

**TFG**

---

**THE DARKNESS INSIDE**  
**CONCEPT ART DE UN VIDEOJUEGO**

**Presentado por Guillermo Adelantado Romero**  
**Tutor: Francisco De La Torre**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

El objetivo principal de este proyecto es el desarrollo de un trabajo de concept art para la creación de un mundo orientado a la creación de un videojuego de rol de ambientación medieval.

El juego busca ofrecer una experiencia de estética austera generada sobre conceptos como la decadencia y el olvido.

Influido por la referencia de videojuegos de ambientación tenebrosa como la saga *Dark souls* o el *Gothic*, el proyecto busca construir un mundo sobre la categoría de la impersonalidad y el declive. El entorno del juego aparecen como una realidad envolvente que genera una atmósfera coherente al proyecto. Así mismo personajes y ambientación diversa se caracterizan por la pérdida de la identidad o la deshumanización.

El marco conceptual plantea temáticas tales como la importancia del worldbuilding en el desarrollo de mundos, de la misma manera, la identidad y sus manifestaciones en la proyección plástica son los ejes vertebrales y los objetivos específicos sobre los que se construye la práctica artística.

El objetivo principal es la producción artística del trabajo que consiste en el desarrollo metodológico y la presentación de diversos artes finales de varios personajes, entre ellos la protagonista principal y varios NPCs, props y paisajes, todos ellos generados dentro de las claves estéticas que se proponen.

## PALABRAS CLAVE

Videojuego, concept art, worldbuilding, identidad

## ABSTRACT

The main aim of this project is the development of a work of concept art in order to create a world orientated to the development of a role medieval videogame.

This game tries to offer an austere aesthetic expression built up on concepts such as decadence and oblivion.

Influenced by dark ambient videogames such as the Dark souls saga or Gothic, this whole project tries to create a world among categories such as impersonality and decline. The game surroundings exist as an enveloping experience that creates a coherence to the project. Likewise characters and landscapes are characterized by the loss of identity or dehumanization.

The conceptual framework proposes subjects such as the importance of worldbuilding on the world development. In the same way, identity and its artistic projection are main issues and specific objectives on which the artistic practice is developed.

The main objective is the artistic production of a work that consists on the methodological development and the creation of diverse final artworks of various characters, among them the protagonist and diverse NPCs, props and landscapes, all of them created within the key aesthetics already proposed.

## KEY WORDS

Videogame, concept art, worldbuilding, identity

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2.OBJETIVOS</b> .....	6
<b>3.METODOLOGÍA</b> .....	7
<b>4.MARCO CONCEPTUAL</b> .....	8
4.1. El worldbuilding.....	8
4.1.1 ¿Por qué el concept art?.....	9
4.2. Genealogía de la identidad, base conceptual.....	9
4.2.1. Identidad y representación.....	13
4.2.2. Análisis de caso: MIGHT AND MAGIC V.....	15
4.3. Claves estéticas Y referentes.....	17
<b>5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b> .....	19
5.1. La base del proyecto: Briefing, creación de un mundo.....	19
5.2. La protagonista: Kashora.....	20
5.3. Los antagonistas. La identidad como clave estética.....	21
5.4. El entorno.....	23
5.5. Props, objetos equipables y sistema de consumibles.....	26
5.6. Metodología de preproducción.....	27
5.7 Metodología de producción.....	28
<b>6.CONCLUSIONES</b> .....	30
<b>7.REFERENCIAS</b> .....	31
<b>8.ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	33
<b>9.ANEXOS</b> .....	35

## 1. INTRODUCCIÓN

La motivación principal, y los antecedentes que se encuentra detrás de este proyecto, parten de toda una serie de experiencias personales relacionadas con el mundo de los videojuegos, donde claves como la creación de mundos de marcada atmósfera tétrica representan un papel fundamental en mis objetivos como artista. Por ello, las experiencias previas y tomas de contacto con grandes hitos de los videojuegos, donde la expresión del entorno marca una estética común en el juego, como en *Dark souls* (2011) o *The darkness* (2007), adquirieron una especial importancia hasta convertirse casi en referentes estéticos para este proyecto. Tales conceptos, así como los entornos oscuros, las ambientaciones lúgubres y los enemigos siniestros fueron elementos claves que me mantuvieron muchas horas jugando e introduciéndome y disfrutando más y más en el mundo de los videojuegos. De estas experiencias previas y todas estas influencias acumuladas a lo largo de los años surge gran parte de mi interés por llevar a cabo un proyecto personal de videojuego, que reprodujera desde mi perspectiva dichos conceptos. Tales experiencias comenzaron a tomar forma cuando comencé la asignatura de “Ilustración 3D: concept art” donde pude comenzar a desarrollar en el ámbito artístico y creativo todos mis intereses e inquietudes, de las que surgió finalmente este proyecto.

*The Darkness Inside* es una producción artística orientada a la industria del videojuego dentro de la categoría de rol medieval en tercera persona, donde predomina una atmósfera que trata de evocar entornos y personajes marcados por el sentimiento de declive y la ruina ambientado en una atmósfera oscura y de escenarios desapacibles y siniestros. El apartado que ocupa este proyecto se centra en el diseño en forma de concept art e ilustraciones de los entornos, personajes y props creados sobre un mundo original como aproximación estética a desarrollar un videojuego en su totalidad.

A lo largo de este proyecto se expondrán cuales han sido las principales claves que han influido en la creación del mundo, así como los personajes y los objetos que lo habitan. Se plasma así, en el marco teórico, conceptos que se han considerado importantes para acometer tales objetivos, como diferentes visiones históricas y filosóficas sobre la identidad y su proyección artística para generar una relación plástica entre entorno y figura, así como la importancia del worldbuilding en la especialidad del concept artist.

## 2.OBJETIVOS:

El objetivo principal es **desarrollar** un proyecto de videojuego a través del concept art y el world building.

Los objetivos específicos del proyecto son:

- **Incidir** en la idea del worldbuilding como infraestructura de trabajo del concept artist.
- **Ahondar** en la idea de identidad y su proyección estética que ayude a dotar de claves para la creación de diversos concepts arts.
- **Crear** un mundo coherente a través de un briefing sobre el que generar el trabajo
- **Diseñar** en forma de ilustración un modelo de protagonista jugable.
- **Generar** diseños e ilustraciones de NPCs que conformen el juego y su atmosfera.
- **Configurar** esquemas de entornos para definir espacios jugables.
- **Crear** Props propios del juego

### 3.METODOLOGÍA

Con el objetivo para acometer este trabajo y los objetivos planteados se ha seguido la siguiente metodología.

Basado en una experiencia previa, principalmente lúdica, en videojuegos y el desarrollo de tramas, principalmente en juegos de rol, así como un interés en principios de filosofía e historia se ha realizado un estudio de fuentes bibliográficas con el objetivo de realizar y configurar un marco conceptual y teórico sobre la idea de identidad con el objetivo de transportar tales conclusiones al mundo plástico del concept art.

Como punto primero se plantea que es el worldbuilding y como afecta al desarrollo y creación de personajes, entornos etc. A continuación, se desarrolla la idea de como participa el concept art en la creación de mundos.

Para hablar de la identidad y su influencia en el mundo del arte se han escogido autores que tratan tales cuestiones dentro de vertientes de filosofía clásica, moderna y postmoderna, así como historiadores del arte que traten la relación filosófica de la identidad en relación al rostro o el cuerpo, factor relevante en el diseño de personajes.

Esta serie de ideas se han plasmado, también, a través de breves análisis de hitos del mundo de los videojuegos que tratan tales conceptos como el *Héroes Might and Magic V* (2006)

En relación a estas ideas se ha llevado a cabo paralelamente el trabajo de diseño de personajes, entornos y props construidos sobre una metodología de trabajo basada en la búsqueda de la configuración gráfica a través del silueteado, el lineart, pruebas de color y a continuación el arte final.



1. Portada de la película *El señor de los anillos* (2001) .

## 4.MARCO CONCEPTUAL

Parte importante de los objetivos de este proyecto se basa en la creación de un marco referencial conceptual donde se asiente una producción artística. Para ello a continuación se desarrollan desde un ámbito teórico claves como la identidad y su proyección artística así como un análisis de caso que le acompaña. Otro de los principales objetivos sobre los que se desarrolla este TFG es la configuración de un mundo sobre el que se desarrolle una historia y como este afecta y genera sus propias realidades (personajes, escenarios, entornos...) dentro de sus propios límites. Para ello cabe preguntarse qué es el worldbuilding y qué papel juega en él el concept art.

### 4.1. El worldbuilding

La clave principal sobre la que construir cualquier trabajo de fantasía ya sea el proyecto de un videojuego o narración en cómic, literatura, etc, es la labor de desarrollar el mundo en el que la historia tiene lugar. El Worldbuilding es el término acuñado para el trabajo de creación de mundos imaginarios o de fantasía que se desarrollan en los márgenes de su propia ética, geografía, cultura y ecología, entre otros.

Según Mark Wolf (2012) El interés por la creación de mundos parte de la búsqueda de satirizar, entretener, criticar, metaforizar un concepto o proponer posibilidades que se extiendan más allá del mundo real. Si bien en la actualidad se considera a los padres de la creación de mundos a autores como Tolkien, realmente podríamos remontarnos hasta la antigüedad y la mitología donde la creación de personajes e historias servía para dotar de significado la realidad y responder preguntas de carácter ontológico, así como crear metáforas antropomorfas de los procesos naturales como la lluvia, las tormentas o los cambios de estaciones.

