



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Haze. Worldbuilding y concept art de entorno para un  
videojuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: García Gómez, Laura

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo es el primero de los dos volúmenes de los que consta el proyecto realizado en equipo del *concept art* para *Haze*, consistiendo en una biblia de producción de *concept art* de escenarios para un proyecto de videojuego Acción-Aventura/RPG. El trabajo, de temática fantástica, abarca desde estudios de referentes en boceto, *concept* en color e ilustraciones acabadas en 2D usando pintura digital y *photobashing* de dos regiones geográficas en desarrollo dentro de un proyecto más grande. El objetivo principal de este trabajo es representar los primeros trazos de dos entornos ficticios diferentes y establecer una base estética clara para el proyecto por medio de la ilustración y pintura, complementando la parte de diseño de personajes del tomo del recopilatorio artístico.

Palabras clave: Ilustración, *concept art*, videojuegos, fantasía, diseño de entorno, arte 2D.

## SUMMARY AND KEYWORDS

This is the first of two volumes of the collaborative concept art work for the *Haze* project, which collects environmental concept art studies for an Action-Adventure/RPG fantasy videogame project. This proposal features two different geographic regions with contrasting environments displayed through nature and building sketches, color concepts and key arts, using digital painting and photobashing. The project aims to define two different fictional environments to establish their aesthetics by using illustration and painting skills, to provide a complementary asset to another part in this artbook: character design and character props.

Keywords: Illustration, concept art, videogames, fantasy, environment concept, 2D art.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado en tu totalidad por el firmante, Laura García Gómez, alumna del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la promoción 2017 – 2022, formando parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de de València.

Este proyecto es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente en el texto.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laura', enclosed within a circular scribble. A horizontal line extends from the right side of the signature.

Fecha: 17/06/22

# ÍNDICE

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
1.1.	Objetivos .....	6
1.2.	Metodología .....	7
1.2.1.	Metodología de trabajo .....	7
1.2.2.	Cronograma .....	8
1.2.3.	Metodología para diseñar elementos en un mundo ficticio .....	9
<b>2.</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO .....</b>	<b>11</b>
2.1.	Definiendo un mundo: concepto y origen del proyecto .....	11
2.2.	<i>Worldbuilding</i> y <i>concept art</i> .....	11
2.2.1.	El arte de crear mundos – subcreación .....	11
2.2.2.	El rol de un <i>concept artist</i> .....	12
2.3.	Referentes en clave profesional / Casos de estudio .....	13
2.3.1.	Satoru Takizawa y <i>The Legend Of Zelda: Breath of the Wild</i> .....	14
2.3.2.	Jordan Grimmer .....	14
2.3.3.	James Gurney .....	15
2.3.4.	Yoko Taro, Kazuma Koda y <i>NieR: Automata</i> .....	15
<b>3.</b>	<b>DESARROLLO .....</b>	<b>17</b>
3.1.	Mapa conceptual y cronología narrativa .....	17
3.2.	Documentación y conceptualización .....	17
3.2.1.	Cómo surge <i>Ashka</i> .....	18
3.2.1.1.	A través del desierto .....	18
3.2.1.2.	Brutalismo .....	18
3.2.1.3.	El arte y herencia Amazigh .....	19
3.2.2.	Cómo surge <i>Lucerne</i> .....	19
3.2.2.1.	Hacia las profundidades del océano .....	19
3.2.2.2.	Arquitectura del hierro y eclecticismo de fin de siglo IXX .....	20
3.2.2.3.	El Art Nouveau y la esencia victoriana .....	20
3.3.	Proceso de producción artística .....	21
3.3.1.	Recopilación de referentes .....	21
3.3.2.	Estudios de referentes .....	22
3.3.3.	Producción de <i>concept art</i> en boceto .....	22
3.3.4.	Producción de <i>concept art</i> en color .....	23
3.3.5.	Proceso artístico de un edificio de referencia .....	24
3.3.6.	Proceso artístico de <i>key art</i> para un videojuego .....	26
<b>4.</b>	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>30</b>

5.	PRESUPUESTOS .....	31
6.	PREVISIÓN DE IMPACTO .....	32
7.	CONCLUSIONES .....	33
8.	BIBLIOGRAFÍA .....	34
9.	ÍNDICE DE FIGURAS .....	37

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto recoge las primeras instancias del desarrollo del entorno de *Haze*, un juego Acción-Aventura y RPG centrado en la narrativa y exploración. Este trabajo se centra en el desarrollo del entorno y *worldbuilding*<sup>1</sup> generalizado, además de la representación gráfica del comienzo de dos regiones o zonas diferentes dentro del videojuego, haciendo uso de tableros conceptuales, líneas cronológicas y representación visual del diseño de entorno creado en forma de estudios, planos, esbozos a color y arte final. Este es el primer volumen de los dos elaborados para la exploración de un proyecto más grande.

Para realizar este proyecto se ha formado un grupo de dos personas emulando formar parte de un equipo de *concept art* dentro del desarrollo de un videojuego, simulando la estructura de asignación de roles en estudios o empresas desarrolladoras, algo muy común en la actualidad en la industria del entretenimiento. En este caso la distribución del trabajo ha sido la siguiente:

- Creación y diseño de entorno y narrativa ambiental: Laura García Gómez. Diseño y Tecnologías Creativas.
- Creación y diseño narrativo de personajes y props: Lara González López. Diseño y Tecnologías Creativas.

El contenido creado en este proyecto tiene unos principios claros: la interacción entre el territorio natural y la huella humana o construcciones hechas en ellos debe ser orgánica; es decir, estos dos componentes tienen que formar un 'todo' homologado que sea representativo de ese lugar para el jugador y que cada uno de esos elementos encaje dentro de un solo 'concepto' en su mente.

Por otro lado, la calidad y resolución del material creado en el proyecto debe servir de base para el resto del estudio o equipo desarrollador, siendo legible, claro y explicativo de cara a la siguiente fase de producción.

---

<sup>1</sup> Elaboración de un mundo imaginario asociado a una obra de ficción.

## 1.1 OBJETIVOS

Los objetivos que cumplir se dividirán en generales, comunes a ambos volúmenes del proyecto, y específicos, exclusivos de este primer volumen.

### Objetivos generales

- Experimentar el proceso de construcción de un mundo imaginario, que suele estar asociado con un universo de ficción.
- Incorporarse a la dinámica de trabajo en equipo que requiere un proyecto por fases.
- Organizar de manera comprensiva el trabajo de *concept art* en forma de un recopilatorio que sirva para continuar la producción del videojuego por un equipo más grande.
- Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el grado en un proyecto de auto encargo.
- Adaptarse a un calendario de trabajo acotado, para emular el proceso de producción de un proyecto real.

### Objetivos específicos

- Plasmar la identidad de dos regiones diferentes dentro de un mundo ficticio, su medio natural y sus espacios.
- Profundizar en el arte del *worldbuilding* para crear el comienzo de una narrativa visual de mundo sólida y creíble.
- Seleccionar información sobre diferentes referentes culturales, naturales y artísticos para crear algo nuevo.
- Transmitir trazos de una historia a través de la narrativa visual de los entornos creados.
- Experimentar un proceso de trabajo de uso estándar en la industria del entretenimiento.

## 1.1 METODOLOGÍA

### 1.2.1. Metodología de trabajo

El proyecto, dotado de ambición, abarca diferentes aspectos del *concept art* a desarrollar, como son el diseño de entorno y personajes respectivamente. Al tener una gran envergadura de carga de trabajo, se decidió separar este en dos volúmenes individuales y formar el mencionado equipo de dos personas, beneficiándose así de cualidades del trabajo en equipo como sesiones de *brainstorming*<sup>2</sup>, ayuda y retroalimentación de opiniones para mejorar el contenido desde diferentes puntos de vista y complementación de obras para obtener un resultado conjunto mayor.

En el desarrollo se han seguido las pautas profesionales y herramientas marcadas por asignaturas como Preproducción de Animación, Diseño de Videojuegos, Fundamentos del Color o Ilustración Narrativa, materia en la que se empezó este proceso.

### 1.2.2. Cronograma

Al inicio del proyecto, se creó un calendario de producción con objetivo de acotar los tiempos de desarrollo del trabajo; es decir, en vez de fijar una cantidad de material que generar para la fecha de entrega del proyecto, se fijan los tiempos en los que se deben trabajar los diferentes grados del desarrollo, siendo estos los siguientes: documentación, generación de estudios de referentes, producción de *concept art* en boceto y color, creación de *key arts*<sup>3</sup> para el proyecto, redacción de memoria y maquetación del correspondiente anexo o biblia de producción.

---

<sup>2</sup> Anglicismo para lluvia de ideas.

<sup>3</sup> Arte creado con el objetivo de promocionar un proyecto o producto. Del inglés, "imagen clave".

