

TFG

EL REGRESO DEL MA'AT.

CONCEPT ART DE PERSONAJES PRINCIPALES PARA UN VIDEOJUEGO DE ACCIÓN-AVENTURA Y MUNDO ABIERTO AMBIENTADO EN LA MITOLOGÍA Y GEOGRAFÍA DEL ANTIGUO EGIPTO

Presentado por Zoé Román Cazalla

Tutor: Francisco Martí Ferrer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo aborda la elaboración del *concept art* de algunos elementos esenciales para un proyecto personal de videojuego (dos personajes, dos props y dos escenarios) y otras tareas de preproducción, como redactar una historia que establezca las bases narrativas del juego y definir las características de los personajes, elaborando sus fichas técnicas.

En lo que se refiere al concept, se han realizado siluetas de diferentes personajes y objetos, grisallas con pruebas de vestuario y accesorios, pruebas de color, estudios de expresiones faciales y poses. Como artes finales se han elaborado hojas de personaje mostrando sus vistas frontal, lateral y posterior y sendas ilustraciones en pose con un estilo más volumétrico y detallado a nivel de texturas.

Los resultados se recopilan en un *artbook* orientado a servir como base para futuros desarrollos y formar parte de mi portafolio.

Palabras clave:

Concept art, worldbuilding, entornos, personajes, props, videojuego.

ABSTRACT

This work addresses the development of the concept art of some essential elements for a personal video game project (two characters, two props and two scenarios) and other pre-production tasks, such as writing a story that establishes the narrative bases of the game and defining the characteristics of the characters, preparing their technical sheets.

Regarding the concept, silhouettes of different characters and objects have been made, grisaille with costume and accessory tests, color tests, studies of facial expressions and poses. As final arts, character sheets have been developed showing their front, side and back views and their illustrations in pose with a more volumetric and detailed style at the level of textures.

The results are compiled in an artbook designed to serve as a basis for future developments and to form part of my portfolio.

Key words:

Concept art, worldbuilding, environments, characters, props, video game.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.2. METODOLOGÍA	7
3. CONTEXTO Y REFERENTES.....	8
3.1. CONTEXTO	8
3.1.1 <i>Concept art para videojuegos</i>	8
3.1.2. <i>Open world y acción/aventura</i>	8
3.1.3. Contexto mitológico	9
3.2. REFERENTES	10
3.2.1 Concept art	10
3.2.1.1. Steve Chihnsuan Wang	11
3.2.1.2. Scott Listfield	11
3.2.2.3. Aleksí Briclot	11
3.2.2.4. Cedric Peyravernay	12
3.2.2.5. Nacho Yagüe	12
3.2.2.6. Marc Simonetti	13
3.2.2. Género	13
3.2.2.1. Assassins Creed Origins (2017)	13
3.2.2.2. Saga God of War (2005-2018)	14
3.2.2.3. Grand Theft Auto V (2013)	14
3.2.2.4. Red Dead Redemption (2010)	15
4. PREPRODUCCIÓN	15
4.1. PREPRODUCCIÓN	15
4.1.1 <i>Sinopsis del juego</i>	16
4.1.2. <i>Ficha técnica de los personajes</i>	16
4.1.2.1. Sekhmet	16
4.1.2.2. Apep	16
4.1.3. <i>Presentación de props</i>	17
4.1.3.1. Cetro de Sekhmet	17
4.1.3.2. Hacha de Apep	18
4.1.4. <i>Descripción de escenarios</i>	18
4.1.4.1. Templo de Karnak	18
4.1.4.2. Necrópolis de Giza	19
4.1.5. <i>Moodboard</i>	20

4.2. PRODUCCIÓN	21
4.2.1. <i>Personajes</i>	21
4.2.2. <i>Props</i>	30
4.2.3. <i>Escenarios</i>	35
5. CONCLUSIONES.....	39
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	44
8. ANEXOS.....	49

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha sido desarrollado a lo largo de mi último año del grado universitario de Bellas Artes, integrando el aprendizaje obtenido en diversas asignaturas cursadas en el transcurso del Grado, y con él comienza la preproducción de un proyecto personal de videojuego, en la que me centro en el concept art, persiguiendo complementar mi formación a través de la documentación y la práctica y comenzar a definir un estilo artístico propio.

“El regreso del Ma'at” nace del interés personal por la mitología egipcia. Desde que tengo uso de razón he sentido una gran atracción por la mitología¹, ya que me parece un pilar fundamental para poder comprender parte de la historia y de las actuales culturas que existen en la tierra. Tras un primer contacto con el concept art, a través de un trabajo en el marco de la asignatura Ilustración 3D: Concept art, en el que me basé en la mitología griega, me pareció divertido, a la vez que interesante seguir con este tema.

El proyecto se enmarca en de la fase de preproducción del ámbito de los videojuegos y el cine, centrándome en el diseño de los personajes, reflejado en sus respectivas fichas² y en la elaboración del Concept art, que incluye bocetos, siluetas, pruebas de color y artes finales. En lo referente a estas últimas, he intentado que tuvieran un aspecto más próximo a lo que, en el ámbito de la industria de los videojuegos, se considera comunmente “realista” o “fotorrealista” que a propuestas más “estilizadas”, una distinción coherente con enfoques como la escala de iconicidad decreciente de Abraham Moles(1981).

El trabajo gráfico se ha realizado exclusivamente mediante el uso de herramientas digitales, lo que me ha permitido aumentar mis habilidades con los sistemas informáticos gráficos y conocer y ensayar diversas técnicas utilizadas en el contexto profesional.

¹ Mitología: Conjunto de historias fabulosas de tradición oral que explica, por medio de la narración, las acciones de seres que encarnan de forma simbólica fuerzas de la naturaleza de una cultura, aspectos de la condición humana, etc de pueblo o religión. Se aplica especialmente a narrar acciones de dioses o héroes de la antigüedad.

² Ficha técnica de personajes: Consisten en registros donde se consignan todos los datos de cada uno de los personajes como la descripción física, biográfica, psicológica, etc, que conformará la narración. Sinjania, F. P. E. (2011, julio 14). *Cómo elaborar fichas de personaje*. [Consulta 3 de junio de 2020]. Disponible en: <<https://www.sinjania.com/como-elaborar-fichas-de-personaje/>>.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

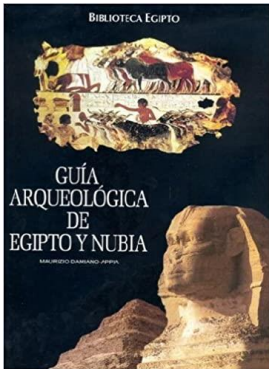


Figura 1– “Guía de arqueología de Egipto y Nubia”, Maurizio Damiano, 2005.

Los objetivos principales de este trabajo consisten en elaborar el *concept art* de algunos elementos esenciales para un proyecto personal de videojuego, adquirir competencias orientadas a un perfil profesional de como *concept artist*³ y recopilar los resultados en un *artbook* que pueda incorporar a mi portfolio. Considero que para ilustrar un *artbook* inicial que reflejase lo fundamental del proyecto, necesito desarrollar dos personajes, dos props y dos escenarios.

Al tratarse de un proyecto personal, para realizar el *concept art*, preveo realizar parcialmente otras tareas de preproducción⁴, como redactar una historia que establezca las bases narrativas del juego y defina las características de los personajes, elaborando sus fichas técnicas.

Por otra parte, aprovecho este trabajo de fin de grado para ampliar mis conocimientos sobre el campo, adquiridos durante el grado, recopilando documentación y referencias acerca del *concept art* y estudiando su función dentro de una producción artística, fundamentando la idea original y la producción artística subsiguiente.

Deseo también poner en práctica lo aprendido a lo largo de la carrera en lo referente a la anatomía, la luz, el dibujo, la proporción, la perspectiva y el color para comenzar a definir un estilo propio acorde con los requisitos profesionales del sector.

Por último, intrínsecamente a la naturaleza académica del trabajo, me propongo elaborar una memoria que muestre lo antedicho de forma clara y ordenada, siguiendo el manual de estilo y las especificaciones de la rúbrica.

2.2. METODOLOGÍA

La primera aproximación para abordar el proyecto de videojuego del que forma parte este trabajo consistió en fijar las ideas generales acerca del

³ *Concept artist*: persona encargada de representar los diseños y las ideas que servirán de guía a otros departamentos, y que reflejan la visión del proyecto dada por el director de arte.

⁴ Pre-producción: Es todo el proceso previo a la producción y postproducción, donde se planifican los proyectos. Permite preparar todo aquello que sea necesario para la producción de manera detallada.

trasfondo de la historia (*lore*)⁵, el género de videojuego y qué personajes, objetos y escenografía lo conforman.



Figura 2 – “Environment Story Sketches”, Hue Teo, 2019.

El proyecto fue pensado para ser realizado como un videojuego 3D *open world* de acción-aventura ambientado en el Antiguo Egipto, con personajes basados en la mitología egipcia y en su iconografía.

Una vez se dejan estos puntos claros, comienzo a documentarme intensamente sobre la técnica del concept art enfocada en videojuegos mediante la información obtenida en la asignatura de concept art, libros, artículos y vídeos explicativos provenientes de profesionales del sector, como mis referentes. De ellos se obtiene la información sobre sus inicios, sus progresos, y sus maneras de trabajar y abordar un proyecto, que son de gran ayuda a la hora de la motivación personal por los resultados obtenidos.

Posteriormente, se desarrollaron las bases establecidas mediante una breve sinopsis de la historia. Esta parte pudo realizarse gracias a una previa documentación sobre la mitología egipcia, la cultura del antiguo Egipto y sus entornos físicos. Esta información se puede encontrar en libros sobre egiptología, documentales, y especialmente en sitios web del ámbito de la egiptología. A partir de la sinopsis, se elaboran las fichas técnicas de los entornos, props y personajes, determinando de estos últimos sus características físicas y psicológicas.



Figura 3– “Character exploration”, Mike Azevedo, 2016.

A partir de aquí se inició el proceso gráfico, comenzando por elaborar y seleccionar siluetas de diferentes personajes y objetos. A continuación, partiendo de ellas realicé grisallas con pruebas de vestuario y accesorios. A partir de las grisallas, realicé pruebas de color con diferentes combinaciones hasta obtener los colores concretos.

Una vez concretados estos aspectos, realicé estudios de expresiones faciales y poses, dibujando zonas que en las artes finales no se aprecian -como el interior de la boca- y definiendo los gestos y el rango de movilidad del personaje.

Como artes finales, produje una hoja por personaje mostrando sus vistas frontal, lateral y posterior y sendas ilustraciones de los personajes en pose con un estilo más volumétrico y detallado a nivel de texturas.

⁵ Lore: trasfondo del juego, conjunto de historias, datos, personajes y narrativa. Dg_darkest. (2020, enero 28). *La importancia del Lore en los escape room*. [Consulta: 16 de Julio de 2021]. Disponible en: <<https://thedarkestroom.com/2020/01/28/la-importancia-del-lore-en-los-escape-room/>>

Por último, para organizar y presentar el trabajo gráfico, se creó un *artbook*, que permite una visión de conjunto y que considero es un elemento fundamental para incorporar a mi portfolio.

