



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Haze. Diseño de personajes y props para un videojuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: González López, Lara

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo es el segundo de los dos volúmenes de los que consta el proyecto realizado en equipo del concept art para *Haze*.

En esta memoria se tratará el material gráfico de temática fantástica en el ámbito de los videojuegos, donde se cubren las primeras fases de exploración del diseño de dos personajes principales y sus respectivos *props*, abarcando desde bocetos en blanco y negro y estudios de paleta de color, con el objetivo de crear material de referencia como hojas de personaje, además de la elaboración de dos *key arts* para la promoción del proyecto.

Palabras clave: Videojuegos, libro de arte, ilustración digital, *concept art*, diseño de personajes, atuendos, *props*.

## SUMMARY AND KEYWORDS

The present work is the second of two volumes of the collaborative concept artwork for the *Haze* project.

This report addresses fantasy-themed artwork for videogames, to cover the first exploration phases of the design of two main characters and their respective props, producing which are developed from black and white sketches to colour keys, in order to create reference material such as character sheets as well as two key arts for the promotion of the project.

Key words: Videogames, artbook, digital art, concept art, character design, costumes, props.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado en su totalidad por el firmante, Lara González López, alumna del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la promoción 2018 – 2022, formando parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica 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 'Lara', written over a horizontal line.

Fecha: 17/06/2022

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
1.1. Objetivos.....	5
1.2. Metodología .....	6
1.2.1. Metodología de trabajo.....	6
1.2.2. Cronograma .....	6
1.2.3. Metodología aplicada al diseño de personajes .....	8
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO .....</b>	<b>10</b>
2.1. Definiendo la jugabilidad: acción-aventura y <i>RPG</i> .....	10
2.2. Fases del desarrollo de un videojuego .....	11
2.3. Los espectros estéticos de un videojuego aplicados al diseño de personajes .....	14
2.4. Diseño de personajes: contraste y variedad .....	15
2.4.1. El lenguaje de las formas.....	16
2.4.2. La simbología del color .....	17
2.5 Referentes en clave profesional/casos de estudio.....	19
2.5.1. Jen Zee y el arte de <i>Hades</i> .....	19
2.5.2. Hirohiko Araki y <i>JoJo's Bizarre Adventure</i> .....	20
2.5.3. Knight Zhang .....	20
<b>3. DESARROLLO .....</b>	<b>22</b>
3.1. Documentación y conceptualización.....	22
3.1.1. Yurde Tei'Nur: el bailarín del desierto.....	22
3.1.2. Yoann: el hechicero errante .....	24
3.2. El proceso para crear un elenco de personajes.....	25
3.2.1. Los arquetipos .....	26
3.2.2. Hojas de personajes.....	27
3.2.3. <i>Props</i> : Armas y posesiones personales.....	28
3.3. Proceso artístico de <i>key art</i> para un videojuego .....	29
<b>4. RESULTADOS .....</b>	<b>30</b>
<b>5. PRESUPUESTOS.....</b>	<b>31</b>
<b>6. PREVISIÓN DE IMPACTO .....</b>	<b>32</b>
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>33</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>34</b>
<b>9. ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>37</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto reúne las primeras fases del desarrollo visual de *Haze*, un videojuego de acción-aventura (*Action-Adventure*) y RPG (*Role Playing Game*) enfocado hacia la narrativa y exploración.

Centrado en las fases del desarrollo de la narrativa y motivaciones de dos personajes principales del videojuego, el trabajo se apoya en metodologías para la escritura de personajes, además de la exploración para su diseño visual y sus respectivos *props*<sup>1</sup> sirviéndose de esbozos, estudios de siluetas, hojas de personaje y arte final, conformando el segundo volumen de los dos elaborados para la exploración de un proyecto mayor.

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 para esta etapa del proyecto tiene un objetivo claro: los personajes que conforman el elenco principal del videojuego han de poder servir como conductores directos de la historia, tanto por medio de su personalidad, como de sus distintas metas y la narrativa visual de la apariencia de cada uno; es decir, estos tres componentes deben ser “orgánicos” y fluir con el *worldbuilding*<sup>2</sup> diseñado para este proyecto. Han de poder transmitir al jugador en un golpe de vista el propósito de cada uno y contextualizar la relación con el mundo donde se desarrollan los acontecimientos de la historia.

Así mismo, los dos personajes desarrollados para el trabajo, pese a pertenecer a dos regiones completamente distintas, deben ser un todo y tener una cohesión visual tanto entre ellos como con relación al entorno en el que se encuentran, pese a tener unas características propias y diferenciadoras.

---

<sup>1</sup> Del inglés *property* (propiedad). Término referido a cualquier elemento del escenario o del propio personaje con el que el jugador interactúe.

<sup>2</sup> Proceso de construcción de mundos imaginarios, asociados por norma general a un universo de ficción.

## 1.1. OBJETIVOS

Los objetivos a cumplir se dividen en generales, comunes en ambos volúmenes del proyecto, además de los objetivos específicos, exclusivos de este segundo 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 las distintas motivaciones de cada personaje, así como su psicología, estudiando las pautas para la creación de personajes que siguen otros autores para sus obras.
- Seleccionar documentación sobre dos culturas y tiempos históricos distintos de los que poder partir como base para el aspecto visual del elenco principal y crear algo totalmente nuevo.
- Diseñar dos personajes que resulten memorables para el jugador gracias al contraste y diferenciación entre ellos, pero que estén unificados en cierto modo.
- Transmitir la historia concebida para el proyecto por medio de la narrativa visual asociada al diseño de cada personaje y sus respectivos *props*.

## 1.2. METODOLOGÍA

### 1.2.1. Metodología de trabajo

La metodología de este proyecto es de tipo práctico y, como proyecto complejo que requiere ser abordado por fases, se vio conveniente explorar separadamente la creación y diseño de entorno y narrativa ambiental, y por otro lado, la creación y diseño narrativo de personajes y *props*, que es en lo que profundiza esta memoria además de crear el mencionado equipo de dos personas beneficiándose así de las facilidades que el trabajo en equipo aporta en un proyecto de este calibre, como son la posibilidad de hacer *brainstorming*, el desarrollo de la capacidad crítica o la comprensión de la dinámica de trabajo en equipo que se sigue en la industria, entre otros.

Durante el desarrollo se han seguido las pautas profesionales y procedimentales dictadas por asignaturas como fundamentos del color, preproducción de animación, diseño de videojuegos e ilustración narrativa, siendo esta última la materia donde se comenzó a dar forma al proyecto.

### 1.2.2. Cronograma

Al comienzo del proyecto, se elaboró un calendario de producción con el objetivo de marcar los tiempos de desarrollo del trabajo; en otras palabras, se pautó un cronograma con controles para garantizar que ambos miembros trabajaran al unísono y no se perdiera tiempo durante el intercambio los siguientes archivos e información: documentación, bocetos de estudio, conceptualización y materiales como concept art e ilustración promocional para el proyecto con el fin de dejar el mes de junio para pulir detalles del material gráfico y así poder maquetar el anexo y terminar de redactar la memoria y realizar las correspondientes correcciones.

Los objetivos mensuales a seguir se dividen en los siguientes: *brainstorming*/búsqueda de información, exploración de personaje, producción de concept en boceto, producción de hojas de personaje, redacción de memoria, producción de *key arts* de personaje y maquetación de anexo. Al haber comenzado el proyecto en una de las materias impartidas en la universidad, el equipo ha podido trabajar en la parte práctica desde diciembre, creando parte de la exploración de personaje de Yurde. Posteriormente se ha dedicado tiempo para continuar con las hojas de personaje del protagonista y se ha trabajado en el recolorado de su *key art* y cambio de paleta, para posteriormente tener una referencia de qué pasos seguir para la exploración visual y narrativa de Yoann y sus respectivas *props* para encontrar así una coherencia visual entre ambos protagonistas.