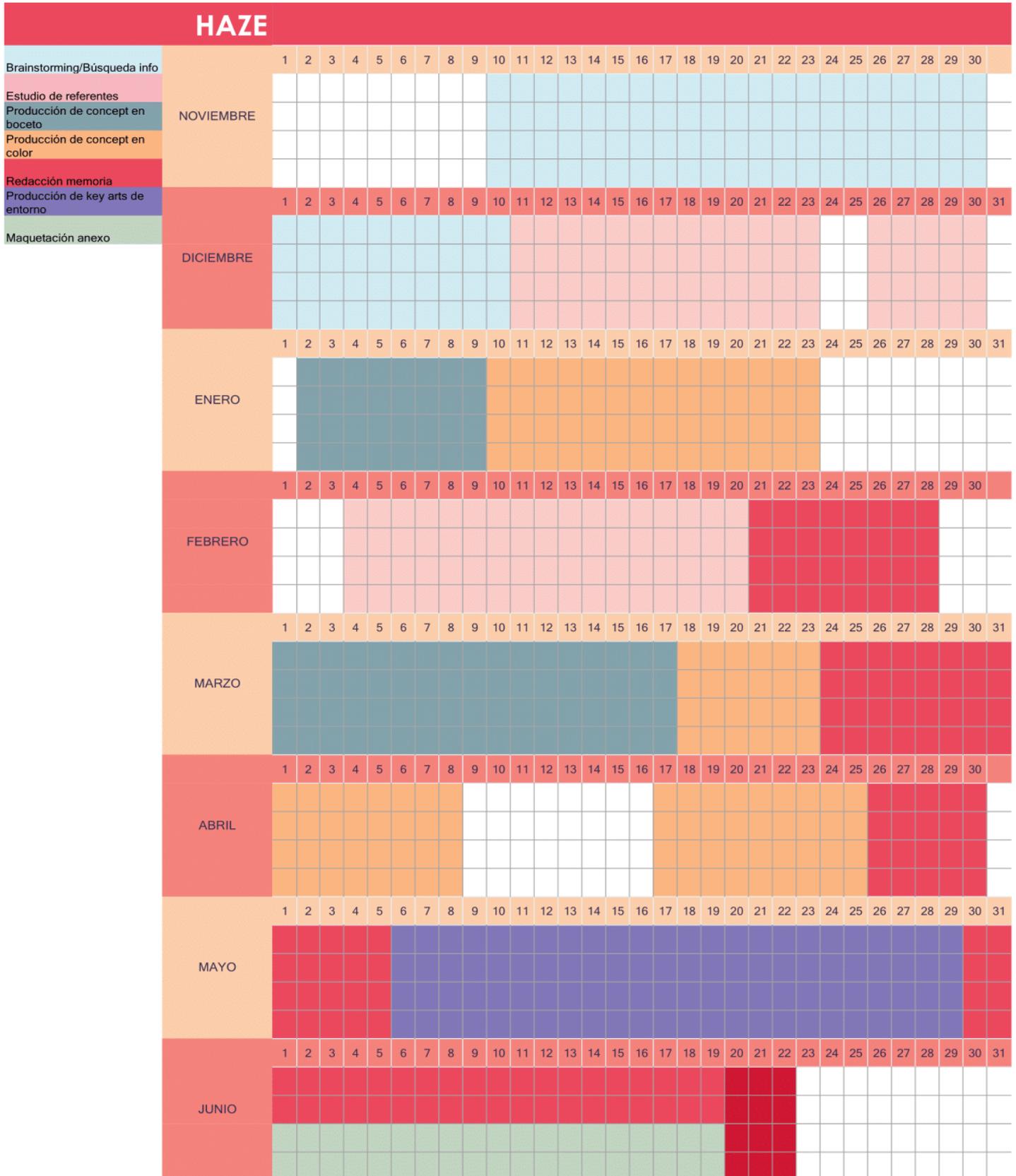


Fig 1. Calendario de producción artística

El proyecto, al haberse comenzado en una de las materias impartidas en la universidad con anterioridad, permite al equipo trabajar en la parte práctica desde diciembre, creando una base de aspecto definido para una de las regiones (*Ashka*). Así, la tarea marcada para el resto de la producción se haya en encontrar la identidad visual de su opuesto, más tarde bautizado como *Lucerne*, y producir contenido para ambos entornos por igual.

La planificación se ha llevado a cabo mes a mes, pensada para abordar proporcionalmente tanto parte práctica como parte teórica a lo largo de la producción del proyecto, redactando y recopilando gradualmente los progresos de cada mes y así, al llegar junio, parar de crear contenido de *concept art* para centrarse en la maquetación de la biblia de producción y aplicar correcciones a la memoria.

### 1.2.3. Metodología para diseñar elementos en un mundo ficticio

En este apartado más específico se explica a grandes rasgos los pasos a seguir que se han realizado para dar los primeros trazos de las dos regiones ficticias, nombradas *Ashka* y *Lucerne* respectivamente, desglosado en diferentes fases:

- **Producción de ideas y documentación:** con ayuda de varios *brainstorming* añadidos a la idea o concepto base del proyecto, se anotan ideas surgidas en varias sesiones espontáneas entre ambas integrantes del equipo y se anotan para quedarse con ellas o descartarlas más adelante. A su vez, se busca información sobre estas ideas, así como los lugares en los que se podría inspirar el proyecto para ambientar sus escenarios, relatos y características sobre culturas pasadas que pueden ser de uso y otras obras transmedia (videojuegos, cine, cómic, literatura) que inspiran la narrativa y recursos estéticos del proyecto, condensando toda esta documentación en anotaciones y varios *moodboard*<sup>4</sup> organizados para hacer uso de referencia.
- **Estudio de medioambiente y ejemplos reales:** después de documentarse y aclarar ideas básicas como saber en qué tipo de lugar se van inspirar estos lugares, se crean unos primeros estudios rápidos con ayuda del moodboard o a partir de estudios de lugares reales haciendo uso del cuaderno de bocetos. No se crea un mundo de fantasía de la nada: primero se observa el mundo real.
- **Bocetos rápidos y definición de estética:** tras estudiar dónde se van a situar estos lugares, se estudia cómo ha sido el paso de la humanidad por ellos. Ciudades, edificaciones, arte, joyas... cualquier elemento sirve para darle una imagen impactante a un paraje sin vida aparente.

---

<sup>4</sup> Tablero de inspiración.

- **Integración de elementos:** una vez se ha hecho el estudio previo tanto de paisaje ambiental como de paisaje civilizado, se integran los elementos elegidos en varios bocetos y estudios a línea y color usando herramientas de ilustración digital para dar un primer resultado que sirva de guía de cara a futuro para realizar el resto del trabajo.
- **Selección de paleta de color:** el color es la herramienta más poderosa a la hora de crear un estado de ánimo cuando el espectador ve algo en pantalla. Una vez creado el esqueleto o siluetas de los rasgos de estos dos lugares, se les dota de emoción a través del color: en base a estudios rápidos con paletas más reducidas, se averigua qué tonalidades y tipos de contraste (tono, luminancia, saturación) entre elementos de la paleta funcionan mejor para cada región, además de evaluar si el personaje se ve adecuadamente sobre un fondo o escenario o no.
- **Creación de concept e ilustraciones en estilo:** una vez creado el material suficiente que refuerce el concepto del trabajo, llega la hora de la creación de material gráfico como ilustraciones representativas de cada lugar o *key arts*, bocetos a línea y color de edificios e ilustraciones promocionales para el videojuego.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO

### 2.1 DEFINIENDO UN MUNDO: CONCEPTO Y ORIGEN DEL PROYECTO

**Las almas están hechas de humo de azufre y la humanidad, al fallecer, exhala esta sustancia de su cuerpo.**

Este concepto, el “núcleo x” del proyecto, surge a raíz de la inspiración brindada por el álbum musical *S16* creado por *Woodkid* en 2020, una producción artística sobre los contrastes y ambivalencia de la existencia humana:

El azufre (S16 en la tabla periódica) puede representar conceptos dispares: la vida, siendo uno de los componentes en seres orgánicos más importantes como el oxígeno o el hidrógeno, o como el símbolo del Diablo en la alquimia, o como ingrediente para el gas mostaza [...] Se trata del constante conflicto entre la sensibilidad y la violencia.

(LEMOINE, 2020)<sup>5</sup>

Dos conceptos contrarios, fragilidad y violencia, unidos en el humo o calima (*Haze*): un alma humana y el inflamable sulfuro, una mezcla que puede resultar en tragedia si no se trata de forma adecuada.

A raíz de este concepto base para la narrativa de mundo se crean las primeras ideas de dos pueblos diferentes los cuales han tenido una relación contraria con este fenómeno: unos, por un lado, forma parte de su vida como un elemento más de esta, y otros que persiguieron alterar el curso de la naturaleza y ahora pagan las consecuencias.

### 2.2 WORLDBUILDING Y CONCEPT ART

#### 2.2.1. El arte de crear mundos – *subcreación*

Un mundo creado por una persona a partir de su imaginación suena a una cosa propia de la infancia, sin embargo, es un método creativo usado en la gran mayoría de medios audiovisuales y literarios sean del género que sean. Incluso aquellas historias ambientadas en las situaciones más realistas y próximas al mundo real parten de la imaginación de un creador en el *Mundo Primario* que conecta con el *Mundo Secundario*, como bien establece Tolkien en su ensayo *On Fairy Stories* (1947, pág 18), acercando a este autor a la labor de Dios como creador. Este fenómeno se conoce como *subcreación*. Aunque para Tolkien las llamadas historias de hadas debían tener unos requisitos concretos para que pudiesen serlo, como es estar dotadas de rasgos narrativos como la

---

<sup>5</sup> “Sulfur has this very ambivalent meaning: It does talk about life, because it is one of the most important compounds for life like carbon, oxygen and hydrogen. But it is also the symbol of the devil in alchemy... it is used in the confection in mustard gas [...] It’s always the struggle between the tenderness and violence.” (trad. Autora)

recuperación, escapismo y consolución o el final feliz (*happy ever after*), adentrarse en el arte de la subcreación no necesariamente tiene que ser crear una historia de hadas; como bien define Mark J.P. Wolf (*Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, 2012): un mundo es una ‘entidad dinámica’ que invita al lector (o jugador, en el caso de este proyecto) a participar, creando una expansión del mundo por canales autorizados o no autorizados, es decir, estos dos mundos (primario y secundario) interactúan entre sí creando influencia entre ambos; de forma que el mundo creado a partir del real también cambia el curso de la vida tangible de una forma u otra: el arte imita a la vida y la vida imita el arte. Un ejemplo claro de este fenómeno es el efecto de novelas como *Robison Crusoe* (DEFOE, Daniel, 1719.) o *Los Viajes de Gulliver* (SWIFT, Jonathan, 1726.) que crearon una gran huella en muchos de sus lectores hasta el punto de querer recrear las aventuras de sus héroes literarios, dando lugar a las llamadas ‘robisonadas’.