3. CONTEXTO Y REFERENTES

3.1. CONTEXTO

3.1.1 *Concept art para videojuegos*

El objetivo principal del “concept-art” es transmitir la representación visual de un diseño, idea o concepto para su uso en películas, videojuegos, animación, etc. El término también se aplica a los trabajos de pre-producción de diseños arquitectónicos, de escenografía y de diseño de moda propios de estas producciones. (*Concept Art. El arte secuencial a tu alcance* (Escola Joso (Centro de Cómic y Artes Visuales) 2014).s

En el contexto profesional de los videojuegos, siendo el objetivo del concept art, independientemente de su grado de acabado, servir para que otros departamentos hagan un modelado, personaje o escenario definitivo, es cada vez más frecuente incorporarlo en artbooks y otros productos promocionales y/o coleccionables.

Esta parte de la preproducción, busca cómo plasmar esos conceptos y elementos de la mejor manera posible, por lo que un concept artist debe estar en constante comunicación con la dirección de arte para conseguir llegar a un resultado compatible con aspectos del diseño del juego, relacionados con la jugabilidad y los gráficos, como el rango de movimiento de los personajes, elementos animables del vestuario y cabello, respuesta a las físicas del juego, representación de detalles y estructuras complejas, etc...

3.1.2. *Open world y acción-aventura*

El proyecto de videojuego es un *open world* del género acción-aventura, pero para ello primero debemos saber de qué tratan cada uno y tener conocimiento de algunos videojuegos similares.

Un videojuego *Open world* (mundo abierto) es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.

Pese a su denominación, muchos videojuegos de mundo abierto mantienen ciertas restricciones en algunos puntos de la historia, ya sea debido a limitaciones absolutas de diseño del juego o limitaciones temporales (como zonas bloqueadas). En la mayoría de mundos abiertos no podremos acceder a todo el mapa desde el comienzo, pero sí visitar todas las zonas por las que hemos pasado e incluso redescubrirlas o acceder a nuevos contenidos o desbloqueables que antes no estaban disponibles.

Un reto importante del diseño es el equilibrio entre la libertad que otorga el mundo abierto y la estructura de una historia dramática. Desde que los jugadores pueden desarrollar acciones que los diseñadores del juego no esperaban, los escritores de videojuegos deben encontrar formas más creativas para imponer una historia al jugador sin interferir en su libertad (*Videojuego de mundo abierto* (Fundación Wikipedia Inc.)).

Un muy buen ejemplo de *openworld* es *Minecraft*, que posee un mundo ilimitado de base. Otros ejemplos podrían ser la saga de *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*, *The Witcher*, y muchos más que se quedan en el tintero.

Acción-aventura es un género híbrido. Combina el género de acción, en que el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción para realizar las misiones y alcanzar objetivos del juego, con el género de aventura, que se caracteriza por la investigación, la exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes y un enfoque en el relato.

3.1.3. Contexto mitológico

El Imperio Antiguo de Egipto fue una civilización agrícola de la Antigüedad, que se originó a lo largo del cauce alto y bajo del río Nilo, comprende las dinastías III a VI. Bajo la dinastía III la capital se estableció definitivamente en Menfis. En esta época comenzó la costumbre de erigir grandes pirámides y monumentales conjuntos en piedra, gracias al faraón Dyeser, como las grandes pirámides de Guiza, atribuidas a los faraones Keops, Kefren y Menkaure.

El río Nilo fue la clave para el éxito de la civilización egipcia, ya que este permitía el aprovechamiento de los recursos y ofrecía una significativa ventaja sobre otros oponentes: el limo fértil depositado a lo largo de los bancos del Nilo tras las inundaciones anuales. Este sedimento significó para los egipcios el practicar una forma de agricultura menos laboriosa que en otras zonas, liberando a la población para dedicar más tiempo y recursos al desarrollo cultural, tecnológico y artístico, esto hizo que se le considere una de las culturas más importantes de la humanidad.

La religión del Antiguo Egipto era un complejo sistema de creencias. Los egipcios creían que los fenómenos de la naturaleza eran fuerzas divinas en sí mismas que incluían los elementos, características animales, o fuerzas abstractas. También creían que los dioses estaban involucrados en todos los aspectos de la naturaleza y la sociedad humana. Este sistema politeísta era muy complejo, pues se creía que algunas deidades existían en diferentes manifestaciones, y algunas tenían múltiples roles mitológicos.

Sekhmet era considerada la diosa de la guerra y de la venganza, pero también la diosa de la curación, era la protectora de los faraones y los guiaba en la guerra. También era la diosa solar, reconocida en muchas ocasiones como la hija primogénita del dios solar Ra y relacionada con las diosas Hathor y Bastet. Era conocida como el ojo de su padre Ra, el dios del sol, quien al ver que los humanos se rebelaron y ya no le rendían tributo, decidió enviar a su hija a perseguirlos y destruirlos. Por tal motivo, ella enfurecida desata su gran ira y comienza a arremeter en contra de aquellos que le dieron la espalda a su padre. Su cólera imparable fue tan grande y despiadada que Ra sintió misericordia de la humanidad y por esta razón decidió detenerla, pero no lo logró. Por lo que Ra decide engañarla para detenerla, por lo que mandó a preparar un brebaje de color rojo del cual bebió y se embriagó, parando así la furia de Sekhmet.

Las fuerzas maléficas de la mitología egipcia eran representadas por la serpiente Apep, que habita el Duat y a las tinieblas. Apep era la encarnación del caos, así como de la insurrección armada. Es una serpiente gigantesca, inmortal y poderosa, cuya función consistía en interrumpir el recorrido nocturno de la barca solar conducida por Ra y defendida por Seth, para evitar que consiguiera alcanzar el nuevo día. Para ello empleaba varios métodos como atacar la barca directamente o culebrear para provocar bancos de arena donde el navío encallara con la finalidad de romper la Ma'at. Apofis representa el mal, y habría que derrotarla para contenerlo. Sin embargo, nunca sería aniquilada, solo era dañada o sometida, ya que de otro modo el ciclo solar no podría llevarse a cabo diariamente y el mundo perecería. Además, para los antiguos egipcios era necesario que existiese el concepto del mal para que el bien fuera posible, por lo que era de gran importancia su supervivencia.

3.2. REFERENTES

3.2.1 *Concept art*

Para crear y mejorar en la disciplina del *concept art*, como en cualquier otro sector, es necesario tener unos referentes acorde con el trabajo a realizar para conseguir un proyecto profesional. Personalmente, estos referentes son de



Figura 4- “Mother of Huskies”, Steve Chihnsuan Wang. 2017.

ayuda para saber cómo se abarca esta idea, cómo se realiza la pintura digital utilizando diferentes herramientas como Adobe Photoshop, puesto que esta técnica es relativamente nueva para mí, y cómo se crea una buena composición con la iluminación, las sombras y la ambientación en el ámbito de la pintura.

3.2.1.1. Steve Chihnsuan Wang

Steve Chihnsuan Wang es un *concept artist* y diseñador industrial con sede en Vancouver, Canadá. Se graduó de la Escuela de Diseño FZD en Singapur, la cual es considerada una de las escuelas más especializadas, intensas y efectivas para preparar a futuros artistas, y tiene experiencia en diseño de productos.

Pese a los pocos años en los que lleva en el mundo laboral, ha trabajado para The Sequence Group, Piranha Game, Oats Studio, Blur Studio, MJZ, Snoot Entertainment, Serscha Studios, Microsoft Studios, Ubisoft Entertainment y Gameloft S.E.

He elegido a este artista como referente por su forma tan realista de representar, componer y diseñar las escenas. Otra característica que he intentado aplicar es su pincelada suelta, ya que le otorga al personaje mucha más textura y realismo, creando así, un buen resultado final.



Figura 5- “Approaching Serra Station”, Ian McQue. 2015.

3.2.1.2. Ian McQue

Ian McQue es un *concept artist* e ilustrador nacido en Edimburgo, Reino Unido. Ha trabajado más de 20 años trabajando en la industria de los videojuegos como artista conceptual principal y director de arte asistente en la exitosa serie “Grand Theft Auto”, en Rockstar Games.

McQue es un artista que sigo desde hace mucho tiempo, siempre que veía una publicación nueva me motivaba a seguir aprendiendo de esta técnica artística. Aparte, de él intenté aprender a pensar de manera un poco diferente las ideas o el briefing, ya que hay que saber crear objetos comunes, pero con una frescura o diferencia que consiga atrapar al espectador, como un objeto que puede navegar sobre el agua, también puede surcar el cielo.

3.2.1.3. Aleksí Briclot



Figura 6- “Ragnarok Fried Hela”, Aleksí Briclot. 2016.

Aleksí Briclot produce ilustraciones, cómics, *concept art* y proporciona dirección de arte en el campo del entretenimiento desde hace 15 años. A sus 40 años, este Artista 2D de origen francés, ha trabajado para clientes como Marvel, Disney, Wizards of the Coast LLC, Blizzard Entertainment, Warner Bros, Ubisoft, y un largo etcétera que se suma a su gran clientela.



Figura 7- “Love, death & robots. Sonnie’s Edge. Ep. 01”. Cedric Peyravernay. 2018.



Figura 8- “Dishonored. Assassins Daud”. Cedric Peyravernay. 2015.

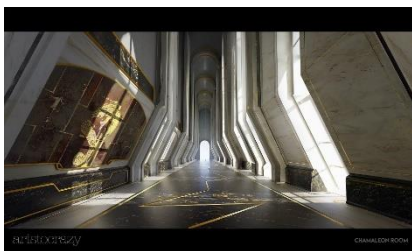


Figura 9- “Aristocrazy: chameleon room”. Nacho Yagüe. 2020.

Diseñador y director de arte, de enorme talento, y un nivel de dibujo extraordinario, por el que ha sido premiado en numerosas ocasiones. Aleksí Briclot es además co-fundador del estudio de videojuegos parisino, Dontnod Entertainment. El estudio desarrolló su primer título AAA llamado “Remember Me”, que fue publicado por Capcom a principios de junio de 2013.

Elegí a Aleksí Briclot como referente por la forma en la que crea un ambiente para los personajes y el tratamiento de color que los envuelve. Siendo estos los elementos más importantes de la escena, pero creando una gran ambientación que potencia su grandiosidad.

3.2.1.4. Cedric Peyravernay

Cedric Peyravernay es un diseñador de personajes, nacido en el Loira, Francia hace unos cuarenta años, que ha prestado su talento a numerosas empresas de entretenimiento como ArkaneLyon_Austin, Bethesda, Netflix, 2K, Take2, MPC, Paramount, Unit Image, BLUR Studio, WarnerBros, Rocksteady, Blizzard, Skydance.

Sus trabajos incluyen “Dishonored”, “Dishonored 2” y “Dark Messiah” con Arkane Studios, “Horlemonde T1” y una serie llamada “Love, death & robots”, producida por Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller, y Tim Miller.

El estilo pictórico de este artista digital es sensacional, la elección como referente fue por su manera de representar los personajes, su forma de utilizar los pinceles creando unas texturas que no son reales en las personas o vestimenta pero que, a su misma vez, dotan al personaje de realismo. Sus manchas y texturas me fascinan desde el primer día que las vi y, por mi parte, intentaré desenvolver mis obras de esa forma tan desairada pero realista, aunque todavía he de practicar mucho para llegar a su nivel.

