

THE ART OF



VORTEX

CONCEPT ART BOOK

SHEREZADE PRIETO ROMERO



CONTENIDOS:

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
Campus de Altea, Artes Visuales y Diseño
Avenida de Benidorm s/n 035590
Altea, Alicante
campusaltea.edu.umh.

Contacto:
SHEREZADE PRIETO ROMERO
sherezade.prieto@goumh.umh.es

Tipografías:

Software:
Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator,
Clip Paint Studio

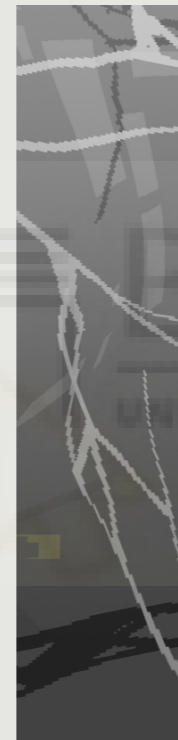
Título del documento y Proyecto:
The Art of Into the Vortex

Ilustraciones y maquetación:
Sherezade Prieto Romero



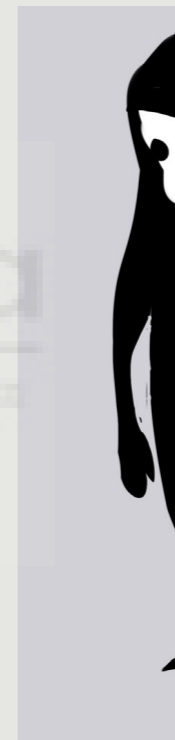
PRE-PRODUCCIÓN

CONCEPTO



PRODUCCIÓN

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA



RESULTADOS

PRE- PRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

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 de manera definitiva 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 BBAA, además de que ambos forman parte de mis intereses, es por lo que se decidió unificar estos dos motivos, siendo en conclusión el **concept art book de un videojuego** como propuesta final.

Durante este período de tiempo nacieron las primeras ideas para este videojuego, como por ejemplo el origen de una nueva dimensión y las mecánicas principales de este, no fue hasta más tarde que se incorporaría el concepto de superstición como núcleo principal de la trama.

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

Este proyecto es el concept Art Book donde se recopila el concept art para la idea y propuesta de videojuego, recogiendo todo el trabajo y diseño realizado para la materialización y creación de 'Into the Vortex' como primera prueba.

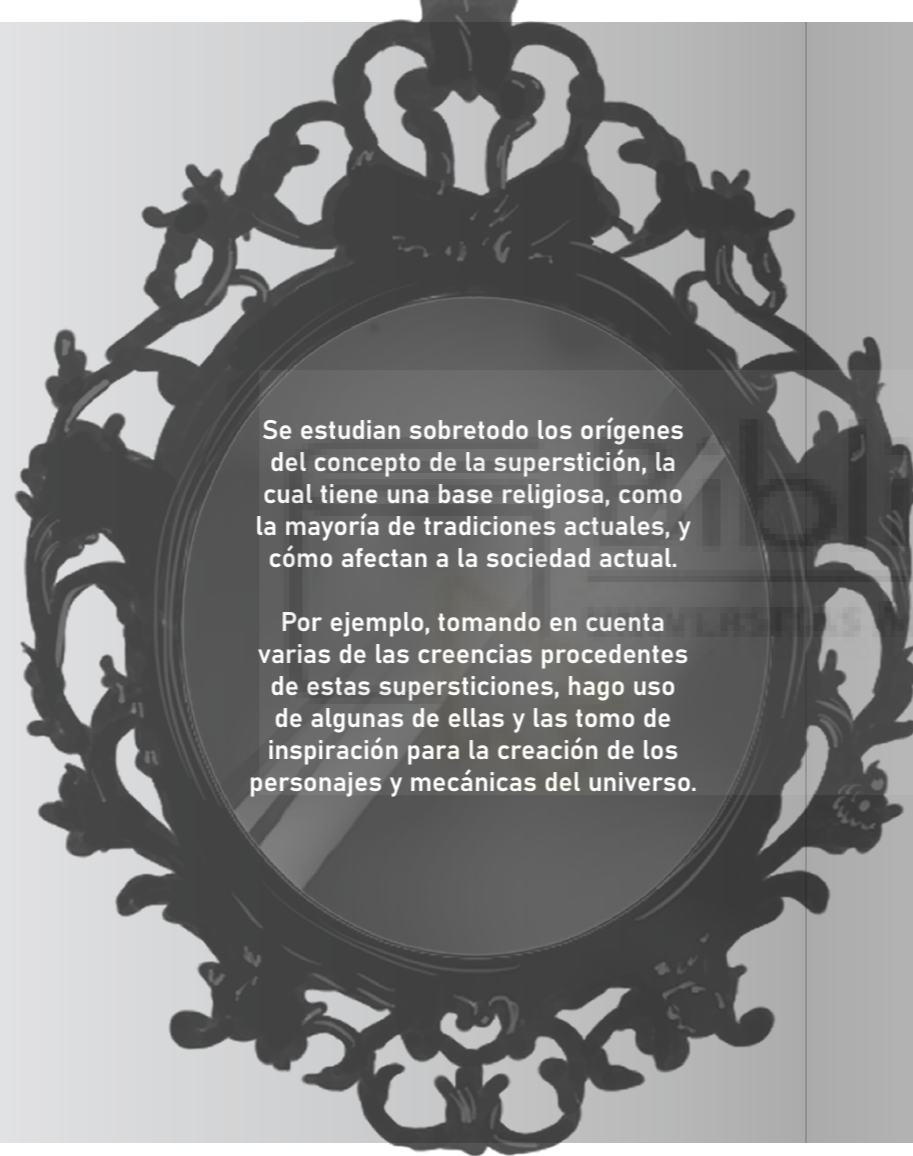
Mi trabajo se centró en la ideación de la idea, desarrollo del hilo argumental, el diseño de personajes, entornos, props, así como la propia maquetación del libro.

INVESTIGACIÓN

Teniendo el tema de la superstición fijado, era necesario documentarse acerca del origen de esa creencia y cómo afecta a los individuos actualmente, además de las prácticas que se llevan a cabo.

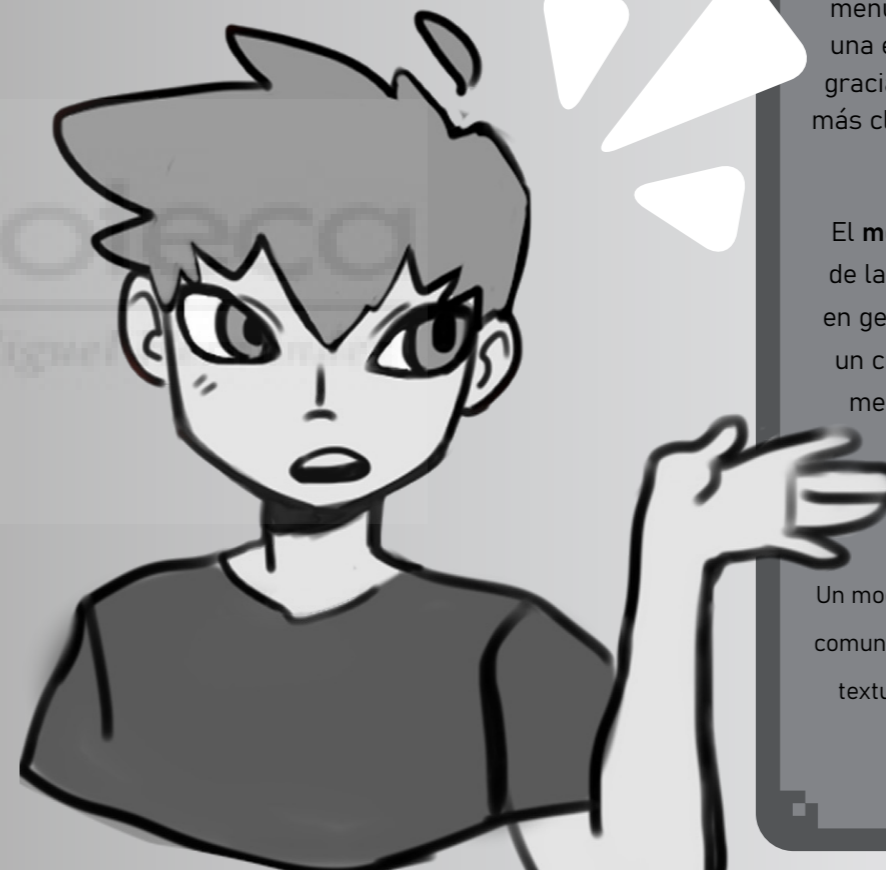
Principalmente, se hizo una búsqueda general del tema en la red, haciendo uso de la herramienta de Google Académico, para profundizar en este fenómeno y entenderlo desde varias perspectivas, teniendo en cuenta el académico y también el más cotidiano.