En el ámbito de los videojuegos esto no es diferente. Los mundos secundarios creados a partir de la imaginación de autores, estudios y empresas crean actualmente un gran impacto en sus jugadores y éstos adquieren comportamientos o características nacidos de ellos, si bien imitando o admirando estas historias.

La clave para crear un mundo secundario según Wolf reside en crear un Gestalt de ello, mediante una descripción detallada de cómo es físicamente; con su flora, fauna y terreno, además de describir cómo es su cultura o culturas y la lengua o múltiples lenguas que se hablan en ese lugar. Ahora bien, una descripción del cascarón visual del mundo no es definir cada aspecto de éste. Se trata de crear un efecto iceberg: lo tangible y visible es una pequeña punta de lo que consiste el mundo en realidad y el lector, espectador o jugador *intuye* qué es lo que hay debajo del agua, reforzando la idea de ‘entidad dinámica’ antes mencionada que invita a participar y expandir este mundo por canales no necesariamente oficiales.

Este trabajo pretende tomar ejemplo de la creación de un mundo por medio de crear un Gestalt a raíz de la subcreación, aplicando estos conocimientos para hacer que el mundo de *Haze* comience a tomar forma.

### **2.2.2. El rol de un *concept artist***

Si crear mundos imaginarios es de por sí una labor compleja, representarlos gráficamente es otro proceso igual de complicado. Es por eso por lo que, para ayudar a los escritores o creadores a solucionar problemas de nivel gráfico, estético y funcional, se tiene a un artista o equipo de artistas que realizan estudios exhaustivos de la materia a tratar en el medio; ya sea un videojuego, animación, cómic, cine de acción real... Todos ellos son los mencionados *concept artists*. En la industria comúnmente hay dos tipos de perfiles entre ellos: uno más especialista, normalmente buscado por empresas de gran envergadura que buscan personal más específico en equipos más grandes para que se dediquen sólo a diseñar y crear en un área específica, como puede ser, por ejemplo, el

diseño 2D de entornos y sus ilustraciones. Por otro lado, existe un perfil más generalista, el cual suele ser contratado en empresas más pequeñas o *indies*<sup>6</sup>, ya que sabe manejar diferentes áreas del *concept* como la creación de un personaje desde su diseño en 2D hasta su modelado y *render* en 3D.

Según la experiencia dentro de la industria, un *concept artist* al igual que un animador o programador puede ser denominado de dos formas: *junior* o *senior*. *Junior* son aquellas personas que aún carecen de experiencia en el trabajo o son estudiantes en formación. Por otro lado, los *seniors* son artistas cuya experiencia los lleva a hacer tareas de más envergadura o que son más complejas, ya que se da por sentado que serán capaces de hacerlas en los tiempos marcados de producción. Además, los *seniors* son ofrecidos en muchas ocasiones a llevar y liderar un equipo de más artistas, convirtiéndolos en el *lead concept artist* de un proyecto. Estos términos suelen ser usados para diferenciarse entre artistas siempre cuando haya trabajadores que sean *junior* y *senior*, correspondientemente.

Un *concept artist* puede tener todo tipo de trasfondos. La mayoría vienen del mundo de las Bellas Artes y el Diseño, pero hay grandes artistas provenientes del Diseño Industrial, Arquitectura o incluso Biología y Paleontología. Sin embargo, sin importar de donde provenga el artista, es esencial tener unas determinadas nociones de fundamentos artísticos como es la anatomía, composición, teoría del color, perspectiva, etc.

## **2.1 REFERENTES DE ÁMBITO PROFESIONAL/ CASOS DE ESTUDIO**

En este apartado se analizan las influencias profesionales más notorias para esta parte del proyecto a un nivel de diseño de entorno narrativo y a nivel de técnica y resolución gráfica, explicando a grandes rasgos por qué estos artistas y equipos funcionan en la industria profesional.

---

<sup>6</sup> Anglicismo para independiente.



Fig. 2: Torre Sheikah, propiedad común en todas las regiones que ayuda a unificar la identidad del videojuego.

### 2.3.1. Satoru Takizawa y *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild*

*Zelda: Breath of the Wild*, aclamado juego de *Nintendo Switch* y más reciente entrega de la legendaria saga de videojuegos, producido por Eiji Aonuma y dirigido artísticamente por Satoru Takizawa, fue publicado por Nintendo en el año 2017. Se trata de un juego de mundo abierto y exploración en el que el mayor peso narrativo recae sobre la descripción visual de los espacios y localizaciones, los cuales están pulidos y perfeccionados a un nivel en el que, con una sola mirada, son reconocibles y cuentan una historia propia que se intuye fácilmente. Además de lo mencionado, todas estas zonas dentro del propio entorno del juego se cohesionan adecuadamente dentro de un único mundo, formando un balance ideal entre la identidad individual de estos lugares, formando parte de un todo dentro de la obra en general. Gracias a elementos comunes en todas las regiones como son las *Torres Seikah* o los santuarios con variados puzzles y pruebas que el jugador ha de superar para obtener recompensas. *Breath of the Wild* funciona excepcionalmente bien a la hora de situar y sumergir al jugador en un mundo ajeno al nuestro gracias al arte de la subcreación, ya que gracias al uso de elementos que en nuestro mundo tangible conocemos como lugares y elementos geográficos conocidos y herramientas o mecanismos reconocibles con un revés artístico y de fantasía. Así es como incita y atrapa a seguir jugando, usando la curiosidad del jugador a su favor, consiguiendo hacer que identifique cómo es una zona del juego sin esfuerzo en su temática, cómo funcionan sus mecánicas y cómo sobrevivir en ella sin usar texto.

### 2.3.2. Jordan Grimmer

Jordan Grimmer es un ilustrador paisajista y *environment concept artist* residente en Londres, conocido en redes por su habilidad y destreza con el abocetado rápido de entornos por manchas (*blocking*) y uso del color, capaz de representar estados de ánimo mediante paletas y trazos muy reducidos, atributo esencial para un *concept artist*. Además, su habilidad con técnicas como el *photobashing* o el uso del 3D en Blender para más tarde aplicarlo a una obra 2D son especialmente remarcables en sus obras de gran dinamismo, color y expresión; destacando en todas ellas por una clara intención compositiva con sus fuertes y marcadas líneas de acción en su trabajo. Sin embargo, aquello que más ha sido de ayuda al proyecto sobre Grimmer es su labor didáctica online: A través de su canal de YouTube, tutoriales escritos y redes sociales se ha podido desmenuzar un proceso artístico claro y adaptado al estándar de la industria, desde el abocetado con manchas o *blocking* para conseguir miniaturas de composiciones y siluetas de entorno concisas, uso de herramientas en Adobe Photoshop y Blender para obtener un resultado lo más cercano al profesional posible y repaso de conocimientos sobre uso de composición, pesos y color en *concept art*.

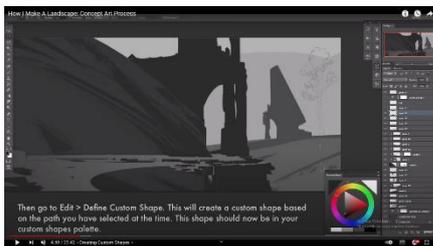


Fig. 3: Proceso creativo del artista Jordan Grimmer para su canal de YouTube.

### 2.3.3. James Gurney

Artista y autor versado en el uso de la luz y pintura tradicional y digital, retratista de imágenes 'reales' que no se pueden fotografiar, como dinosaurios, paisajes *steampunk* y magia salvaje. Gurney consigue plasmar lo imaginario como si de la realidad se tratase, haciendo que el espectador casi crea en todo aquello que sus obras representan. Conocido por sus series de libros ilustrados como *Dinotopía* (1992) o, en un ámbito más didáctico, *Realismo Imaginativo: Cómo Pintar Lo Que No Existe* (2009) o *Luz y Color* (2010).

Si bien Jordan Grimmer en el párrafo anterior aporta un método y proceso de calidad actualizado, Gurney trae consigo la forma de hacer solvente y creíble un entorno, una unidad; consejos para tener en cuenta a la hora de obtener un resultado creíble, que recae en cómo funciona la iluminación de la obra: ¿Cuál es el foco principal y secundario de luz? ¿Cómo se comporta la luz reflejada en los objetos que son representados? ¿Cómo funciona la perspectiva aérea en esta pieza? Y otras lecciones aprendidas en el Grado y aplicadas en otros trabajos de ilustración y pintura.

### 2.3.4. Yoko Taro, Kazuma Koda y *NieR: Automata*

*NieR: Automata* es un juego dirigido por Yoko Taro y desarrollado por Platinum Games, distribuido por Square Enix en el año 2017.

Este juego influye en el proyecto de una forma más específica que las anteriores pues la narrativa del juego, escrita por Yoko Taro, coincide con la visión y conceptualización original del proyecto sobre el choque entre la violencia y la sensibilidad, ya que éste cuenta una historia sobre la vulnerabilidad, la humanidad y la búsqueda del sentido de la vida de los tres androides protagonistas (2B, 9S y A2) contra la guerra sin sentido en la que se ven envueltos en un planeta solitario y en decadencia abandonado por la extinta raza humana.



Fig. 4. *NieR: Automata*: los últimos momentos de A2.