3.2.1.5. Nacho Yagüe

Nacho Yague es un *concept artist* nacido en Utiel, Valencia que estudió en la Universitat Politècnica de València hasta 2003, y tiene 15 años de experiencia en el sector de Videojuegos.

Después de trabajar años en Tragnarion Studios, Yagüe comenzó a trabajar para GRIN, un desarrollador de videojuegos sueco en “Wanted: Weapons of fate”, trabajó en Ubisoft Barcelona como director de arte en Las aventuras de “Tintín: El secreto del unicornio” para la 3DS. Más tarde, Nacho se mudó a

Bulgaria para trabajar en “Assassin's Creed III: Liberation” durante un año, y al terminar se mudó nuevamente a Toronto.

En Ubisoft Toronto, creó el arte conceptual para Splinter Cell: Blacklist, Assassin's Creed: Unity, Watch Dogs 2 y Watch Dogs Legion. Ahora se encuentra trabajando en estudio de Gameloft Barcelona creando la dirección artística de varios proyectos como Asphalt 9: Legends.

Elegí a Nacho como referente por sus entornos, consigue realizar un acabado casi fotográfico, con una iluminación muy acertada, por no decir perfecta, y con los materiales bien definidos, elemento esencial que quiero seguir aprendiendo de él.

3.2.1.6. Marc Simonetti



Figura 10- “Nacidos de la Bruma”. Marc Simonetti. 2016.

Marc Simonetti nació el 19 de diciembre en 1977 en Francia, es un Ilustrador y Concept Artist de libros y novelas, aunque también ha participado con compañías de videos y largometrajes, principalmente en el ámbito de la fantasía y la ciencia ficción. Estudió bellas artes de Annecy durante 7 años, al graduarse trabajó durante dos años como ingeniero de I + D hasta que se animó a seguir estudiando arte 3D durante un año. Esto hizo que se convirtiera en un artista de fondo 3D en la industria de los videojuegos y le permitiera practicar mucho 2D, hasta que obtuvo su primera oportunidad como artista 2D independiente.

Trabajó durante un año en “Valerian y la ciudad de los mil planetas” directamente con Luc Besson, luego en una docena de películas con MPC LA incluyendo Aladdin y Maléfica 2. También trabajó en la saga de fantasía épica “Nacidos de la bruma”, trabajó en los libros de GRR Martin “Una canción de hielo y fuego”, y en “Las piedras élficas de Shannara”, escrita por Terry Brooks, dentro de un largo historial de trabajos.

Este artista ha sido mi primer referente en el mundo del concept art, él prioriza la luz, los colores, la perspectiva y la composición, por lo que he intentado seguir este listado de prioridades para crear un buen conjunto.

3.2.2. Género //de videojuego

3.2.2.1. Assassins Creed Origins (2017)



Figura 11- “Assassins Creed Origins”. Ubisoft. 2017.

Assassins Creed Origins, aparte de ser un referente por el género de videojuego de acción-aventura, también ha sido un referente en temática y ambientación.

Este nuevo título está ambientado en Antiguo Egipto, en torno al año 49 a. C., con el reinado de Cleopatra VII, en el Antiguo Egipto dominado por la República Romana, ya que en el logo del videojuego aparece el Ojo de Horus, que coincide con el origen de la Hermandad de los Asesinos.

El jugador toma el rol de un Medjay llamado Bayek que protege a la gente del Reino Ptolemaico en un tiempo de disturbios. El faraón, Ptolomeo XIII, lucha por mantener su poder al tiempo que ambiciona con expandirlo. Su hermana, la reciente depuesta Cleopatra, empieza a organizar un contra-golpe hacia él, y las frecuentes incursiones de la República Romana bajo el comando de Julio César llevan al temor de una invasión. El objetivo de Bayek como un Medjay es contactarse con las fuerzas secretas manipulando esos eventos y convirtiéndose en uno de los primeros asesinos.

3.2.2.2. Saga God of War (2005-2018)

La saga de *God of War* es una serie de videojuegos en 3ª persona perteneciente al género de acción-aventura creada por SCE Santa Monica Studio y distribuida por Sony Computer Entertainment. Este videojuego no es un referente solo del género, sino de incluir a dioses antiguos a estos formatos.

Se basa en las aventuras de un semidiós espartano, Kratos, quien se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega y nórdica, tanto héroes, como especies mitológicas, dioses griegos, titanes y dioses primordiales. Aunque el guerrero espartano acostumbra enemistad con la mayoría de los dioses, recibe ayuda de muchos de ellos en algún momento de cada entrega, en especial de Atenea.

3.2.2.3. Grand Theft Auto V (2013)

Grand Theft Auto (GTA) es una serie de videojuegos de mundo abierto y acción-aventura creada por David Jones y por los hermanos Sam y Dan Houser, desarrollada por Rockstar Games. Grand Theft Auto cuenta la historia de distintos criminales que se van relacionando y envolviendo en problemas a más personajes conforme va pasando el tiempo. Generalmente los protagonistas son antihéroes debido a que las misiones principales se centran en robos y atracos a pequeños locales y bancos, aparte de los minijuegos incluidos como cambio de vestimenta, mejora de los coches, etc. Es considerado un juego alto en violencia, por lo que es recomendado solo para mayores de edad.



Figura 12- "God of War".
Sony. 2018.



Figura 13- "Grand Theft Auto V". Rockstar Games. 2013.

3.2.2.4. Red Dead Redemption II (2010)



Figura 14- "Red Dead Redemption II". Rockstar Games. 2018.

Red Dead Redemption es un videojuego no lineal de acción-aventura wéstern desarrollado por Rockstar San Diego. La historia de Red Dead Redemption transcurre en los últimos años del lejano oeste estadounidense, en 1911, y narra la historia del antiguo bandido John Marston, que es chantajeado por los agentes federales que tienen amenazada a su familia para que ayude a imponer la ley en la frontera mexicano-estadounidense y capture a su antiguo compañero, y actual bandido, Bill Williamson. La acción del videojuego se sitúa en los estados ficticios de New Austin, Nuevo Paraíso y West Elizabeth.

Red Dead Redemption ofrece al jugador un amplio entorno de mundo abierto que puede explorar. El jugador controla a John Marston, que puede interactuar con todo el entorno, desde hablar con la población hasta cazar y huir de los animales salvajes. La principal forma de desplazarse por el amplio mapa del videojuego es mediante caballos que están a disposición del jugador.

Como parte de la historia, el jugador puede tomar partido de situaciones aleatorias con las que se encuentra a medida que explora el territorio. Este tipo de encuentros incluyen ahorcamientos públicos, emboscadas, peticiones de ayuda, encuentros con extraños, duelos y ataques de peligrosos animales. También, el jugador puede presenciar la entrada de forajidos en una población disparando y asustando a los lugareños, por lo que el jugador tiene la opción de eliminarlos, con su consiguiente aumento de fama y honor entre los locales. Además es posible participar en actividades paralelas a las misiones como juegos de azar; entre los que se incluyen partidas de póquer, de dados o de lanzamiento de herradura; entrar en salas de cine para ver películas mudas, separar individuos en peleas, realizar misiones de caza recompensas o buscar tesoros.

4. PREPRODUCCIÓN

Una vez clara la documentación del proyecto a realizar, se hizo una búsqueda de documentación sobre los dioses a los cuales se les veneraban en la época del Imperio Antiguo (2686 a.C.- 2181 a.C.), y recordé la impresión que me dio Sekhmet la primera vez que leí sobre ella, por lo que me pareció interesante poder crear un personaje sobre ella.

Por otro lado, el antagonista sale prácticamente solo, ya que los egipcios creían en una serpiente, llamada Apep, que intenta desatar el mal, por lo que me pareció un personaje perfecto para esta aventura la cual tenía ganas de diseñar.

4.1. PREPRODUCCIÓN



Figura 15- "Sekhmet".
Anónimo.



Figura 16- "Serpiente
Uraeus". Anónimo.



Figura 17- "Ankh". Anónimo.

4.1.1. Sinopsis del juego

El contexto del videojuego está inspirado en el Imperio del antiguo Egipto. El personaje principal es Sekhmet, con ella comienzan las primeras aventuras y las tomas de contacto con el videojuego. Ella deberá luchar contra los enemigos del faraón reinante que se crucen en su camino o cuando éste requiera su ayuda, adquiriendo habilidades y experiencia conforme vaya avanzando.

Después de unas cuantas misiones es informada de la noticia de que Apep ha conseguido derrotar a Ra y Seth, y decide arremeter contra la humanidad y desatar el *Duat*⁶, por lo que partirá desde el templo de Ra, su padre, situado en una pequeña ciudad de Karnak, para embarcarse en una aventura en busca de la temible serpiente. Para ello deberán viajar desde Karnak hasta las necrópolis del Cairo donde se disputará la batalla final, pero durante su travesía se encontrarán con diferentes enemigos hasta llegar a su destino final.

4.1.2. Ficha técnica de los personajes

Para poder crear el diseño de los personajes primero se investigan las representaciones y la información que existen sobre ellos para poder ser lo más fiel posible a la mitología generada durante la época en la que se encuentra ubicada la historia. Esta información se puede ver modificada según el portal de información en el que se busque, ya que, en cada zona o región de Egipto se tenían variaciones de un mismo mito.

4.1.2.1. Sekhmet

En el Imperio del antiguo Egipto, Sekhmet era considerada la hija del dios Ra, era la diosa del sol, la guerra, los combates, la venganza, la enfermedad y proveedora de las curas. En la mitología egipcia está relacionada con la diosa gatuna Bastet, ya que se dice que cuando Sekhmet se calma se convierte en esta, la diosa del amor, la protección y la armonía.

Sekhmet es una de las deidades más poderosas y terroríficas, en la mitología, se dice que su aliento creó el desierto, con lo cual, está conectada con el calor abrasador y el sol.

⁶ *Duat*: Inframundo en la mitología egipcia. Es el lugar donde se celebraba el juicio de Osiris, y donde el espíritu del difunto debía deambular, sorteando malignos seres y otros peligros.

También se la asocia con los faraones, ya que los protegía durante las guerras enfermados a los rebeldes, por lo que se le atribuye el nombre de “La portadora de plagas”, enfermedades que ella misma curaba con medicina.



Figura 18– “Apep”. Anónimo.

Físicamente se la describe como una mujer con cabeza de leona, la cual lleva el disco solar con la serpiente Uraeus, representada como una cobra. También viste un vestido rojo, como el color de la sangre de sus oponentes, es la portadora del Ankh y el papiro que simboliza el Bajo Egipto.

4.1.2.2. Apep

Apep es una serpiente gigantesca, inmortal y poderosa que interrumpía el recorrido nocturno de la barca solar de Ra con la finalidad de romper el *Ma'at*⁷, el “orden cósmico”. De este antagonista se tiene poca referencia física más que podía ser representado por cualquier tipo de serpiente menos la cobra, ya que esta era asociada al sol, al dios Ra y, por lo tanto, a los faraones, por lo tanto, se tiene más libertad a la hora de diseñar al personaje.

4.1.3. Descripción props

4.1.3.1. Cetro de Sekhmet

Este cetro partió del papiro que representa el Bajo Egipto donde podemos verlo en las imágenes o dibujos que describen a Sekhmet. Como también se la describe como portadora del Ankh, he decidido incrustarlo en la parte superior del cetro, en el centro de lo que es un sol, que representa una vez más a Sekhmet. El material utilizado ha sido el oro, aunque en la parte de las cuchillas se encuentra hierro de meteorito, venerado por los egipcios.