Aprendiendo la definición y origen del concepto y haciendo una criba de artículos científicos sobre los que basarme y documentarme para la realización de los posteriores diseños de personajes y el universo ficticio a idear.



Se estudian sobretodo los orígenes del concepto de la superstición, la cual tiene una base religiosa, como la mayoría de tradiciones actuales, y cómo afectan a la sociedad actual.

Por ejemplo, tomando en cuenta varias de las creencias procedentes de estas supersticiones, hago uso de algunas de ellas y las tomo de inspiración para la creación de los personajes y mecánicas del universo.

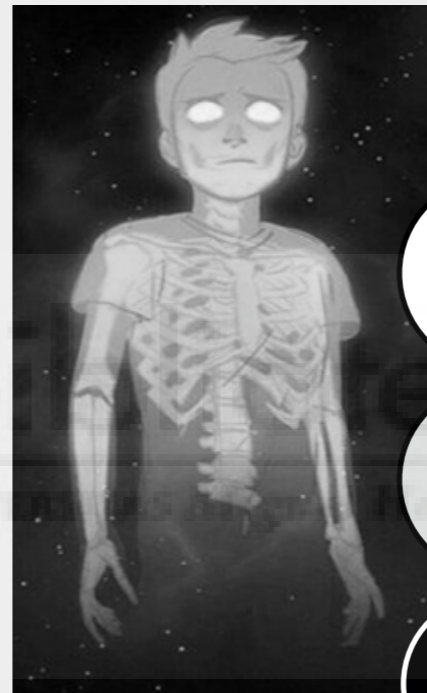


Una vez se tiene recopilada cierta documentación sobre el tema, se juntan estas ideas y se crea un moodboard o tabla de inspiración, herramienta que se usa a menudo en trabajos creativos para adquirir una estética general sobre el tema a tratar, gracias a la cual se consigue tener las ideas más claras a la hora de avanzar o empezar un proyecto.

El **moodboard** se realiza no sólo en función de la estética de cada personaje o entornos en general, si no además teniendo en cuenta un criterio de búsqueda relacionado con la mentalidad, la paleta cromática, la parte emocional, etc.

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

MOODBOARD



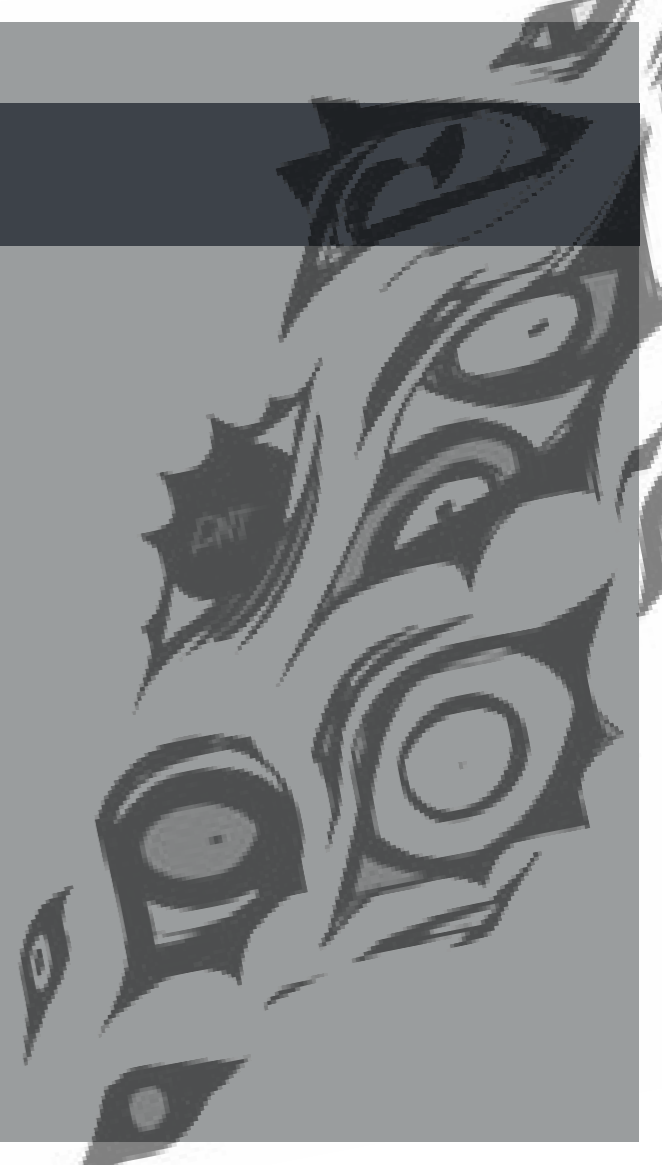
ESTRUCTURA CROMÁTICA

PANTONE 11-0601 TCX
C0 M0 Y0 K0
R255 G255 B255
#FFFFFF

PANTONE 1205 C
C91 M79 Y62 K97
R0 G0 B0
#000000

PANTONE 663 C
C12 M9 Y10 K0
R229 G229 B228
#E5E5E4

El sistema de identidad visual de Vortex está constituido por 3 colores principales para identificar al videojuego. Su especificación está detallada en la carta de color mostrada.



OBJETIVOS

Sabiendo esto, mis objetivos fueron los siguientes:

-Documentar el proceso creativo de la creación de un universo y espacio ficcional en su totalidad.

-Elaborar una metodología de trabajo específica, que abarque desde la conceptualización del personaje hasta la producción de la ilustración final.

-Investigar acerca del fenómeno de las supersticiones y aplicarlo a otro plano no antes tratado como es el de los videojuegos.

-Adquirir experiencia en el campo del arte conceptual.

-Materializar los conceptos e ideas tratadas a un plano físico como es el libro de arte.

-Consolidar los conocimientos adquiridos durante el Grado sobre dibujo, color, iluminación, etc, y aplicarlos en un proyecto profesional.



REFERENTES

Into the Vortex será un juego de aspecto 2D, y al tratarse de un concepto cuya aplicación va orientada a los videojuegos, he entendido necesario presentar mis referentes mecánicos, a la par que estéticos, que han tenido un peso igualitario a la hora de realizar las mecánicas del videojuego mencionado.

Además de esto, para ayudarme en la tarea de creación de arte conceptual para el videojuego y mejorar en la ilustración, busqué como referentes a artistas conceptuales profesionales en los que basar mi aprendizaje. A través de sus webs personales y documentándome en los proyectos que éstos han realizado.