Por otro lado, no solo el tono de *NieR: Automata* es lo que influye en este proyecto: el trabajo de Kazuma Koda, director de arte de entornos, con su uso del *photobashing* más agresivo y texturas ruidosas en yuxtaposición con pinceles planos y degradados de colores base, sitúa al espectador en mundos desolados y nostálgicos en los que le hace sentir minúsculo ante una delicada sensación de soledad; todo ello sin necesidad de crear piezas muy detalladas o acabadas, tan solo representando ideas claras, rápidas y atractivas que causan un impacto visual en el jugador, atributo esencial para un *concept artist*. Este estilo inspira al mundo de *Haze* en el sentido de la transmisión de un sentido de ánimo o emoción, de ese enfrentamiento visual entre el ruido fotográfico y la pintura digital y su sensación de ligera melancolía, con intención de situar entre una delgada línea entre el mundo real y el imaginario.



Fig. 5: el arte de Kazuma Koda.

### 3. DESARROLLO

En este apartado se explorará el proceso artístico de cada fase del proyecto: desde mapas narrativos hasta arte final e ilustración promocional. Los *softwares* empleados en el proyecto son comúnmente usados por profesionales de la industria, como *Procreate*<sup>7</sup> o *Clip Studio Paint*<sup>8</sup> para abocetar o dibujar, y *Adobe Photoshop 2021*<sup>9</sup> para los acabados finales y edición con apoyo de *Blender*<sup>10</sup>, además de *Adobe InDesign 2021*<sup>11</sup> para maquetar el recopilatorio.

#### 3.1. MAPA CONCEPTUAL Y CRONOLOGÍA NARRATIVA

La creación de mundos es un proceso laborioso. Así, surge la necesidad de acotar un punto concreto de la historia del mundo ficticio que desarrollar a nivel gráfico, el comienzo de ésta, propiamente. Es decir, lo que en este trabajo se detalla son las primeras pinceladas del mundo sin explorar por el jugador aún; todo ello dentro de lo que sería una historia más grande.

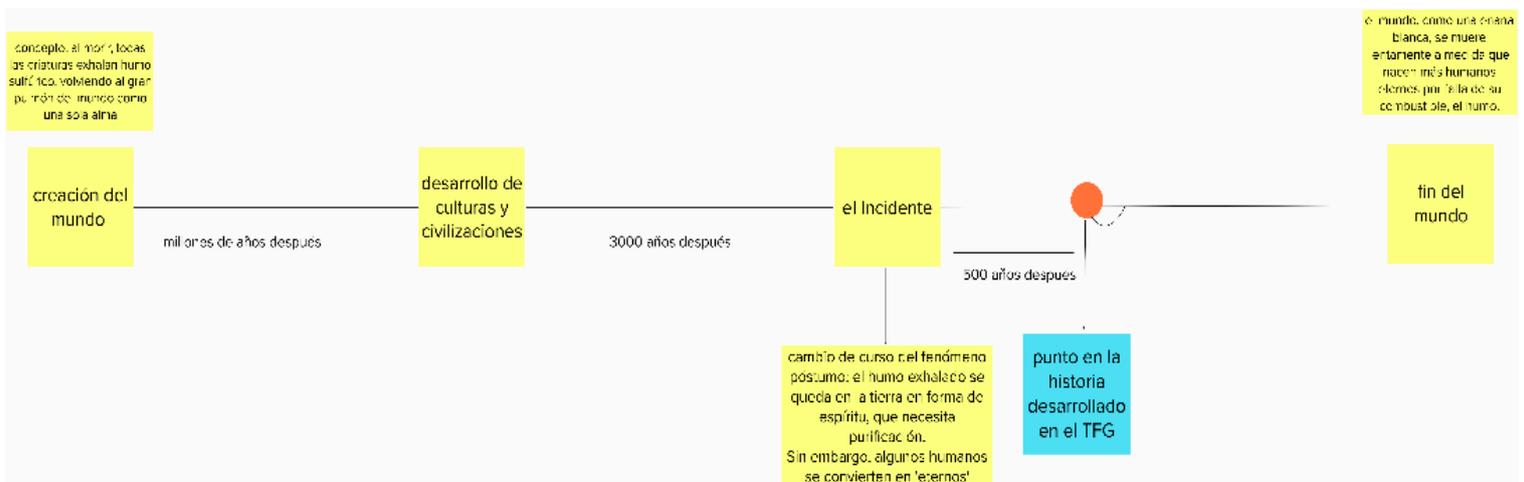


Fig. 6: Cronograma de uso interno.

#### 3.2. DOCUMENTACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN

Para el equipo de desarrollo, el mundo de *Haze* es muy amplio en sus mentes creativas, pero debido al corto periodo de creación del que se dispone, se debe acotar el contenido gráfico plasmado. Es por eso por lo que se decidió representar dos regiones dentro del mundo que crearan contraste, tanto por el medio en el que se encuentran como por la relación que tienen sus habitantes con el origen del mundo secundario, reflejado en los conceptos plasmados en el arte creado para el proyecto. Así nacen *Ashka* y *Lucerne*.

<sup>7</sup> Procreate®. (s. f.) (versión 5.2) *Procreate*. de <https://procreate.art/>

<sup>8</sup> CLIP STUDIO PAINT PRO (versión 1.10.13) (C) CELSYS Inc de <https://clipstudio.net/>

<sup>9</sup> Adobe Photoshop (versión 22.0.0) Adobe Inc® de <https://adobe.com/>

<sup>10</sup> Blender (versión 2.91.0) The Blender Foundation, <https://www.blender.org/>

<sup>11</sup> Adobe InDesign (versión 16.4.0) Adobe Inc® de <https://adobe.com/>



Fig. 7: El Nilo en el atardecer.



Fig. 8: La gran variedad de texturas y colores del Cañón del Colorado.



Fig. 9: Jardín Majorelle, Marrakech

### 3.2.1. Cómo surge *Ashka*

#### 3.2.1.1. *A través del desierto*

El medio natural de *Ashka* es un lugar basado en la mezcla de varios lugares desérticos del hemisferio norte: concretamente en los desiertos y sistemas montañosos del norte de África, la cuenca y desembocadura del río Nilo, el Gran Cañón de Estados Unidos y el Jardín Majorelle, ubicado en Marrakech. Juntando estos elementos nace el terreno sobre el que se va a desarrollar la región geográfica, combinando el terreno africano y sus montañas erosionadas denotando antigüedad y paso del tiempo, junto los vívidos colores rojizos del Gran Cañón, además de dotándole de una flora amplia que atrape el ojo del jugador.

#### 3.2.1.2. *Brutalismo*

Si el desierto es la base natural de *Ashka*, el Brutalismo es la base arquitectónica de su gente. Funcional, sencillo, imponente pero vanguardista, a pesar de la antigüedad de la tierra que habitan, los *ashkanos* siempre miran hacia el horizonte del mañana (*Assca* en lenguaje tamazigh). Edificios de gran envergadura de formas geométricas extravagantes conviven con la figura del paisaje desértico y rocoso. Gracias a la gran versatilidad de estas formas y a su intención funcional, se pueden aplicar a casi cualquier formación del terreno; ya sea una cueva, una montaña de varios niveles o la desembocadura de un río, reflejando la naturaleza adaptativa de su población.



Fig. 11: Biblioteca Geisel, California



Fig. 12: Bandera Amazigh.



Fig 13. Joyería tradicional Amazigh.



Fig 14. Llanura abisal.



Fig 15. Cuevas de Artá, Mallorca

### 3.2.1.3. El arte y herencia Amazigh

La cultura *Amazigh*<sup>12</sup>, denominada erróneamente *Bereber* por el pueblo griego posteriormente, es el alma de la región de *Ashka*. Si bien la corriente Brutalista brinda una base moderna y funcional al paisaje civilizado del desierto, su gente le da más personalidad. Aunque el Brutalismo es de por sí austero, su sentido utilitario no necesariamente debe ir unido de sobriedad. Es por eso por lo que, a la base puesta por estos edificios de gran envergadura y formas geométricas se le añaden los motivos más simbólicos de los clanes *Amazigh*: placas y acabados en orfebrería de plata de intrincados motivos, gemas desérticas de colores llamativos y grandes telas decorativas de motivos geométricos llamadas *kilims*, además de llenar sus ciudades con abundantes palmeras, cactus, matorrales y otras plantas que le dan un aspecto de riqueza al lugar.

Por otro lado, también se ha tenido en cuenta el hecho de que los múltiples clanes y tribus amazigh eran nómadas. Así, las grandes ciudades que rompen con el cielo turquesa del desierto se convierten en puntos de comercio y de estancia a corto plazo. Sin embargo, ello no quiere decir que los nómadas de los clanes *ashkanos* no tengan una forma de vida actualizada, al contrario: su tecnología avanzada con uso de su magia les permite crear habitáculos equipados fácilmente transportables.

Todos estos elementos refuerzan dos conceptos base: **ciudades inamovibles para una población nómada**, además de estar en paz con este fenómeno sobrenatural; con el fin de contrastar con su contrario: la región de *Lucerne*.

### 3.2.2. Cómo surge *Lucerne*

#### 3.2.2.1. Hacia las profundidades del océano

El medio natural elegido para desarrollar esta zona es el fondo oceánico, más concretamente las llanuras abisales del océano Atlántico, lugares caracterizados por su austeridad paisajística y valles oceánicos, plagados de bosques de algas infinitos donde la luz del sol comienza a diluirse o directamente desaparece entre las aguas y la presión del fondo marino. Por otro lado, el otro referente natural para esta zona son las ancestrales cuevas de Artá en la isla de Mallorca, caracterizadas por sus formaciones rocosas en sentido vertical de formas variadas. Este ambiente lúgubre y solitario refuerza la idea de una civilización en estancamiento y situación de retroceso, melancolía y misterio.

<sup>12</sup> *Amazigh* (o *Imazighen* en plural): Personas pertenecientes a las múltiples etnias del norte de África en la antigüedad. El nombre "Amazigh" proviene del término "hombre libre"; es por eso por lo que se prefiere este término ya que el nombre "Bereber" es peyorativo, pues significa "bárbaro".