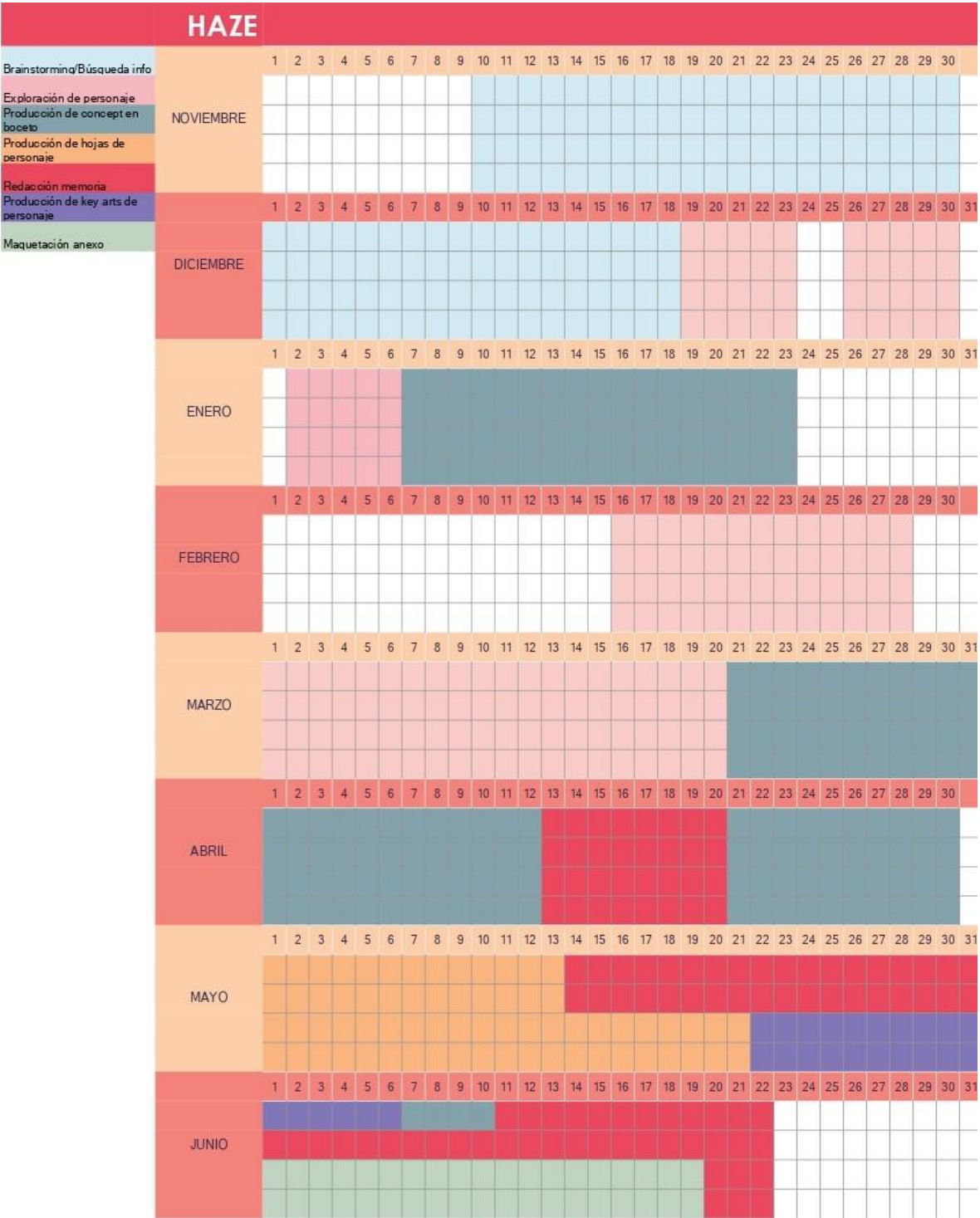


Fig. 1. Calendario de producción.



### 1.2.3. Metodología aplicada al diseño de personajes

En este apartado más especializado se explican a grosso modo los pasos que se han seguido para concebir a los dos personajes principales, llamados Yurde Tei’Nur y Yoann respectivamente, desglosados en los siguientes puntos:

- **Producción de ideas y documentación:** mediante varias sesiones de *brainstorming*<sup>3</sup> entre las dos integrantes del equipo, se anotan ideas potencialmente interesantes para engrosar la idea base con la que ya se partía inicialmente. Una vez afianzadas las ideas, pequeñas características, elementos y arquetipos de cada personaje, se elabora una frase corta que resuma las motivaciones y personalidad del personaje y se hace una búsqueda sobre culturas y periodos históricos a su vez que obras procedentes de medios varios (videojuegos, cine, cómic, literatura etc.) que sirvan como referente tanto estético como narrativo.
- **Creación de moodboards:** una vez se tienen los referentes bibliográficos a mano, se procede a montar un *moodboard*<sup>4</sup>, donde se organizará material visual que aporte alguna característica interesante al diseño del personaje. En esta etapa todo vale: personajes ficticios, atuendos, objetos con los que se encuentre relación con el personaje, tejidos, referentes de estilo, fotos o esbozos de expresiones, poses, actores, modelos etc. El objetivo es tener un recopilatorio de imágenes que sirvan de apoyo visual para todos los aspectos visuales del personaje como son su etnia, rasgos faciales, complexión, estética o *acting*.
- **Exploración de personaje y definición estética:** tras haber elaborado el *moodboard* y tener el concepto claro de cada personaje, se hacen diversos esbozos para explorar la silueta, complexión, vestimenta, peinados, facciones, expresividad y clase (ej.: mago, bailarín, viajero, rebelde, etc.) entre otros, hasta dar con un diseño del que partir para darle el aspecto definitivo al personaje.  
Lo importante de esta fase es hacer un *brainstorming* visual para sacar todas las ideas posibles. El resultado de los bocetos no busca ser atractivo, por lo que cuenta hasta el boceto más simple y rápido.

---

<sup>3</sup> Anglicismo de lluvia de ideas.

<sup>4</sup> Anglicismo de tablero de inspiración.

- **Contextualización y diseño de *props*:** para poder continuar enriqueciendo la narrativa visual de cada personaje, los *props* son indispensables. Se medita dependiendo de la necesidad de cada personaje, que objeto de valor y/o armas ayudan tanto a servir como canalizadores de la historia (ej.: una reliquia) tanto como a tener algún tipo de mecánica útil en la que cada personaje se pueda apoyar. Una vez el concepto ya está pensado, se vuelve al *moodboard* para observar los referentes y se comienza a diseñar el *prop* en diversos ángulos además de crear esquemas visuales de cómo funciona, dónde va colocado o cómo lo usa el personaje, mediante dibujos sencillos y didácticos.
- **Realización de hojas de personaje:** tan pronto se tiene el diseño final elegido, se comienza por hacer primero el *turnaround* u hoja de giro para contar con las vistas esenciales del personaje, que servirá tanto como referencia para generar más material más adelante, tanto como para que, en las fases siguientes del desarrollo del videojuego, otros departamentos del estudio puedan consultar cada detalle del personaje en todos sus ángulos, dependiendo de la tarea que tengan que realizar.

Tras tener claro el diseño, se realizan una hoja de poses y otra de expresiones cuya finalidad es dejar plasmado cómo actúa el personaje, sus manierismos, movimientos y exteriorización de sentimientos, para ayudar a otros departamentos a entender con un poco más de profundidad cómo podría ser el personaje en movimiento.
- **Selección de paletas de color:** el color juega un papel de suma importancia, puesto que ayuda a evocar sensaciones y emociones además de transmitir estados de ánimo al espectador.

Tras tener la hoja de giro o en su defecto, la vista frontal de cada personaje ya delineadas, se le atribuye a cada uno un color representativo con el que mandar un mensaje indirecto al espectador, sobre la forma de ser del personaje o su rol en el videojuego (ej. rojo = pasión, azul = serenidad, púrpura = misterio) gracias a la asociación cultural que tenemos con el significado de cada color. Ya elegidos los colores emblemáticos de cada uno, se construye una paleta que gire en torno a ese color como protagonista y se buscan otros colores que acompañen y den forma al diseño.
- **Creación de *key arts*:** después de crear una “guía de estilo” para el trabajo, se crea el cuerpo de la recopilación por medio del arte final, desarrollado previamente con ayuda de *thumbnails*, estudios de siluetas y bosquejos entre otros, para dar con la mejor forma de plasmar todas las fases anteriores en un conjunto acabado y presentable, del cual se hablará a fondo en los próximos apartados.