En especial, me he fijado en aquellos que han trabajado en videojuegos, concretamente para el diseño de personajes y entornos, pero también he tomado como referencia a otros tipos de proyectos como pueden ser ilustración para libros infantiles.

Into the Vortex será un juego de aspecto 2D, y al tratarse de un concepto cuya aplicación va orientada a los videojuegos, he entendido necesario presentar mis referentes mecánicos, a la par que estéticos, que han tenido un peso igualitario a la hora de realizar las mecánicas del videojuego mencionado.



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 este videojuego tomo la estética en cuanto a estructura cromática (Blanco, Negro, Gris) y punto de vista (Vista 2D), además de la premisa.



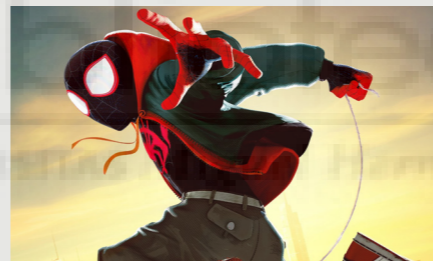
Little Nightmares es un videojuego de supervivencia y terror. De este videojuego tomo la jugabilidad, es decir, el modo de resolver puzzles y estrategias, junto a las decisiones estéticas en cuanto a diseño de personajes.



Super Mario World 2: Yoshi's Island, es un videojuego de plataformas de la serie Super Mario, desarrollado por Nintendo EAD y publicado por Nintendo para la consola Super Nintendo. Yoshi's Island es un plataformas de desplazamiento lateral en dos dimensiones en el que el jugador controla al protagonista —ocho Yoshis, cada uno de un color distinto— en tercera persona.



Por otro lado, a lo largo de los años he recibido diferentes influencias en la construcción de mi estilo artístico y la estética personal que he desarrollado, y que por lo tanto se ven reflejadas en el videojuego. Estilos visuales tales como el de Steven Universe, que es una serie de televisión estadounidense, en formato de animación, creada por Rebecca Sugar para Cartoon Network.



Recomendación del gran Igor Heras, concept artist y profesor del curso de concept art de la escuela de artes ESDIP. El Libro de Arte del nuevo universo de Spider-Man (Into the Spider-Verse artbook). Un libro repleto de arte conceptual, bocetos, diseño de personajes, storyboard y mucha documentación sobre el desarrollo visual de esta maravilla de la animación. Puro concept art y desarrollo visual.



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





BOCETADO

Lo primero es generar una idea base sobre el/los personajes a crear. Puesto que se trata de un trabajo de creación de personajes es conveniente elaborar una ficha descriptiva o briefing en la que se explican las características tanto físicas como emocionales del personaje.

Una vez se tiene esto, procedemos al bocetado.

Expresiones



Primeras pruebas de vestuario



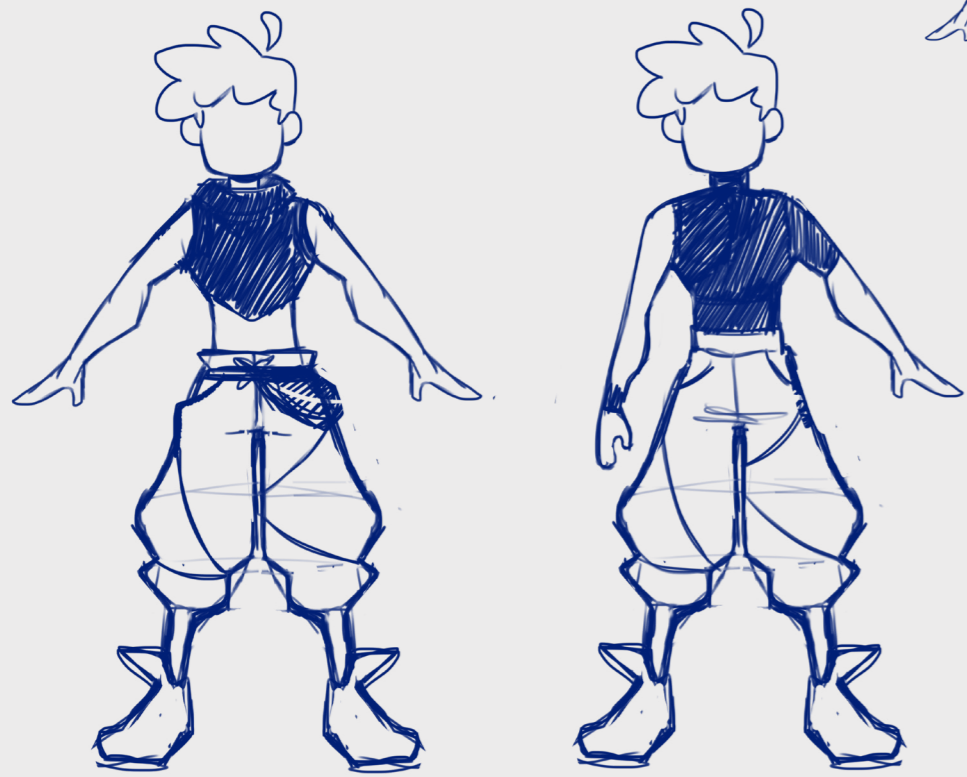
Paleta de color



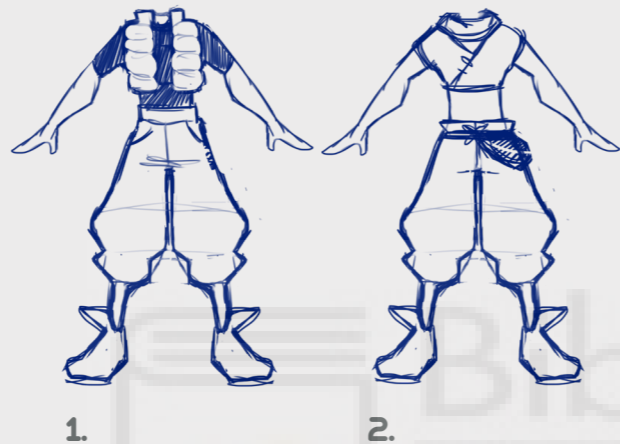
Estas fueron mis fases iniciales.