En la actualidad, en la sociedad del consumo y el mass media, la creación de mundos busca generar una experiencia controlada caracterizada por una inmersión física del espectador. Las propuestas clásicas se basan en el observador como agente pasivo que se enajena en la experiencia contemplativa solo participando a través de la imaginación como medio para dotar de vida el mundo generado, sin embargo, en la segunda mitad del siglo XX con la aparición de los "librojuegos", novelas pulp interactivas, juegos de mesa, videojuegos y demás, se consagró la participación activa de la audiencia dentro de un marco de acción, aún predefinido, que reformularía el paradigma de observador a participante ahora dotado de una implicación personal.

Para lograr una implicación y experiencia emocional real dentro de un mundo generado los sistemas de relación entre el mundo generado y el mundo real se vuelven primordiales. El bagaje socio cultural, sesgo y hábitos perceptivos son características que permiten establecer relaciones entre ambos





mundos para generar una atmósfera plausible y coherente. Las infraestructuras del mundo real crean pues una base referencial vital sobre la que desarrollar la acción del mundo imaginario, sin estas estructuras la verosimilitud del mundo se desmorona y con ello el interés en él (Mark J. P. Wolf, 2012).

Mark Wolf, autor consagrado sobre mundos de ficción, establece que las tres características principales para hacer un mundo efectivo son un espacio en el que desarrollarse, un tiempo en el que existir y unos personajes que habiten ambos dos. Sobre ello establece una relación de cinco estructuras vitales para el mundo: Naturaleza, cultura, lenguaje, mitología y filosofía.

#### 4.1.1 ¿Por qué el concept art?

El concept art es una disciplina de las producciones audiovisuales como el cine, la animación, los videojuegos etc relacionada con varias ramas del arte cuya función principal es la de crear un diseño principal sobre el que desarrollar una primera estética que dote de plasticidad o ilustre conceptos del worldbuilding y que sirva como guía a otros departamentos dentro del proyecto. Se enmarca dentro de los procesos de preproducción y es el encargado de crear un primer impacto visual del proyecto a desarrollar. La labor de ilustración sería el paso siguiente del concept art, el desarrollo de la idea producida ya en una obra definida, sin embargo, a día de hoy el mundo de la ilustración y el concept art están más cerca que nunca aunque este primero aún se comprenda como un “fast sketch” (Julio Vázquez, 2019).

Para el desarrollo correcto del concept art la relación con el equipo creativo que crea el mundo que debe ser generado es lo más importante. El concept es pues la primera manifestación visual de todas esas ideas e infraestructuras generadas anteriormente a través del worldbuilding.



2. Concept art *Bambi* (1942).

3. Concept art *Mounstruos S.A* (2001).

#### 4.2. Genealogía de la identidad, base conceptual

Para el planteamiento del trabajo de concept se ha buscado ligar los atributos que definen el desarrollo de personajes entornos y objetos en relación a claves socioculturales tales como la naturaleza del ser y que lo conforma para establecer un puente sobre como estas características se transmiten o como influyen sobre la representación artística.

La identidad es una de las formas representativas que se ha buscado transmitir a lo largo de la historia a través del arte. Esta nos habla de la bondad, características, intenciones o faltas del representado. Cuando hablamos de representaciones individuales, cualquiera puede recordar el “Troppo vero” atribuido por el propio Inocencio X a su retrato de Velázquez o la idealización continuada a la que grandes figuras de la historia han sido expuestos en la representación artística con el objetivo de ser enaltecidos a lo largo de

los siglos. En numerosos ejemplos históricos la representación busca reproducir la identidad, real o no, del representado. De igual manera en el trabajo de concept art el diseño debe obedecer a las características que conforman el individuo o escenario representado. Entonces, ¿Qué es la identidad y de dónde proviene?

La identidad es una cualidad que según diferentes vertientes filosóficas se atribuye a diversas razones ontológicas tales como el alma, o el entorno y la materia.

Según Robert Audi (2004, pp. 524-527), la identidad personal es un proceso en el que una entidad establece conexiones conscientes y relaciones que le permiten identificarse con uno mismo. En el campo clásico de la filosofía el debate histórico de donde proviene la conciencia se desarrolla entre los campos del idealismo y el materialismo.

Las vertientes del dualismo idealista atribuyen la cualidad de “ser” del ser humano a la consagración de una realidad material (cuerpo, animalidad, etc) sumada a una idea substancia inteligible inmaterial (alma o similares) apriorística en ocasiones, independiente del mundo material, y generada en el mundo de la metafísica, que dota de conciencia, razón, inteligencia etc al humano animal. En diversas culturas y sistemas filosóficos el alma constituye la forma principal de la identidad del ser, siendo así el caso que esta, al morir el cuerpo, se segrega de él para ser juzgada por un orden de fuerza superior y recibir castigo o recompensas por sus actos, así lo ilustra la tradición judío-cristiana como otros sistemas espirituales.

El alma universal rige la materia inanimada y hace su evolución en el universo, manifestándose bajo mil formas diversas. Cuando es perfecta y alada, campea en lo más alto de los cielos, y gobierna el orden universal. Pero cuando ha perdido sus alas, rueda en los espacios infinitos, hasta que se adhiere alguna cosa sólida, y fija allí su estancia; y cuando ha revestido un cuerpo terrestre, que desde aquel acto, movido por la fuerza que le comunica, parece moverse por sí mismo, esta reunión de alma y cuerpo se llama un ser vivo, con el aditamento de ser mortal. (Platón, 1871, p. 292)

En la vertiente del materialismo se comprende la conciencia como la forma de máximo desarrollo de la materia en relación al crecimiento cerebral. Estos segundos comprenden la conciencia del ser humano como categoría producto de la naturaleza en la que se han desarrollado (Engels, 2012).

En ciertas vertientes de la filosofía la labor del (auto)conocimiento y el desarrollo de la conciencia se debe a categorías innatas y apriorísticas como la razón. La filosofía racionalista cuestionaría el papel del entorno o la experiencia en la obtención de conocimiento por ser considerado digno de duda



4. Retrato de Platón señalando “el mundo inteligible”  
Rafael Sanzio: *La escuela de atenas*, 1510.  
Pintura al fresco  
500 x 770 cm.

o ilusorio y por tanto aquello que acontece alrededor de la psique o el alma no es determinante o solo es válido, en caso de ser necesario, para la revelación de verdades morales o éticas apriori independientes del mundo. Los empirismos, corrientes generalmente opuesta al racionalismo, cuestionaría la propuesta de conocimientos, identidades y formas morales innatas en el ser y hace hincapié en el papel de la experiencia y la práctica social en el proceso de obtención de conocimiento. Locke atribuiría al ser humano la categoría de *Tábula rasa* o papel en blanco sobre el que se imprimen formas y valores en relación con su propia experiencia (Robert Audi, 2004). De modo que para este el conocimiento y conciencia se genera sobre una relación con la realidad y las impresiones del entorno.

Los filósofos del materialismo histórico, más cercanos al empirismo que al racionalismo, buscaron establecer a lo largo de sus obras la importancia, según ellos, del papel del sistema de producción para la generación del estado social y la conciencia, buscando combatir las tesis históricas del idealismo, que trataban de explicar la práctica histórica partiendo de la idea, por su lado el materialismo trata de explicar las ideas como productos de las prácticas sociales reales (Poltzer, 2004). Determinaron que la producción y reproducción de la vida material son en última instancia el determinante de la historia y todo lo que se desprende de ella (Engels, 2012). En sus tesis afirmaban que el primer hecho histórico sobre el que se desarrolla el ser humano es la producción de sus bienes de subsistencia o medios de vida. Estas formas primitivas de producción llevarían aparejadas según ellos diversas formas de cooperación social de donde se puede concluir que diferentes formas de producción traerían consigo diferentes formas de cooperación social, de modo que a diferentes formas de producción se establecen diferentes relaciones y estados o formas sociales a los que podríamos atribuir diferentes expresiones identitarias socio-culturales. Por tanto, en las tesis del materialismo histórico la relación que mantiene la infraestructura es determinante y recíproca en la superestructura (estado social, formas jurídicas, éticas, morales, etc.) (Marx, 2014). Para Marx la conciencia es ante todo un producto social, conciencia de aquello que rodea el ser y las relaciones o nexos que establece producto de la actividad y realidad material. Así lo expresa él:

El resultado general al que llegué y que una vez obtenido sirvió de hilo conductor a mis estudios puede resumirse así: en la producción social de su vida los hombres establecen determinadas relaciones necesarias e independientes de su voluntad, relaciones de producción que corresponden a una fase determinada de desarrollo de sus fuerzas productivas materiales. El conjunto de estas relaciones de producción forma la estructura económica de la sociedad, la base real sobre la que se levanta la superestructura jurídica y política y a la que corresponden determinadas formas de conciencia social. El modo de producción de

la vida material condiciona el proceso de la vida social política y espiritual en general. No es la conciencia del hombre la que determina su ser sino, por el contrario, el ser social es lo que determina su conciencia. (Marx, 2001, p. 1.)

Estas afirmaciones serían la refutación de sistemas de pensamiento clásico en los que la historia o la sociedad se desenvuelve a través de un valor identitario innato como el alma que rige el ser. Así es en el sistema platónico donde el alma se considera la verdadera entidad del ser humano. En sus análisis expuestos en la Alegoría del carro alado Platón (1871, pp. 291-296). Platón expone el alma como entidad regidora del ser. Siendo así tal, que incluso su visión de esta establece que según su tendencia (racional, irascible o concupiscible) está determinada a una diferente proyección civil, implantando así toda una serie de categorías sociales (ética, división social, jerarquía etc) como valores naturales (García, 2003). Por su lado Marx rechaza el dualismo alma-cuerpo para consagrar el ser como una categoría material producto de lo social en la que este no es deformado por las relaciones sociales sino conformado por ellas.