Fig. 2. *Dark Souls*. Captura.Fig. 3. *No Straight Roads*. Captura.Fig. 4. *Tomb Rider*. Captura.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO

### 2.1. DEFINIENDO LA JUGABILIDAD: ACCIÓN-AVENTURA Y RPG

El equipo considera importante definir el género del videojuego pese a que este proyecto solo abarca las primerísimas fases de conceptualización, ya que narratividad a desarrollar. Es por ello que tras un análisis exhaustivo de diversos videojuegos que han servido de referente en narrativa, *worldbuilding*<sup>5</sup> y jugabilidad, se ha llegado a la conclusión por consenso de ambos miembros, que los géneros de *Haze* son acción-aventura y RPG.

El género de acción y aventuras surge como fusión del género de acción, más centrado en las dinámicas de combate, la coordinación mano-ojo y la capacidad de reacción del jugador y el género de aventuras, enfocado en el mundo a explorar, la profundidad de sus personajes y la inmersión en la historia que el propio juego te hace descubrir. De esta combinación nace una jugabilidad orientada a la combinación de juego inmersivo, combate, desarrollo de personajes, narración de historias y resolución de puzzles. Algunos de estos juegos añaden elementos de juego de rol para contrarrestar el hecho de que se centren en un personaje específico preconcebido, aunque precisamente por tomar estos elementos de los archiconocidos RPGs, se desdibujan las líneas que diferencian a un género de otro. Es común en la comunidad de jugadores debatir cuál es la verdadera diferencia entre ellos. Se suele alegar que la verdadera diferencia se trata de que en los RPG, más concretamente en los ARPG (*action role playing game*), por regla general el personaje jugable es un mero avatar sin apenas profundidad con el que el jugador decide qué caminos tomar ya sea por rutas que escoger, elementos opcionales que ignorar o decisiones que tomar como en la saga *Dark Souls*<sup>6</sup>, mientras que en un acción-aventuras, las decisiones están predeterminadas, y el jugador se limita a acatar las consignas de las misiones hasta llegar al final del juego, y en su lugar se centra en otras cosas, como el combate o el disfrute mismo de la historia como pasa con *Tomb Raider*<sup>7</sup> o *No Straight Roads*<sup>8</sup>. Pero como se comentaba previamente, las líneas se desdibujan entre estas dos clases de jugabilidad, al haber juegos que beben de características propias de ambos, dando luz a juegos como *The Legend of*

<sup>5</sup> Proceso de construcción de mundos imaginarios, asociados por norma general a un universo de ficción.

<sup>6</sup> Gamer max channel, 2018. *Dark Souls Remastered - FULL GAME Walkthrough Gameplay No Commentary*, 14 de octubre de 2018 (<https://youtu.be/NLjpBJOhrVw> [acceso: mayo, 2022]).

<sup>7</sup> SourceSpy91, 2017. *Tomb Raider - FULL GAME WALKTHROUGH - No Commentary*, 10 de noviembre de 2017 (<https://youtu.be/8gHea-oMh6k> [acceso: mayo, 2022]).

<sup>8</sup> Rubhen925, 2021. *No Straight Roads - Full Game Gameplay Walkthrough (No Commentary, PS4 PRO)*, 16 de agosto de 2020 (<https://youtu.be/CKrjsFOLmRs> [acceso: mayo, 2022]).



Fig. 5. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Captura.



Fig. 6. *Assassin's Creed: Origins*. Captura.

*Zelda: Breath of the Wild*<sup>9</sup> o *Assassin's Creed: Origins*<sup>10</sup>, donde se toman atributos de los dos géneros.

Es por esto que para poder proseguir con el desarrollo de *Haze* como el proyecto real que es, se opta por no encasillar al videojuego en uno de los ya mencionados, sino clasificarlo como ambos, ya que todos los elementos distintivos mencionados con anterioridad son comunes a la idea preconcebida de cómo se verá el resultado final.

## 2.2. FASES DEL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO

El proceso de creación de un videojuego es largo y tedioso cuanto menos. Es por ello que para comprender el desarrollo de *Haze*, es importante explicar todas y cada una de estas etapas ya no solo para conocer la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto, sino también para advertir las fases por las que el juego pasará en caso de llevarse a cabo con ayuda de un equipo mayor.

Consider the game development cycle as a living being. It's conceived at the concept stage where the ideas for the game are born, then it goes through pre-pubescence at pre-production where it is given the tools it needs to flourish into adulthood, then the teen and adult years all smashed together in production, until it reaches maturity and goes gold, after which it enters its golden years in post-production as its assets are archived and a post-mortem is performed (literally). (Cohen y Bustamante, 2012: 70).<sup>11</sup>

Las siguientes fases que se mencionan a continuación, son aquellas por las que pasa un videojuego desde su ideación hasta que sale al mercado:

<sup>9</sup> Encrypted Duck, 2021. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Full Game (No Commentary)*, 20 de agosto de 2021([https://youtu.be/Ou6UsEf1J\\_o](https://youtu.be/Ou6UsEf1J_o) [acceso: mayo, 2022]).

<sup>10</sup> Gamer's Little Playground, 2017. *ASSASSIN'S CREED: ORIGINS – Full Gameplay Walkthrough / Main Quests Only (No Commentary) 1080p HD*, 26 de octubre de 2017. (<https://youtu.be/B2Bi7KdGpnU> [acceso: mayo, 2022]).

<sup>11</sup> "Considere el ciclo de desarrollo del juego como un ser vivo. Se concibe en la fase de conceptualización, donde nacen las ideas para el juego; luego pasa por la prepubertad en la preproducción, donde se le dan las herramientas que necesita para florecer hasta la edad adulta; después, los años de adolescencia y adultez, todos juntos en la producción, hasta que alcanza la madurez y se convierte en oro, tras lo cual entra en sus años dorados en la posproducción, mientras se archivan sus activos y se realiza una autopsia (literalmente)." (Trad. a.)

- **Fase de concepto:** durante esta primera fase del desarrollo, se determina qué es lo que será el videojuego. En esta etapa muchas ideas serán exploradas durante el *brainstorming* donde cada departamento y la dirección, formarán un concepto sólido para el juego en cuestión, en base a un “núcleo x”, es decir, una frase sencilla que resuma lo que se pretende que sea el juego.
- **Fase de preproducción:** ahora que se han identificado las metas, se trabaja en fases basadas respectivamente en la creatividad, necesidades, recursos, logística y tecnología. El siguiente paso para seguir será preparar el *Game Design Doc* (GDD)<sup>12</sup>, el *Art Design Doc* (ADD)<sup>13</sup>, el *Tech Design Doc* (TDD)<sup>14</sup> y los documentos referidos al diseño de sonido, que servirán como la versión tangible del juego. A partir de lo mencionado se debe tener la capacidad de saber qué será producido en diversos términos como son la apariencia, estilo, características, sonidos y diseño sin haber programado nada aún. Una vez se tienen los diseños, recursos y cronogramas definidos, los departamentos de producción trabajan en la siguiente etapa de preproducción: la prueba de concepto, que es básicamente una muestra del juego. Se crea un documento de prueba de concepto en el que, en resumidas cuentas, se ha de crear una muestra de 10 minutos de duración de lo que será el resultado final.
- **Fase de producción:** en esta fase el equipo ya está trabajando en el desarrollo del juego, partiendo de los diseños y el trabajo que se ha establecido en las fases anteriores. La fase de producción puede llegar a tener una duración de meses o incluso años dependiendo de la fecha de lanzamiento pactada. En adición al desarrollo, durante la etapa de producción el escritor trabaja con los diseñadores y directores creativos para trabajar en la narrativa del juego, el diálogo *in-game*<sup>15</sup> y texto, asimismo, los distintos departamentos como el de sonido, marketing y relaciones públicas o localización, añaden su grano de arena. En definitiva, la producción engloba la mayor parte del ciclo de desarrollo del videojuego.

---

<sup>12</sup> Documento que se elabora durante la fase de preproducción y que se va actualizando mientras se avanza en el desarrollo, actuando como síntesis de lo que va a ser el videojuego en sí (concepto, historia, género, equipo de producción...) sirviendo como guía a los diferentes grupos de trabajo durante el proceso de desarrollo.

<sup>13</sup> Documento cuyo propósito es asegurarse de que el equipo capte la esencia visual del juego. Muchos elementos pueden cambiar a medida que los artistas presenten diversas propuestas que pueden servir como mejor enfoque para el mundo o los personajes del juego.