Fig 16. Old England Building, Bruselas.



Fig 17. Abadía de Westminster, Londres

### 3.2.2.2. Arquitectura del hierro y eclecticismo de fin de siglo XIX

Si el espacio de *Lucerne* se desarrolla en las llanuras abisales y cuevas de estalagmitas rocosas, su base se halla en la arquitectura del hierro, específicamente las construcciones de jardines botánicos como el Palacio de Cristal en Madrid, Royal Kew Gardens en Londres y el Jardín Botánico Nacional de Bélgica. La esencia de *Lucerne* reside en ser una ciudad móvil oculta en el fondo marino enjaulada por estas cajas de cristal de aspecto frágil, pero de tamaño titánico, surcando la llanura abisal propulsada por las propias almas de su población, en forma de humo. Así, se crean conceptos contrarios a la región antes mencionada, *Ashka*: **Una ciudad en movimiento para una decreciente población sedentaria que paga las consecuencias de jugar con fuego.**

Por otro lado, aparte de estas cúpulas elegidas no sólo por su aspecto bello y regio si no por su transparencia, haciendo ver el contenido de su interior como si de un acuario se tratara; *Lucerne* se viste de diferentes —pero de sensaciones



Fig 18. Interior de la "Temperate House" en el Royal Kew Gardens, Londres

similares—corrientes arquitectónicas como son la arquitectura del hierro, el neogótico y arquitectura modernista posterior, haciendo un leve uso del eclecticismo del siglo XIX. Así, los edificios que tienen un significado con relación al culto o son instituciones importantes de la ciudad tendrán un tono que gire en torno al gótico mientras que, edificaciones más coloquiales como bloques de viviendas tendrán un aspecto más moderno.

### 3.2.2.3. El Art Nouveau y la esencia victoriana

Al igual que para la región de *Ashka* el arte *amazigh* es su alma, *Lucerne* se viste de los intrincados acabados artesanales del *Art Nouveau* o modernismo orgánico, con sus formas sinuosas plagados de motivos florales y naturalistas compuestos de materiales metálicos como el hierro, oro y plata, tomando

inspiración de obras artesanales como lámparas, broches y joyas, cristaleras, instrumentos musicales y orfebrería modernista para crear el propio lenguaje artístico de la región de *Lucerne* y decorar así sus calles con diferentes motivos florales que varían con el tono de cada zona de la ciudad, según el significado de la Floriografía victoriana, para dotar de trazos de *vida* (significado de la alfalfa o *lucerne* en el lenguaje de las flores victoriano) variada a pesar de su actual decadencia social y estado de melancolía.

Estos ornamentos y motivos son implementados en cada edificio de diferente forma, haciendo uso de estos en mayor o menor medida según lo importante que sea la edificación o lo poderoso que pueda ser el propietario. Esta distribución hace referencia a la estructura social por clases de países occidentales en el final de siglo XIX, dando lugar a una disposición desigual entre la población: los poderosos, menor en número, vivirán una vida de riqueza a costa del resto de la población.

### 3.3 PROCESO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Esta sección explica el curso seguido para la creación del material visual para el proyecto, aplicando la metodología mencionada en apartados anteriores y desglosando sus fases hasta llegar a una conclusión.

#### 3.3.1. Recopilación de referentes

El primer paso en el proceso de crear soluciones gráficas para el proyecto y crear los primeros trazos de lo que es la identidad de una región jugable en desarrollo. Para ello, se realizaron dos tableros de inspiración correspondientes a cada zona divididos en cuatro temas: arriba a la izquierda se situarán imágenes relacionadas con el medio natural del lugar, arriba a la derecha con edificaciones y estilos arquitectónicos acorde a la zona, abajo a la izquierda con los diferentes motivos y ornamentos emblema de la región y, por último, referentes de otros videojuegos u obras de arte. Así, estos tableros se emplean como referencia recurrente a la hora de buscar más material visual tanto de uso inspirativo como para generar contenido nuevo para el proyecto.



Fig 19. Moodboard de inspiración para Ashka.



Fig 20. Estudios del Delta del Nilo.



Fig 21. Estudio de bosques de algas.



Fig 22. Estudio de las cuevas de Artá



Fig 23. Estudios del Jardín Majorelle.

### 3.3.2. Estudio de referentes

Crear un tablero de inspiración o *moodboard* es solo el principio. En el proceso de búsqueda de identidad de estas dos regiones es necesario dar un paso más aparte de buscar inspiración y juntar fotos para el deleite del ojo humano: se debe de hacer un estudio directo de estos referentes para tomar contacto verdadero con ellos. Se estudia cómo son las formas de cada medio natural, sus líneas y contrastes, además de aprender a dibujar cada elemento de referencia para soltar mano. Así, se descubre cómo se puede dar forma a las dos regiones: las líneas del desierto son suaves, horizontales y con leves diferencias de modulación entre unas y otras, haciendo ver la erosión y el paso del tiempo.

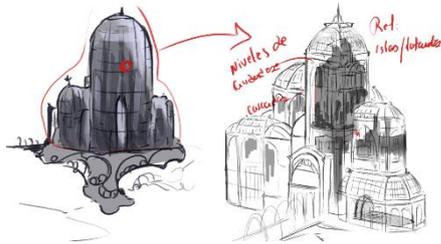
Las llanuras abisales, al ser en efecto desiertos oceánicos comparten este atributo con lo que se acaba de describir, sin embargo, al combinar el medio con las verticalidades de los bosques de algas y las formas puntiagudas y variadas de las estalactitas de las cuevas de Artá, se vislumbra un contraste entre horizontalidad versus verticalidad, además de las líneas sencillas que componen siluetas más complicadas contra líneas más complejas que forman únicas siluetas más unificadas. Por otro lado, no se puede hablar del medio natural estudiado sin hablar de la flora en ambas regiones. La flora de *Ashka* es escasa en el desierto en sí, pero las ciudades y edificios se visten de matorrales, cactus, palmeras, crasas, nenúfares y otras plantas de hojas afiladas, mientras que en los confines de la ciudad de *Lucerne* se encuentran cultivos de plantas con formas más sinuosas y caídas como las drácenas de tres colores, costillas, ficus y musgos, típicas de zonas húmedas del planeta.

El estudio previo de los estilos artísticos elegidos como referente fue una tarea más sencilla a la hora de identificar las diferencias entre ambas corrientes: el arte *Amazigh* emplea motivos geométricos que casan con las estructuras brutalistas, que se contraponen a las sinuosas y fluidas formas y motivos orgánicos y naturalistas del *Art Nouveau* de forma clara.

### 3.3.3. Producción de concept en boceto

Después de la fase previa, es hora de crear bocetos de concept sin nada especial en mente, tan solo con objetivo de crear y generar contenido tanto para el medio natural de la región y las edificaciones creadas por el ser humano por medio de la combinación y exploración de los diferentes elementos del referente previo estudiado en la fase anterior.

Así, se crean bocetos a línea y en escala de grises de las posibilidades que se exploran para ambas regiones, haciendo uso de herramientas digitales como el *photobashing* y la pintura digital.



Figuras 24 y 25: Arriba, Boceto de la cúpula exterior y estructura de *Lucerne*. Abajo, Boceto de terrazas en áticos de ciudades de *Ashka*.

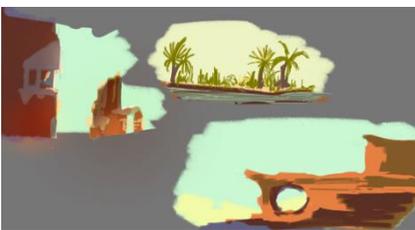


Fig 26. pruebas de color para *Ashka*.



Fig 28. Prueba final de color para *Lucerne*.

### 3.3.4. Producción de concept en color

El siguiente nivel, la definición del estado de ánimo general o personalidad de ambas regiones. El color es sumamente importante a la hora de crear entornos carismáticos y memorables para el ojo humano, y así, se escoge con cuidado cómo son ambas paletas definitivas para ambos lugares.

Al tener ambos conceptos definidos para cada región, no es difícil imaginarse qué tipo de contraste es el deseado por el equipo: es un claro caso de cálidos contra fríos, luz contra oscuridad, abierto contra cerrado. Sin embargo, aunque los clichés no sean necesariamente negativos, es propicio no caer por completo en ellos. Es por eso que el reto consiste en darle un pequeño giro a esta oposición de cálidos y fríos para que las paletas sean más carismáticas.

Para *Ashka*, en un principio se pensó en darle una gama de colores más realista, basada en estudios de fotos recogidas de *Google Earth*<sup>13</sup> y otras plataformas de fotos de stock. Sin embargo, la combinación entre estos tonos terrosos y cielos o bien cerúleos o amarillentos no combinaban del todo bien para el *setting*<sup>14</sup> de temática fantástica que el equipo tenía en mente. Aquí es donde entra en juego el Gran Cañón del Colorado. Cambiando los tonos del desierto norteafricano habituales por la variedad cromática que presenta el Gran Cañón, además de sustituir el añil de sus cielos por tonos más turquesas, se logra una combinación más interesante para el proyecto. Al saturar los tonos de la tierra, se consigue una impresión cálida del lugar a pesar de formar una paleta alrededor de un contraste entre colores complementarios.