Diseño de vestuario



Más propuestas

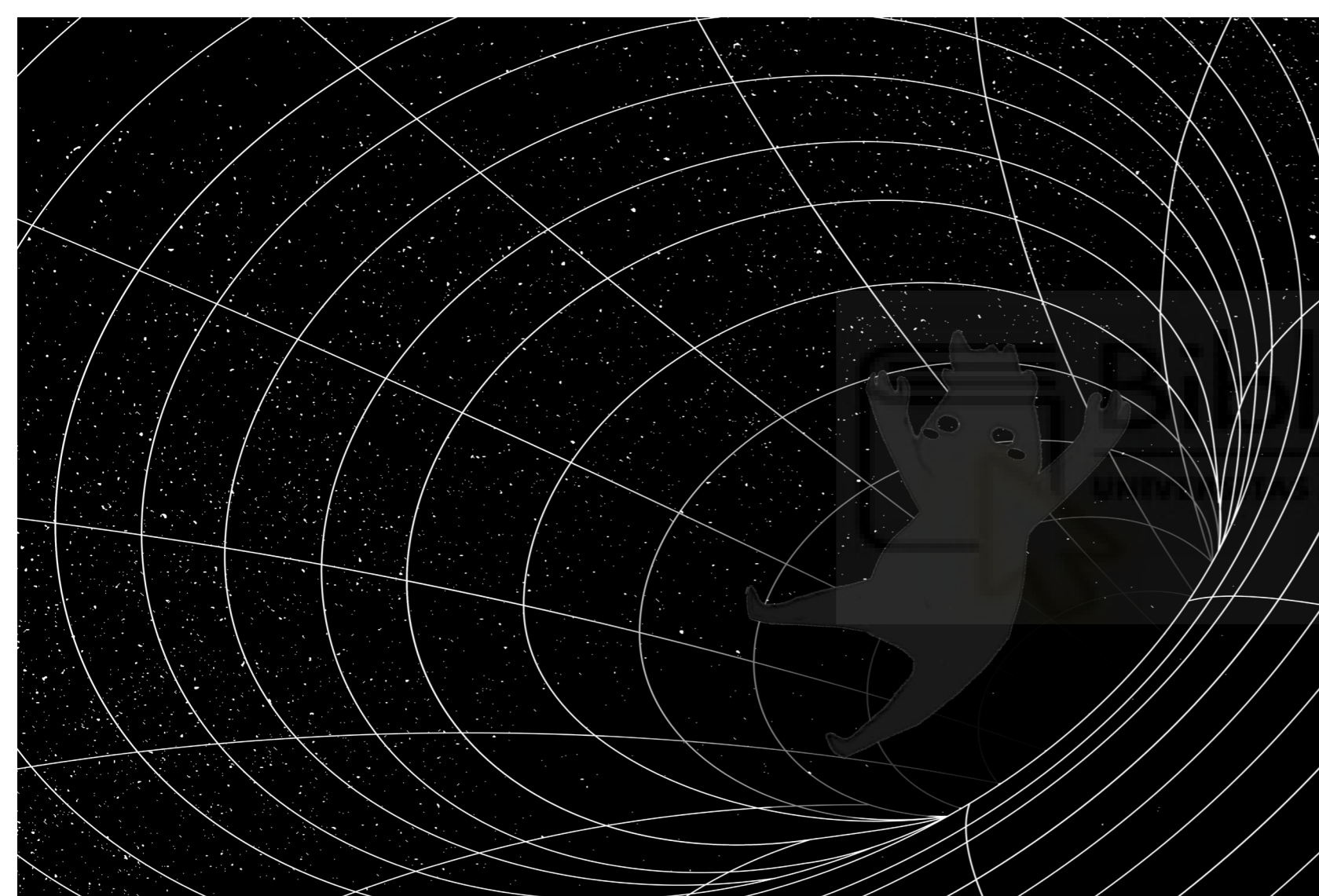


The black cat





PRIMEROS BOCETOS DE BLAKE



HISTORIA

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

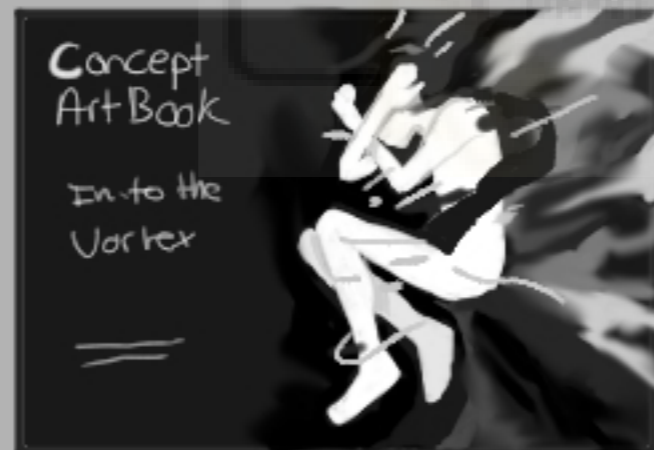
Un día, el protagonista (personaje jugable) hijo mayor mayor de la familia, rompe por accidente un viejo espejo que guardaban en el ático de la casa, éste al romperse en pequeños pedazos deja a la vista una especie de portal que libera un gran poder mágico desconocido y acaba por absorber a cada miembro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

Éstos son transportados a la dimensión Espejo, lugar oscuro, misterioso y supuestamente desolado. Cada uno acaba cayendo en un lugar diferente de este nuevo lugar inexplorado, y aunque el protagonista aún no es consciente de ello, su familia se verá afectada a efectos de adentrarse en este nuevo mundo, con lo que verán sus cuerpos transformados en criaturas desfiguradas.

Lo curioso de esto es que nuestro protagonista también, pero el efecto no será del todo negativo ya que, gracias a ese viaje interdimensional, adquiere la habilidad de utilizar cualquier reflejo a modo de teletransporte para ayudarse en la aventura de rescatar a su familia.

Decido contextualizar el universo en un mundo supersticioso debido a la amplia gama de supersticiones y tradiciones que existen a día de hoy y que forman parte de varias culturas, teniendo así un amplio catálogo de contenido que más tarde puede ser implementado en el videojuego.

El protagonista, una vez dentro de la dimensión Espejo, descubrirá que su familia se ha convertido cada uno en una deformación de lo que eran. Unas criaturas que estarán afectadas cada una de ellas por una superstición o creencia diferente y éste deberá utilizar el conocimiento de estas para derrotarlos y devolverlos a su estado original.



Thumbnails para la portada de este libro.



DOCUMENTACIÓN
GRÁFICA



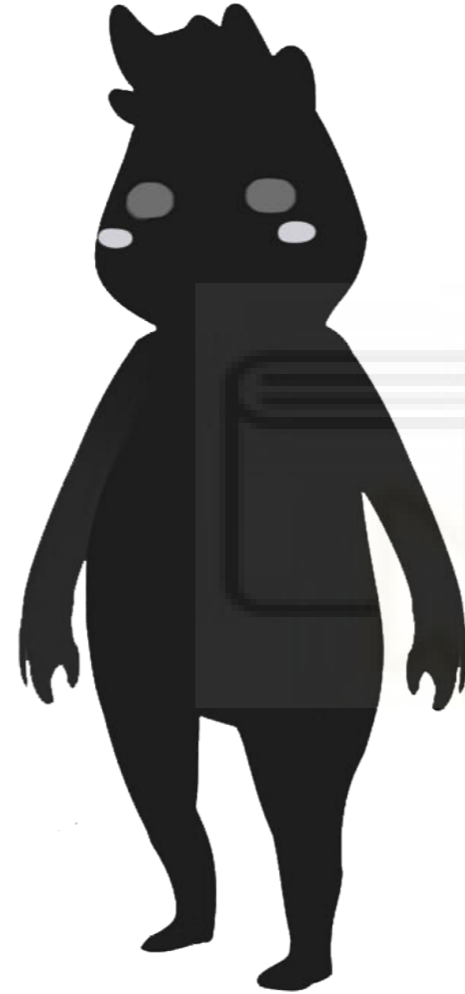
DISEÑO
PERSONAJES



Avatar.