<sup>14</sup> Documento que actúa como esquema para que los programadores de un equipo implementen y codifiquen las características del juego. Permite a los desarrolladores del equipo especificar cuáles son los requisitos, cómo han de introducirse y las herramientas y la tecnología necesarias para esa implementación.

<sup>15</sup> Del inglés *in game* (dentro del juego).

- **Versiones de desarrollo:** estas son las últimas cinco fases de finalización por las que el videojuego pasa durante varios meses.
  - **Pre-alfa:** son los últimos ajustes en la construcción de niveles, combinación de cinemáticas, sonidos, música y voces en off en el código del juego. Aunque el contenido *in-game* no está terminado del todo, ya hay partes existentes que conforman un todo. Es la fase donde más refinado se lleva a cabo para obtener un resultado óptimo para alcanzar la fase alfa.
  - **Alfa:** es la primera versión funcional del videojuego en sí. Aunque es inestable y no está completamente finalizada, a menudo es la primera versión a la que los probadores del juego se les da acceso para reportar errores y así poder refinar todo lo necesario para obtener el mejor resultado posible.
  - **Beta:** es la primera versión completa ya jugable y en términos generales, la última fase de prueba antes de comercializar el juego donde los probadores reportan todos los errores que encuentran para que el equipo realice los ajustes necesarios antes del corte final.
  - **Gold Master Candidate (GMC):** se trata de la etapa final donde se envía a las primeras compañías para su aprobación. En esta etapa el videojuego debe ser la mejor representación de este ya que cualquier defecto puede hacer que el editor rechace el juego o lo envíe a una revisión de reenvío.
  - **Versión candidata:** en esta última fase, el videojuego ya está en su versión final y se le han aplicado todos los cambios y modificaciones tras pasar por los filtros de la versión beta y el GMC y por lo tanto, ya es candidata a ser la versión definitiva que será comercializada.
  
- **Postproducción:** la postproducción es la fase donde se concluye y archiva el proyecto. El desarrollador le hace entrega al editor de todos los recursos generados durante el desarrollo del juego. En caso de desear manteniendo una relación entre los desarrolladores y los editores, se crea un post mortem, que es una visión general de los éxitos y fracasos del juego, para que ambas partes puedan evaluar el caso y estudiarlo y así tenerlo en cuenta para los siguientes proyectos.

En base a lo explicado previamente, *Haze* se encuentra actualmente en las primeras fases de preproducción, puesto que aún le falta recorrido al proyecto y lo encontrado en los dos volúmenes del proyecto y sus respectivos anexos, es tan solo un esbozo inicial de algunos de los fragmentos del juego ya concluidos como es lo que respecta a los dos protagonistas, algunas de sus *props* y dos de los escenarios principales del mapa total del juego.

### 2.3. LOS ESPECTROS ESTÉTICOS DE UN VIDEOJUEGO APLICADOS AL DISEÑO DE PERSONAJES

Antes de entrar en materia y desglosar las características esenciales del diseño de personajes como son la importancia del contraste o la simbología de las formas, es indispensable hablar de la filosofía y pautas a seguir para cualquier cuestión referente a la apariencia visual del reparto de personajes.

Según Zhang (2021)<sup>16</sup> el espectro está dividido esencialmente en dos ramificaciones entre los que oscila el diseño de personajes:

- **Lo funcional contra lo meramente estético:** dependiendo del proyecto, el diseñador decide si los elementos visuales de los personajes tienen una razón de ser y una clara inclinación al realismo o si, por otra parte, optan por diseños que se despojan de una funcionalidad real y recurren a elementos icónicos y estilizados. Como ejemplo de un enfoque más funcional, encontramos juegos como *The Last of Us*, donde la apariencia y elementos de los personajes humanos son completamente verosímiles, en contraposición a juegos como *Pokémon Colosseum* donde el diseño es claramente estético y carente de una practicidad real.



Fig. 7. Comparación entre Joel de *The Last of Us* y Wes de *Pokémon Colosseum*.

<sup>16</sup> "For the purposes of this video, I'm going to pitch to you two different spectrums which can help you define your design philosophy: functional versus fantasy and historical versus fictional."

- **Lo histórico contra lo ficticio:** este espectro describe el aspecto visual del elenco de personajes. Estas vertientes estéticas por una parte pueden estar respaldadas históricamente ya sea en culturas ancestrales ambigua consistente en una amalgama de culturas y periodos históricos con un enfoque ficticio desarraigado de la realidad. Ejemplos de estas dos facetas son videojuegos como *Red Dead Redemption*, inspirado en la América de principios del siglo XX o, por el contrario, *Horizon Zero Dawn*, en donde se integran elementos de culturas existentes con elementos ficticios para dar pie a una fórmula estética única.



Fig. 8. Comparación entre Dutch de *Red Dead Redemption* y Aloy de *Horizon Zero*

Con respecto a *Haze*, este cae en el espectro de lo ficticio, puesto que se apoya en culturas como la Amazigh y periodos históricos como la época victoriana, que sirven como fuente de inspiración de donde extraer elementos interesantes para así dar fruto a una estética novedosa y singular.

## 2.4. DISEÑO DE PERSONAJES: CONTRASTE Y VARIEDAD

En el campo del diseño nos encontramos con diversos principios que ayudan al creativo a transmitir sus ideas de forma visual con la intención de resultar atractivas al espectador y atraer su atención. Es por ello que uno de los principios que actúan como pilar principal respecto a esta materia, es el contraste.

El contraste en sí no es más que la yuxtaposición de elementos opuestos. Brookes (2016) menciona que añadir interés visual mediante adición de contraste es especialmente importante sobre todo cuando se busca retratar las diferencias entre dos personajes, ya sea por atributos físicos o por ideologías dispares<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> "Adding some visual interest that's adding some visual inter-character contrast is extremely important, especially when you're trying to portray what it is that's



Por lo tanto, el contraste se puede aplicar de diferentes formas como puede ser mediante la valoración y color, el tamaño o las formas entre otras muchas posibilidades. Por todo ello, si la carencia de contraste en el diseño de un grupo de personajes que supuestamente han de resultar variopintos resulta en diseños insípidos y carentes de notoriedad para la audiencia, se acaba apartando la atención del espectador.

#### 2.4.1. El lenguaje de las formas

Como se comentaba en el punto anterior, una de las formas de crear variación de contraste es mediante el uso de formas geométricas. Las formas son un lenguaje visual de gran utilidad que cuentan con la faceta de provocar diferentes reacciones en el espectador, gracias a la habilidad que poseen las líneas y formas básicas de comunicar sensaciones al espectador.

El origen de esta conexión psicológica a las diversas formas, se origina principalmente por la observación de nuestro entorno. En la naturaleza, cuando se divisan objetos punzantes y triangulados, instintivamente relacionamos el elemento visualizado con algo dañino (como podría ser las espinas de una rosa). Mientras que por ejemplo una forma redonda y suave nos provoca simpatía y seguridad, como el algodón. Nuestras reacciones instintivas a estos elementos están directamente ligadas al tacto, y aunque en el arte visual ese sentido se pierde, el espectador relaciona conceptos con las formas por sus propias vivencias.

Las tres formas más importantes por su asociación psicológica son las tres formas primarias:

- **El cuadrado:** simboliza fuerza y estabilidad, así como masculinidad. Un personaje conformado por estas formas transmite sensación de independencia y disciplina. Aunque, por otra parte, también se puede asociar a estas formas sensaciones de aburrimiento o estupidez.
- **El círculo:** evoca paz, simpatía, amabilidad, positividad, feminidad y energía juvenil entre un número considerable de emociones positivas. Es sin duda la forma a la que se le asocia más sentimientos de calidez y cercanía, aunque dependiendo de su uso, también puede transmitir vacío, soledad o misterio.

---

fundamentally different between two characters whether it's a physical difference or an ideological one instantly discernible differences go a long way in communicating contrast to an audience." (Trad. a.).



Fig. 9. Construcción por formas de Yurde.

- **El triángulo:** en contraposición a las dos formas anteriores, no se identifica ni con la masculinidad ni con la feminidad. Aporta una sensación de agresividad y amenaza asimismo como de velocidad. En esencia aporta sensación de inestabilidad y peligro al diseño de un personaje. Es por ello que por regla general los villanos están conformados por estas formas tan puntiagudas.

