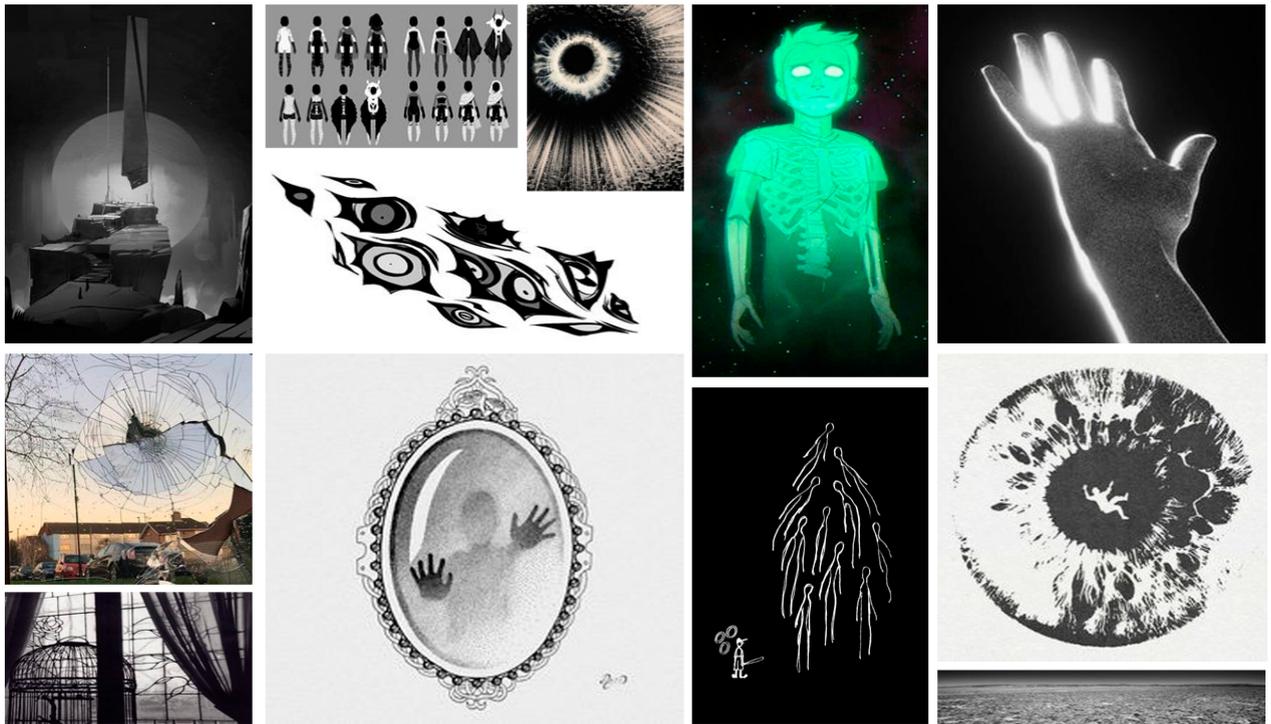
Teniendo el tema de la superstición fijado, era necesario documentarse acerca de su origen. Por ello, esta etapa conlleva una profunda investigación para obtener elementos conceptuales con los que resolver el planteamiento visual requerido.

Principalmente, se hizo una búsqueda en la red, para comprender este fenómeno, aprendiendo la definición, origen y haciendo una criba de artículos científicos sobre los que basarme para la realización de los posteriores diseños. Lo que queda es transformar y modificar esas creencias en ideas adaptables a un videojuego.

Por ejemplo, el personaje principal comienza la historia rompiendo un espejo, y a causa de esto, debería obtener a cambio 7 años de mala suerte, pero adaptado a una mecánica de juego, cambia a que obtenga 7 vidas. Lo mismo con otros personajes relevantes, el concepto de gato negro se convierte en personaje.

Una vez recopilada cierta documentación, se crea un *moodboard*³ o tabla de inspiración, herramienta que se usa a menudo en trabajos creativos para adquirir una estética general y aclarar ideas. Se realiza en función de un criterio de búsqueda relacionado con la mentalidad, la paleta cromática, la parte emocional junto a la estética de cada personaje o entornos en general.

³. Un moodboard es un recurso visual que sirve para comunicar ideas a través de collages de imágenes, texturas, frases, fotografías y otros elementos compositivos.



p.e. Fig. 5.

4.2. Preproducción

Pasamos a la parte gráfica. Para plasmar el aspecto visual, se recopiló varios videojuegos a usar de referente para basar la estética general, estilo, vista de la cámara, etc.