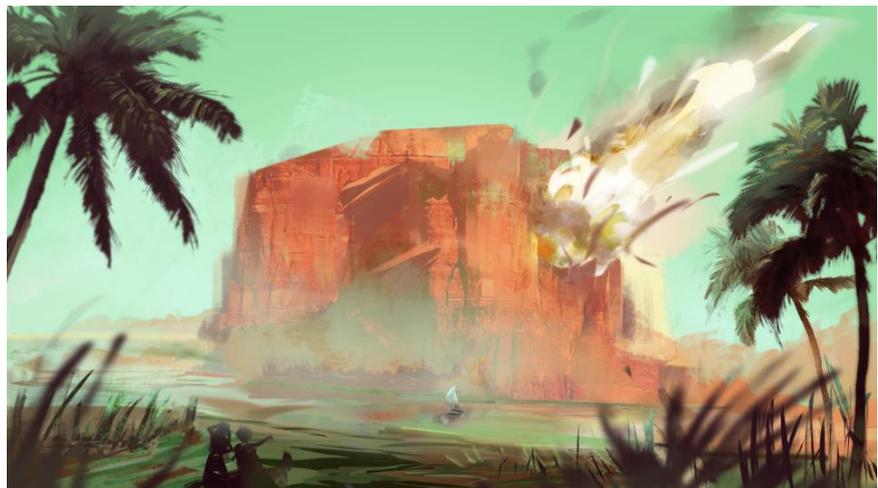


Fig 27. Ilustración promocional de concept para *Ashka*.

Por otro lado, a la hora de crear una paleta para el opuesto de *Ashka*, *Lucerne*, se pensó también en crear un contraste de complementarios para la paleta, esta vez, invirtiendo los tonos usados en *Ashka*. Sin embargo, por mucho que se probasen combinaciones, no se conseguía un resultado satisfactorio.

<sup>13</sup> Página creada por Google© que recoge en modelo 3D diferentes lugares del planeta.

<sup>14</sup> Anglicismo. Elementos que componen un escenario o lugar en el que se desarrolla la narrativa.

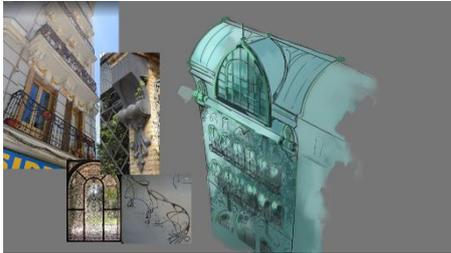


Fig 29. Modelo de casa por defecto en Lucerne.

Cogiendo inspiración de *Bioshock* (LEVINE, 2007), se encuentra una posible solución a este dilema: en vez de centrarse tanto en el contraste de tonos, la clave reside en el contraste de luminancia y saturación. Así, se crea una gama que coincide con el sentimiento ligeramente tétrico y nostálgico que se desea transmitir con el entorno, por medio de una paleta relativamente monotonal pero de amplio contraste de luz. La principal intención es representar a la ciudad de lejos como una luz tenue en el oscuro infinito de las llanuras abisales, donde apenas llega la luz, así como los peces abisales en el océano o las luciérnagas en el campo.

El *setting* de *Bioshock* es similar al de *Lucerne*, pues la narrativa se desarrolla en *Rapture*, una ciudad desgastada y enterrada por el océano en la que se ha de sobrevivir. A diferencia que *Bioshock*, *Haze* no pretende situar al jugador en un estado de ánimo tan agobiante, ya que usa una paleta de colores incluso más oscura que la elegida para *Lucerne*, en donde se ha subido un poco la luminancia a sus tonos y cambiado el color general de los edificios por un tono blanco, dotando a la ciudad de un aspecto nostálgico, desgastado y etéreo.

### 3.3.5. Proceso artístico de un edificio de referencia

Para la creación de la biblia de producción se ha producido una determinada cantidad de *concept* tanto en boceto como a color para el proyecto. En este apartado se reportan las fases por las que ha pasado una de estas piezas. En concreto, en la creación de un edificio por defecto dentro de la región de *Ashka*, que servirá de referencia para futuros conceptos bajo el apartado estético de esta región.

- **Abocetado digital**

Con ayuda de herramientas de perspectiva, se crea un boceto digital diferenciando las distintas partes del edificio, con objetivo de unificar los elementos artísticos estudiados previamente.



Fig 30.

- **Línea**

Una vez acabado el boceto, se prepara el arte a línea sin modular. Se consideró la técnica adecuada para la pieza ya que debe de servir de referencia a efectos posteriores para crear más material de concepto.

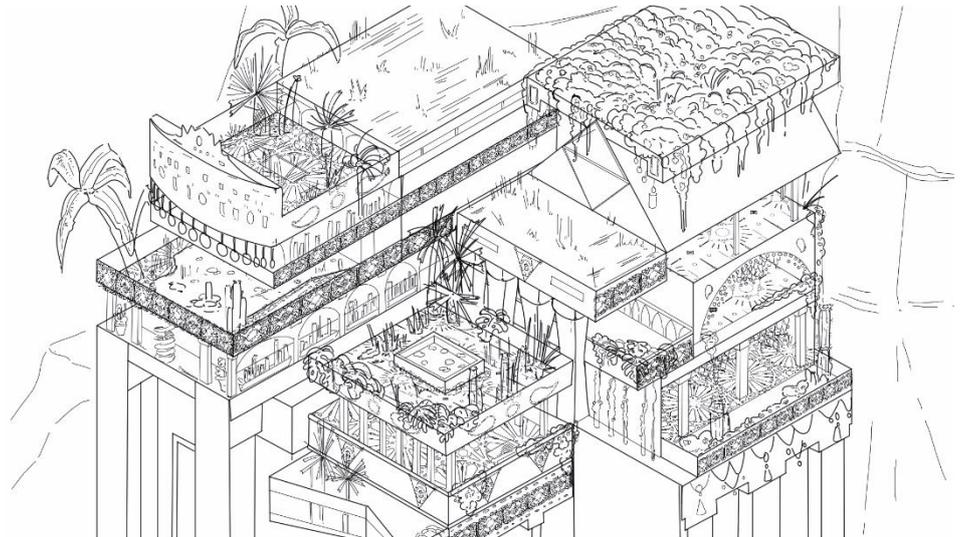


Fig 31.

- **Colores planos**

El siguiente paso es aplicar color sólido, escogiendo una gama de tonos que armonice con la paleta general del medio natural de la región.



Fig 32.

- **Resultado final**

Por último, se aplican luces y sombras para explorar cómo funcionan cromáticamente.



Fig 33.

### 3.3.6. Proceso artístico de un *key art* para un videojuego

#### ¿Qué es un *key art*?

Como todo proyecto multimedia, un videojuego debe tener una campaña de marketing adecuada para que el producto tenga una buena recepción entre el público. Es por eso por lo que se utilizan los *visual keys* o claves visuales en las que se recogen todos los elementos de identidad de marca en una sola imagen, de forma que sea reconocible para el público. Para que un *visual key* funcione, debe responder a los siguientes elementos generales:

- Asociación cromática: la marca debe ser reconocida por su paleta de colores y lo que ellos representan.
- Asociación formal: las siluetas y figuras que conforman un producto (o proyecto) deben ser fácilmente identificables por la audiencia.
- Asociación tipográfica: Normalmente, las marcas utilizan una fuente tipográfica diseñada para su uso comercial exclusivo, resultando en ser reconocidas por el público con un simple vistazo.

Estos elementos, traducidos al ámbito de la ilustración y el *concept art*, se renombran como *key art*. Ilustraciones que recogen la esencia formal, cromática y la marca de un videojuego o animación o, al menos, de uno de sus aspectos. Estas ilustraciones se pueden producir como contenido promocional de un proyecto o bien como contenido de uso interno para un equipo amplio de *concept artists* con el fin de unificar las formas, uso de identidad visual y gama cromática con el propósito de facilitar la preproducción dentro del equipo.

En este apartado se recopila el proceso artístico de cómo se crea uno para la ciudad de *Lucerne*.

- **Thumbnailing<sup>15</sup>**

En la fase de producción de *concept* se han creado previamente miniaturas o *thumbnails* con posibles escenarios del proyecto para posteriormente elegir entre estas pequeñas ilustraciones y completar un *key art* para el videojuego. En concreto, se ha elegido el número 1 entre estos bocetos:

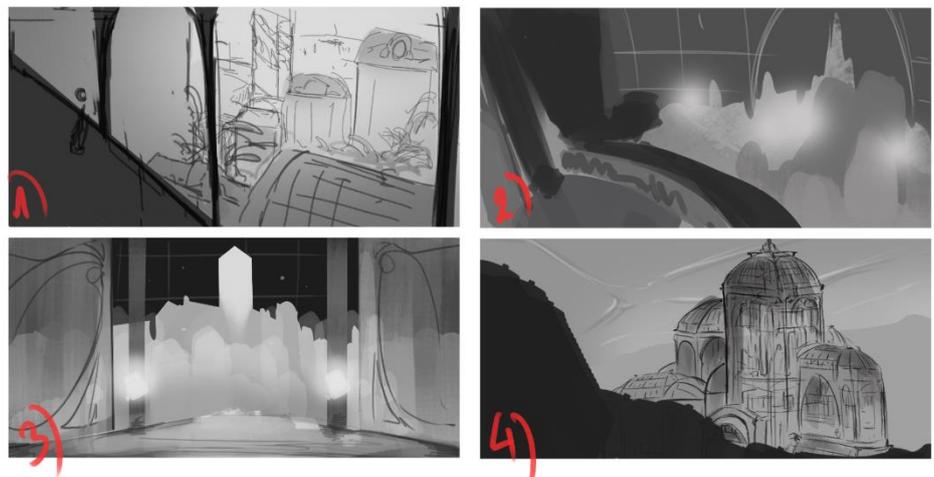


Fig. 34

- **Boceto inicial en Blender**

Para obtener una vista con perspectiva de forma rápida y eficaz basada en la miniatura seleccionada, se crea un boceto en 3D usando conocimientos básicos de *Blender* con el motivo de aplicar pintura digital en 2D posteriormente.