En las corrientes del pensamiento del postmodernismo el debate del Yo o la identidad se repite de manera pareja. Algunos colectivos de crítica social como el Comité Invisible tratan la misma cuestión. En su libro *La insurrección que viene* (2007) critican como el desarrollo de la sociedad de consumo genera eslóganes que ayuden a generalizar la idea de una identidad ajena del entorno ("I AM WHAT I AM") como medida auto-protectora frente a la miseria producida por un modo de vida consumista y acelerado.

Así se refieren a la visión contemporánea de la identidad:

Todo lo que me ata al mundo, todos los vínculos que me constituyen, todas las fuerzas que me habitan no tejen una identidad, como la que se me incita a blandir, sino una existencia, singular, común, viviente y en la que emerge en algunas partes, en algunos momentos eso que llamo «yo». Nuestro sentimiento de inconsistencia no es sino el efecto de esta tonta creencia en la permanencia del Yo, y del escaso cuidado que ponemos en aquello que nos producen. (Comité invisible, 2007, p. 5)

Así pues, el debate aquí planteado brevemente entre el origen y la conformación de la identidad se dividiría entre el "Yo" como categoría innata precedente e independiente del mundo y el "Yo" producto de la fuerza material, las relaciones sociales y el entorno.



5. Ilustración de la Alegoría del carro alado de Platón.

6. Détournement. Crítica sobre la identidad en la sociedad de consumo.

#### 4.2.1 Identidad y representación

A lo largo de toda la tradición pictórica conocida se tiende a la representación de la identidad personal (humana) a través de la configuración gráfica del rostro. Según Jaques Aumont (1997) el rostro es, en efecto, la parte más elevada de la figura humana y por ello a su vez se haya privilegiada por estar dotada de todos los sentidos tales como la vista el gusto, el oído, el tacto y el olfato. La cabeza o el rostro hacen pues de si un lugar preeminente para el desarrollo de las relaciones y funciones sociales. Es por ello que, pese a todos los rasgos del cuerpo difieren entre los individuos el rostro ha destacado frente a otros a lo largo de la historia como símbolo identitario y puerta a la conciencia.

La labor de la representación de la identidad en arte se ha tratado en la tradición clásica desde una oscilación entre lo visible, lo matérico o inmediato, y lo suprasensible, aquello que supuestamente escapa, aunque sea a priori, a los sentidos entendiéndose por ello, según corrientes, algo como la psique o el alma. Así pues, Jacques Aumont explica como a lo largo de los siglos de representación los rasgos individuales en el arte quedaron de lado frente a la representación esquemática de la sustantivación dividida y la representación colectiva que la uniera, testimonio de lo cual se encuentra casi toda la tradición estatuaria egipcia o griega arcaica desposeída de rasgos reconocibles, hierática y generada sobre patrones estilísticos establecidos y unitarios que manifestaría la idea abstracta y canónica del representado. En esta persecución de lo inmaterial llevó a etapas posteriores como el medievo a tener en cuenta el rostro real no como el visible y expuesto sino como a la forma espiritual/invisible a la que alude, aquello que conforma al ser.



7.8. Dibujos de Batista della Porta relacionando el rostro humano con el animal.

De ello se desprenden los estudios sobre la fisiognomía. Campo de estudio que ya en sus vertientes más clásicas desde Aristóteles busca atribuir un juicio moral acerca de las cualidades psicológicas del individuo a través de su naturaleza corpórea, hecho que establece un sesgo determinista biológico acerca de la naturaleza del ser. En otras palabras, esta corriente tiende a comprender el rostro o el cuerpo como un espejo del alma donde las bondades o las faltas del individuo se reflejan. El reflejo se comprende casi siempre en un esquema de herencia platónica donde lo bello y armónico es sinónimo de bondad, pureza y verdad mientras que lo deforme y desproporcionado se concibe como una señal de bajeza moral. Sin embargo, gracias en parte a la tradición cristiana, la belleza se ha llegado a presentar dentro de la historia del cine entre otros como el engaño del demonio o el placer presentado como aliciente del pecado. De esta manera podemos llegar a ver en la trayectoria filmográfica inmensa cantidad de ejemplos donde lo bello, papel representado por una mujer generalmente, hace uso de su seducción para convertirse en una trampa para un protagonista enamorado y engañado bajo

las apariencias (Umberto Eco, 1985).

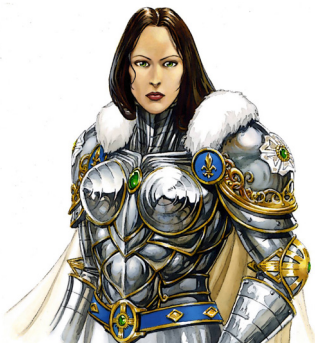
Eco en su libro *De los espejos y otros ensayos* (1985) realiza una recopilación de todas estas teorías sobre la apariencia en relación con la identidad y sus varios representantes a lo largo de la historia. Giovanni Battista della Porta, erudito del siglo XVI, trató de relacionar el rostro humano con el animal para establecer sesgos de carácter en las personas según las actitudes atribuidas a los animales. Según Battista el propio cuerpo no era impasible al devenir del alma y este estaba condenado a corromperse ante las bajezas de esta, estableciendo así lo que sería un nexo de unión, en el dualismo, entre el alma y la materia viéndose ambas dos condicionadas por su opuesto. Lavater fiel seguidor de Battista del siglo XVIII contribuyó a desarrollar las teorías de su predecesor, en el 1775-1778 escribió *El arte de conocer a los hombres por la fisonomía*. En sus obras Lavater aseguraba poder conocer el carácter de una persona por el silueteado de su cara de perfil (See, 2019). Poco después Franz Joseph Gali inauguraría la frenología, pseudociencia por la cual las tendencias, emociones, facultades, habilidades y demás se ven representadas en la superficie física del cerebro que generarían protuberancias en diferentes localizaciones del cráneo, evidencia por la cual se podría comprender la psique del individuo. Todo esto se llevaría más allá con la intervención de Cesare Lombroso (1835-1909) quien llevaría el campo de la fisiognomía a la criminalística. Por supuesto la atribución de la delincuencia y la marginalidad a rasgos físicos concretos no se mantuvo mucho tiempo alejado de las tendencias racistas o xenófobas que acabarían apoyando todos estos discursos (Umberto Eco, 1985, p. 57). Testimonio de ello es la aplicación de estos principios a la estereotípica representación de las étnias o razas a lo largo del mundo de donde se podría destacar la participación nazi en su búsqueda de la definición de la raza aria que siguió los cánones estilísticos armónicos de la tradición grecoromana; proporciones serenas, cánones alargados de prominente musculatura, frente a la representación judía estereotipada marcada por fuertes desproporciones y miradas codiciosas.



9. Representación caricaturizada de los judíos.

10.11. Dibujos de los catálogos de pasiones de Le brun.

Fue ya en el renacimiento donde la noción expresiva del rostro comienza a manifestarse y estudiarse pero como expresión física en si, es decir, se comienza a estudiar no solo las facultades estáticas del rostro sino su propia expresividad. Figura destacada de esta corriente sería Charles Le Brun, pintor y teórico francés del siglo XVII, que trataría de contribuir al proceso de racionalización del mundo. Por su lado Le brun no le interesaba el papel del alma en la configuración del carácter del individuo, creía que la fisonomía era pues producto del movimiento de la propia materia corporal, Le brun buscaba establecer un catálogo de pasiones del rostro, labor que se dotaba de una representación mucha más científica que las anteriores mencionadas ya que estudiaba la intervención de los músculos en la expresividad del rostro. Además, la idea de dotar de un significado efímero a la expresividad



12. Detalle de *Los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío*. Goya. 1813.

13. Modelado 3D santo imperio Griffin. *Héroes: Might and magic v.*

14,15. Ilustraciones de humanos. *Héroes: Might and magic v.*

permitía combatir ideas de una subjetividad identitaria apriorística o naturalista y presentaba la psique del individuo como un devenir o una volatilidad en pugna con la eternidad de la fisonomía (Félix de Azúa, 1996).

Siendo, como se ha expuesto hasta ahora, tan importante el papel del rostro en la representación de la identidad y la conciencia cabría preguntarse pues, que sería de esta si el rostro fuera eliminado de la representación. Algunos artistas de renombre como Goya trataron este mismo fenómeno en cuadros famosos como *Los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío* (1813-1814) donde los soldados son desposeídos de rostro como sinónimo de deshumanización (fig. 12).

El ejército francés, absolutamente ordenado, aparece alineado en perfecta formación. Ninguno de sus soldados tiene rostro. Goya ha representado con ello su “deshumanización”. Todos le dan la espalda al espectador, convertido en testigo de la escena mortal. Alineados todos sus fusiles, cuya horizontalidad rompe las diagonales del lienzo, parecen, según una signografía del Museo del Prado, una “eficiente máquina de matar”. (Imaginario, 2019)

Como hemos tratado de exponer brevemente, a lo largo de la historia del arte el papel del rostro ha sido eminentemente la de la figura representativa de la identidad, conciencia, psique, o alma del individuo que sirve de punto de unión de la conciencia (o el alma) con la materia (el cuerpo) al que moldea según su naturaleza según diversos autores. Estas claves conceptuales presentadas si bien han sido rechazadas por la ciencia hace tiempo siguen jugando un papel muy importante en la caracterización artística de personajes en cualquier rama del arte tales como el cine o los videojuegos.