Como paso final dentro de la preparación, para el estilo visual del libro también se recopilaron varios libros con la misma temática, específicamente enfocados al diseño de personajes, tratamiento del color y diseño de entornos, tales como:

4.2.1. The Art of Spider-Man: Into the Spider Verse | ArtBook

El Libro de Arte del nuevo universo de Spider-Man. Un libro repleto de arte conceptual, bocetos, diseño de personajes, storyboard y mucha documentación sobre el desarrollo visual de esta maravilla de la animación.

4.2.2. Artbook – The Art of Last of Us.

Este referente profesional ofrece una gran cantidad de diseño de personajes, bocetos, entornos y colores. Las ilustraciones de entorno cuentan con una composición especialmente trabajada e interesante.

Gracias a este recopilatorio de ejemplos, se me facilitó la tarea de valorar estilos, decisiones artísticas y estilísticas en los que centrar los diseños, concretando el estilo final a utilizar y dando pie al comienzo del trabajo.

4.3. Historia

La historia en la que se basa el videojuego comienza con una familia no creyente en las supersticiones, por lo que viven una vida despreocupada, sin los típicos miedos a cruzarse con gatos negros o caminar por debajo de escaleras.

Un día, el hijo mayor mayor, rompe por accidente un viejo espejo que guardaban en el ático de la casa, éste al romperse en pedazos deja a la vista un portal que libera un gran poder mágico desconocido y acaba por absorber a cada miembro de la familia dentro de él.

Éstos son transportados a la dimensión Espejo, sitio misterioso y supuestamente desolado. Cada uno cae en una zona diferente de este nuevo lugar inexplorado. Nuestro protagonista, gracias a ese viaje interdimensional, adquiere la habilidad de utilizar cualquier reflejo a modo de teletransporte, con él se ayudará en su tarea de rescate.

4.4. Gameplay

En un principio planteé realizar un videojuego *survival horror*, e incluso llegué a realizar diseños al respecto, pero la idea acabó siendo reemplazada por la actual.

Actualmente *Into the Vortex* es un *plataformas*⁴ de desplazamiento lateral en 2D (dos dimensiones) en el que el jugador controla al protagonista en pantalla— desde una perspectiva en tercera persona.

En un universo conceptual que guarda semejanzas con el cine negro por su presentación visual y sonora, en donde el peso de la historia recae en sus gráficos monocromáticos, técnicas de enfoque e iluminación.

Into the Vortex estaría conformado de 7 niveles, y al igual que en la mayoría de los juegos de plataformas 2D el personaje puede desplazarse hacia la izquierda o derecha, saltar, trepar, subir y bajar escaleras, y empujar o tirar de objetos. Los niveles no tienen duración definida, lo que permite una mayor exploración para reunir materiales. Además, al final de cada nivel aparecerá un “jefe”. El jefe siendo uno de sus familiares afectados por una superstición, debiendo derrotarlos para que obtengan su forma original.

La *mecánica*⁵ sería similar a la saga Super Mario, con un sistema de botones de movilidad además de unas funciones específicas que tendría el personaje principal.

⁴ Videojuego de plataformas: Son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego. Este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha.

⁵ Mecánicas: Un conjunto de reglas cuyo objetivo consiste en obtener una serie de resultados coherentes en el seno de un juego.

Sus gráficos son generalmente oscuros y grises, y están acompañados de efectos de sonido minimalistas que le confieren una atmósfera «misteriosa e inquietante». El entorno también permite que ciertos obstáculos y criaturas permanezcan ocultos en zonas del mapa.

En el juego se presentan puzzles y trampas que requieren el uso de componentes mecánicos, así como de electromagnetismo o gravedad. No obstante, estos impedimentos se activan cuando se interactúa con ellos. Se permite regresar al último punto de guardado y no existen restricciones en la cantidad de veces que el jugador reinicie una partida, alentando la prueba y error.

Gracias a la habilidad que adquiere, se le facilita mucho más la exploración de las zonas “inaccesibles”, haciendo uso de su teleporte, siempre y cuando haya algún reflejo cercano al que realizar el salto.

4.5. PERSONAJES

4.5.1 Personaje principal - Protagonista

Puesto que se trata de un trabajo de creación de personajes es conveniente elaborar una ficha descriptiva o *briefing*⁶ en la que se explican las características base tanto físicas como emocionales. Además de qué habilidades o efectos obtienen una vez llegados a la Dimensión Espejo.

Principalmente nos centramos en el protagonista y desencadenante de la historia. Se llama (Hi)Karu, nombre unisex japonés que significa "luz" o "resplandor". Y debido a los poderes que obtiene más tarde, se contextualiza perfectamente.