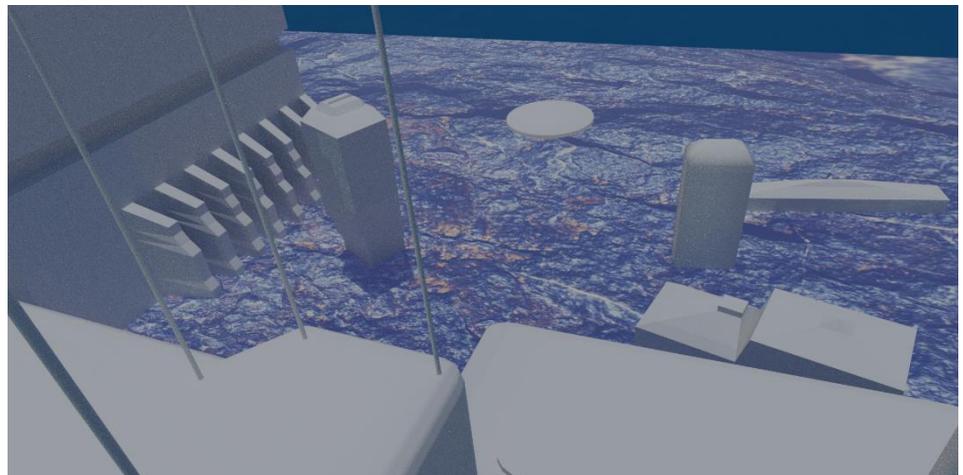


Fig. 35

<sup>15</sup> Anglicismo. Creación de miniaturas a modo de esbozo rápido para completar posteriormente.

- **Texturizado con uso de photobashing**

Una vez completado el boceto en blender, se pasa a la siguiente fase, consistiendo en añadir textura de edificios y otros relieves al boceto inicial para añadir la identidad formal a la pieza. Algunos edificios usados como material para este *key art* han sido el Old England Building (Saintenoy, 1899) y la Casa Tassel (Horta, 1984), ambos ubicados en Bruselas, Bélgica.

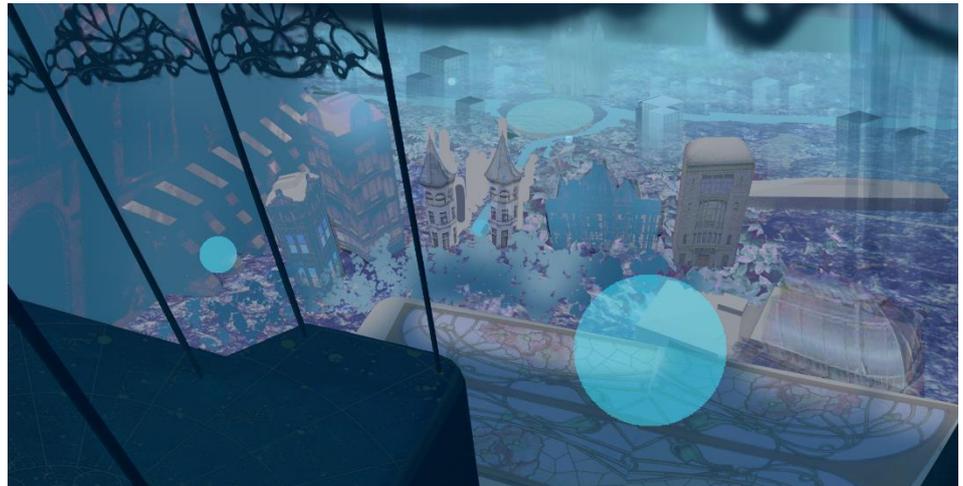


Fig. 36

- **Iluminación**

Al terminar la parte de texturizado en Adobe Photoshop, llega el momento de ajustar la iluminación de toda la pieza para mezclar todos los elementos.

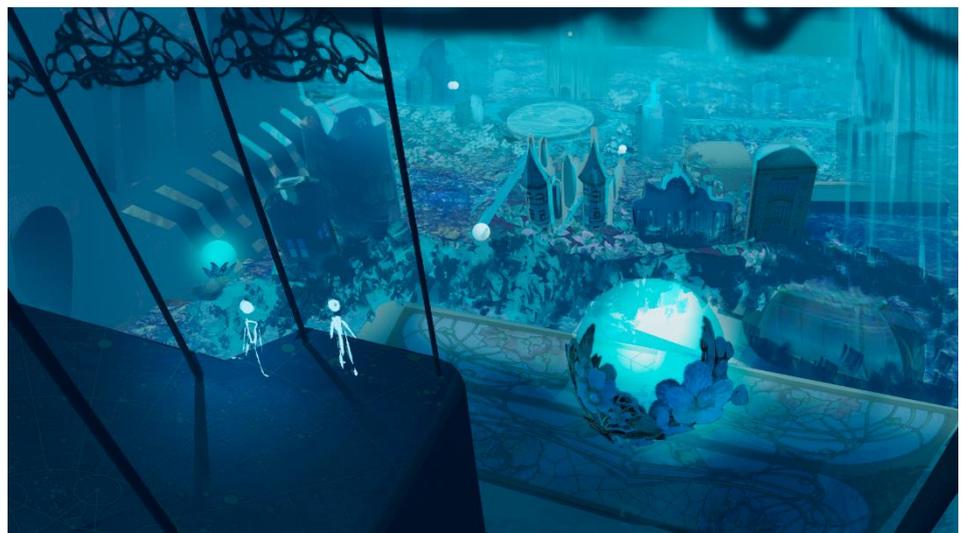


Fig. 37

- **Pintura digital y resultado final**

De todas las partes de proceso, esta es la más creativa: una vez ajustadas todas las piezas del escenario, lo único que queda es dar rienda suelta a la creatividad y renderizar con pintura digital el resto del *key art*, obteniendo el siguiente resultado:



Fig 38.

## 4.RESULTADOS

En estos momentos, el proyecto se encuentra en sus primeras fases de desarrollo. Al tratarse de un trabajo con proyección de desarrollo a largo plazo, éste es ambicioso y el TFG ha servido para iniciar el largo viaje al que se enfrenta. Aún falta por diseñar grandes partes de las regiones planteadas además de implementar otras partes de un mapa más grande, pero se ha conseguido el objetivo principal de la parte práctica, adjuntada en un anexo, que es plasmar el comienzo de la identidad de ambos lugares ficticios.

## 5.PRESUPUESTOS

Las siguientes tablas muestran el presupuesto estimado, dividido en sueldos mensuales y gastos fijos en un hipotético caso real en el que ambas integrantes del grupo fuesen contratadas por un estudio con un equipo más grande:

PRECIO POR HORA	SUELDO FIJO POR MES	DURACIÓN DEL PROYECTO	
10€/hora	1.840 €	30 meses (2 años y medio)	
			TOTAL: 3680€/mes

CATEGORÍA	UNIDADES	PRECIO/UD	MENSUAL	PUNTUAL	
<b>Equipo</b>					
Prestación PC completo	2	50	100		
<b>Software</b>					
Blender	2	0			
PainTool SAI	1	0			
Suite Adobe	2	60,49	120,98		
CLIP STUDIO PAINT PRO	1	42		42	
Procreate	2	10,99		21,98	
<b>Cuota de alta de autónomos</b>	2	351,9	703,8		
					TOTAL: 924,78 €/mes

Con la ayuda de las tablas listadas se desglosa que, en caso de que el equipo se dedicase a tiempo completo trabajando en el proyecto, el total entre el sueldo y gastos fijos por mes ascendería a 4.604,78 entre ambas integrantes.

Por otro lado, los gastos que corresponden al material creado para este volumen estarían alrededor de los 5242,39 euros (483 horas totales aproximadas a 10 euros/hora más gastos fijos), es decir, algo más de dos meses de trabajo completo dedicando 8 horas diarias.

## 6. PREVISIÓN DE IMPACTO

El trabajo, al tener una ambición amplia, dependería de encontrar un estudio más grande y disponer de un equipo conformado por más personas para convertirlo en un proyecto propiamente interdisciplinar en el que se empezase un desarrollo de proyecto de videojuego por fases.

Si se desea que *Haze* llegue a las pantallas de los jugadores y tenga un desarrollo completo, necesita que sea adoptado por un estudio de videojuegos y más tarde un publisher<sup>16</sup> para conseguir producir el videojuego.

Con todo eso de lado, es cierto que este proyecto puede servir de portfolio para ambas integrantes del equipo de este TFG para ingresar en compañías más grandes en industria y realizar otros proyectos en equipos distintos.

---

<sup>16</sup> Empresa encargada de la distribución de juegos. En ocasiones, puede hacer de productor.

## 7. CONCLUSIONES

El material producido para el proyecto refleja el propio resultado, consistiendo en los cumplimientos de los objetivos planteados al comienzo del TFG: el ensayo de construcción de mundo ficticio, ensayando el proceso de creación que conlleva. Además del cumplimiento de los objetivos principales, se han completado el resto de los objetivos en el proceso tanto de investigación como artístico, resultando en un aprendizaje adicional al del grado cursado en estos años, en complementación a la experimentación del trabajo en equipo para la realización de los dos volúmenes de *Haze*.

El desarrollo de los objetivos específicos del proyecto ha sido el previsto. El mundo en desarrollo de *Haze* ahora dispone de su primera base, dotando a dos regiones de identidad propia gracias al estudio del *worldbuilding* y de diferentes culturas y referentes, listados en apartados previos de este TFG. Además, se ha podido experimentar el proceso de trabajo siguiendo un calendario de uso estándar en la industria del entretenimiento.

A pesar de que el tiempo ha sido limitado, se considera que se ha logrado un buen trabajo como comienzo de un proyecto más grande. El proyecto está lejos de darse por terminado, pero se ha conseguido implementar los conocimientos aprendidos en el grado en un proyecto en equipo. Este TFG ha permitido indagar en el campo de interés de los integrantes, despertando la pasión para continuar estudiando el campo del *concept art* con objetivo de trabajar en equipos más grandes dentro de la industria.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

AONUMA, Eiji, 2017. *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo.