Dispone de dos partes con las que se puede atacar, la parte superior es representada por una única cuchilla curva y la parte inferior se compone por tres cuchillas con forma de daga. Este prop se complementa con un pañuelo rojo y con unos jeroglíficos que se encuentran grabados en la cuchilla, donde pone *Ma'at*, y en el palo del cetro, en la parte inferior donde se encuentran los decorados, donde pone Apep.

⁷ Ma'at: símbolo de la verdad, la justicia y la armonía cósmica. También es conocida por su símbolo, la pluma de avestruz, la cual según la mitología Egipcia es con la que se pesa en una balanza el alma y se decide si se va a la vida eterna o a que Ammit, devoradora de los muertos, se la coma.

4.1.3.2. Hacha de Apep

Esta hacha de doble filo está pensada como una prótesis para su incorporación en la parte amputada del personaje Apep.

Se compone de dos partes, la primera es la base de color lapislázuli, donde podemos encontrar ocho pinchos de plata rodeando la base, y un grabado de jeroglíficos donde pone el nombre de Ra.

En la parte superior se encuentra una punta de lanza de gran escala, unida a dos cuchillas con hendiduras en cada una que da la sensación de cuatro cuchillas diferentes pero unidas entre sí. Estas cuchillas también poseen una curvatura hacia la parte superior y la inferior para crear una forma más de ataque. En esta parte podemos ver otro grabado en la zona de la punta de lanza donde se puede ver el nombre del Duat.

4.1.4. Descripción escenarios

4.1.4.1. Templo de Karnak

Este templo se creó en el Antiguo Egipto para venerar al dios Amón-Ra o como comúnmente conocemos, Ra. Se encuentra ubicado en la ribera occidental del Nilo en la ciudad que le da nombre, Karnak. Este es el segundo templo más grande de Egipto y uno de los mejores conservados y en el cual podemos encontrar información muy importante sobre el lenguaje, la mitología y la religión durante el mundo grecorromano en Antiguo Egipto.

Antes de entrar encontramos el río Nilo, con un muelle marcado por dos obeliscos de granito de Seti I. Si avanzamos un poco hacia la entrada del templo, podemos encontrar un camino con veinte esfinges criocéfalas (con cabeza de carnero, animal de Amón-Ra) a cada lado del camino, y al final de este, se encuentra el primer pylon. Una vez traspasamos estos pórticos, encontramos un gran patio en el que podemos observar a la derecha el templo de Ramsés, y a la izquierda el templo de las tres capillas paralelas de Seti II, destinado para el depósito de las barcas sagradas de la tríada a la que pertenecía Amón-Ra (Amón-Ra, Mut y Konsu). En el centro de este patio se encuentra el pabellón de Taharka precedida de dos estatuas colosales de granito rosa de Ramsés II. Entre el segundo y tercer pylon se encuentra la sala hipóstila, la zona más emocionante y célebre de la cultura egipcia, dotada de 134 enormes columnas. Las dos hileras centrales, formada por seis columnas a cada lado, forman el pórtico de acceso al templo, pero antes debes pasar por el patio de Amenhotep III, en el cual se encuentran cuatro obeliscos.

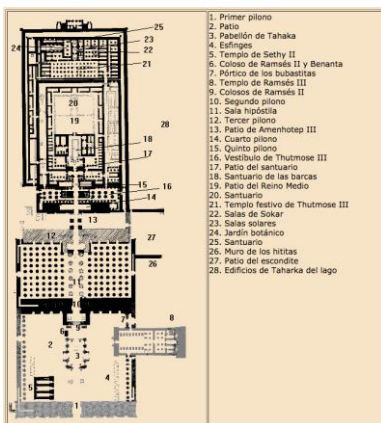


Figura 19– “Mapa Templo de Karnak”. Anónimo.



Figura 20– “Templo de Karnak”. Anónimo.

Entre el cuarto y quinto pilono se encuentra una especie de vestíbulo con catorce columnas papiroformes doradas y dos obeliscos. A partir del quinto pilono, detrás del cual se encuentra el sexto y último pilono, el área del templo es rectangular, en la cual hay diseñadas tres murallas, cada una externa de la otra. En la tercera muralla encontramos dos estatuas de Amón y Amonet, seguido del santuario tardío de granito de las barcas sagradas de Filipo Arriedeo y el emplazamiento del santuario original, donde se encontraba el centro focal del templo.



Figura 21- “Gran esfinge de Guiza”. Anónimo.

La parte terminal del templo de Amón-Ra, se encuentra comprendida entre la segunda y tercera muralla de cerca que cierran el santuario. Esta sala se llama “sala de las fiestas” y en ella se celebraba la ceremonia que originariamente era la consagración del rey. Esta sala posee una estancia denominada “Jardín botánico” ya que se encuentra decorada con plantas y animales exóticos cautivados en las campañas militares en Asia.

4.1.4.2. Necrópolis de Guiza



Figura 22- “Pirámide de Menkaure y Pirámides de reinas”. Anónimo.

La necrópolis de Guiza está dotada de enterramientos datados desde las primeras dinastías, por lo que es la más importante del Antiguo Egipto, siendo declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. La necrópolis ocupa 160km² a ambos lados de un uadi⁸, a un lado se encuentran las pirámides, que son los elementos más visibles de este complejo funerario, con un amplio campo ocupado por mastabas de nobles al lado. En una meseta están los templos funerarios y la esfinge y al otro lado, sobre unas colinas, hay más tumbas particulares.

Como se ha comentado, en esta localización encontramos la Gran Esfinge de Guiza, habiendo sido esculpida en un montículo de roca caliza. Sus dimensiones van desde los 20m de altura y los 70m de longitud.



Figura 23- “Pirámide de Jafra”. Anónimo.

En esta necrópolis también se encuentra la pirámide de Menkaure, esta es la menor de las tres pirámides con 108,5m de base y 65,5m de altura. Frente a la cara sur se alzan otras tres pirámides menores conocidas como *Pirámides de reinas* de las cuales no hay mucha información, solo suposiciones.

Por otro lado, la pirámide de Jafra, con una altura de 136,4m y una longitud de 215,25m, era considerada la más alta, pero esto era debido a su localización encima de una meseta y por la inclinación de los lados de esta.

⁸ Uadi: Valle o río seco. Wikipedia. (s. f.). *Uadi*. [Consulta: 14 de julio de 2021] Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Uadi&oldid=136141092>>



Figura 24- "Gran Pirámide de Guiza". Anónimo.

Por lo que la Gran Pirámide de Guiza (o de Keops) se convierte en la pirámide más grande de este complejo funerario. Esta pirámide alcanza 146,7m de altura y 230,363m de longitud.

Estas seis pirámides están formadas por bloques de piedra caliza, pero el revestimiento de estas es de caliza pulida o granito rosado. Se encuentran conectadas por un pasillo cubierto de piedra que facilitan el camino, pero que no impiden que las arenas del desierto ni las tormentas de arena que son muy habituales lo cubran.

4.1.5. Moodboard

Una vez informada sobre las características y todos los personajes, escenarios y props, se ha creado un moodboard⁹ de cada uno de estos elementos para dejar claras las ideas, el estilo, las tonalidades, las formas y las perspectivas para poder arrancar con el proyecto de manera visual.

Para ello se han ido recopilado imágenes utilizando páginas web como Google imágenes y Pinterest, para buscar referencias reales relacionadas con cada uno de los elementos explicados con anterioridad, que ayudarán a crear cada uno de los apartados pictóricos necesarios en este proyecto.

Después de esa recopilación de imágenes, se hace uso del programa de maquetación Adobe InDesign para agruparlas, cada una al elemento al que pertenecen, como uno de los escenarios, de los props o de los personajes.



Figura 25- "Moodboard Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Figura 26- "Moodboard Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

⁹ Moodboard: es como un collage de imágenes, texto y otros objetos que definen su concepto. Su objetivo es mostrar los elementos visuales clave que desea transmitir con su diseño. Esto le da al colaborador inspiración y referencias para su trabajo inicial. Apollo, F. (2018, julio 13). *How to create a moodboard*. [Consulta 21 de Julio de 2021]. Disponible en: <<https://medium.com/genesis-thought/how-to-create-a-mood-board-daeffb6ed33c>>

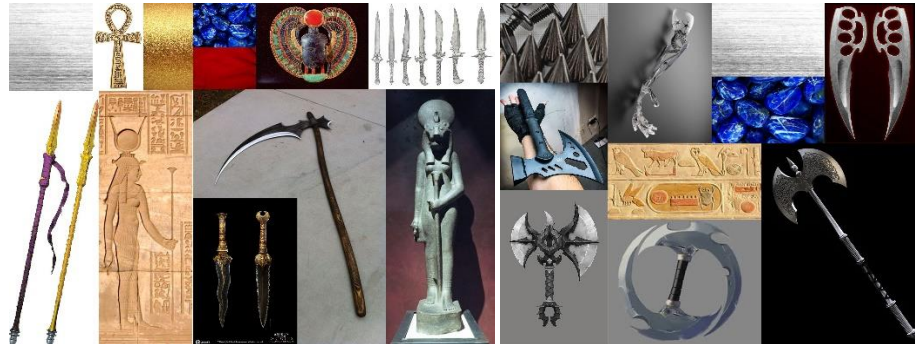


Figura 27- "Moodboard Cetro Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Figura 28- "Moodboard Hacha Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

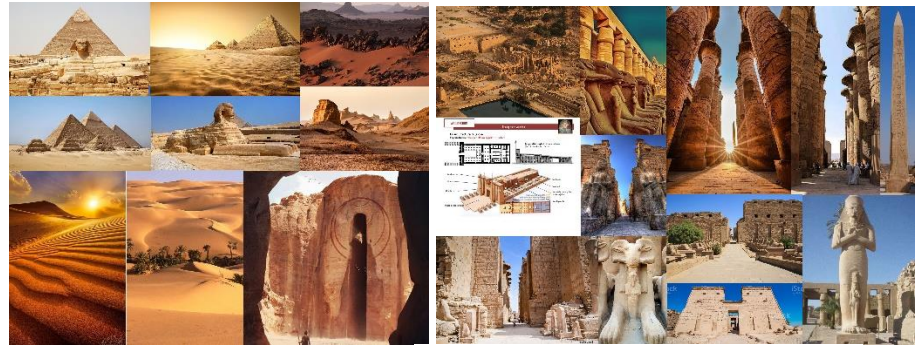


Figura 29- "Moodboard Pirámides de Guiza". Zoé Román Cazalla, 2021.

Figura 30- "Moodboard Templo de Karnak". Zoé Román Cazalla, 2021.

4.2. PRODUCCIÓN

En este apartado se habla del proceso de producción del concept art de este proyecto. En él encontraremos cada punto realizado, como el silueteaje, las pruebas de color, poses y expresiones faciales, cada prueba y error cometidos, y el resultado final de cada elemento.

Por otro lado, la página web Artstation y los video tutoriales de Youtube, han sido de gran ayuda a la hora de buscar referencias visuales o diferentes formas de abordar la pintura digital para conseguir un mejor resultado, puesto que no disponía de mucha habilidad en esta técnica.