#### 4.2.2. Análisis de caso: *Concept Art Héroes Might and Magic V*

En la tradición dibujística del mundo de fantasía de las últimas décadas la presencia de todos estos conceptos de representación se han mantenido en pie hasta nuestros días. El rostro o la configuración gráfica de los personajes siguen encadenados a evocar el alma o la identidad del representado. De ellos se desprende toda un legado de fantasía medieval donde los protagonistas, héroes irremediables, se presentaban con rostros sabios de frente ancha o rostros jóvenes acompañados de gran musculatura sinónimo de belleza y poderío, mientras que sus opuestos suelen aparejarse a atributos de fealdad como rostros descompuestos o deformados, canijismo, colores oscuros o agrisados, grandes fauces, sonrisas malvadas y otros. En los noventa grandes producciones literarias o cinematográficas se construyeron sobre estos estereotipos plásticos de donde surgieron sagas tan conocidas como *Dungeons*

*And Dragons* (1974) o *El señor de los anillos* (1954). El mundo del videojuego muy parejo seguiría los mismos pasos.

*Héroes might and Magic V* es un popular juego de fantasía medieval de 2006 de la saga *Héroes might and magic* (1995). Dentro del videojuego se presentan conflictos simples entre naciones que se pueden resumir entre el conflicto del mundo humano y el mundo de los demonios. De manera paralela dentro del propio lore, los humanos practican propias artes oscuras que crearían confrontaciones entre ellos en arcos de trama secundarios. En la presentación del videojuego los bandos se dividen esquemáticamente entre el bien y el mal. Las características plásticas sobre la que estas divisiones se generan se basan en la apariencia de los personajes y su entorno. Tales características traspasan la frontera del rostro o el cuerpo para tomar forma también en la vestimenta y objetos.



16. Modelado 3D del infierno. *Héroes: Might and magic v.*

17,18. Ilustraciones de demonios *Héroes: Might and magic v.*

El mundo humano, el santo imperio Griffin (fig. 13), es un hábitat luminoso, relacionado con la luz y la vida, de colores claros o del ocaso, instaurado en regiones pobladas de árboles y ambientes apacibles. A los ambientes casi idílicos acompañan protagonistas virtuosos de rostros idealizados, armaduras brillantes y ropajes blancos. Los personajes humanos (fig. 14 y 15) representan el poder divino y son el opuesto del mundo de los demonios. Como tales, la serenidad de los rostros y la pureza de los colores acompañan en su función de representación de la bondad en estos personajes.

A los humanos acompañan los elfos, personajes consagrados a la naturaleza y los bosques que como defensores de la naturaleza y sus creaciones reproducen las mismas características de los humanos pero el colores más orgánicos como unión de los mismos principios humanos a la naturaleza.

Por su lado el infierno (fig. 16) es el escenario opuesto al mundo humano, representa el caos y la maldad. Se representa con edificios oscuros rodeados de fuego al que acompañan entornos volcánicos. Los villanos (fig. 17 y 18) que se desprenden de este entorno aparecen con pieles endurecidas, ropas oscuras, rostros macabros y expresivos como contrapunto del estatismo, serenidad y virtud humana. Aquí los personajes seleccionados reproducen las semejanzas que Battista della Porta quiso encontrar entre el rostro y las bestias, los personajes están dotados de atributos animales que en simbología occidental se refieren al demonio, sinónimo de maldad; cuernos de carnero o lengua de serpiente. Las representaciones generales están marcadas por una continua agresividad y rasgos animalizados de carácter hostil.

Otras facciones a destacar, dentro del juego, por su interés como manifestación de la psique a través del concept son los muertos vivientes. Se trata de una facción basada en la subversión de los valores de vida y luz humana donde los humanos se vuelven magos oscuros en contacto con la muerte. Los atributos de los personajes se invierten y los personajes pasan a volverse





deformes de colores enfermizos y pieles caídas evocando la corrupción de la magia negra y la influencia de la muerte. Aquí la serenidad de los rostros desaparece también por muecas deformes que sirven de oposición a la virtud humana.

#### 4.3. Claves estéticas y referentes

Para abordar las claves estéticas y marco referencial temático del proyecto se ha escogido dos clásicos de los videojuegos que fueron el centro de influencia sobre el que se construiría tanto los personajes del videojuego como los entornos que les darían vida: El *Dark Souls* (2011) y el *Gothic* (2001). Las razones que llevaron a escoger estos ejemplos como referentes para el desarrollo del proyecto fueron su mecánica inmersiva no simplemente jugable sino estilística en la ambientación y el entorno, así como su expresión plástica oscura y sombría que marca una escenografía unitaria y coherente con la historia y sus personajes. Así mismo se escogió a Zdzisław Beksiński (1929-2005), pintor contemporáneo, como referente plástico y temático por el contenido y estética de su obra muy parejo a las intenciones del proyecto.



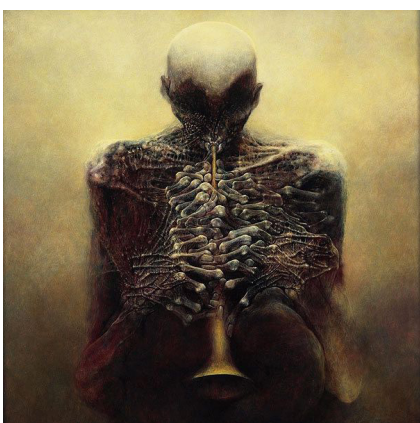
La saga *Dark souls* de From Software, videojuego de rol cerrado en tercera persona, ha sido un principal referente para concretar el trabajo. La saga estriba sobre un lore basado en la idea de la pérdida de la identidad de la humanidad. Los humanos son, dentro de juego, animales o seres irrazonables a los que por voluntad de un ser primigenio se les dota de alma o humanidad, punto en el que los humanos se vuelven seres inteligentes y comienzan a construir grandes y prósperas naciones. A lo largo de la historia, fuera del juego, el poder primigenio que mantenía viva esta esencia comienza a desvanecerse y los humanos vuelven a sus formas originales comenzando la caída del mundo humano. La estética que enmarca toda la saga se basa en la pervivencia de la idea de la continua decadencia y el declive, los humanos se vuelven monstruos, las civilizaciones se desmoronan, las ciudades se derrumban.

A la saga la envuelve una estética oscura llena de ambientes desolados, abandonados y aislados sin prácticamente ninguna interacción dejando al jugador la labor de descubrir el mundo por si mismo. El producto estético a consecuencia de tales premisas es un arte similar a los intereses romántico por la ruina y la noche, sumado a una estética militar medieval postapocalíptica.



19, 20, 21. Concept arts de la saga *Dark Souls*.

El diseño de personajes y escenarios es la punta de lanza con la que la saga *Dark souls* genera la atmósfera onírica y angustiosa sobre la que el protagonista ha de sobrevivir. El entorno y la inmersión en el mundo lograda es el principal punto de apoyo sobre el que el juego se desarrolla por la cual el espectador se adentra en el marco narrativo.



22. Vista *In game* de *Gothic*.

23. Artwork *In game* de *Dark Souls*.

24. Modelados 3D de personajes de *Gothic*.

25. *zdzisław beksiński: The trumpeter*, s.XX  
Óleo sobre lienzo.

La saga original *Gothic*, en concreto el *Gothic 1*, fue el segundo referente estético para el concept art. El juego toma lugar en un mundo medieval donde los humanos se enfrentan a ejércitos de orcos que amenazan los reinos humanos. Su única arma efectiva contra ellos es un mineral mágico que se encuentran en las minas de una isla humana. Allí se crean campos de trabajo rodeados por una barrera mágica donde son enviados todos los criminales incluso los de delitos menores. Durante la creación de la barrera mágica ocurre algo que hace que esta se expanda más allá de lo previsto atrapando dentro casi la colonia entera.

A consecuencia de esto el aura de *Gothic* está impregnada de un ambiente gris y carcelario que genera a su alrededor un mundo genuinamente oscuro, siniestro y hostil. El mundo en el que se mueve el protagonista está caracterizado por un ambiente desapacible y sombrío marcado por una paleta de color desaturada y oscura apoyada por cielos nublados, naturaleza muerta y efectos lumínicos de bajo contraste que ayudan a reproducir esa idea del entorno como cárcel. En este espacio el protagonista desprovisto de toda ayuda y con casi nulas indicaciones ha de sobrevivir y hacer su propio camino para escapar.

La influencia de Zdzisław Beksiński en el proyecto se basa en su expresión pictórica de estética fantástica, casi onírica y de pesadilla con ambientación gótica que genera entornos tétricos y sugestivos. Su pintura marca una continuidad oscura que crea una atmósfera y un mundo pesimista y adverso. Si bien la técnica aplicada no es equivalente al trabajo del proyecto la impresión general y temática que marca a través de toda su obra se convirtió en un referente conceptual de peso en el trabajo.

Las claves estéticas del proyecto giran entorno a la presentación de un mundo adverso y desolado en clave de desafío y supervivencia de la misma manera que los ejemplos presentados. Tales elementos se plasmarán en el concept a través de la presentación de escenarios y personajes tenebrosos o desolados en tonos oscuros, y generalmente fríos donde la estética general se vea constituida por un entorno marcado por el declive, la ruina y la decadencia.

## 5.PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Para el desarrollo de la labor de producción artística se elaboró un marco teórico, sobre este y sus conceptos principales como la identidad y sus manifestaciones realizables en la pintura y el dibujo, comenzó a trabajar en el proyecto. Así pues, para el arte creado a consecuencia de este trabajo fueron importantes conceptos como la creación de constituciones arquetípicas, la definición previa de entornos, las composiciones, así como la atribución de colores, el papel del rostro y los rasgos expresivos, con objetivo de transmitir el contenido en forma de concept art, fue el fundamento sobre el que se construyeron las diversas obras generadas para el proyecto.