De cualquier modo, lo mencionado anteriormente no es una regla estricta que se deba de seguir tal cual, es más, un diseño resulta más enriquecedor cuando se combinan distintas formas primarias para poder comunicar un significado más complejo. Como ejemplo, Yurde está conformado principalmente por formas redondas, buscando dar una sensación de cercanía y amabilidad al espectador ya que es el protagonista de la historia, pero igualmente posee formas en bloque para reforzar esa sensación de masculinidad y fuerza.

#### 2.4.2. La simbología del color

De la misma forma que se asocian las formas a distintas sensaciones en base a nuestro sentido del tacto, de igual forma se vincula el color con los sentidos. Las experiencias personales, así como las asociaciones culturales, juegan un papel de vital importancia en cómo interpretamos el color, tanto activa como pasivamente, puesto que en muchas ocasiones se presupone la existencia del color y en ocasiones solo se es consciente de él cuando está ausente.

Caldas (2021) señala que, como consecuencia, el color es de suma importancia para diseñadores gráficos e ilustradores, dado que supone el incentivo esencial al que se le presta atención en un principio, predominando sobre las formas y jerarquías de tamaño.

De la misma forma que el color y las formas generan contraste, la valoración de la tonalidad de estos también es fundamental. La valoración cromática define la cantidad de luz y oscuridad que posee un color. Se entiende de mejor manera cuando se visualiza como una escala de gradiente, por lo que es recomendable pasar un filtro en blanco y negro para así observar dónde se ha de enfatizar la relevancia de ciertos elementos y colores en la obra. Aplicado al diseño de personajes, la correcta jerarquización y selección de las paletas para los personajes, desempeña un papel fundamental para comunicar al espectador información respecto al personaje.

Volviendo al aspecto psicológico del color, el hecho de beneficiarse del color como herramienta comunicativa para ayudar a crear atmósferas o sensaciones determinadas, es vital.

En *Haze* se ha vinculado una paleta específica a los dos personajes teniendo presente las simbologías asociadas a la psicología y las connotaciones culturales de cada color. Los siguientes son algunos de los colores que se han usado con mayor frecuencia en la apariencia de los personajes:

- **Rojo:** el rojo es un color de reclamo visual y, aunque se le atribuyen diversos significados como peligro o enfado, en *Haze* se ha hecho uso de los simbolismos positivos que se le otorgan como son la vitalidad, energía y juventud. Paralelamente, en algunos países del norte de África se le achacan simbolismos relacionados con el misticismo, evidencia que se refleja en la mano de Keyef, el talismán mágico que porta Yurde, asimismo como en los ropajes del susodicho donde predomina el tinte rojo por su connotación llamativa y vigorosa.
- **Naranja:** al naranja por otra parte se le asocian sentimientos de calidez y felicidad y similar al rojo, es un color que también atrae la atención y transmite energía y jovialidad.
- **Borgoña:** este color se beneficia del sosiego que transmite el marrón en adición al sentimiento entusiasta del rojo, aunque de forma más mitigada. Este tono rojizo profundo con tintes púrpuras, a pesar de transmitir cierta sensación de opulencia, gracias a su calidez también es asociado a bienestar y amabilidad.
- **Blanco:** sinónimo de pureza y paz, es el color de la luz y la bondad.
- **Plata:** la cultura Amazigh hace uso de este metal por su semejanza con el color blanco, por lo que se le atribuye el mismo simbolismo.
- **Cerceta:** se encuentra entre el azul y verde y expresa las cualidades de serenidad y vitalidad de ambos tonos. Genera confianza y sugiere alegría y afabilidad a su vez que optimismo.
- **Oro:** sinónimo de abundancia. A pesar de su significado ligado a la riqueza, también da a relucir simbolismos asociados con la envidia y el odio.
- **Azul marino:** tonalidad atemporal que evoca sentimientos de tristeza y distanciamiento. Un claro ejemplo de usar el azul como sinónimo de melancolía es el llamado *periodo azul*<sup>18</sup> de Picasso o expresiones anglosajonas como *Blue Monday*<sup>19</sup>. Por esta misma razón, Yoann, el coprotagonista de *Haze*, es asociado al color azul. Al ser un personaje que ha reencarnado numerosas veces y es de carácter frío, se le identifica con este color.

---

<sup>18</sup> Periodo en la pintura de Picasso donde el azul es el color predominante al ser una etapa llena de dolor y tristeza debido al suicidio de su amigo Casagemas.

<sup>19</sup> Denominación anglosajona del día más triste del año.



Fig. 10. Ilustración promocional de *Transistor* realizada por Jen Zee.

## 2.5 REFERENTES EN CLAVE PROFESIONAL/CASOS DE ESTUDIO

A continuación, se analizan las influencias profesionales más significativas en lo que respecta al diseño de personajes y cómo crear una narrativa visual en base a las decisiones de estilo y técnica que incorporan estos artistas en sus obras, explicando a grosso modo qué es lo que hace que la obra de estos sea distintiva.

### 2.5.1. Jen Zee y el arte de *Hades*

Jen Zee es una ilustradora y *concept artist* residente en San Francisco, conocida en la industria no solo por ser la directora artística del estudio americano Supergiants Games sino también por su merecida reputación como artista gracias a su adaptabilidad a multitud de estilos y su agilidad trabajando.

Si es verdad que Zee presenta un estilo minucioso y atento al volumen e iluminación motivada por las bellas artes como se ve reflejado en *Transistor*, inspirado en el arte de Gustav Klimt, en *Hades* toma un camino completamente alejado de su estilo pictórico usual y decide lanzarse a la piscina con tintas empastadas y colores altamente contrastados. Para esta nueva entrega del estudio, Zee toma como referentes a Mike Mignola, conocido por ser el artista y escritor de la saga de cómics *Hellboy*, y a Fred Taylor, pintor y cartelista de mediados del siglo XIX. Zee toma esta dirección artística gracias a la velocidad que la tinta y colores planos aportan al proceso, ya que la ilustradora realizó 59 retratos además de elaborar numerosas ilustraciones promocionales para el que ha sido el juego más ambicioso en la historia del estudio. Es por esto por lo que la técnica de Jen Zee ha sido la mayor inspiración a la hora de realizar el arte final, ya no solo por la agilidad que permite reducir los detalles a manchas y líneas sino también por la esencia de cómic que transmite el estilo, el cual aporta frescura a un sector donde el realismo está a la orden del día.



Fig. 11. Ilustración promocional de *Hades* realizada por Jen Zee.



Fig. 12. Paneles de *JoJo's Bizarre Adventure: Stone Ocean* (2000). Capítulo 59. Ilustrado por Hirohiko Araki. Ejemplo de la vestimenta de los personajes masculinos.

### 2.5.2. Hirohiko Araki y *JoJo's Bizarre Adventure*

Nacido en Sendai, Hirohiko Araki es un conocido *mangaka*<sup>20</sup> popular por su célebre serie de manga *JoJo's Bizarre Adventure*, famosa por la extravagancia de sus personajes y las descabelladas aventuras que estos viven.

Araki comienza a desarrollar su estilo tras una visita a La Galería Borghese de Roma, donde se topa con la imponente escultura de Bernini *Apolo y Dafne*, la que fue el detonante del estilo pictórico del dibujante que se conoce hoy día. Inspirado por la contorsión del cuerpo observada en distintas esculturas clásicas y barrocas, Araki comienza a darle una mayor importancia a las poses de sus personajes y a la gesticulación llevada al extremo dejándose influenciar también por la moda y artistas musicales. La característica principal del arte de Araki que ha resultado inspiradora para *Haze* ha sido la visión desligada de la vestimenta masculina estereotípica. Los hombres en *JoJo's* lucen prendas típicamente femeninas como son las botas altas, tacones o camisas de rejilla, pero sin perder un ápice de masculinidad pese a su apariencia "afeminada". Este factor ha sido la mayor motivación por la que Yurde viste un atuendo inspirado mayoritariamente por indumentaria femenina de diversas culturas y por la que su pecho se ve al descubierto. No se trata de una burla ni de un intento de sexualización del personaje, sino un intento de desvincular el torso masculino de la llamada fantasía de poder masculina, y mostrar que un personaje varón puede seguir siendo igual de varonil sin necesidad de recurrir a estereotipos asociados a la masculinidad frágil, del mismo modo que los personajes diseñados por Hirohiko Araki.