4.2.1. Personajes

En el transcurso de este proyecto, primero se realizó el concept art del personaje principal, Sekhmet.

Para ello se hicieron unos primeros silueteajes para elegir un tipo de cuerpo que se adapte a la historia y una buena composición que se puede apreciar a primera vista.



Figura 31- "Siluetas Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Para complementar estas figuras y tener una mejor visión de lo que sería el principio del diseño, se crearon unas pruebas de vestuario sobre estas siluetas que ayudaron a la elección final de la silueta y ropaje.

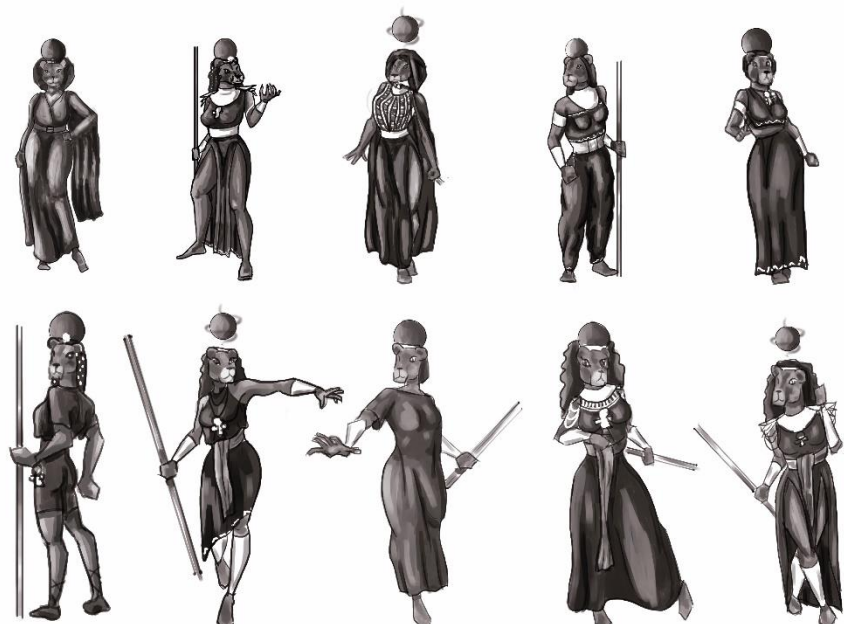


Figura 32- "Pruebas de Vestuario Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Viendo estas imágenes me pareció muy acertado elegir la segunda silueta, comenzando por la primera fila de la izquierda. Esta elección fue originada

siguiendo la lógica del contenido, puesto que este personaje, al hablar sobre una guerrera debe tener una buena forma física, por otro lado, el vestuario también permite todo tipo de movilidad que no entorpecerá al propio personaje.

El siguiente apartado fueron las pruebas de color, que sirvieron para probar, como su propio nombre indica, las tonalidades y la disposición de los colores para determinar la estética final del personaje.

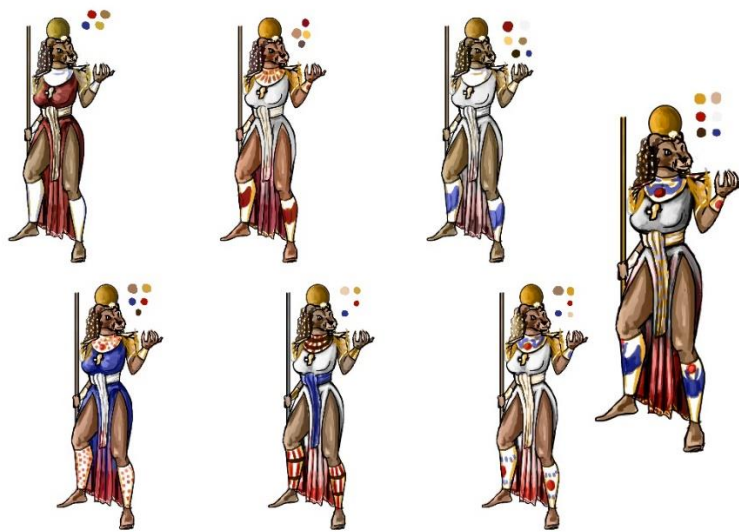


Figura 33– “Pruebas de Color Sekhmet”. Zoé Román Cazalla, 2021.

Debido a que ya hay representaciones iconográficas de este personaje y quería ser fiel a ellas, tuve unas restricciones cromáticas, pero estas no me impidieron realizar diferentes pruebas, añadiendo y modificando los complementos, que conformaron el resultado final.

Los colores elegidos se debieron a la lógica aplicada con la importancia de los materiales, como el oro, el lapislázuli y el rubí dispuestos en la armadura y el disco solar, para los egipcios, puesto que estos materiales eran asociados a los faraones. Por otro lado, el color del pelaje fue determinado por la tonalidad que tienen las leonas, pero un poco más oscurecido para que cree un contraste más notorio. El vestido blanco con manchas rojas en los bajos partieron de la iconografía ya que Sekhmet, que posee un vestido rojo, estaba asociada a Bastet, que posee un vestido blanco, por lo que, al ser una deidad sanguinaria, esta disposición de los colores simula la sangre seca e incrustada de sus víctimas, además de representar la unificación que tenían estas dos.

La elección de estos elementos ha sido para potenciar aún más la divinidad e importancia del personaje dentro de la mitología egipcia teniendo en cuenta el valor de cada uno dentro de esta cultura.

Después de esta prueba, se realiza el arte final, donde se detallan los elementos expuestos en las pruebas de color, con los colores elegidos, la forma elegida y los detalles con mejor visibilidad.



Figura 34- "Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Este apartado se realiza para tener una imagen más precisa de la parte frontal, el perfil y la parte trasera del personaje.

Para complementar esta fase, se realizan expresiones faciales partiendo de referencia de leonas reales que ayudaron a su realización intentando ser lo más fiel posible a la realidad.



Figura 35- "Expresiones Faciales Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Así como las expresiones faciales, las poses demuestran la movilidad que tendrá y la forma que adquiere el personaje en cada movimiento.



Figura 36- "Poses Sekhmet". Zoé Román Cazalla, 2021.

Por último, en esta fase donde se crea una imagen más pictórica, también se pueden apreciar detalles que no son del todo visibles en el arte final, como el pelaje, el tipo de tela y el tipo de metal de la armadura, así como la forma en la que la luz y las sombras los afectan. Esto también sirve para la implementación de los props realizados y para tener una visión pictórica de lo que será el resultado final llevado a la pantalla.

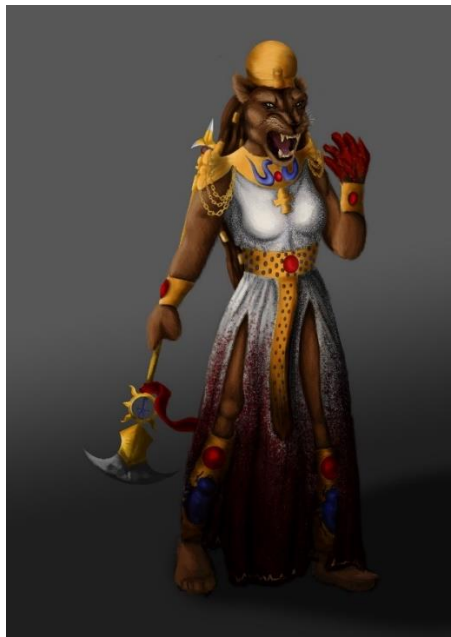


Figura 37- "Sekhmet II". Zoé Román Cazalla, 2021.

Siguiendo este orden de proceso, se encuentra el personaje de Apep, el antagonista de la historia.

Para comenzar, se realizan las siluetas para tener una mejor visión de la anatomía del personaje, de esta forma, se obtiene la mejor versión de la idea que dará pie a los siguientes apartados.



Figura 38- "Siluetas Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

Con este personaje, surgió el problema de la mala elección de silueta, lo que llevó a una mala concepción del personaje y un mal resultado final.



Figura 39- "Prueba I". Zoé Román Cazalla, 2021.



Figura 40- "Prueba II". Zoé Román Cazalla, 2021.



Figura 41- "Prueba III". Zoé Román Cazalla, 2021.

Por lo que se repensó el personaje partiendo de nuevo del siluetaje y esto llevo a las pruebas de vestuario para elegir el atuendo más apropiado para este antagonista.

Después de darle muchas vueltas a la forma de representar este personaje y siguiendo la anatomía de Sekhmet, vi una buena opción crear una quimera entre humano y serpiente. Por lo que este personaje tiene cabeza y cola de serpiente, y torso de humano, pero el color de la piel es uniforme en todo el cuerpo. Posee ceguera en el ojo derecho debido a una cicatriz, y el brazo izquierdo amputado por la parte inferior del codo.



Figura 42- "Pruebas de vestuario Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

Este personaje posee un vestuario acorde con un humano egipcio de la época, como un *shenti*¹⁰ rojo, sujeta a la cintura por una armadura o protección lumbar plateada con decoración lapislázuli. También consta de una armadura en la zona del pecho, cuello y cabeza plateada simple y sin decorativos. En algunas reproducciones, Apep aparece encadenado bajo la vigilancia de la diosa Serket, por ello lleva esas cadenas decorativas, tanto para la unificación de la armadura superior como para potenciar, con el conjunto completo ese sentimiento de peligro y maldad.

Una vez elegido los complementos que van a acompañar al personaje en esta aventura, se realizaron las pruebas de color para determinar la estética del personaje.

¹⁰ Shenti: falda hecha de lino. CULTURA 10. (2018, abril 1). VESTIMENTA EGIPCIA » Sus características, clasificación y evolución. [Consulta: 14 de julio de 2021] Disponible en: <<https://www.cultura10.org/egipcia/vestimenta/>>



Figura 43- "Pruebas de Color Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

Este personaje no tenía una descripción detallada, por lo que tuve más libertad a la hora de probar combinaciones cromáticas. Para ello, se buscaron referentes de serpientes del desierto para una buena aplicación del color coherente con la ambientación y con los patrones de manchas de este tipo de serpientes. Para este personaje, se eligió el hierro como armadura, ya que el oro es para venerar, por lo que todo metal que posee este personaje es el hierro. Aunque he añadido el lapislázuli, que le aporta un poco de color a este material, creando una buena composición cromática.

El siguiente paso es el arte final donde, como he comentado en el anterior personaje, se dispone el personaje por su parte frontal, lateral y trasera para obtener una mejor visión de los elementos que lo conforman.

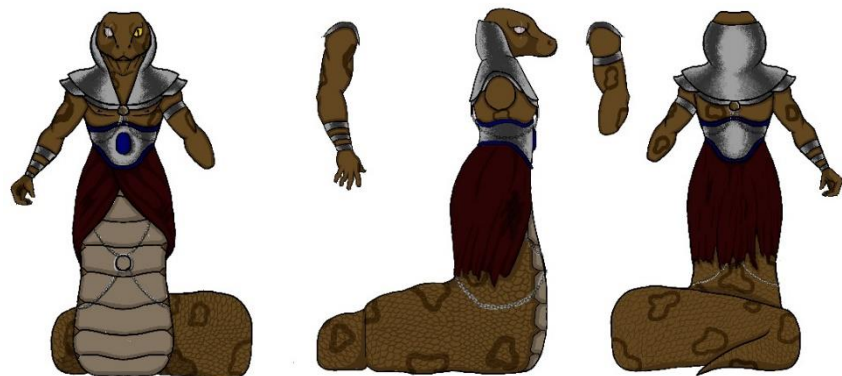


Figura 44- "Apep". Zoé Román Cazalla, 2021.