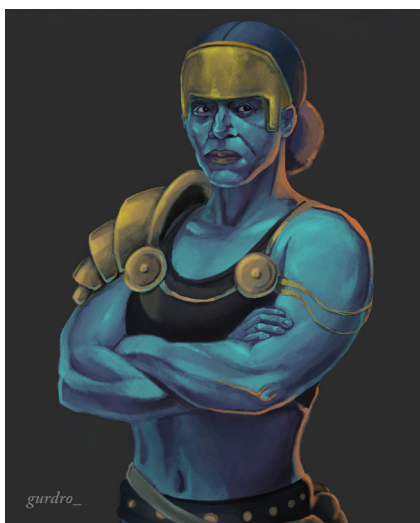
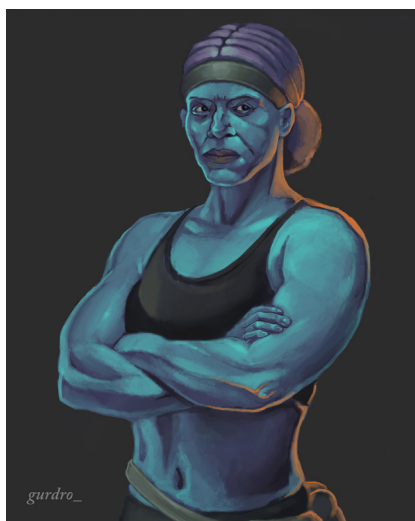
Al abordar la producción artística del proyecto se decidió separar la misma entre personajes, escenarios y props. Para la creación de todos estos elementos fue necesario, también, elaborar un mundo coherente siguiendo los preceptos marcados por el worldbuilding que sirviera de apoyo sobre la que se apoyara toda la producción artística.

### ***5.1. La base del proyecto: Briefing, creación de un mundo.***

Para la creación de la trama que asiente las bases sobre las que se crear la obra se realizó un trabajo de reflexión sobre los principios y reglas obtenidas del estudio del worldbuilding descritas al principio del trabajo y se realizó gracias a ellas un mapa conceptual que ayudara a asentar ideas y claves principales sobre el mundo, sus cualidades y su trama:

La historia de *The darkness Inside* toma lugar en un mundo sin nombre donde la tierra y sus antiguas civilizaciones han sido inundadas. Las nuevas sociedades tribales/medievales se construyen pues de manera inconsciente sobre los restos de civilizaciones del pasado. Las nuevas organizaciones humanas habitan el poblados construidos en el diámetro de gigantes secuoyas medio sumergidas por el mar. Estos poblados medievales sobreviven de los precarios recursos que obtienen de las cortezas de los árboles y la pesca que se realiza sin adentrarse en el mar por las peligrosas bestias que lo habitan. En el momento en el que toma lugar el juego, las razas humanas han descubierto, recientemente, que los árboles no son macizos sino huecos y llenos de recursos y ruinas del pasado, a consecuencia de ello se plantean las incursiones hacia su interior.

Al mismo tiempo comienza un culto religioso hacia los árboles como deidades que prohíbe su exploración y que amenaza con destruir el equilibrio de



26, 27, 28. Detalles de Kashora en tres sets de armaduras diferentes. Adelantado, G.

poderes dentro de las tribus.

El jugador toma control de Kashora, una exploradora enviada a investigar de manera secreta dentro de los árboles para obtener información que desvele sus misterios y conseguir frenar la influencia del sectarismo dentro de las tribus.

### 5.2. La protagonista: Kashora.

Para este videojuego se ha diseñado un único personaje jugable que tomará la responsabilidad de ser la protagonista y el nexo de unión entre el jugador y el mundo de *The darkness inside*.

Kashora forma parte de una sociedad tribal generada alrededor de los árboles.

Pensando sobre como el entorno ha de existir como elemento parejo a la configuración de los personajes que lo habitan, siguiendo los propios ejemplos del análisis de caso del *Might and magic*, se pensó en Kashora como un personaje que hubiera de ser necesariamente fuerte, de duro carácter y rasgos físicos adaptados a un tiempo incalculable de atmósfera húmeda y fría.

El personaje de kashora juega el papel clásico de personaje de rol donde el protagonista si bien esta caracterizado por una historia o unas influencias previas se acaba convirtiendo simplemente en el nexo de unión del jugador con el mundo, permitiendo a este tomar partido real sobre sus propias decisiones en el mundo dentro de un marco establecido. La historia del videojuego está plagada de ejemplos de dichos personajes tales como los protagonistas de las sagas *Bioshock* (2007), *Elder Scrolls* (1994), *Fallout* (1997), *Dragon Age* (2009) o *Mass Effect* (2007), sin embargo tales ejemplos muestran protagonistas desposeidos de personalidad real que condicione su comportamiento, por el contrario kashora se crea pensando en un expresión identitaria base que condicione la trama y el rango de decisiones, Geralt de Rivia de la saga *The Witcher* (2007) al igual que Adam Jensen de la saga *Deux Ex* (2011) serían un ejemplo de su marco conceptual como personaje.

De la misma manera que en otros tantos juegos de rol el protagonista, si bien pertenece a una apariencia base, los atributos y objetos varían en función de los intereses del jugador, el modo de juego permitiría diferentes armaduras, armas y vestuarios según el modo de juego escogido. A consecuencia de ello cuando se estableció el personaje de kashora se pensó en ella en diferentes contextos y "Builds" que ampliaran el rango de jugabilidad dentro del videojuego.

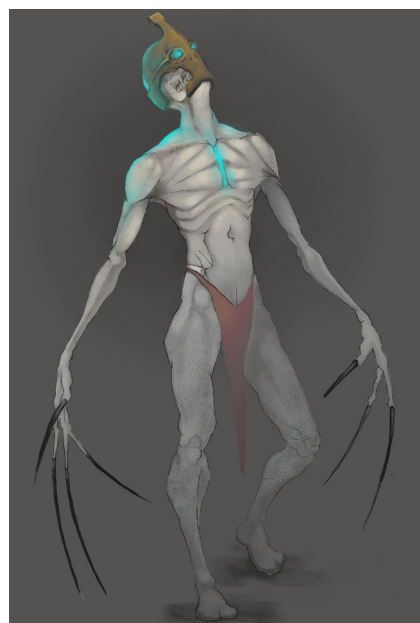


### 5.3. Los antagonistas. La identidad como clave estética.

Los antagonistas o rivales se pensaron dentro del mundo como una ayuda a la narrativa que marque una dinámica de progreso y escalada de dificultad durante todo el juego. Para generar tal dinámica dentro del proyecto, se desarrollaron diferentes enemigos que actúen como NPCs dentro del juego y apliquen de manera gradual diferentes niveles de desafío para el jugador.

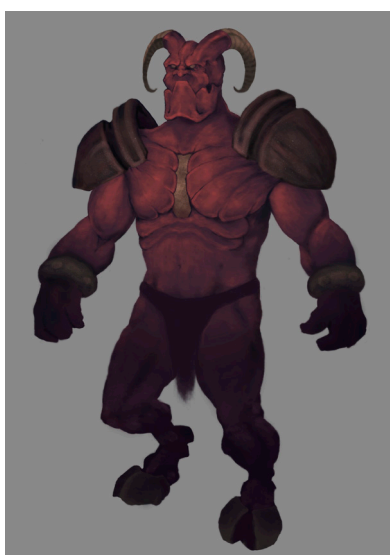
En *The Darkness Inside* todos los personajes existen en el mundo como manifestación del alma del universo presente, los personajes buscan representar los valores que vienen marcados por el entorno y la estética pero dotados de una vividez ante la que el jugador debe responder. Así pues para la creación de personajes los rasgos identitarios del entorno así como la semiótica del espacio juegan un papel fundamental de la misma manera que se vio, anteriormente, en el análisis de caso.

De escenarios oscuros, privados de luz, marcados por un entorno ruinoso y en declive de un gran pasado, los antagonistas debían mostrar, en caso de ser animales u humanos, una adaptación al entorno que los configure como producto de este. De esa manera, los NPCs básicos del juego, los “Wait”, en-



29, 30, 31. Kashora en tres sets de armaduras diferentes. Adelantado, G.

32. Ilustración. Wait. Adelantado, G.



33. Ilustración. Guerrero de terracota Adelantado, G.

34. Ilustración. Caballero de hierro. Adelantado, G.

35. Ilustración. Demonio. Adelantado, G.

tendidos en el juego como descendientes irracionales de los humanos, aparecen con complejiones semi esqueléticas, pieles pálidas y ropajes como harapos que marquen una linealidad descendente frente a la representación general del ser humano. Esta mecánica de representación como personaje producto de deterioro, bien por influencias personales/culturales o por cambios medioambientales, tiene ya un gran recorrido histórico que ha dejado tras de sí grandes figuras en el mundo del cine o los videojuegos tales como Gollum en *El señor de los anillos* o los Falmer en *Skyrim* (2011).

*The Darkness inside*, como proyecto, busca generar una atmósfera donde la decadencia del antiguo mundo humano tome presencia en la actualidad, tiempo presente de acción en el juego, bajo principios de deshumanización e impersonalidad como respuesta a la desaparición de las grandes civilizaciones humanas del mundo creado. Esta es la inspiración principal de la creación de diversos antagonistas del juego como Los guerreros de Terracota o Los caballeros de hierro que juegan el papel de vestigios o improntas del pasado. En el juego estos personajes existen como productos-soldado artificiales por ello, para la creación de estos personajes se reflexionó sobre la idea de ejército-soldado y se revisitó las ideas de Goya plasmadas en *Los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío* (1813-1814) ya mencionado, donde el ejército se deshumaniza a través de la negación del rostro. Gracias a esto, persistiendo sobre las claves de la identidad y el rostro, estos personajes se generan exentos de cara para representar el ejército en clave de herramienta, como máquina. La negación de la identidad ayuda, a su vez, para transmitir una idea impersonalidad que ayude a construir un entorno ruinoso y deshabitado acorde a las intenciones de las claves estéticas.