Fig. 13. Ilustración de *JoJo's Bizarre Adventure: Vento Aureo* (1995). Ilustrado por Hirohiko Araki. Ejemplo de la vestimenta y *acting* de los personajes masculinos.

<sup>20</sup> Término japonés designado para referirse al creador de una historieta o cómic.



Fig. 14. Estudio de retrato realizado por Knight Zhang.

### 2.5.3. Knight Zhang

Knight Zhang, más conocida como Arucelli en redes sociales, es una ilustradora y *concept artist* estadounidense nacida en el sur de California. Desde 2021 ha trabajado como ilustradora *freelance*<sup>21</sup> y se ha movido en distintos campos hasta especializarse en arte para videojuegos.

Es conocida por su flexibilidad de estilos, pudiendo llevar a cabo tanto realismo como estilos inspirados en estéticas *manganime*<sup>22</sup> y *cartoon*<sup>23</sup>. Pese a esta capacidad de adaptación, el estilo de Zhang es fácilmente reconocible por la expresividad de las poses con las que diseña a sus personajes y la vasta cantidad de estudios que realiza para explorar la apariencia física de sus personajes, así como la forma de entintar tan característica que posee. Ahora bien, aquello en lo que Zhang más ha aportado al proyecto ha sido su metodología demostrada mediante vídeos online y muestras de sus proyectos personales: a través de su propio canal donde muestra el proceso de su trabajo acelerado e invitaciones a canales como es el de *Proko*, Zhang explica la importancia de transmitir una historia mediante la vestimenta y apariencia de los personajes, explicando la importancia tratar las culturas de las que se tome inspiración no como una estética sino como una forma de extraer aspectos esenciales que expliquen pequeños detalles del mundo y del propio personaje, cómo el diseño ha de contar con pequeños guiños a la narrativa del personaje así como también señala la relevancia de la creación de tableros de inspiración, bosquejos de ideas y hojas de poses donde se vea reflejada la forma de actuar, moverse y expresar emociones de los personajes.



Fig. 15. Hoja de Poses de Amira de *City of Brass*. Proyecto personal de Knight Zhang.

<sup>21</sup> Término referido a artistas autónomos.

<sup>22</sup> Fusión de los conceptos manga (cómic japonés) y anime (animación japonesa).

<sup>23</sup> Película de animación o historieta gráfica.



Fig. 16. Mujer Amazigh.



Fig. 17. Mujer Amazigh vistiendo un ahruy.

## 3. DESARROLLO

En este capítulo se tratará el proceso artístico desempeñado con el fin de cubrir las fases de desarrollo del proyecto, desde la búsqueda de referentes culturales e históricos, hasta la realización de hojas de personaje y los *key arts* de cada personaje para la posterior promoción del proyecto, con la ayuda de *softwares* de ilustración digital como son *Procreate*<sup>24</sup> y *Paint Tool SAI ver.2*<sup>25</sup> y *softwares* de edición como son *Adobe InDesign 2021*<sup>26</sup> e *Adobe Illustrator 2021*<sup>27</sup> para la maquetación y edición del logotipo provisional del proyecto.

### 3.1. DOCUMENTACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN

Los personajes que protagonizan *Haze* se adaptan a un universo variopinto, rico en distintas culturas, antítesis las unas de las otras, de las que los dos protagonistas sirven como una representación viviente de la diversidad cultural encontrada en el juego. El equipo de desarrollo visual se enfrenta por lo tanto a la dificultad que supone dar vida a dos culturas totalmente opuestas, pero igualmente cohesionadas por medio de la creación de escenarios y en lo que respecta a este tomo, al diseño de personajes. Así nacen Yurde Tei’Nur y Yoann.

#### 3.1.1. Yurde Tei’Nur: el bailarín del desierto

*Haze* está protagonizado por un bailarín de vibrante personalidad inspirado esencialmente en dos elementos: la cultura Amazigh y el atuendo tradicional del Bharatanatyam, danza típica del sur de la India.

- **El arte Amazigh**

La cultura y herencia Amazigh se extiende a lo largo del norte del continente africano y cuenta con un legado rico en diversas artes como la cerámica, la marroquinería<sup>28</sup> o la joyería inspirados en figuras geométricas y motivos de manos y ojos, estos últimos usados como protección contra el mal de ojo, que varían dependiendo de sus sub-regiones (ej.: Ait Khabbash en el sur de Marruecos), pueblos y subconjuntos de la población Amazigh (ej.: Tuareg). Esta cultura es popular por el uso de la joyería labrada en plata ya que se le atribuye una relación simbólica a este metal con el blanco, el color de la pureza y piedad, en compañía con piezas de coral, vidrio y esmalte de tonalidades separadas en una dicotomía de claro/oscuro, siendo los colores

<sup>24</sup> Procreate®. (s. f.) (versión 5.2) Procreate. de <https://procreate.art/>

<sup>25</sup> Paint Tool SAI ver.2 (versión 2017-01-19) de <https://www.systemax.jp/en/sai/devdept.html>

<sup>26</sup> Adobe InDesign (versión 16.4.0) Adobe Inc® de <https://adobe.com/>

<sup>27</sup> Adobe Illustrator (versión 25.2.1) Adobe Inc® de <https://adobe.com/>

<sup>28</sup> Trabajo de cuero.



Fig. 18. Bailarina de *Bharatanatyam* llevando un *dohti* y “joyas del templo”.



Fig. 19. Movimientos de una bailarina de *Bharatanatyam* que ha influenciado el *acting* de Yurde.

claros o “*Ilun issuddan*” el rojo y el amarillo por su similitud con la luz del sol, y los colores oscuros o “*Ilun illasn*” el verde y negro, relacionados con la oscuridad. Estos últimos cinco colores son ampliamente usados en los textiles y decoraciones de joyas del arte Amazigh marroquí y junto a la simbología de la plata y las vestimentas tradicionales como el *ahruy*<sup>29</sup>, han condicionado la vestimenta del protagonista, dotando al diseño unas particularidades únicas con una narrativa propia inspirada por la herencia Amazigh.

- **El *Bharatanatyam***

La herencia cultural india es abundante y está principalmente basada en sus tradicionales melodías y danzas, siendo el *Bharatanatyam* uno de los ocho estilos de danza clásica más antiguos del país. Esta danza es originaria de los templos de Tamil Nadu en el sur de India y se desglosa en tres divisiones: el *Nirutham*, centrado en el movimiento de pies, manos y la carencia de expresividad facial, el *Niruthiyam*, más expresivo que el anterior y el *Natyam*, una combinación de las dos formas anteriores acompañado de música.

El propósito principal de los bailarines de *Bharatanatyam* es transmitir una historia mediante movimientos de danza y música en una tradición que pasa por diversas fases y secciones llenas de espiritualidad.

Dejando de lado los tecnicismos de esta danza milenaria, el vestuario de los bailarines consta de “joyas de templo” como son retales de tela o tobilleras de cuero adornados con cascabeles y en cuanto a ropajes, *dothis*<sup>30</sup>, ajustado a los tobillos y plegados a lo largo de las piernas, envolviendo estas. Sobre el centro del *dothi*, se deja ver una tela plisada que cae de cintura a rodillas. Elementos como la gesticulación de las manos, posición de los pies junto al *dothi* y su peculiar textil plisado en forma de abanico además de las ya mencionadas tobilleras, se han visto reflejados en la apariencia de Yurde, donde se observa un movimiento más orgánico en la silueta de sus movimientos influenciados por la fluidez y gesticulación de esta danza y su tradicional vestimenta.

<sup>29</sup> Prendas drapeadas de aproximadamente 11 metros de largo.

<sup>30</sup> Brocado bordado de gran longitud usado por lo general como pantalones.





Fig. 20. Reloj estilo *Art Nouveau*.



Fig. 21. Joyería *Art Nouveau*, principal inspiración de los motivos del diseño de Yoann.

### 3.1.2. Yoann: el hechicero errante

Acompañante del protagonista, enigmático y silencioso, Yoann es un hechicero que deambula sin aparente rumbo tras los incidentes ocurridos en sus vidas pasadas, es por su actitud y apariencia regias que las mayores influencias estéticas para el diseño del coprotagonista son datadas de finales del siglo XIX siendo estas la corriente del *Art Nouveau*<sup>31</sup> y la era victoriana.