Y para complementar esta información y tener una mejor visión, se realizan bocetos con expresiones faciales.

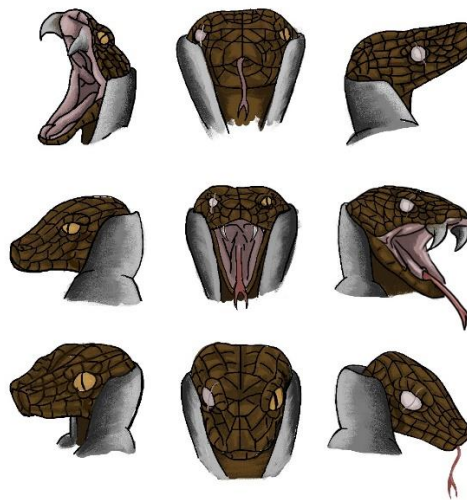


Figura 45- "Expresiones Faciales Apep".
Zoé Román Cazalla, 2021.

Y, junto con estos dos apartados, las diferentes poses del personaje dan una orientación de los movimientos de los que dispone.

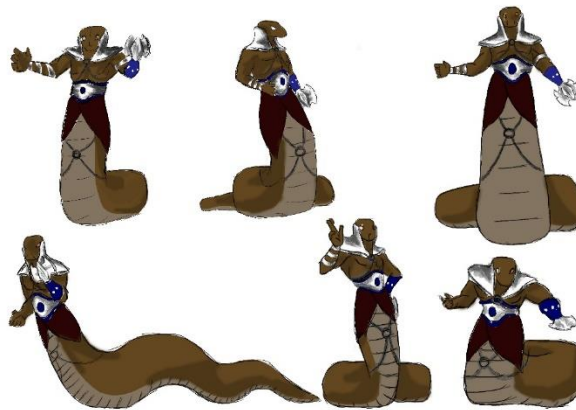


Figura 46- "Poses Apep".
Zoé Román Cazalla, 2021.

Se ha creado un arte final con un toque pictórico realista para, además de complementar los tres apartados anteriores, crear una imagen donde se implemente el prop asociado a este personaje.



Figura 47- "Apep II". Zoé Román Cazalla, 2021.

Este resultado, después de las pruebas que se hicieron con el anterior diseño, han sido una mejora notable del trabajo realizado.

4.2.2. Props

Los props que se han diseñado en este proyecto, son las armas con las que los personajes se moverán y atacarán durante las batallas que surjan tanto en el camino como en el combate final.

Siguiendo el orden de los personajes, el primer prop que se realizó fue el cetro de Sekhmet.

Este cetro partió de las imágenes referenciales sobre la representación de Sekhmet en el Antiguo Egipto, por lo que ya se encontró un pequeño camino por el cual comenzar. Primero se hicieron las siluetas de diferentes formas de representación de este prop, todas con intención de crear un buen conjunto con su portadora.



Figura 48- "Siluetas Cetro". Zoé Román Cazalla, 2021.

La silueta que se eligió fue la que se ve en mayor dimensión respecto a los demás. Esta decisión se tomó partiendo primero de las representaciones que hay sobre dicho cetro en la realidad. Pero también por su funcionalidad y, lo que a mí respecta, su facilidad de manejo, puesto que dispone de dos armas en un mismo prop, por lo que dispondrá de dos ataques con la misma arma.

Por otro lado, también contiene la representación del Ahnk, elemento del cual es portadora Sekhmet, que al añadirlo en este objeto eliminamos elementos que pueden llegar a ser molestos para el personaje, creando una buena decoración y consiguiendo esa representación.

Para continuar el desarrollo de esta arma, se separa la silueta elegida y se extraen las pruebas de color.



Figura 49- "Pruebas de Color Cetro". Zoé Román Cazalla, 2021.

Para estas pruebas de color se intentó crear un buen conjunto cromático con Sekhmet, probando variaciones en la disposición de los colores.

Puesto que el oro era un elemento muy importante, fue muy acertado seguir con este material de base. Pero que todo el prop tuviera el mismo material resultaba aburrido y poco estilizante, por lo que se probó a añadir diferentes materiales como el hierro. El hierro era sacado de los meteoritos metálicos que caían del cielo y eran, aparte de escasos, muy valorados también por la sociedad egipcia, por lo que es oportuno utilizarlo con una deidad (Por qué la daga de Tutankamón es de origen extraterrestre (La Vanguardia Ediciones, S.L.U) 2017).

También se probaron diferentes disposiciones del lapislázuli y el rubí, pero estas pruebas simulaban la cabeza de un arlequín medieval, por lo que se siguieron realizando pruebas hasta obtener el cetro situado en la derecha, a mayor escala que los demás, siendo este el elegido para pasar al siguiente paso.

Por último, se hizo el arte final de este prop, siendo así más detallado con la función de dejar claros todos los puntos aportados con anterioridad. De esta forma se puede apreciar con más claridad los elementos que lo conforman, así la manera en que le afecta tanto las sombras como las luces.



Figura 50- "Cetro". Zoé Román Cazalla, 2021.

En este apartado también aparece los jeroglíficos grabados en el arma en el cual podemos encontrar el nombre de *Ma'at* y el ojo de Horus en la parte de la cuchilla superior y el nombre de Apep en la parte baja de la lanza, así como un plano detalle que los hace un poco más visibles.

El siguiente prop está asociado al personaje de Apep. Puesto que en la iconografía egipcia no aparece que este antagonista posea ningún objeto, el silueteaje sirvió para probar diferentes formas del arma, partiendo de que era una prótesis.

Los primeros fueron un poco simples para el personaje, puesto que no está dotado de muchos elementos, por lo que probar con las cuchillas de las hachas fue un acierto, ya que se realizaron diseños más atractivos visualmente y funcionales.



Figura 51- "Siluetas Hacha". Zoé Román Cazalla, 2021.

La elección de este apartado fue la silueta con mayor tamaño situada en la derecha, puesto que era la que mejor resultado le aportaba al personaje.

Después de esa elección se hicieron las pruebas de color. En esta sección se probaron diferentes combinaciones acordes con el personaje, para crear una buena armonía. Al principio se pensó en el arma completa de hierro, pero como con el cetro de Sekhmet, un prop al completo del mismo color y material da una visión poco trabajada del objeto. Por lo que se realizaron diferentes opciones de color, de material y de combinaciones que abrieron paso a la idea final.



Figura 52- "Pruebas de Colo Hacha". Zoé Román Cazalla, 2021.

Una vez realizadas estas pruebas y elegida la composición final, se crea un arte final donde se ven de manera detallada los elementos que lo componen.



Figura 53- "Pruebas de Colo Hacha". Zoé Román Cazalla, 2021.

En este arte final se aprecian los materiales elegidos, como el hierro y el lapislázuli de la base, que combinan con las armaduras del protagonista que llevará este prop. También se aprecian los grabados, decorados con pintura

rojiza, que se encuentran en el centro de las cuchillas de hierro, donde se puede traducir el nombre del Duat, hasta los grabados metálicos posicionados en la base de la prótesis, donde se encuentra el nombre del principal enemigo del antagonista, Ra.

4.2.3. Escenarios

Para este apartado también se sigue el mismo procedimiento que los props. Para el Templo de Karnak primero realicé los thumbnails o siluetas, pero con tintas planas de diferentes colores dependiendo de la profundidad del objeto, de esta forma se puede apreciar una imagen más clara.

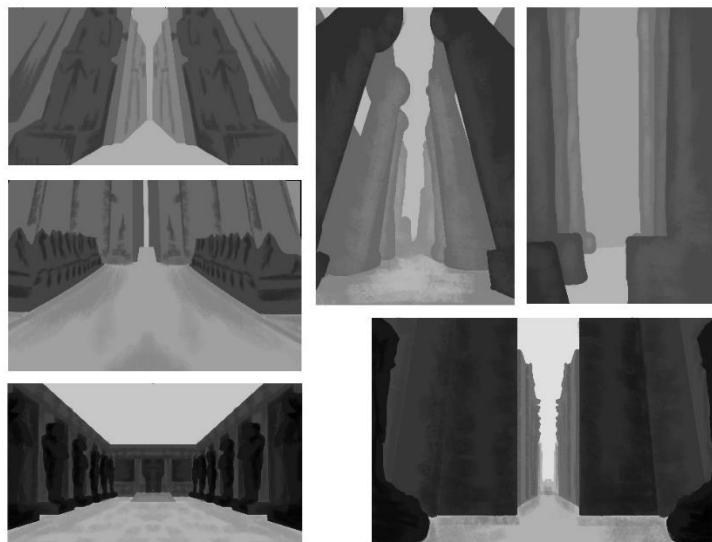


Figura 54- "Siluetas Templo de Karnak". Zoé Román Cazalla, 2021.

Una vez visualizado el conjunto del escenario, en un primer momento se eligió el escenario que se encuentra el primero arriba a la izquierda, esto llevó a unas pruebas de color y un arte final inacabado por el descontento con el resultado que se iba teniendo.

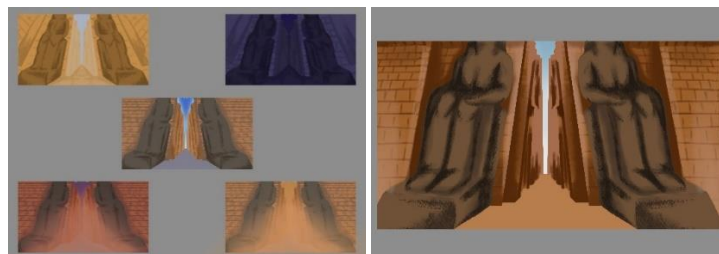


Figura 55- "Prueba IV". Zoé Román Cazalla, 2021.



Figura 56- "Prueba V". Zoé Román Cazalla, 2021.

Este resultado me hizo volver sobre mis pasos para poder comenzar de nuevo. En el segundo intento se eligió la silueta situada en el borde inferior izquierdo, correspondiente al templo de Ramses III que se encuentra dentro del

templo de Karnak, ya que desde el comienzo tiene una buena perspectiva, elemento fundamental para un escenario.

Después de esa elección se hicieron las pruebas de color que fueron necesarias hasta tener unas pruebas coherentes que den opciones para un buen resultado y no volver a caer en el mismo error anterior.