La creación tanto de los Wait, como los guerreros de terracota tiene el objetivo de marcar una dinámica atmosférica de decadencia, de civilización derruida que muestra reminiscencias del pasado y un desolado presente.

Mientras que al proyecto general acompaña una estética fría y desaturada, el diseño de los demonios apunta a los colores cálidos y algo más vibrantes. La razón de esta inversión estética viene marcada por el lore de los personajes, seres de las profundidades volcánicas.

La configuración gráfica de estos personajes va muy ligada a una tradición representativa del demonio que es muy pareja a los ejemplos presentados en el análisis de caso de *Héroes Migh and Magic V*. Está caracterizado por rasgos animales cercanos a los carneros, símbolos históricamente atribuidos a los demonios y el mal. La presentación del desafío-reto para el jugador deviene no solo en la complejión cuadrangular sino también en el rostro amenazante.

#### 5.4. El entorno

Siguiendo algunos de los preceptos establecidos en el apartado de “Genealogía de la identidad” el trabajo de realización dentro del diseño de niveles y entornos siguió una apreciación estética que mantuviera una relación dialéctica con el diseño de personajes de modo que se generara una ambientación unitaria donde aquello que habita el entorno fuera parejo a este.

El planteamiento de los espacios habitables por el jugador para este proyecto se basa siempre en el principio de conflicto que permita una inmersión del jugador en un entorno marcado por desafíos. Como trabajo de concept el entorno queda definido en una dimensión descriptiva que relate las propiedades del entorno jugable, así como su relación entre componentes del mismo y su espacialidad que a su vez permitiera, en un entorno 3D posteriormente diseñado, una dimensión activa transformativa o vivida dentro de un marco de acción establecido. Por ello, las dinámicas de relación con el entorno en un espacio jugable también se plantearon para el diseño de escenarios.

El juego se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego. (Pérez Latorre, 2012)

El espacio jugable se plantea como entorno habitable, y no solo espacio de tránsito. Las pantallas de carga y las guías de movimiento desaparecen para reforzar un recorrido físico del espacio por el propio jugador como medio de toma de conciencia del entorno y su configuración en la atmósfera. De esta manera dentro del juego los espacios de no acción desaparecen para no generar escenarios específicos hacia el diálogo que generen puentes o escenarios tránsito entre objetivos, como ocurre en sagas de videojuegos como Mass Effect o Dragon Age, sino un único escenario inmersivo y atmosférico de estética marcada con libertad de acción del que se pueda tomar parte de manera continuada para ser explorado y vivido a voluntad.

La ambientación marcada por el lore busca en un entorno nebuloso del que siempre se pueda tomar parte por sus especificaciones físicas, pero del que el jugador pueda también participar como acción contemplativa como naturaleza y entorno.

Los espacios diseñados para el videojuego se dividen en espacios jugables (presente) y espacios visuales (pasados), percibidos a través de flashbacks. Los espacios pertenecientes al presente, divididos a su vez entre exteriores e interiores, están marcados por la estética fría y oscura, ya descrita, contruidos sobre una ambientación hostil donde los escenarios que representan



36. Abocetado de entorno.  
Adelantado, G.

37. Aproximación del campamento.  
Adelantado, G.

entornos referentes al pasado buscan estar impregnados de claves conceptuales heredadas de los referentes anteriormente explicados y sus claves estéticas tales como la decadencia y la ruina. Los espacios pertenecientes al pasado se construyen sobre colores cálidos relacionados con el ocaso como metáfora del fin, ligado al lore del propio videojuego.

En los escenarios internos, espacios dentro de los árboles, se trata de evocar una estética onírica de herencia romántica donde se presentan escenarios en ruinas en ocasiones con naturaleza presente que invade la imagen. Para los bocetos originales se planteaba la integración de un personaje de espaldas siguiendo ejemplos clásicos de Friedrich donde el sujeto contempla la naturaleza agitada. También se generaron espacios austeros libres de grandes elementos que lo pueblen para dar una idea continua de vacío y de espacio como cárcel.



38. Ilustración. Campamento (exterior). Adelantado, G.

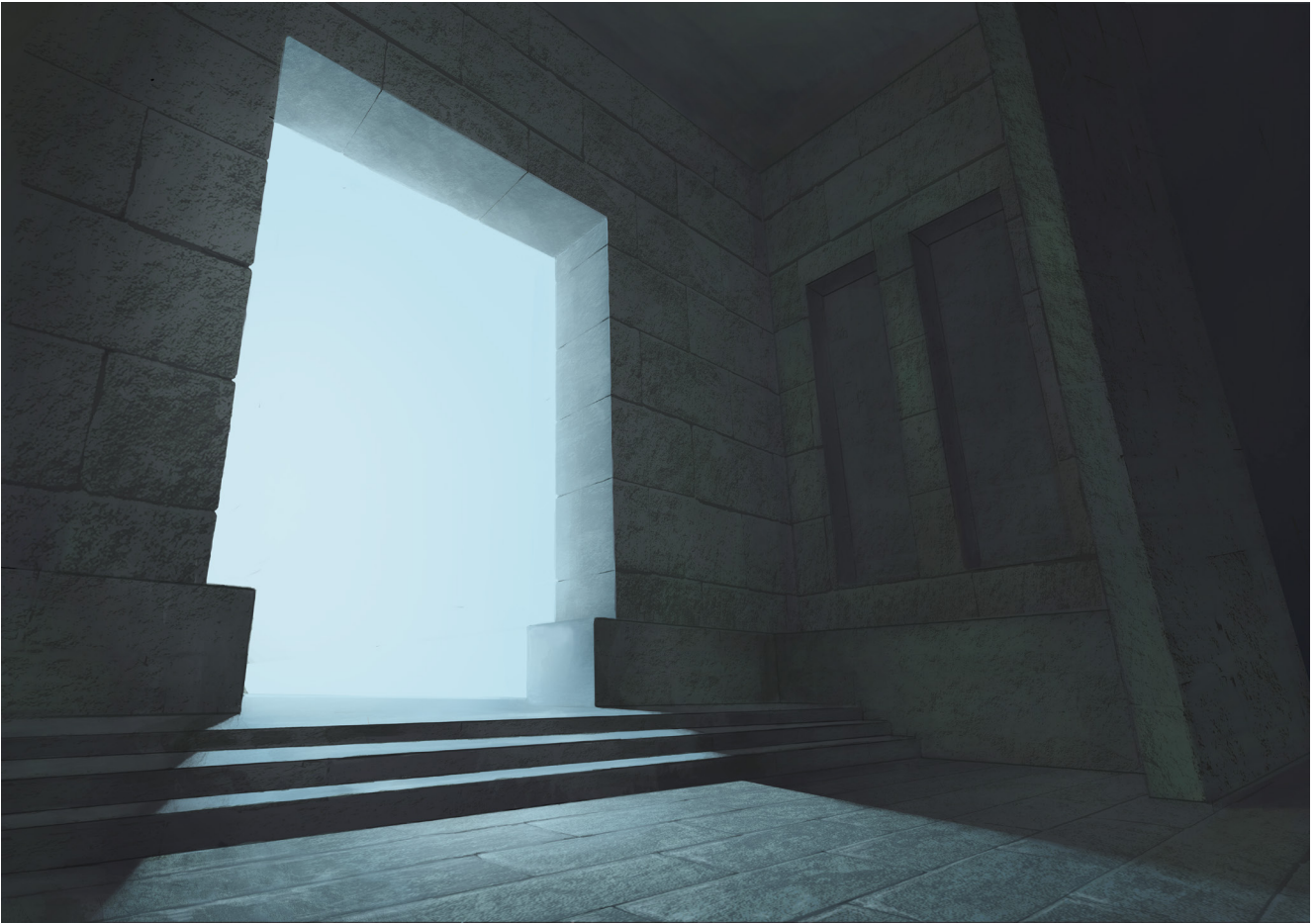
39. Ilustración . Interior. Adelantado, G.

40. Abocetado del campamento (exterior). Adelantado, G.

41. Aproximación de interior. Adelantado, G.







GURDRO\_

42. Ilustración. Ruinas (Interior). Adelantado, G.

43. Ilustración. Reino antes del colapso. Adelantado, G.

### 5.5 Props, objetos equipables y sistema de consumibles.

Siguiendo una larga tradición de los videojuegos de rol, la mecánica del juego se construye sobre la continua reelaboración del personaje que forma parte de un arco de desarrollo mecánico de la que el jugador decide las habilidades del personaje, su equipamiento y el modo de juego que quiere seguir para afrontar los desafíos del entorno.

Para ello el juego dispone de un conjunto de props tales como sets de armaduras y armas generadas sobre diferentes modalidades de juego a escoger.

“En tanto que elementos estrechamente asociados al Sujeto/jugador, sus instrumentos y recursos característicos contribuyen a la significación del mismo en el videojuego” (Latorre, 2012).

Los objetos, por su lado, se dividen en objetos equipables y objetos consumibles. Los objetos equipables forman de manera permanente parte del inventario del jugador y desaparecen solo en caso de ser vendidos en puntos específicos dentro juego. De otra manera, los objetos consumibles forman parte del inventario rápido del jugador y funcionan como potenciadores o pócimas de usos limitados.

Los objetos equipables del juego aparecen ante el jugador después de derrotar a un enemigo siendo su posibilidad de soltar un objeto de más valor más grande según el nivel de dificultad del rival derrotado. El objetivo de esta fórmula consiste en crear un arco de dificultad continuado donde los retos se sucedan y exista un reto permanente. Por otro lado, objetos específicos se podrán encontrar a lo largo del mundo en cofres que aparecerán tras derrotar jefes de zonas o que el propio jugador tendrá que encontrar mediante la exploración e interacción con el medio.