- ***El organicismo del Art Nouveau***

Durante la transición del s. XIX al s. XX, nace el movimiento modernista como fruto de la experimentación en todos los ámbitos culturales conocidos. La denominación *Art Nouveau* nace en Francia y sirve como término paraguas para la corriente artística. Aunque este cuenta con tienen algo en común, su significado: nuevo arte o arte moderno, en el cual se busca una ruptura con lo ya creado por medio de formas orgánicas tomando inspiración en elementos botánicos además de potenciar la idea de dotar de valor estético a los objetos cotidianos. De esta forma, las líneas rectas desaparecen y las formas fluidas y asimétricas surgen buscando satisfacer al ojo humano.

En el diseño de Yoann, predominan fundamentalmente las líneas rectas, ahora bien, como se comentaba en capítulos anteriores un diseño resulta más enriquecedor cuando se combinan distintas formas primarias para poder comunicar un significado más complejo. Yoann aparentemente es de apariencia fría, pero los motivos orgánicos de la susodicha corriente incorporada en detalles como el cuello de su capa, bolsón o sus gafas, aportan una lectura algo más afable a la apariencia del personaje.

- ***La moda masculina en la era victoriana***

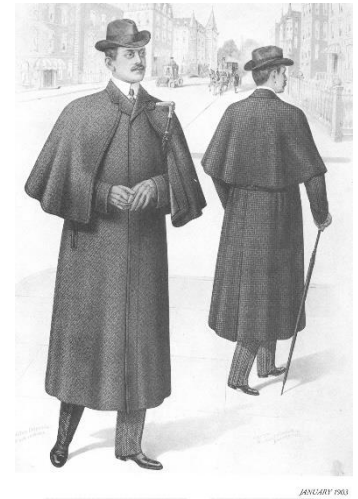
Durante el periodo victoriano el caballero sigue un protocolo de vestimenta específico, no debía ser estridente ni vulgar y se encontraba una amplia variedad de trajes, camisas, sombreros, calcetines entre otras muchas más prendas. El diseño de Yoann se ve influenciado específicamente por tres tipos de prendas comunes en la época: el conjunto de etiqueta y los abrigos de corte *ulster* e *inverness*.

En lo referido al conjunto de etiqueta, este se conforma esencialmente de un frac de color negro junto a zapatos de corte bajo o en su defecto, botines de charol, todo esto acompañado por una chistera y la respectiva camisa, chaleco y sutiles accesorios que conformarían el conjunto en su totalidad. Por otra parte, durante el periodo victoriano, el abrigo jugaba un papel esencial para protegerse del frío. El abrigo *ulster* se caracterizaba por su corte alto de carácter informal, mangas ajustadas y una corta capa que

<sup>31</sup> Denominación que recibió en Francia el movimiento artístico de finales del siglo XIX y principios del XX que en España se denominó modernismo.

cubría gran parte de las mangas. Adicionalmente, el corte *inverness* es conocido por las mangas falsas que posee y por la largura y soltura que posee, su versión larga a media pierna era comúnmente usado en los conjuntos de etiqueta.

Como conclusión de la fase de documentación, se realizó un *moodboard* no solo con elementos referidos a las características mencionadas en este apartado, sino también con una variedad de imágenes que engloben la estética y atmósfera que ha de transmitir el personaje. En el caso de Yurde y Yoann, el primero ha de dejar claro la complexión musculosa del personaje, su rol como bailarín y viajero junto a la actitud despreocupada y animada en contraste a la rigidez y pasividad de Yoann y su aspecto ostentoso con la que mantiene las apariencias.



(De izq. A der.) Fig. 22. Conjunto de etiqueta victoriano. Fig.23. Abrigo de corte *inverness*.  
Fig. 24. Abrigo de corte *ulster*.

### 3.2. EL PROCESO PARA CREAR UN ELENCO DE PERSONAJES

La creación de los personajes para una obra de ficción es esencial, actúan como el principio básico con el que transmitir la historia.

Anteriormente se ha hablado de aspectos técnicos como el contraste de colores y formas, así como el choque estético. Aporta riqueza al elenco, pero todo sea dicho, la profundidad de los personajes es crucial, por lo que esta sección ahondará en términos de arquetipos, *acting* y la importancia del atrezo para aportar una lectura idiosincrásica tanto psicológica como visual a los protagonistas.

### 3.2.1. Los arquetipos

Fundamentalmente, los arquetipos no son otra cosa que un patrón estandarizado conformado por un conjunto de comportamientos comunes en el inconsciente colectivo. El psicólogo Carl Jung, recoge la psique humana en 12 arquetipos clave que conforman una serie de características, fortalezas, debilidades y patrones psicológicos que funcionan como un buen punto de partida a la hora de escribir un personaje.

Los arquetipos y sus cuatro orientaciones son los siguientes:

- El inocente
- El héroe
- El tipo normal
- El protector
- El creador/artista
- El explorador
- El rebelde
- El amante
- El mago
- El líder
- El bufón
- El sabio

Aplicado a los protagonistas de *Haze*, Yurde y Yoann caen respectivamente en los arquetipos del héroe y el mago. El héroe se caracteriza por su coraje e intrépida personalidad, buscan hacer del mundo un lugar mejor sea cual sea el precio y es altamente influenciado por sus acompañantes, es también en quien la audiencia pone toda su esperanza para que la historia siga su transcurso y se logre el objetivo principal. Mientras tanto, el mago sirve de guía o maestro del héroe, aportando sabiduría sobre diversos campos y aconsejando sobre qué caminos elegir.

Tillman (2011) menciona que un personaje puede pertenecer tanto a varios arquetipos como comenzar siendo un arquetipo y pasar a otro completamente distinto, algo que aporta textura y complejidad al personaje pero que de igual modo se debe pensar precavidamente pues puede dar origen a confusiones. El autor, además, anima al lector a preguntarse los motivos clave que buscan lograr sus personajes mediante cuestiones como quién es, cuál es su rol, qué le motiva a seguir, dónde y cuándo sucede la historia, entre otras. Debido al limitado tiempo para llevar a cabo el proyecto, se ha optado por seguir un modelo reducido a una frase corta de la "ficha" del Tillman para dar a entender los objetivos y motivaciones de los protagonistas.



Fig. 25. Model sheet de Zorn de Final Fantasy IX.



Fig. 26. Ejemplo de hoja de personaje.  
Hoja de expresiones de Yurde.

Ej.: Un jovial bailarín parte en busca de su hermana en paradero desconocido con el objetivo de devolverle un antiguo talismán. (Yurde)

Ej.: Un impasible hechicero errante indaga sobre la desaparición de su hogar tras un suceso provocado por él mismo en una de sus vidas pasadas. (Yoann)

Ambos personajes poseen motivaciones y trasfondos distintos, pero comparten un objetivo en común: el paradero de Lucerne, antiguo hogar del hechicero y localización en la que Yurde cree que se encuentra su hermana gracias a unas pistas encontradas en el talismán mágico. Es en este momento donde la importancia de los arquetipos aflora, pues el héroe se dejará guiar por las enseñanzas que el mago le presta sobre el uso del talismán, y aportará pistas para llegar a Lucerne y conseguir el objetivo de ambos.

### 3.2.2. Hojas de personajes

Para mantener un diseño consistente, los artistas se valen de hojas de personajes que abarcan desde *turnarounds* y hojas de expresiones a hojas de poses. Ayudan no solo a obligar al dibujante a lograr una coherencia constante con el diseño sino también a facilitar el trabajo de entender cómo actúa el personaje o cómo se ve desde cada ángulo al resto de departamentos artísticos dentro de una producción de animación, videojuegos o cómics.

Las hojas de personajes se pueden categorizar en *model sheets*, la amalgama entre el *turnaround*, expresiones, poses de acción, giros de cabeza y descripciones adicionales que se considere necesario incluir y en *style sheets*, donde el personaje se descompone en las formas por las que está formado el personaje, aunque este último es más usado en la industria de la animación que en la del videojuego. Si bien para este proyecto un *model sheet* podría parecer la hoja de personaje ideal para mostrar el diseño, se ha decidido mantener cada hoja por separado para poder elaborar de manera más eficaz la información visual y así lograr que los detalles sean más fáciles de vislumbrar.