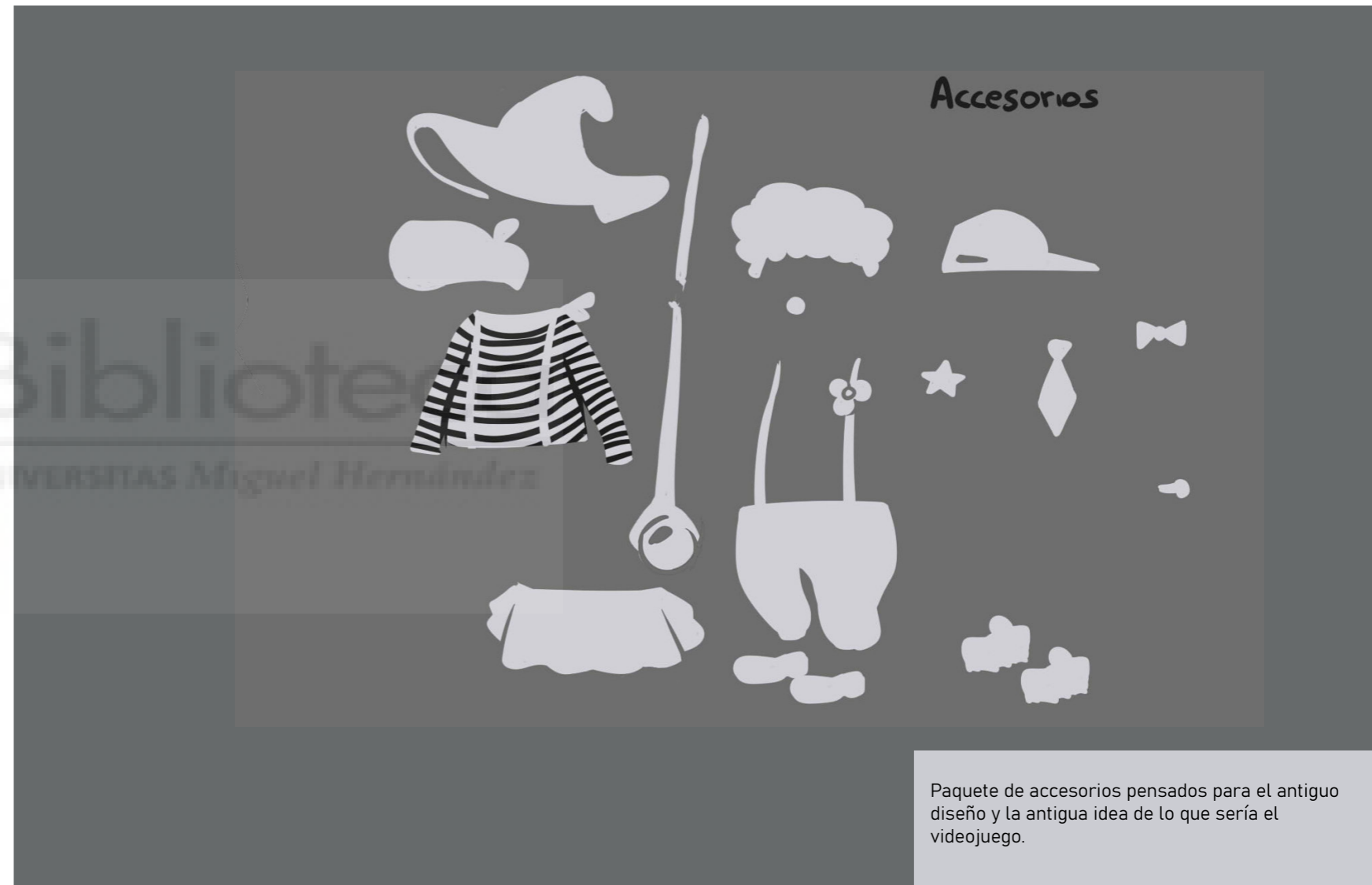
La imagen o el personaje en pantalla que se utiliza para representar a un jugador individual en un mundo virtual.

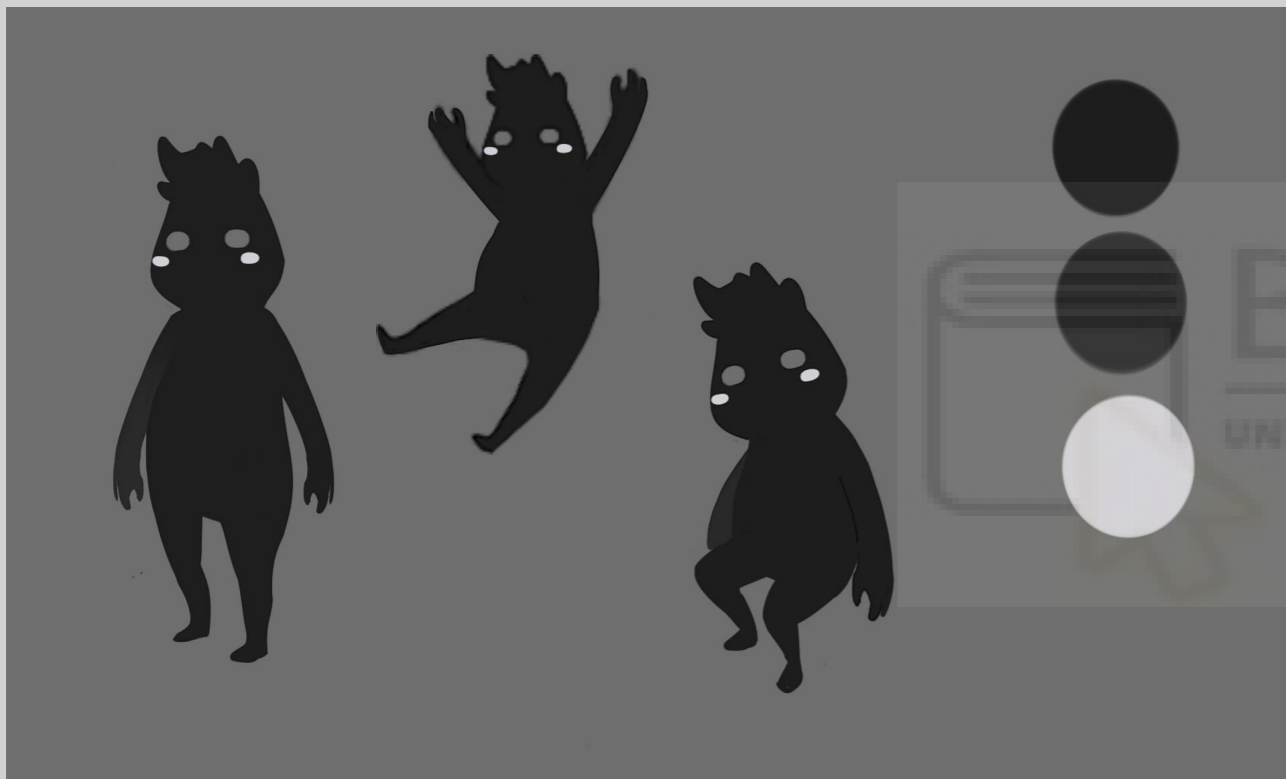
En un principio, el protagonista iba a verse de esta manera.



Una forma y proporciones bastante neutrales, pero sentía que carecía de personalidad. Ya que éste se había diseñado de esta manera para que el jugador pudiera sentirse más identificado a la hora de jugar el juego.

Pero ya que hemos pensado en una historia para el personaje, es importante plasmarla. En unas páginas veremos el diseño final.





Poses del antiguo modelo.



KARU

Nos centramos ahora en el personaje protagonista jugable y desencadenante de la historia que da lugar al juego.

Se llama Karu, es un nombre unisex que en japonés significa "luz" o "resplandor". Y debido a los poderes que obtiene más tarde, se contextualiza perfectamente.

Karu es un joven de apariencia masculina. 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.



No hablemos del espejo anda...



En aspecto físico, le describimos como un joven de estatura media, cabello castaño y una mirada astuta. Lleva un chaleco corto abultado, unos pantalones vaqueros ajustados y zapatillas deportivas.