BANG (ed.), 2016. “¿Qué es un key visual? Herramienta clave de identificación de marca”, *Bangbranding.com*, 10 de agosto de 2016 (<https://bangbranding.com/blog/key-visual-clave-la-identificacion-marca/> [acceso: junio 2022]).

BERMÚDEZ, Carolina, 2020. “Conoce la arquitectura brutalista y las mejores casas inspiradas en este estilo” en *AD magazine*, 10 de diciembre de 2020 (<https://www.admagazine.com/arquitectura/arquitectura-brutalista-historia-estilo-y-principales-ejemplos-20201211-7816-articulos>) [acceso: mayo 2022]).

DEFOE, Daniel, 1719. *Robinson Crusoe*. Londres: W. Taylor.

ESCUELA DE PERIODISMO UAM (ed.), 2021. “La persistente lucha del pueblo ‘amazigh’ por no caer en el olvido” en *El País*, 29 de julio de 2021 (<https://elpais.com/masterdeperiodismo/2021-07-29/la-persistente-lucha-del-pueblo-amazigh-por-no-caer-en-el-olvido.html> [acceso: abril 2022]).

EVANS, Richard, 2010. “The Victorians: Culture and Experience in Britain, Europe and the World 1815-1914”. En *Gresham College website* (<https://www.gresham.ac.uk/watch-now/series/victorians-culture-and-experience-britain-europe-and-world-1815-1914> [acceso: abril, 2022]).

FERNÁNDEZ ROLDÁN, Laura “Llanuras abisales: qué son y características.” en *ecologiaverde.com*, 4 de marzo de 2022 ([www.ecologiaverde.com/llanuras-abisales-que-son-y-caracteristicas-2131.html](http://www.ecologiaverde.com/llanuras-abisales-que-son-y-caracteristicas-2131.html) [acceso: mayo de 2022]).

FONDATION JARDIN MAJORELLE (ed.), 2019. “THE MUSÉE PIERRE BERGÉ DES ARTS BERBERS” en *jardinmajorelle.com*. (<https://www.jardinmajorelle.com/en/the-musee-pierre-berge-des-arts-berberes/> ) [acceso: junio de 2022]).

GIBSON, Ari (Dirección de arte), 2017, *Hollow Knight*. Team Cherry.

GRIMMER, Jordan, 2018. “How I Make A Landscape: Concept Art Process” en *YouTube*, 5 de julio de 2018 ([https://www.youtube.com/watch?v=e8OPmP75HJU&ab\\_channel=JordanGrimmer](https://www.youtube.com/watch?v=e8OPmP75HJU&ab_channel=JordanGrimmer) ) [acceso: mayo de 2022]).

GURNEY, James. *Dinotopia*, 1992. Andrews and McMeel. Kansas City, Misuri.

GURNEY, James, 2009. *Imaginative Realism: How To Paint What Doesn't Exist*. Simon and Schuster USA.

GURNEY, James, 2010. *Color and Light: A Guide for the Realist* Simon and Schuster USA.

GRIFOL, Pedro, 2018. "El Gran Cañón del Colorado, entre el cielo y la tierra". En *Autoclub – La revista de los socios del RACE* en mayo de 2018 (<https://www.race.es/revista-autoclub/viajes/viajes-excepcionales/gran-canon-del-colorado/#> [acceso: abril de 2022]).

ISMAIL, Ashraf (Dirección Artística), 2017. *Assasin's Creed: Origins*. Ubisoft.

KIGER, Patrick J., 2021. "Why the Nile River Was So Important to Ancient Egypt" en *history.com* 12 de julio de 2021 (<https://www.history.com/news/ancient-egypt-nile-river>) [acceso: junio 2022]

KODA, Kazuma, 2021. *NieR Art – Kazuma Koda Works*. Square Enix Books.

LEVINE, Ken, 2007. *Bioshock*. 2K Games, Feral Interactive, Take Two, Interactive, D3 Publisher.

LIGHTHOUSE FOUNDATION (ed.). "Bosques de algas y praderas de hierba marina" en *Lighthouse foundation – Fundación para los Mares y Océanos* (<https://lighthouse-foundation.org/es/En-bosques-de-algas-y-praderas-de-hierba-marina.html> [acceso: mayo de 2022]).

LILLY, E. 2015. *The big bad world of concept art for video games. An Insider's Guide for Students*. Design Studio Press.

MARRERO ROCHA, Inmaculada / MEZIAN BENJELLOUN, Leila, 2014. *Cátedra Internacional de Cultura Amazigh*, 16 de diciembre de 2014. (<https://www.amazigh.fundea.org/es/catedra/cultura-amazigh> [acceso: diciembre, 2021]) .

QUESADA, David. 2020. "Jardín Majorelle, el oasis de Yves Saint Laurent en Marrakech" en *Arquitectura y Diseño*, 27 de agosto de 2020 ([https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/historia-jardin-majorelle-jardin-que-yves-saint-laurent-diseno-marrakech\\_4572](https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/historia-jardin-majorelle-jardin-que-yves-saint-laurent-diseno-marrakech_4572) [acceso: diciembre, 2021]).

SALAZAR-WINSPEAR, Olivia, 2020. "Politics, toxins and chemical romance: Woodkid returns with new album 'S16'", en *Encore!* 5 de noviembre de 2020

([https://www.youtube.com/watch?v=xAiy4zXKOSA&ab\\_channel=FRANCE24English](https://www.youtube.com/watch?v=xAiy4zXKOSA&ab_channel=FRANCE24English) [acceso: febrero, 2022]).

STEWART, Courtney A, 2017. "Remarkable Berber Jewelry at The Met" en *The Met Museum* el 4 de diciembre de 2017 (<https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2017/berber-jewelry-morocco-algeria> [acceso: abril 2022]).

SWIFT, Jonathan, 1726. *Gulliver's Travels*. Benjamin Motte.

TARO, Yoko, 2017. *NieR: Automata*. Square Enix.

TOLKIEN, John Ronald Reuel, 1947. *On Fairy Stories*. Nueva York, HarperCollins.

WILSON, Jamie, 2021. "Diferencias de clase en la época victoriana" en *eHow en español*, el 20 de noviembre de 2021 ([https://www.ehowenespanol.com/diferencias-clase-epoca-victoriana-info\\_113695/](https://www.ehowenespanol.com/diferencias-clase-epoca-victoriana-info_113695/) [acceso: mayo de 2022]).

WHITE, Keaton C. & ULATUS, 2018. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild- Creating a Champion*, Milwaukie: Dark Horse Books.

WOLF, Mark J.P, 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Londres: Routledge.

ZELAZKO, Alicja / Editores de la Enciclopedia Britannica, 1998. "Art Nouveau" en *Britannica* el 20 de julio de 1998. Editado por última vez el 14 de marzo de 2021 por LOTHAN, Gloria (<https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau> [acceso: mayo de 2022]).

## 9.ÍNDICE DE FIGURAS

Número	Imagen	Fuente	Página
1		Imagen propia.	6
2		<a href="https://zelda.fandom.com/wiki/Sheikah_Tower">https://zelda.fandom.com/wiki/Sheikah_Tower</a>	15
3		Captura propia.	16
4		Captura propia.	17
5		KODA, Kazuma, 2021. <i>NieR Art – Kazuma Koda Works</i> . Square Enix Books.	17
6		Imagen propia	18
7		<a href="https://www.history.com/news/ancient-egypt-nile-river">https://www.history.com/news/ancient-egypt-nile-river</a>	19
8		<a href="https://www.race.es/revista-autoclub/viajes/viajes-excepcionales/gran-canon-del-colorado/">https://www.race.es/revista-autoclub/viajes/viajes-excepcionales/gran-canon-del-colorado/</a>	19
9		<a href="https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/historia-jardin-majorelle-jardin-que-yves-saint-laurent-diseno-marrakech_4572">https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/historia-jardin-majorelle-jardin-que-yves-saint-laurent-diseno-marrakech_4572)</a>	19
10		Google imagenes	20
11		Google imagenes	20

12		Google imagenes	20
13		Musée Pierre Bergé des arts Berbères.	21
14		<a href="https://www.ecologiaverde.com/llanuras-abisales-que-son-y-caracteristicas-2131.html">https://www.ecologiaverde.com/llanuras-abisales-que-son-y-caracteristicas-2131.html</a>	22
15		<a href="https://www.abc-mallorca.es/cuevas-arta/">https://www.abc-mallorca.es/cuevas-arta/</a>	22
16		travelsignposts.com ( <a href="https://www.travelsignposts.com/destination/Belgium/Brussels/Place-Royale-to-the-Grand-Place/old-england-DSC9449">https://www.travelsignposts.com/destination/Belgium/Brussels/Place-Royale-to-the-Grand-Place/old-england-DSC9449</a> )	22
17		<a href="https://www.lonelyplanet.es/europa/inglaterra/londres/imprescindible/abadia-de-westminster">https://www.lonelyplanet.es/europa/inglaterra/londres/imprescindible/abadia-de-westminster</a>	23
18		<a href="https://edition.cnn.com/style/article/kew-gardens-temperate-house-reopens/index.html">https://edition.cnn.com/style/article/kew-gardens-temperate-house-reopens/index.html</a>	23
19		Imagen propia	24
20		Imagen propia	25
21		Imagen propia	25
22		Imagen propia	25
23		Imagen propia	26
24		Imagen propia	26

25		Imagen propia	27
26		Imagen propia	27
27		Imagen propia	28
28		Imagen propia	29
29		Imagen propia	29
30		Imagen propia	30
31		Imagen propia	30
32		Imagen propia	31
33		Imagen propia	31
34		Imagen propia	33
35		Imagen propia	33
36		Imagen propia	34
37		Imagen propia	34
38		Imagen propia	35