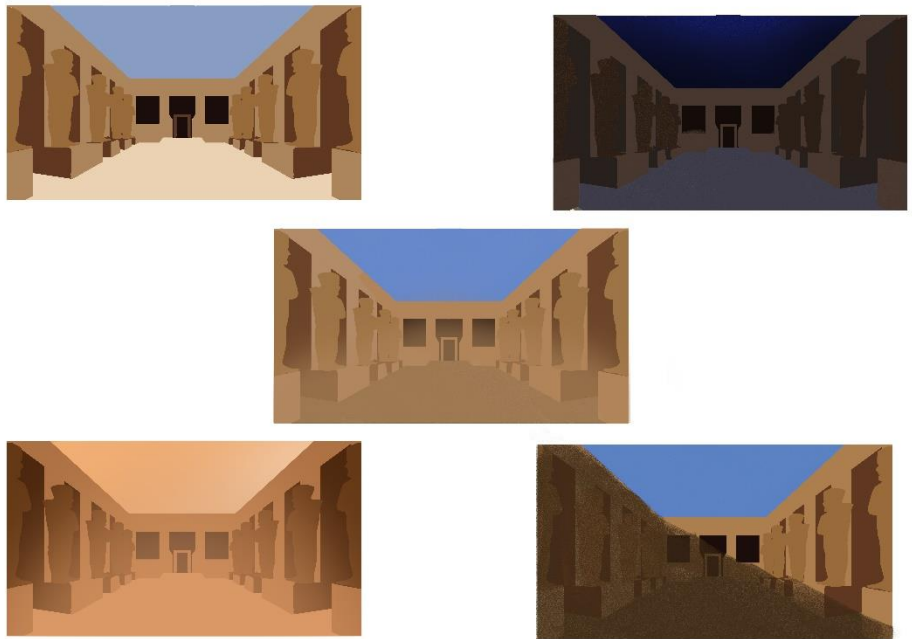


Figura 57- "Pruebas de Color Templo de Karnak". Zoé Román Cazalla, 2021.

Una vez visualizadas las diferentes opciones, se elige la imagen de la esquina inferior derecha, y se realiza el arte final donde se añadieron los detalles, las luces respectivas de la hora correspondiente y las sombras que estas luces ocasionan.



Figura 58- "Templo de Karnak". Zoé Román Cazalla, 2021.

En este apartado se modificaron algunos tonos como los de las piedras, ya que en las imágenes de referencia no eran tan rojizos, se hicieron los degradados y texturas acordes con el tipo de material que dieron un resultado muy acertado comparando con la anterior elección.

El segundo escenario, las pirámides de Guiza, fueron mucho más sencillas y divertidas de crear. Primero, como con todos los procesos, se realizaron las siluetas, como he dicho antes, con diferentes tonalidades de grises para diferenciar las masas.

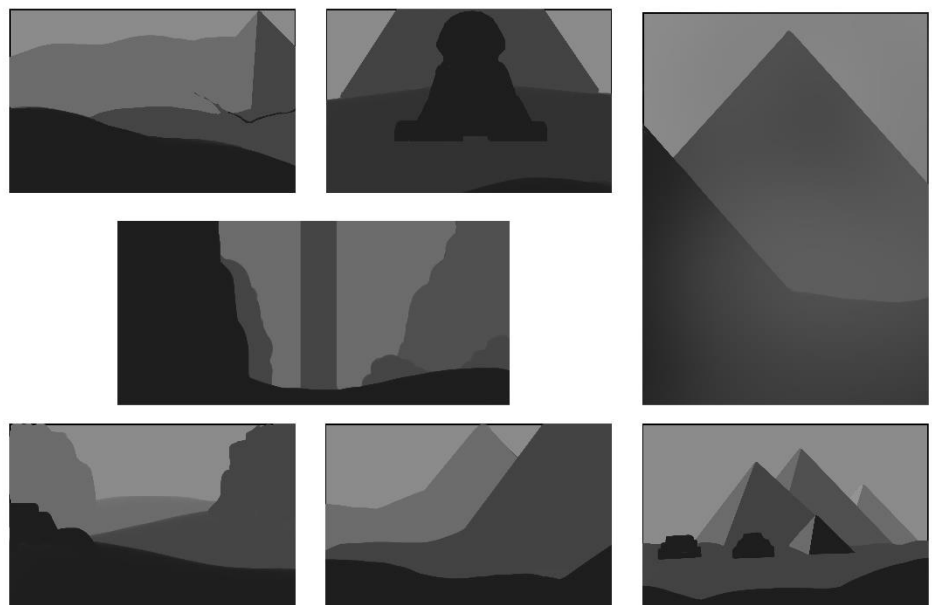


Figura 59- "Siluetas Pirámides de Guiza". Zoé Román Cazalla, 2021.

En estas siluetas probé diferentes perspectivas y ángulos de la necrópolis de Guiza y algún escenario recóndito del desierto, pero volví a pecar de mala elección con la silueta situada en la parte inferior izquierda. Esta, a priori, no resulta una mala elección, pero a medida que iba creando, dibujando y añadiendo sombras y luces me pareció más un paisaje rocoso de Estados Unidos que un paisaje del Antiguo Egipto.

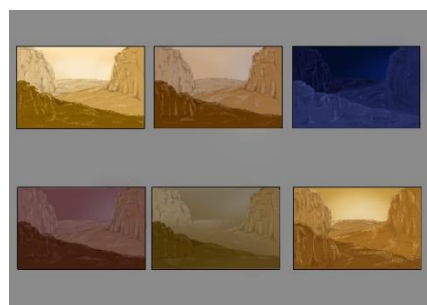


Figura 60- "Prueba VI". Zoé Román Cazalla, 2021.



Figura 61- "Prueba VII". Zoé Román Cazalla, 2021.

Por lo que volví, otra vez, al comienzo y la elección final fueron las seis pirámides principales situadas en la imagen de la esquina inferior derecha, paisaje mucho más representativo y acertado, ya que es el escenario final de la historia.

Después de ello, hice las pruebas de color intentando representar diferentes horas del día, con tormenta de arena y sin ella.

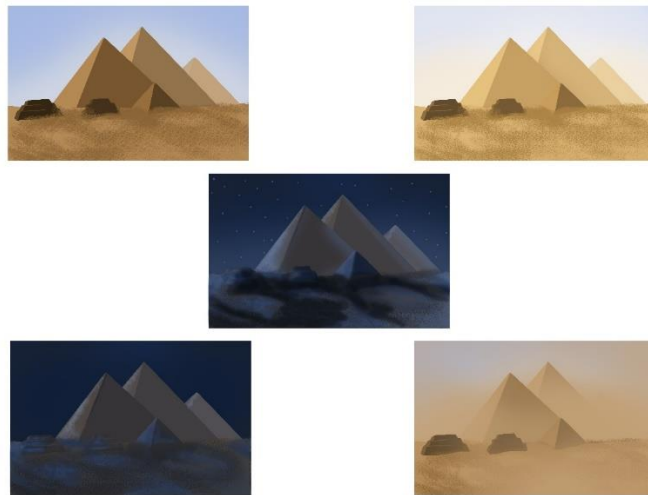


Figura 62- "Pruebas de Color Pirámides de Guiza". Zoé Román Cazalla, 2021.

Por último, se eligió la prueba de color más acertada, que fue la de la esquina inferior derecha, y se realizó el arte final.

Para ello se ilustraron las pirámides con todos sus detalles, cuidando de las proporciones y las distancias entre ellas, haciendo que fueran lo más reales posibles, y, finalmente, con el pincel difuminador y un pincel de salpicadura, se pudo crear la sensación de tormenta de arena.



Figura 63- "Pirámides de Guiza". Zoé Román Cazalla, 2021.

Comparando este resultado con el anterior, creo que dio mucho mejor resultado y fue una buena elección la de comenzar de nuevo.

5. CONCLUSIONES

En primer lugar, tras haber finalizado este proyecto y teniendo una imagen sobre el conjunto del resultado final, he de decir que he quedado satisfecha con el resultado, tanto por cumplir con los objetivos iniciales de manera satisfactoria como por haber notado una mejora técnica y de estilo de *concept*, ya que el curso pasado cursé la asignatura de *Concept art* impartida por Francisco de la Torre y sentí que el proyecto presentado no estaba a la altura de la formación adquirida. Al ser el segundo proyecto realizado en este ámbito, partiendo de la formación adquirida en esa asignatura y gracias también a los referentes que he tenido, he adquirido una notable mejora en comparación con el anterior, tanto en técnica como en presentación. La presentación de los resultados en forma de *artbook*, permitirá incorporarlos a de un porfolio que mostrar más adelante a las empresas del sector.

He disfrutado mucho con el proceso y desde que cursé la asignatura de *concept art*, quedé embaucada por este ámbito, sabiendo que quería dedicarme a ello profesionalmente. Ha sido un viaje satisfactorio, ya que, como he dicho anteriormente, he notado una gran mejora en mi técnica y para ser un comienzo, se han cumplido mis expectativas. Seguiré trabajando en el proyecto para poder mejorarlo, ampliarlo y seguir aprendiendo.

Por otra parte, al comparar los resultados con los referentes profesionales, siempre me ha invadido la sensación de no haber alcanzado un nivel de calidad gráfica similar. Aunque era consciente de que esos resultados se adquieren con años de práctica y yo apenas comienzo, esto me genera un sentimiento agri dulce. Todavía me queda mucho que aprender y muchos años de práctica por lo que comenzaré realizando un máster especializado para poder dominar más conceptos y técnicas profesionales.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Monografías:

DAMIANO, M. (2005). *Guía arqueológica de Egipto y Nubia*. Editorial Alma.

MOLES, A. (1981). *L'image – communication fonctionnelle*. Casterman

Webgrafías:

Arteneo. *Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante?* Madrid, España: Arteneo Imagen, S.L., 2015. [Consulta: 2021-28-5]. Disponible en: <<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>>

Cortés, J. *El Arte de Aleksí Briclot-Concept Art*. Madrid, España: Notodoanimacion, 2018. [Consulta: 2021-6-6]. Disponible en: <<https://www.notodoanimacion.es/el-arte-de-aleksi-briclot/>>

CULTURA 10. *VESTIMENTA EGIPCIA » Sus características, clasificación y evolución*. Valencia, España: Marchatic, S.L.U., 2018. [Consulta: 2021-14-7]. Disponible en: <<https://www.cultura10.org/egipcia/vestimenta/>>

DARKEST, D.G. *La importancia del Lore en los escape room*. Madrid, España: The Darkest Room, 2020. [Consulta: 2021-16-7]. Disponible en: <<https://thedarkestroom.com/2020/01/28/la-importancia-del-lore-en-los-escape-room/>>

FRANCO, J. C. *DIOSA SEKHMET: Diosa de la Venganza Divina, la Conquista y la Guerra*. Alphapedia, Enciclopedia Libre, 2020. [Consulta: 2020-14-12]. Disponible en: <<https://alphapedia.net/sekhmet/>>

JOSO, E. *Concept Art. El arte secuencial a tu alcance*. Escola Joso, Centro de cómic y artes visuales, 2014. [Consulta: 2021-20-7]. Disponible en: <<https://escolajoso.es/concept-art/>>

MARRULL, D. R. *Por qué la daga de Tutankamón es de origen extraterrestre*. Barcelona, España: La Vanguardia Ediciones, S.L.U, 2017. [Consulta: 2021-14-7]. Disponible en: <<https://www.lavanguardia.com/cultura/20171205/433439495625/tutankamon-daga-meteorito.html>>

MAKERSPLACE. *About Marc Simonetti*. San Francisco, California: Onchain Labs, Inc. [Consulta: 2021-6-6]. Disponible en: <<https://makersplace.com/marcsimonetti1/about/>>

MCQUE, I. *Ian Mcque*. Concept artist/Illustrator. Edimburgo, Reino unido: Artstation, 2021. [Consulta: 2021-6-6]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/mcque65>>