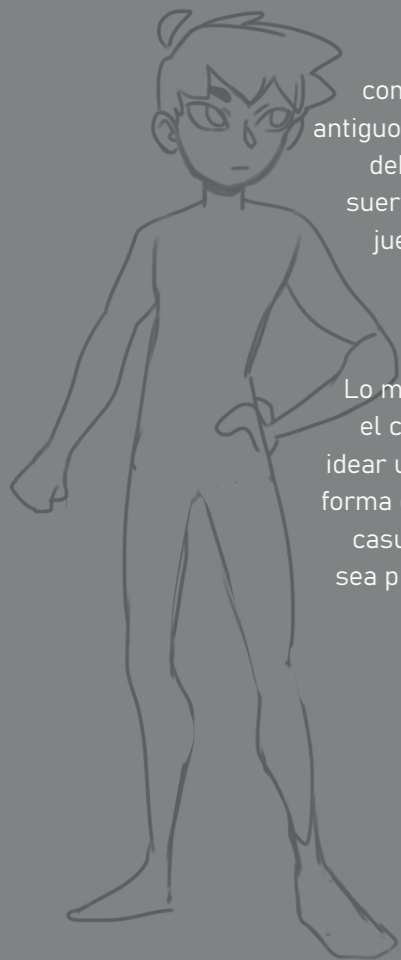
En aspecto emocional, su personalidad se basa en la de un joven desafiante, el cual no le tiene miedo a situaciones nuevas, en principio. Ya que una vez se encuentre en esa nueva dimensión, se cuestionará si eso fue verdad en algún momento.

DISEÑO FINAL



Así se vería in-game.
Diseño pensado para ser realizado en 3D.





El personaje principal del videojuego comienza la historia rompiendo un espejo antiguo, y siguiendo el tema mencionado, éste debería obtener a cambio 7 años de mala suerte, lo cual adaptado a una mecánica de juego, lo transformamos a que obtenga 7 vidas dentro de éste.

Lo mismo con otros personajes relevantes, el concepto de gato negro lo transformo a idear un personaje con esa estética. O que la forma de derrotar a un jefe final de nivel, que casualmente es la madre del protagonista, sea pisando las grietas del suelo, las cuales consiguen debilitarla.

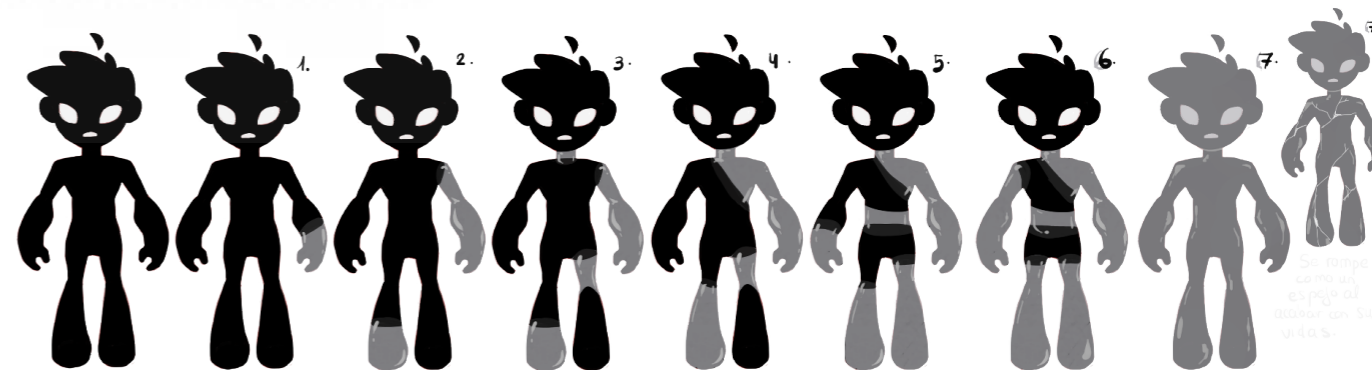
Así se vería in-game cuando utiliza su habilidad de teletransporte.



SISTEMA DE VIDAS



Debido a la maldición que conlleva romper un espejo, in game tendrá '7 vidas' a cambio de que su cuerpo se vea afectado. A medida que sea atacado, su cuerpo irá perdiendo opacidad hasta desvanecerse por completo una vez llegue a la cantidad indicada.





BLAKE

Blake es la hermana pequeña.

Para crear su diseño me he basado en la figura icónica del gato negro, partiendo de la superstición que comenzó en Europa en la Edad media. Para ello, incorporamos atributos que ayuden a dar esa sensación. Eligiendo la característica independencia, determinación y aspecto sigiloso de los felinos.

La niña tiene el pelo negro, corto y desaliñado. Los cowlicks que le aparecen gracias a ese desorden sí que nos recuerdan a unas orejas. Tiene unos ojos grandes y observadores.

En cuanto a personalidad, se le nota que es una niña que no para quieta, saltando de aquí para allá, a menos que algo le llame la atención.

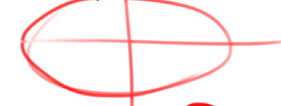
Buscaba crear a un personaje con mucha movilidad, ya que en algún punto de la historia en el videojuego, después de que recupere su forma original, encuentro interesante que acompañe al protagonista como personaje jugable también.

TURN AROUND



Como he mencionado anteriormente, perderá su forma original como cada miembro de la familia. En su caso, Blake se convertirá en una bestia de tamaño gigante, totalmente cegada por sus instintos animales.

Face shape



Cuando se inició la locura de la caza de brujas, muchas mujeres sin hogar fueron acusadas de practicar la magia negra, y sus compañeros los gatos cayeron en desgracia junto con ellas.

Circulaba la creencia de que los gatos negros eran la encarnación de las brujas durante la noche, y que de día se convertían en mujeres.



Biblioteca
UNIVERSITAS M...
del Hermóndra



ENEMIGOS

Las criaturas enemigas existentes en este universo provienen, como ya sabemos, del concepto de la superstición. Existirían 3 tipos de enemigos al que el protagonista debería enfrentarse en su aventura. Existen las creencias menores, las leyendas y por último, el Karma.

Las creencias menores serían las criaturas de menor nivel que aparecen en los primeros niveles y que suponen simplemente una pequeña inconveniencia. Estas estarían basadas en mala y buena suerte, por lo que algunas incluso podrían o no atacar, o ayudarte en el camino proporcionando recursos o información.