⁶ El briefing es un instructivo que sirve como punto de partida para una tarea.

Él será quien rompe el espejo por accidente, y por ende al ser transportado, su organismo se ve alterado y adquiere el poder de manipular y teletransportarse entre reflejos. Debido a la maldición que conlleva romper un espejo, in game tendrá '7 vidas' a cambio de cambios en su cuerpo. A medida que sea atacado, irá perdiendo opacidad hasta desvanecerse por completo una vez llegue a la cantidad indicada.

En aspecto físico, describimos a Hikaru como un joven de estatura media, cabello castaño y una mirada astuta. En aspecto emocional, su personalidad se basa en la de un joven aventurero, sin miedo a situaciones desafiantes.

4.5.2 Personajes secundarios

4.5.2.1 Blake

A continuación tenemos a la familia, que consta de madre, padre, hermana menor y abuela.

Empezando por la hermana pequeña, para su diseño me he basado en la figura icónica del gato negro, partiendo de la superstición que comenzó en Europa en la Edad media, cuando se inició la locura de la caza de brujas. Para ello, incorporamos las *vibes*⁷ y elementos acordes. Eligiendo la característica independencia, determinación y aspecto sigiloso de los felinos.

La niña tiene el pelo negro, corto y desaliñado. Los *cowlicks*⁸ gracias a ese desorden en su pelo nos recuerdan a unas orejas. Tiene unos ojos grandes y observadores. En cuanto a personalidad, es una niña inquieta y curiosa, pero silenciosa.

Buscaba crear a un personaje con mucha movilidad, ya que en algún punto de la historia, encuentro interesante que acompañe al protagonista como personaje jugable secundario.

⁷ Vibes: o Vibra, el estado de ánimo de un lugar, situación, persona, etc. y la forma en que te hacen sentir:

⁸ Cowlick: Es un mechón de cabello que sobresale, incluso cuando lo peinas hacia abajo, incluso cuando lo cubres con gel para el cabello. Se suele decir así puesto que parece que una vaca te lamió el pelo.

4.5.2.2 Resto de la familia

En cuanto al resto de la familia, no ha habido tiempo a desarrollar su presencia en el juego e historia, pero si a bocetar una idea aproximada.

La madre, en la dimensión, entrará en un estado de devoción por la astrología, la cual es considerada una superstición, al igual que el Tarot. En su batalla de jefe, el protagonista deberá pisar las grietas del suelo para derrotarla.

De igual manera, el padre tendrá un paraguas en su cabeza a modo de sombrero, del cuál caerá agua, creando una tormenta interior.

En cuanto a la apariencia de la abuela, no ha habido una superstición como base para su diseño. Pero si para su fase de jefe, partiendo del gesto de “tocar hierro.” Es una práctica que ayuda a ahuyentar la mala suerte, pues “tocando el mal” se logra “controlarlo”. Para el desarrollo de este nivel, se buscaría crear un parkour, con la cámara en constante movimiento ascendente.

4.6. Enemigos

Existirían 3 tipos de enemigos a combatir. Existen las creencias menores, las leyendas y por último, el *Karma*.

Las creencias menores serían criaturas débiles que aparecen en los primeros niveles y que suponen una pequeña inconveniencia. Estas estarían basadas en la mala y buena suerte, pudiendo ser dóciles o no.

Las leyendas serían unas criaturas más avanzadas en poder, que si supondrían un mayor problema a la hora de combatir.

El karma nace del concepto existente que habla del efecto total de las acciones de una persona en su vida que determinan su destino y futuro. Cada acción que realiza una persona, ya sea buena o mala, tiene consecuencias que la afectarán en esta vida o en la próxima.

Este ser es una rara criatura etérea que encarna los principios de causa y efecto. Es sabio, paciente y capaz de comprender que las acciones tienen consecuencias. Entiende la importancia del equilibrio y buscará restaurar la armonía cada vez que se interrumpa, es decir, la llegada de la familia será vista como una “invasión” y por lo tanto una desregulación en su mundo eterno e incambiante.

Aparece como una criatura gigante de apariencia oscura, flotando centímetros sobre el suelo. El final de sus dedos tiene forma punzante, al igual que los pinchos que porta en su cabeza, los cuales cambian de posición. Su presencia trae sentimientos de inquietud e inestabilidad, y se dice que su aura empeora el mental de quien lo mira.

El objetivo de este individuo será demostrar a nuestro protagonista que sus acciones a lo largo del camino tendrán consecuencias y será tratado de forma equivalente.