El sistema de consumibles del juego se construye sobre la idea de un mundo retomado por la naturaleza. El entorno se encuentra completamente plagado de plantas, que en acto de ser consumidas otorgan beneficios temporales al jugador tales como regeneración de la barra de vida, así como, beneficios de ataque o resistencia específicas a daños. Tales objetos se encuentran fácilmente por el terreno, pero implican la participación del jugador por reconocerlos y encontrarlos en el terreno jugable. Así mismo, estos objetos también pueden ser soltados por enemigos al ser derrotados, pero en menor medida forzando la interacción del jugador con el entorno. El sistema de consumibles permite, además, en espacios específicos del juego, y con objetos ya en el inventario preparar ungüentos y pócimas de mayor valor para el jugador que también desaparecerían tras su uso.

El sistema de plantas y objetos consumibles permiten generar un compo-



44. Ilustración . Picos, prop básico del juego. Adelantado, G.



45. Ilustración. Champiñones, consumible dentro del juego. Adelantado, G.

nente interactivo dentro del juego, de modo que el terreno sea explorado y vivido para no dividir los espacios hacia tareas específicas como el combate o el tránsito entre objetivos. De la misma manera, ayuda a generar la naturaleza como estructura vital del worldbuilding y rasgo identitario del entorno despoblado y retomado por esta. Igualmente toda la mecánica de interacción existe marcada por una continuidad de ambiente decadente, clave estética del juego, donde los objetos que el jugador posee se ven degradados y estropeados por su continuado uso y necesariamente reemplazados de modo que la expresión atmosférica de un entorno en declive se expresa mas allá de la estética hasta la mecánica jugable.

### 5.6. Metodología: Preproducción.

La creación de los personajes, del mismo modo que los objetos y entorno, existe con relación a una serie de cualidades personales (éticas, morales, históricas...) generadas a través del lore, que se tratan de representar a través de la extrapolación de estas al campo de la fisiognomía. Para ello, tales ideas deben ir ligadas a la atribución colectiva-social de cualidades a formas y expresiones matéricas. Este proceso de trabajo sigue los pasos de los estudios de fisiognomía presentados en el apartado de "Identidad y representación" y ayuda, a base de claves culturales, a generar en el espectador sensaciones próximas a las intenciones del artista en la obra.

La metodología seguida para crear una toma de contacto con los conceptos, como abstracciones, hasta el desarrollo del arte final pasó por una tabla de correspondencias que ayudara a generar una idea general del producto a realizar.

La tabla de correspondencias consiste en buscar una relación entre expresiones o facultades individuales, que busquen ser plasmadas en un diseño, con entidades físicas diversas (tales como forma, color, sensación táctil, material etc) que sirvan de referente para generar un acercamiento a la configuración de personajes, entornos y demás. Estas atribuciones, pese a ser cualidades subjetivas, estereotípicas y culturales producto del bagaje individual de quien las reproduce, existen, por lo general, ampliamente en el imaginario colectivo y sirven como medio de transmitir una serie de impresiones o ideas simples a los espectadores, que contemplan la obra, facilitando y asegurando el éxito del concept artist.

Lo que denominamos carácter expresivo de los sonidos, colores o formas, no es más que su capacidad para provocar reacciones *fisiognómicas*. Todas las teorías del arte han tomado algo de esta cuestión, aunque solo el expresionismo se centró en este efecto elemental. (Gombrich, 2003)



46. Concept art de *Inside Out* (2015) Pixar.

EXPRESION	Sensación		Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material....
	+	-										
Furia		⊖	Suerte	odio	absolutidad	culturista	40	OSO	▽	rojo	caliente	carne
Rabia		⊖	Suerte	dolor	negatividad	Político	15	PETRO		morado	substancia	plata
Determinación	⊕		meta	resolución	incertidumbre	deportista	40	leopardo	recta	—	gracia	meta
Fuerza	⊕		Suerte	Poder	debilidad	gimnasta	20-30	león	△	verde	tosca	pedra



Una vez obtenido los conceptos sobre los que trabajar se reunieron en imágenes en un moodboard que sirvieran de referencia para realizar el trabajo de producción. Este paso, si bien mecánico, es en sí la forma de aproximación más básica y esencial después de la tabla de correspondencias ya que ayuda a generar una serie de referentes visuales acordes a los presupuestos estéticos sobre los que generar las obras.

**5.7 Metodología de producción.**



El proceso realizado para llevar a cabo los diseños de personajes, entornos y props, siguió un proceso de elaboración que parte del acercamiento conceptual elaborado en la preproducción con la tabla de correspondencias y el moodboard. Una vez realizados, el proceso de producción se divide en diversas fases acometidas principalmente en técnica digital, con algunos bocetos y aproximaciones realizadas en lápiz sobre papel.



Para obtener un primer acercamiento a la expresión física de los personajes, se realiza un trabajo de silueteado en tintas planas negras que genere una apariencia física base de diferentes proporciones y posturas sobre la que elegir y generar el concepto. Esta fase del trabajo permite la exploración de diferentes propuestas plásticas sobre una misma base, de modo que la labor pictórica se pospone para obtener los resultados más cercanos a las ideas que se buscan transmitir con el trabajo. En este estadio del trabajo, la aproximación fisiognómica de los personajes u artes a realizar juega un papel fundamental para transmitir las impresiones generales que se buscan plasmar en la obra. En la experiencia personal en este proyecto este primer paso supuso una piedra de toque en relación con los presupuestos planteados para la creación de los artes finales, la aproximación principal había de suponer en todos los ámbitos un éxito conceptual, por ello, para cada obra realizada se llevaron a cabo varios estudios simples de silueteados y sombras para ir definiendo ideas sobre las obras en su composición y expresión general.

- 47. Tabla de correspondencias de "Demonio". Adelantado, G.
- 48. Moodborad demonio. Adelantado, G.
- 49. Silueteados originales de Kashora. Adelantado, G.
- 50. Lineart Kashora. Adelantado, G.

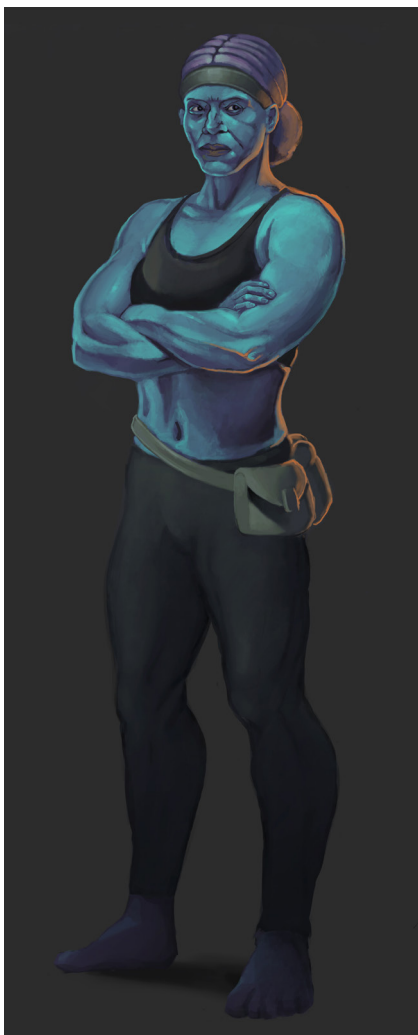
A continuación, se llevó acabo un trabajo de line art que ayudó a definir apariencias básicas de las figuras, y su apariencia completa como un trabajo de configuración gráfica definitiva de los volúmenes que conforman los diseños. Sobre el trabajo de line art comienza a establecerse el carácter general y



el estilo unitario que habría de imprimir coherencia al resto de la producción artística. En esta etapa, se buscó poner el foco de atención en la musculatura, en lo que atañe a los personajes, elemento reiterado en diversas ilustraciones y que enfocado desde una proyección realística del dibujo permitiera generar con verosimilitud artes que sugirieran una amenaza o un desafío real dentro del videojuego. Llevar a cabo el line art en las obras, en lo que atañe al menos a los personajes, suponía enfrentarse a la realización de los rostros y acometer una parte importante de la expresión de la identidad de los mismos, por lo que en ocasiones aún habiendo tenido un juego de silueteados realizados preparados se decidió explorar otras alternativas dibujísticas que ayudaran a dar otros enfoques a la misma propuesta, o explorar la misma desde distintos puntos de vista para entender mejor en un espacio 3D la figura.

Seguidamente se realizan por cada diseño diferentes pruebas de color que, construidas sobre los principios estéticos planteados sobre la tabla de correspondencia, ayudaran a encontrar la apariencia que mejor correspondiera al concepto a representar. De manera excepcional, algunos trabajos se realizaron con volúmenes creados en grisallas previas sobre los que a posteriori se aplicarían capas de color. El color fue en el proceso de trabajo un eje vertebral que ayudaría a marcar un estilo homogéneo en toda la obra. Se huyó de colores saturados o brillantes, así como de paletas de color chillonas o suaves. Se utilizaron, principalmente, colores desaturados generalmente de gamas frías, en consonancia con los entornos, donde algunas luces reflejadas o secundarias ayudaran en ocasiones, simplemente en lo plástico, a generar volúmenes a través del color. El propósito de estas elecciones ha sido ayudar a generar obra o productos artísticos que evocaran todas las premisas de las claves estéticas en busca de crear una obra que transmita un mundo desapacible, frío y algo siniestro.