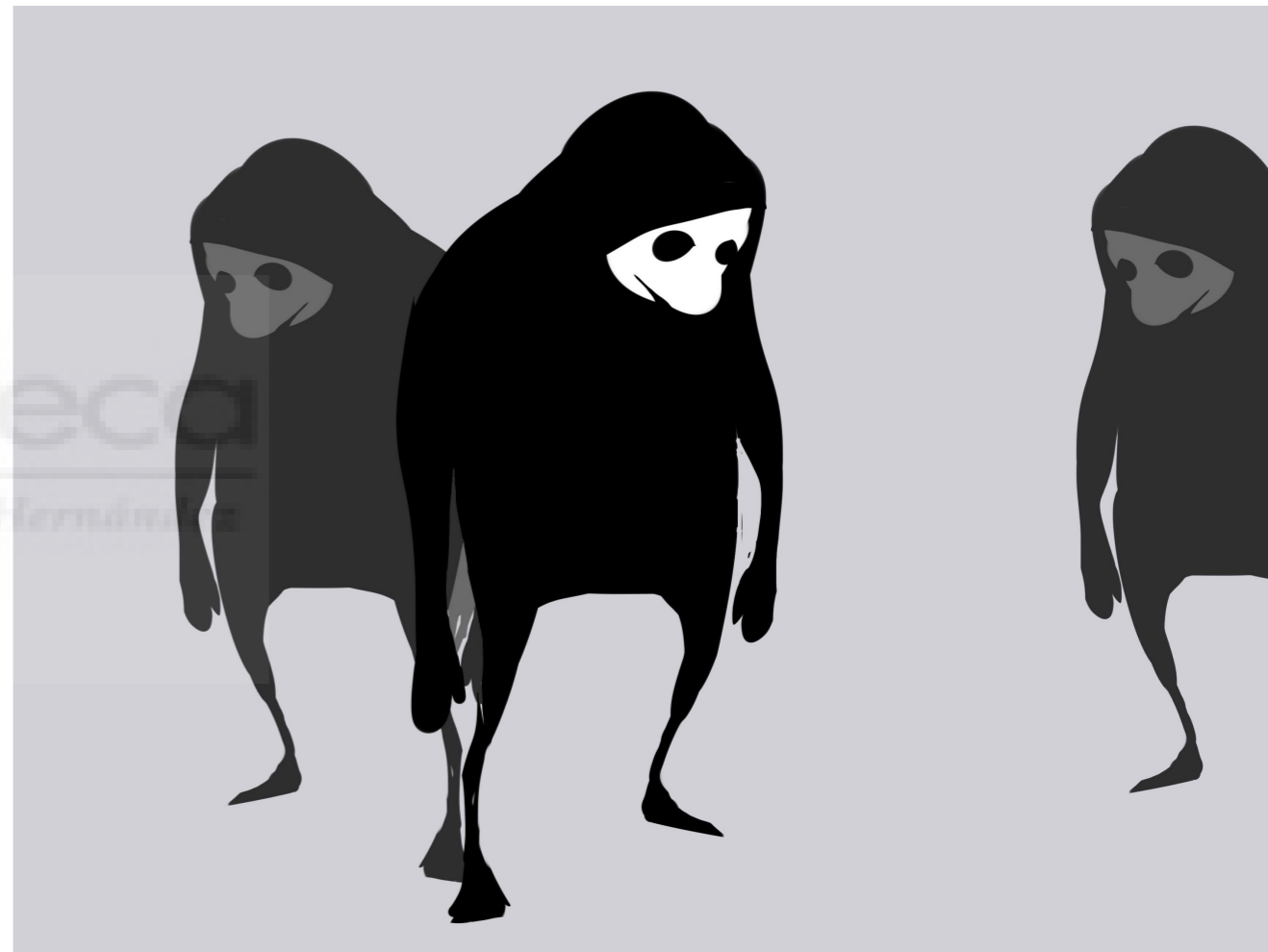
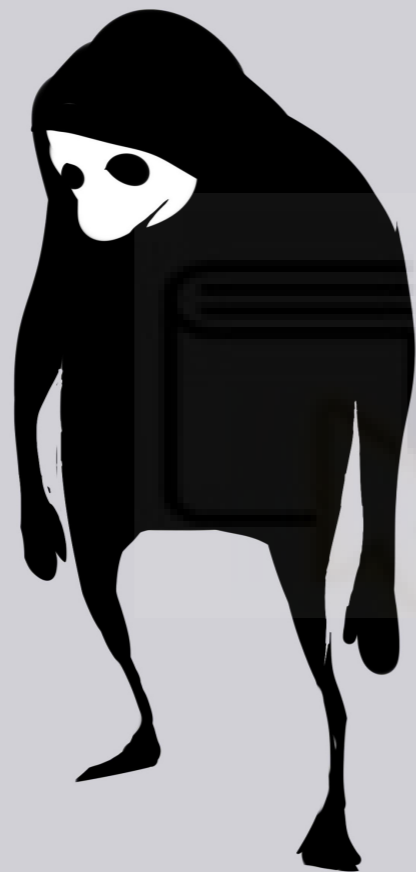
Las leyendas serían unas criaturas algo más avanzadas en poder, que si supondrían un mayor problema a la hora de mantener a raya y/o combatir.

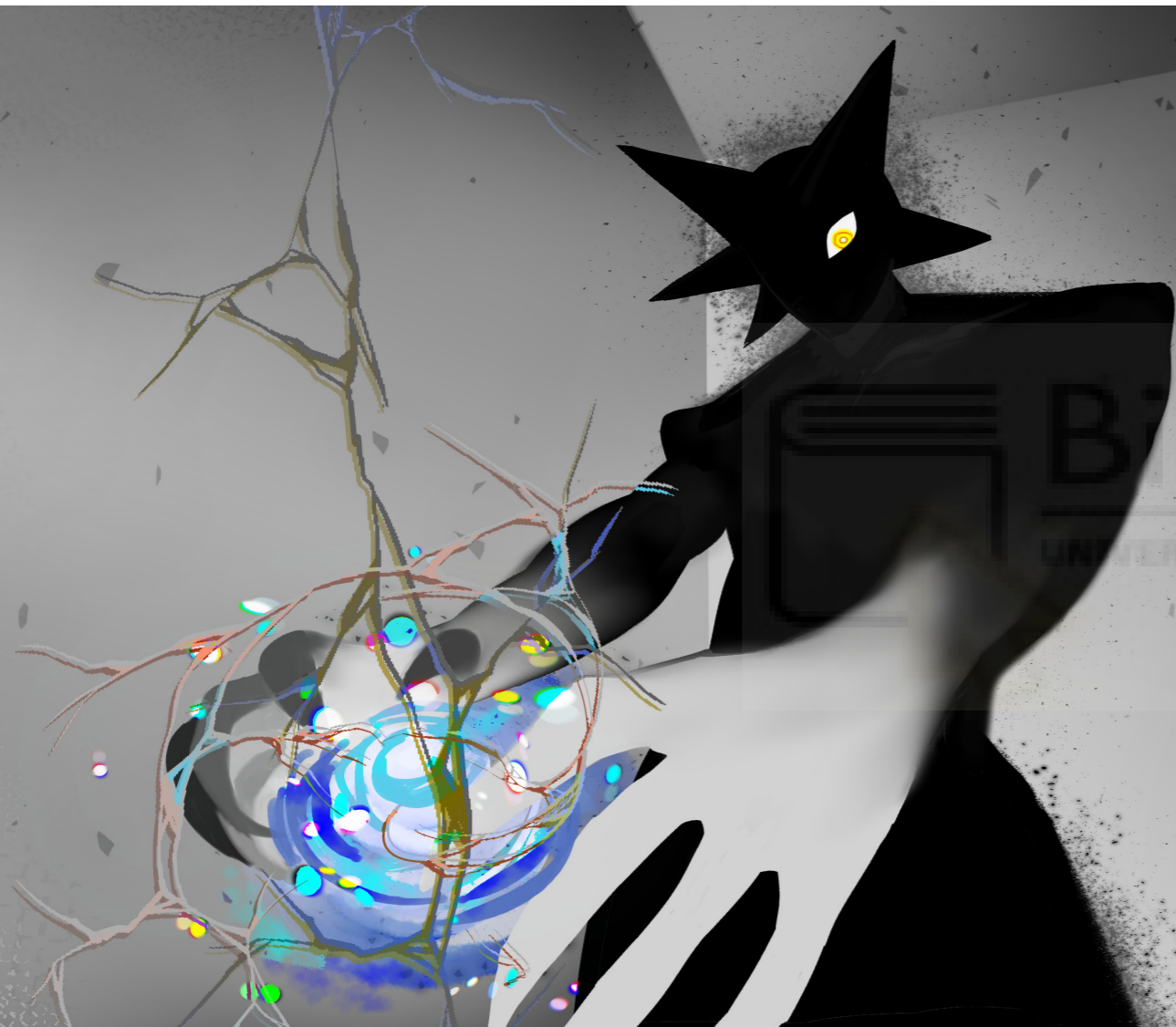
...¿A esto me tengo que enfrentar...?
Podrías haberlo hecho más fácil...



ENEMIGOS

Una criatura que se encuentra en las primeras etapas del juego, al avanzar entre los caminos y niveles, el sukut puede salir de detrás de cualquier roca y abalanzarse sobre el jugador para retenerlo. Al hacerlo se activa una interacción con éste. Puede aparecer en manada. Estos personajes estarán obsesionados con el concepto de familia. El nivel de aparición será común.





KARMA

El **karma** nace del concepto existente en varias religiones que se refiere al efecto total de las acciones y hechos de una persona a lo largo de su vida que determinan su destino y futuro.