- MYRDDYN. *Apep, Apofis*. Egiptomaníacos, 2016. [Consulta: 2021-7-6]. Disponible en: <<https://egiptomaniacos.foroactivo.com/t14601-apep-apofis>>
- NUTS. *Cedric Peyravernay concept artist*. Roma, Italia: Nuts Computer Graphics, 2018. [Consulta: 2021-6-6]. Disponible en: <<https://www.nutscomputergraphics.com/en/inspirational/cedric-peyravernay-concept-artist-2/>>
- CENTRO PÍXELS. *¿Qué es Concept Art?*. Bizkaia, Bilbao: Centro Píxels, 2019. [Consulta: 2021-28-5] Disponible en: <<https://centropixels.com/que-es-concept-art/>>
- SINJANIA, F. P. E. *Cómo elaborar fichas de personaje*. Pola de Siero, Asturias: Sinjania, formación para escritores, 2011. [Consulta: 2021-3-6]. Disponible en: <<https://www.sinjania.com/como-elaborar-fichas-de-personaje/>>
- THOSE, R Y LÓPEZ, F. *Apofis*. Egiptología, org: La tierra de los faraones, 2015. [Consulta 2020-20-12]. Disponible en: <https://egiptologia.org/?page_id=1895>
- TORRES, J. M. *Pirámide de Jafra (Kefrén, Khafre)*. Egiptomanía. [Consulta: 2021-15-7]. Disponible en: <<http://www.egiptomania.com/piramides/jafra/default.htm>>
- VARELA, R. *Prop*. Geekno, 2019. [Consulta: 2021-3-6]. Disponible en: <<https://www.geekno.com/glosario/prop>>
- WANG, S.C. *Steve Chihnsuan Wang*. [Consulta: 6 de junio de 2021]. Disponible en: <<https://www.linkedin.com/in/steve-chihnsuan-wang-9417b248/?originalSubdomain=ca>>
- WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Antiguo Egipto*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-21-7]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Antiguo_Egipto&oldid=136918388>
- WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Apofis (mitología)*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2020-20-12]. Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Apofis_\(mitolog%C3%ADa\)&oldid=135534282](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Apofis_(mitolog%C3%ADa)&oldid=135534282)>
- WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Assassin's Creed: Origins*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc., 2021. [Consulta: 2021-13-7] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Assassin%27s_Creed:_Origins&oldid=132740225>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Gran Esfinge de Guiza*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-15-6]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gran_Esfinge_de_Guiza&oldid=136512672>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Gran Pirámide de Guiza*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-15-7]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gran_Pir%C3%A1mide_de_Guiza&oldid=136968626>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Maat*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2020-14-12]. Disponible en:
<<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Maat&oldid=135638032>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Pirámide de Micerino*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-15-7]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pir%C3%A1mide_de_Micerino&oldid=136538880>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Portfolio*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-3-6]. Disponible en:
<<https://es.m.wikipedia.org/wiki/Portfolio>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Red Dead Redemption*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-13-7]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Red_Dead_Redemption&oldid=136988653>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Religión del Antiguo Egipto*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-21-7]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Religi%C3%B3n_del_Antiguo_Egipto&oldid=137033234>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *God of War (Serie)*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-20-7]. Disponible en:
<[https://es.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(serie\)#Colecciones](https://es.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(serie)#Colecciones)>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Uadi*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-14-7]. Disponible en:
<<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Uadi&oldid=136141092>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Videojuego de acción-aventura*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-4-6]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_acci%C3%B3n-aventura&oldid=136878277>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Videojuego de mundo abierto*. San Francisco, California: Fundación Wikipedia, Inc. [Consulta: 2021-4-6]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_mundo_abierto&oldid=136095740>

YAGÜE, N. *Nacho Yagüe*. Barcelona, España: Artstation, 2021 [Consulta: 2021-6-6]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/nachoyague/profile>>

Existe un tratado mitológico, “Libro de la destrucción de Apep”, recogido en el papiro Bremmer-Rind.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1- DAMIANO, M (2005). *Guía de arqueología de Egipto y Nubia*, Fotografía. 363x499px. Recuperado de:
<<https://www.amazon.es/Biblioteca-Egipto-arqueol%C3%B3gica-Egipto-Nubia/dp/8441321329>>

Figura 2- TEO, H. (2019). *Enviroment Story Sketches*. Pintura digital. 1920x1460px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/artwork/g2e93Q>>

Figura 3- AZEVEDO, M. (2016). *Character exploration*. Pintura digital. 1920x1357px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/artwork/z51gL>>

Figura 4- CHINHSUAN WANG, S. (2017). *Mother of Huskies*. Pintura digital. 1920x2321px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/artwork/GLYzN>>

Figura 5- MCQUE, I. (2015). *Approaching Serra Station*. Pintura digital. 1417x599px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/mcque65>>

Figura 6- BRICLOT, A. (2016). *Ragnarok Fried Hela*. Pintura digital. 1400x596px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/artwork/oODAE0>>

Figura 7- PEYRAVERNAY, C. (2018). *Love, death & robots. Sonnie's Edge. Esp. 01*. Pintura digital. 1100x1001px. Instagram. Recuperado de:
<<https://www.instagram.com/p/By7SRvWjrub/>>

Figura 8- PEYRAVERNAY, C. (2015). *Dishonered. Assassins Daud*. Pintura digital. 1509x1555px. Artstation. Recuperado de:
<<https://www.artstation.com/artwork/g8BBQ>>

Figura 9- YAGÜE, N. (2020). *Aristocrazy: chamaleon room*. Pintura digital. 1900x1136px. Artstation. Recuperado de: <<https://www.artstation.com/nachoyague/profile>>

Figura 10- SIMONETTI, M. (2016). *Nacidos de la Bruma*. Pintura digital. 1280x464px. Caballero del árbol saliente. Recuperado de:
<<https://caballerodelarbolsonriente.blogspot.com/2016/09/nacidos-de-la-bruma-magia-y-epica-en-un.html>>

- Figura 11-** UBISOFT. (2017). *Assassins Creed Origins*. Pintura digital. 900x506px. Ubisoft. Recuperado de:
<<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/origins>>
- Figura 12-** SONY. 2018. *God of War*. Pintura digital. 1366x768px. Vida Extra. Recuperado de:
<<https://www.vidaextra.com/accion/god-of-war-asi-suena-kratos-en-castellano-vs-espanol-latino-y-otros-siete-idiomas-mas>>
- Figura 13-** GAMES, R. (2013). *Grand Theft Auto V*. Pintura digital. 1920x1080px. Epic Games. Recuperado de: <<https://www.epicgames.com/store/es-ES/p/grand-theft-auto-v>>
- Figura 14-** GAMENS, R. (2018). *Red Read Redemption II*. Pintura digital. 1024x1024px. PlayStation Store. Recuperado de: <https://store.playstation.com/es-es/product/EP1004-CUSA08519_00-REDEMPTIONFULL02>
- Figura 15-** ANÓNIMO. Sekhmet. Pintura digital. 1200x2623px. Wiquipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de: <<https://ca.wikipedia.org/wiki/Sekhmet>>
- Figura 16-** ANÓNIMO. *Serpiente Uraeus*. Fotografía. 497x750px. Pinterest. Recuperado de: <<https://www.pinterest.es/pin/524528687854317586/>>
- Figura 17-** ANÓNIMO. *Ankh*. Anónimo. Fotografía. 258x450px. Amazon. Recuperado de: <<https://www.amazon.com/-/es/decoraci%C3%B3n-decorativa-misticismo-herogl%C3%ADficos-estabilidad/dp/B07BX656MM>>
- Figura 18-** ANÓNIMO. *Apep*. Fotografía. 500x463px. Wiki mitología. Recuperado de: <<https://mitologia.fandom.com/es/wiki/Apep/>>
- Figura 19-** ANÓNIMO. *Mapa Templo de Karnak*. Mapa digital. 657x720px. Pinterest. Recuperado de: <<https://www.pinterest.es/pin/430586414348275659/>>
- Figura 20-** ANÓNIMO. *Templo de Karnak*. Fotografía. 512x288px. Vamos Viajando. Recuperado de: <<https://www.vamos-viajando.com/guia-de-viajes/el-templo-de-karnak>>
- Figura 21-** ANÓNIMO. *Gran Esfinge de Guiza*. Fotografía. 1200x675px. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Gran_Esfinge_de_Guiza>
- Figura 22-** ANÓNIMO. *Pirámide de Menkaura y Pirámides de Reinas*. Fotografía. 1280x853px. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_de_Micerino>

Figura 23- ANÓNIMO. *Pirámide de Jafra*. Fotografía. 1280x960px. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_de_Kefr%C3%A9n>

Figura 24- ANÓNIMO. *Gran Pirámide de Guiza*. Fotografía. 1200x737px. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Gran_Pir%C3%A1mide_de_Guiza>

Figura 25- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Sekhmet*. Fotografía. 543x427px.

Figura 26- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Apep*. Fotografía. 12600x8910px.

Figura 27- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Cetro Sekhmet*. Fotografía. 2550x1700px.

Figura 28- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Hacha Apep*. Fotografía. 10753x8910px.

Figura 29- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Pirámides de Guiza*. Fotografía. 2550x1700px.

Figura 30- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Moodboard Templo de Karnak*. Fotografía. 12600x8910px.

Figura 31- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Sekhmet*. Pintura digital. 12048x8910px.

Figura 32- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Vestuario Sekhmet*. Pintura digital. 12048x8910px.

Figura 33- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de color Sekhmet*. Pintura digital. 12048x8910px.

Figura 34- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Sekhmet*. Pintura digital. 12048x8910px.

Figura 35- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Expresiones Faciales Sekhmet*. Pintura digital. 12600x15235px.

Figura 36- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Poses Sekhmet*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 37- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Sekhmet II*. Pintura digital. 8910x12600px.

Figura 38- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Apep*. Pintura digital. 1920x1080px.

Figura 39- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba I*. Pintura digital. 3425x2480px.

Figura 40- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba II*. Pintura digital. 3420x2080px.

Figura 41- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba III*. Pintura digital. 1191x842px.

Figura 42- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Vestuario Apep*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 43- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Color Apep*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 44- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Apep*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 45- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Expresiones Faciales Apep*. Pintura digital. 12600x13789px.

Figura 46- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Poses Apep*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 47- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Apep II*. Pintura digital. 8910x12600px.

Figura 48- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Cetro*. Pintura digital. 1191x842px.

Figura 49- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Color Cetro*. Pintura digital. 1191x842px.

Figura 50- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Cetro*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 51- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Hacha*. Pintura digital. 1191x842px.

Figura 52- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Color Hacha*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 53- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Hacha*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 54- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Templo de Karnak*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 55- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba IV*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 56- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba V*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 57- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Color Templo de Karnak*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 58- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Templo de Karnak*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 59- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Siluetas Pirámides de Guiza*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 60- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba VI*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 61- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Prueba VII*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 62- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pruebas de Color Pirámides de Guiza*. Pintura digital. 12600x8910px.

Figura 63- ROMÁN CAZALLA, Z. (2021). *Pirámides de Guiza*. Pintura digital. 12600x8910px.

8. ANEXO

Anexo a esta memoria, se presenta un artbook que recopila los resultados y permite observarlos con más detalle.