Sobre las pruebas de color realizadas se generan los artes definitivos en forma de ilustración que pasa por la pintura digital llevada a cabo en diferentes plataformas como Procreate o Photoshop. En claves de estilo, en lo que se refiere a formas de realizar la obra, se ha producido una evolución durante el desarrollo del proyecto, donde en un primer momento la línea poseía un papel importante en los artes finales para ir evolucionando hasta su definitiva desaparición en beneficio del color como elemento generador de volúmenes en la ilustración. Así pues, el trabajo de estilo que afecta a la importancia de la línea en la obra, así como el tipo de renderizado en el color, evolucionó con los artes a lo largo de todo el proyecto, configurándose sobre sí mismo acorde a las exigencias que las propias claves estéticas y cada obra en concreto imponía en cada momento.



51. Pruebas de color Kashora.  
Adelantado, G.

52. Ilustración final: Kashora.  
Adelantado, G.

## 6.CONCLUSIONES

Gracias al desarrollo de este proyecto he obtenido la oportunidad de revisar el trabajo de producción artística del mundo del concept art, no solo desde la labor plástica, sino desde una dimensión crítica y reflexiva sobre los conceptos e intereses que mueven a los artistas, así como los objetivos que se tratan de transmitir con cada diseño. Complementariamente, el estudio de diversos autores que elaboren teorías sobre los principios de identidad y su posterior proyección pictórica, me han permitido complementar mi educación y formación en arte desde una perspectiva histórica, y también filosófica.

Paralelamente se realizó todo el trabajo de producción artística que me ha permitido desarrollar una metodología de trabajo efectiva, tanto en el ámbito teórico como el práctico. De igual manera, a lo largo de este proyecto, y todas las horas que ha ocupado, he podido percibir una mejora técnica artística producto del esfuerzo y la dedicación que el propio proyecto ha requerido.

Considero que los objetivos planteados para el proyecto han sido realizados con éxito por la importancia de los conceptos teóricos desarrollados y su manifestación en las obras creadas a consecuencia. Desde el trabajo de estudio sobre el worldbuilding, pasando por la identidad como concepto plástico y estético, hasta la producción artística definitiva en forma de ilustración o bocetos, considero que las premisas y las finalidades del proyecto fueron alcanzadas en sus diversos ámbitos.

No podemos concluir sin señalar que somos conscientes de que el trabajo realizado está limitado a las capacidades y tiempo de un solo autor que ha asumido toda la responsabilidad de desarrollar integralmente el concepto y la obra, labor que habitualmente en la industria del entretenimiento se encuentra dividida entre diversos departamentos de trabajo. Sin embargo, la posibilidad de responsabilizarse personalmente de cada apartado y detalle de la obra realizada, me ha permitido acometer las tareas con una pasión e interés que posiblemente en una producción de mayor complejidad, similar a los grandes juegos triple A, hubiera faltado. Por ello, *The Darkness Inside* como proyecto no finaliza en este Trabajo de Final de Grado, sino que proyectamos seguir trabajando en él y convertirlo en el objeto de mi desarrollo e interés personal como artista.

## 7.REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA:

AUDI, R (2004). *Diccionario Akal de filosofía*. Madrid: Akal.

AUMOUNT, J. (1997). *El rostro en el cine*. Madrid: Paidós.

COMITÉ INVISIBLE. (2007). *La insurrección que viene*. París: La fabrique Editions.

DE AZÚA, F. (1996). "Las pasiones al servicio de la corona" en *El paseante* nº26 1996 /pp.76-92.

ECO, U. (1985). *El lenguaje del rostro. De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen.

ENGELS, F. (2012). *Anti-duhring*. Madrid: La crítica literaria.

GARCÍA GUAL, C. (2003). *Cuerpo y alma. De Homero a Platón*. <[http://antiqua.gipuzkoakultura.net/ideas\\_platon\\_alma.php](http://antiqua.gipuzkoakultura.net/ideas_platon_alma.php)> [Consulta: 20 de enero 2020]

GOMBRICH, E. (2003). *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Madrid: Debate.

IMAGINARIO, A. (2019). "Cuadro El 3 de mayo de 1808 en Madrid de Goya" en *Cultura Genial*, 24 de julio. <<https://www.culturagenial.com/es/cuadro-el-3-de-mayo-de-1808-en-madrid-de-goya/>> [Consulta: 3 de junio de 2020]

J.P. WOLF, M. (2012). *Building Imaginary worlds*. Nueva York: Routledge.

MARX, K. y ENGELS, F. (2014). *La ideología alemana*. Madrid: Akal.

MARX, K. (2001). "Prólogo a la Contribución a la Crítica de la Economía Política" en *Marxist Internet Archive*, 20 marzo. <<https://www.marxists.org/espanol/m-e/1850s/criteconpol.htm>> [Consulta: 13 de marzo de 2020]

PÉREZ LATORRE, O. (2012). *El lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

POLITZER, G. (2004). *Principios elementales de filosofía*. Madrid: Akal.

PLATÓN. (1871). *Fedro*. Madrid: Patricio de Azcárate.

SEE, P. (2019). “Silhouettes” en Stopping Time, 19 agosto. <<https://www.stoppingtimeart.com/pages>> [Consulta: 11 de junio de 2020]

VÁZQUEZ, M. (2019). “¿Qué es el concept art?” en Domestika, 29 de abril. <<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>> [Consulta: 8 de mayo de 2020]

## VIDEOJUEGOS Y LITERATURA

*Bioshock* (2007). 2k Boston.

*Dark souls* (2011). From Software.

*Deux ex* (2011). Eidos Montréal.

*Dragon Age* (2009). BioWare.

*Dungeons and Dragons* (1974). Gary Gygax y Dave Ameson.

*Elder scrolls* (1994). Bethesda.

*El señor de los anillos* (1954). J.R.R Tolkien.

*Fallout* (1997). Bethesda.

*Gothic* (2001). Piranha Bytes.

*Héroes: Might and magic v* (2006). Nival.

*Héroes: Might and magic* (1995). New world computing.

*Mass Effect* (2007). BioWare.

*Skyrim* (2011). Bethesda.

*The darkness* (2007). 2K Games.

*The witcher* (2007). CD projekt RED STUDIO.



## 8.ÍNDICE DE FIGURAS

1. Portada de la película *El señor de los anillos* (2001) .
2. Concept art *Bambi* (1942).
3. Concept art *Mounstruos S.A* (2001).
4. Retrato de Platón señalando “el mundo inteligible” Rafael Sanzio: *La escuela de atenas*, 1510. Pintura al fresco. 500 x 770 cm.
5. Ilustración de la Alegoría del carro alado de Platón.
6. Détournement. Crítica sobre la identidad en la sociedad de consumo.
7. Dibujos de Batista della Porta relacionando el rostro humano con el animal.
8. Dibujos de Batista della Porta relacionando el rostro humano con el animal.
9. Representación caricaturizada de los judíos.
10. Dibujos de los catálogos de pasiones de Le brun.
11. Dibujos de los catálogos de pasiones de Le brun.
12. Detalle de *Los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío*. Goya. 1813.
13. Modelado 3D santo imperio Griffin. *Héroes: Might and magic v.*
14. Ilustración de humano. *Héroes: Might and magic v.*
15. Ilustración de humano. *Héroes: Might and magic v.*
16. Modelado 3D del infierno. *Héroes: Might and magic v.*
17. Ilustración de demonio *Héroes: Might and magic v.*
18. Ilustración de demonio *Héroes: Might and magic v.*
19. Concept art de la saga *Dark Souls*.
20. Concept art de la saga *Dark Souls*.
21. Concept art de la saga *Dark Souls*.
22. Vista *In game* de *Gothic*.
23. Artwork *In game* de *Dark Souls*.
24. Modelados 3D de personajes de *Gothic*.
25. Zdzisław beksiński: *The trumpeter*, s.XX. Óleo sobre lienzo.

26. Detalle de Kashora en set de armadura 1. Adelantado, G.
27. Detalle de Kashora en tres sets de armadura 2. Adelantado, G.
28. Detalle de Kashora en tres sets de armadura 3. Adelantado, G.
29. Kashora en set de armadura 1. Adelantado, G.
30. Kashora en set de armadura 2. Adelantado, G.
31. Kashora en set de armadura 3. Adelantado, G.
32. Ilustración. Wait. Adelantado, G.
33. Ilustración. Guerrero de terracota. Adelantado, G.
34. Ilustración. Caballero de hierro. Adelantado, G.
35. Ilustración. Demonio. Adelantado, G.
36. Abocetado de entorno. Adelantado, G.
37. Aproximación del campamento. Adelantado, G.
38. Ilustración. Campamento (exterior). Adelantado, G.
39. Ilustración. Interior. Adelantado, G.
40. Abocetado del campamento (exterior). Adelantado, G.
41. Aproximación de interior. Adelantado, G.
42. Ilustración. Ruinas (Interior). Adelantado, G.
43. Ilustración. Reino antes del colapso. Adelantado, G.
44. Ilustración . Picos, prop básico del juego. Adelantado, G.
45. Ilustración. Champiñones, consumible dentro del juego. Adelantado, G.
46. Concept art de *Inside Out* (2015) *Pixar*.
47. Tabla de correspondencias de "Demonio". Adelantado, G.
48. Moodboard demonio. Adelantado, G.
49. Silueteados originales de Kashora. Adelantado, G.
50. Lineart Kashora. Adelantado, G.
51. Pruebas de color Kashora. Adelantado, G.
52. Ilustración final: Kashora. Adelantado, G.

## 9.ANEXOS

El anexo de imágenes podrá encontrarse adjunto en la plataforma EBRÓN en una recopilación en formato PDF, incluyendo: La totalidad de las ilustraciones (de las cuales solo una selección ha aparecido en esta documento), briefing del proyecto, un cómic-secuencia, dos carátulas de videojuego para pc, procesos de trabajo, etc.