Es la idea de que cada acción que realiza una persona, ya sea buena o mala, tiene consecuencias que la afectarán en esta vida o en la próxima. La ley del karma a menudo se ve como una forma de explicar las desigualdades e injusticias en el mundo, ya que se cree que la situación actual de una persona es el resultado de sus acciones pasadas.

Este ser es una rara criatura etérea que encarna los principios de causa y efecto, o el karma. 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 nuestro protagonista y su familia será vista como una "invasión" y por lo tanto una desregulación en su mundo eterno e incambiante.

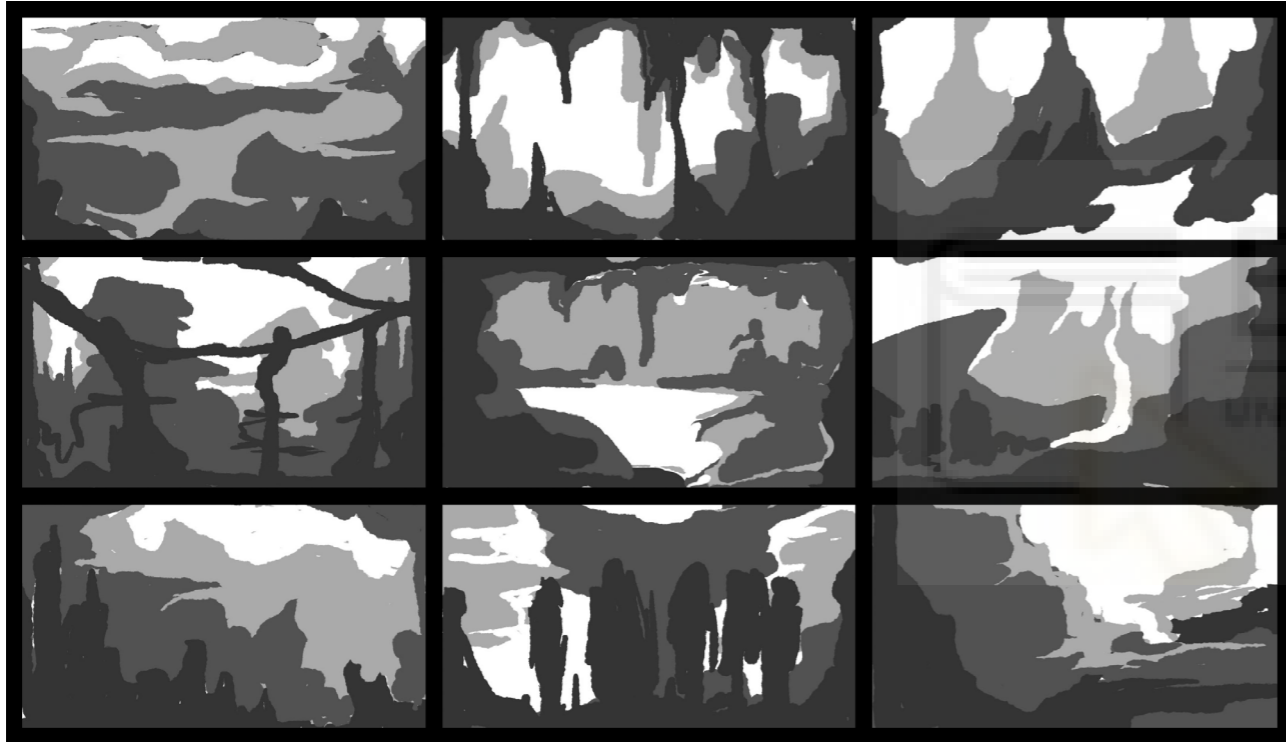
Aparece como una criatura gigante de apariencia oscura, flotando justo sobre el suelo. El final de sus dedos es en forma punzante, a la vez que los pinchos que porta en su cabeza, los cuales cambian de posición cuando este se enfada. Su presencia trae sentimientos de inquietud e inestabilidad, y se dice que su aura empeora el mental de quien lo mira. Encontrarse con la criatura significa que uno examine sus propias acciones e intenciones.

El objetivo de este individuo, será demostrar a nuestro protagonista que sus acciones a lo largo de su camino y llegada, hasta su encuentro con el Karma, tendrá consecuencias y éste será tratado de forma equivalente.





ENTORNOS



Ejemplo de entorno 1.



Ejemplo de entorno 2.



Ejemplo de entorno 3.



Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

**DISEÑO DE
PROPS**



Este apartado hace referencia principalmente al objeto principal, vital y detonante de la narración, puesto que el espejo que tras romperse transporta a los personajes al nuevo mundo.

Para este, se llevaron a cabo muchos diseños, con el fin de definir de la mejor forma posible la estética y forma del mismo. Empezando por un estudio de siluetas, escogiendo las propuestas más adecuadas para la historia 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 "quepa" a través de él en caso de ser succionado por este. Éste, como ya sabemos es roto por el protagonista en un descuido, y se transforma en el portal que los envía a la Dimensión Espejo, otra versión más oscura de nuestro mundo actual y ordenada de distinta manera.



Serie de siluetas de espejos.



Mirror Attic. 1



Broken mirror. 2



Portal to the mirror Dimension. 3

4 propuestas finales.



CONTINUARÁ...

Sherezade Prieto

Estudiante de Bellas Artes en mención de Artes Visuales y Diseño
(2019 - 2023)

Facultad de Bellas Artes de la UMH
(Universidad Miguel Hernández)

FORMACIÓN

Grado en Bellas Artes, Altea, Universidad
UMH
2019 - 2023

Especialización en la Rama de Audiovisuales

Bachillerato humanidades, Alicante: IES
Lloixa
2016 - 2018

Notas Sobresalientes

Fecha de graduación: 2018

FORMACIÓN ARTÍSTICA COMPLEMENTARIA

Taller Vida UMH - Humor Gráfico
(Abril 2022, 2 horas)

OTROS DATOS DE INTERÉS

Disponibilidad Inmediata



Fecha de nacimiento:
24 / 09 / 2001

03550 Sant Joan d' Alacant, España

Teléfono: +34 603 78 75 15

Correo electrónico:

sherezade.prieto@goumh.umh.es

HABILIDADES

Nivel medio Paquete
Adobe: Photoshop,
Illustrator, Premiere
Manejo de redes sociales
(Facebook, Twitter,
Instagram, Pinterest,
etc).

Gran manejo Ilustración
Digital.
Administración del
tiempo.

APTITUDES

Adaptabilidad
Competencias
digitales
Responsabilidad
Organización
Diplomacia
Prudencia

IDIOMAS
Castellano
Valenciano
Inglés

STATEMENT

Como ilustradora digital, mi pasión radica en crear personajes que cobran vida en cada trazo de mi trabajo digital.

Tengo una especial fascinación por la creación de personajes, la cual comenzó durante mi infancia y que siguió durante toda mi vida estudiantil, donde perseguí ese deseo de aprendizaje sobre las artes y el diseño.

A través de la práctica constante y la exploración de diferentes estilos artísticos, desarrollé mi propio estilo, por supuesto centrándome en la creación de personajes originales.

Utilizo mi arte como medio para contar historias y expresar puntos de vista que me parezcan interesantes y/o temas relevantes. Me gusta pensar que mi arte es un reflejo de mis creencias y experiencias, y espero inspire a otros a través de mi trabajo.



Como estudiante de arte, me esfuerzo constantemente por desafiar y expandir mis límites creativos. Mi pasión por el arte surge de mi interés por comunicar ideas y emociones complejas de una manera que las palabras no pueden.



ORTEX

biblioteca

Universidad Miguel Hernández