4.7 Escenarios

Los escenarios están basados en un mundo donde las superficies reflectantes dominan el paisaje. Los árboles espejados se elevan sobre los lagos espejados, lo que hace que parezca que el mundo está al revés. A medida que avanza, los escasos edificios en ruinas están hechos enteramente de vidrio y reflejan el cielo, creando un caleidoscopio.

La atmósfera es espeluznante, cualquier cosa puede aparecer desde cualquier ángulo debido a los innumerables reflejos. Caminar por este mundo es un experimento de autoconciencia, ya que constantemente recuerdas tu propio reflejo y el poder de la percepción.

Aparte de esto, en el centro hay un haz de luz, el cual suspende varios trozos de cristal y escombros alrededor suya. Posiblemente siendo este la fuente de energía que mantiene el lugar en funcionamiento.

4.8. Props

Este apartado hace referencia al objeto principal y detonante de la narración, el espejo que tras romperse da lugar al inicio del juego.

Para este, se llevaron a cabo varios diseños, con el fin de definir la estética y forma del mismo. Empezando por un estudio de siluetas, escogiendo las propuestas más adecuadas y desarrollando ilustraciones en base a ellas. De estas acabaron saliendo 4 posibles espejos de pared a elegir, entre ellos uno de mano.

En definitiva, se eligió un espejo alargado, del tamaño adecuado para que un adulto de estatura común se vea por completo en él.



5. RESULTADOS.

Tras haber realizado todo el trabajo y viéndolo ahora desde su punto final, me doy cuenta de la magnitud y cantidad de procesos que conlleva trabajar un proyecto como éste. Requiere de un nivel de planificación minucioso, el cual facilita mucho el ritmo de trabajo y su calidad final.

Gracias a que decidí abordar este proyecto y adquirir una mejor metodología de trabajo, a la par que adquirir experiencia en el campo del concept art, es que conseguí reunir las competencias adquiridas en la carrera para posteriormente ser aplicadas en mi trabajo, obteniendo un ritmo adecuado a las necesidades de mis proyectos actuales y que se verá reflejado en aquellos futuros.

Esta experiencia me ha ayudado a esforzarme en realizar obras de una mayor calidad técnica y ser más profesional. Explorar este campo me ha llevado a adquirir procedimientos de los que era desconocedora, forzando mis habilidades creativas para poder estar a la altura de las expectativas de la industria, además de las personales, en cuanto al diseño de videojuegos y/o personajes.

Sin embargo, tenía en mente hacer una mayor cantidad de contenido para el libro, convirtiéndolo en un proyecto bastante ambicioso. Pero debido al tiempo del que se disponía, no era físicamente posible incluir todo lo ideado a medida que avanzaba la producción, por lo que me contenté con aquello que he conseguido incorporar en esta primera fase, ya que es un proyecto que considero ampliable.

En definitiva, busco seguir trabajando en adquirir un buen nivel de planteamiento conceptual para poder participar en la industria con diseños competentes y crear contenido disfrutable. Considero que ha quedado un proyecto interesante y original, el cual he disfrutado mucho a la hora de su realización, y que planeo continuar en un futuro.



p.e. Fig. 6.



6. BIBLIOGRAFÍA.

Arroyo Redondo, S. (2006). Magia y superstición en la era de Internet.

Puigvert, L., Oliver, E., i Carol, R. V., & Yeste, C. G. (2012). De la superstición a la ciencia. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 26(1), 11-12.

Célix, M. R. (2002). Nuevas supersticiones de masa, medios de comunicación e ideología del conformismo. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*.

Centini, M. (2013). *El libro de las supersticiones*. Parkstone International.

de Miguel, J. M., Martín, N., & Márquez, M. O. (2012). Relaciones entre el deseo de control y la superstición. *Estudios de Psicología*, 33(2), 219-230. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/021093912800676475>

de Alarcón, H. R. (2010). *Tratado de las supersticiones y costumbres gentílicas* (Vol. 346). Linkgua.

Delgado, Juan Manuel, Juan Gutiérrez, (1999). Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales. España, Editorial Síntesis, S.A.

Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Editorial Fuenlabrada

Ligero, J. A. (2019). El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: El mundo ficcional de Zone of the Enders. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 140-167.

Cristóbal Domingo Ahumada Villagra (2022). El rol narrativo de una coherencia estética dentro de una serie animada. Análisis de caso en tres series actuales. Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital Santiago, Chile.

Ramin Z. (2018) *Spider-Man: Into the Spider-Verse -The Art of the Movie*. Titan Books

Naughty Dog (2020) *The Art of the last of Us Parte II | Artbook*. Dark Horse Comics