El proyecto cuenta con un *turnaround*<sup>32</sup> de cuatro puntos por personaje, así como una hoja de tres poses de acción<sup>33</sup> y una hoja más con nueve expresiones en diversos ángulos de cada uno de los protagonistas.

<sup>32</sup> En la industria, el *turnaround* estandarizado es el de tres puntos, pero debido a que los diseños no son totalmente simétricos, se ha realizado uno de cuatro con el objetivo de mostrar los dos perfiles de cada personaje.

<sup>33</sup> Se denomina pose de acción, pero no necesariamente el personaje ha de estar en movimiento.



Fig. 27. Ejemplo de *prop* funcional.  
Capturador de *Pokémon Ranger: Trazos de Luz*.



Fig. 28. Mano de *Keyef*.



Fig. 29. Grimorio.

### 3.2.3. Props: Armas y posesiones personales

Los *props* son esencia cualquier elemento que forme parte del escenario o pertenezcan a un personaje, aportando riqueza narrativa y ambiental al conjunto. Estos elementos se pueden clasificar en dos categorías: decorativos, sirviendo como un elemento visualmente enriquecedor, o funcionales, donde se cumple algún tipo de interacción con el objeto en sí que facilite mecánicas vinculadas a la jugabilidad, como pueden ser armas y un sinfín de variedad de objetos.

Los *props* tienen una capacidad única de transmitir detalles sobre el mundo e incluso sobre su portador, es por lo que en *Haze*, cada personaje porta dos *props* funcionales relacionados con los respectivos objetivos y roles de cada uno.

- **Mano de Keyef**  
Amuleto de plata y esmalte rojizo en forma de mano portado por Yurde. La piedra encontrada en este tiene la capacidad de albergar pequeñas cantidades del humo del alma de su usuario para así funcionar, sirviendo principalmente como brújula, pues los dedos encontrados a distintos niveles pueden girar, marcando la dirección a seguir. Además, sirve como catalizador de energía, pudiendo devolver el humo a su portador incrementando temporalmente los ataques que este. Está inspirada en el *hamsa*<sup>34</sup> y es el talismán que Yurde ha de devolver a su hermana una vez la encuentre.
- **Chakram**  
Arma arrojadiza de formato circular afilada en su borde exterior. El protagonista cuenta con un arsenal de varias de estas armas de distintos diámetros.
- **Grimorio**  
Libro de fórmulas mágicas de un práctico tamaño que utiliza Yoann como libro de consulta para sus hechizos.
- **Bolsón**  
Bolsa de piel blanquecina con remates dorados ajustada a la cintura y pierna de Yoann usada para transportar el grimorio.

<sup>34</sup> Símbolo de protección también conocido como mano de Fátima.



Fig. 30. Key art de personaje del videojuego *Absolver*.

### 3.3. PROCESO ARTÍSTICO DE KEY ART PARA UN VIDEOJUEGO

En el primer volumen de este proyecto, se explica a rasgos generales cuál es el papel del *key art* en la industria del videojuego y cuáles son las características principales de este para que se le considere como tal. Aplicado al diseño de personajes, el *key art* sirve como una presentación que se le presenta acompañado de una asociación cromática, así como la transmisión de una breve historia gracias a la pose y vestuario del elenco plasmado.

En este apartado se aborda el proceso artístico desempeñado para crear las ilustraciones de presentación de Yurde y Yoann.

- **Método iterativo por siluetas**

El punto fuerte de esta mecánica es el agotamiento cuantitativo de la idea por medio de la iteración de siluetas opacas de color negro. Mediante la creación de estas miniaturas, el proceso para dar con una pose interesante se agiliza puesto que se realiza en un corto periodo de tiempo y ayuda así a dar con una pose en la que la información del diseño no se entremezcle y resulte clara.

- **Boceto inicial**

Una vez seleccionada la silueta, se elabora un boceto definiendo las formas y detalles del diseño del personaje en cuestión en base al diseño elegido durante la fase de exploración y realización del *turnaround*.

- **Delineado**

Dado que el arte final de personajes está orientado a un estilo tipo cómic, se delinear los bocetos atendiendo a la valoración de la línea y a las sombras duras, realizadas en color negro para dotar de un mayor dramatismo e impacto al estilo. La línea ha de ser nítida e incluso sin color, ha de transmitir la información de forma clara.

- **Color digital y resultado final**

Tras unas pruebas de color a mancha sobre el boceto, se aplican los colores usando la técnica *cel shading*<sup>35</sup> y se procede a dar volumen aplicando manchas de diversas tonalidades para las sombras e iluminación. Se retocan ciertos aspectos del color del delineado y se añaden los detalles finales pertinentes dependiendo de las necesidades de cada personaje, obteniendo así los resultados mostrados en la siguiente página.

<sup>35</sup> Anglicismo para sombreado plano.

## 4. RESULTADOS

Actualmente, como se comentaba con anterioridad el proyecto se encuentra en las primerísimas fases de preproducción y es por esto y debido a que el proyecto está enfocado a una producción a largo plazo, el TFG ha servido como punto de inicio de partida para este ambicioso videojuego.

Aún falta por diseñar una amplia gama de personajes de distintas índoles, ya que lo actualmente presentado ha sido una prueba de aptitudes del equipo para tantee el terreno en lo que respecta al aspecto visual y narrativo de lo que será el resultado final en un futuro. De todos modos, se ha conseguido el objetivo principal de la parte práctica, adjuntada en un anexo, que es plasmar la identidad cultural de dos pueblos en los respectivos protagonistas de esta historia.



De izq. a derecha:

Fig. 31. Siluetas de Yoann.

Fig. 32. Boceto del *key art* de Yoann.

Fig. 33. Delineado del *key art* de Yoann.

Fig. 34. Resultado final del *key art* de Yoann.

## 5. PRESUPUESTOS

En las siguientes tablas se muestra el presupuesto estimado, dividido en sueldos mensuales y gastos fijos en el hipotético caso de que ambas integrantes del equipo fusen contratadas por un estudio para trabajar con un equipo de mayor envergadura:

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 dedique íntegramente a trabajar en el proyecto, el total sumando sueldos y gastos fijos mensuales ascendería a 4.604,78 euros entre ambas integrantes. Asimismo, los gastos correspondientes al material creado para este volumen rondarían los 5.242,39 euros (483 horas de trabajo a aproximadamente 10 euros/hora más gastos fijos), que en otras palabras se traducen a algo más de dos meses de trabajo completo dedicando ocho horas diarias.



## 6. PREVISIÓN DE IMPACTO

El proyecto es ambicioso y para poder llevarse a cabo necesita del apoyo de un estudio y un equipo especializado en diversas disciplinas para poder abordar las fases de desarrollo necesarias correctamente. Por lo que para que *Haze* llegue a las pantallas de los jugadores, primero debería contar con el respaldo de un estudio y el empujón de un *publisher*<sup>36</sup> para conseguir producir el videojuego.

Adicionalmente, si bien el proyecto actualmente es solo un concepto de lo que podría ser, este sirve de portfolío para ambas integrantes del equipo puesto que puede servir como carta de presentación para ingresar tanto en compañías de la industria como en estudios académicos especializados en la materia del *concept art*.

---

<sup>36</sup> Empresa encargada de la distribución de videojuegos. En ocasiones, puede hacer de productor.

## 7. CONCLUSIONES

El material producido para el proyecto refleja los objetivos planteados al comienzo del proyecto: crear a dos protagonistas representantes de dos culturas totalmente opuestas, con personalidades y motivaciones totalmente distintas, pero igualmente unificados por medio de ciertos puntos en el diseño y narrativa de ambos que sirven como puente.

Además del cumplimiento de la puesta en práctica de los objetivos generales como eran la incorporación a la dinámica de grupo que requiere un proyecto por fases o la organización comprensiva del material producido en forma de recopilatorio para continuar la producción más adelante entre otros, se ha compaginado la aplicación práctica de estas metas autoimpuestas con la recopilación de información sobre la materia que concierne al equipo, el *concept art*, que ha servido como un refuerzo en acompañamiento a lo aprendido durante el transcurso de la carrera.

Durante el desarrollo del proyecto, se han adquirido conocimientos sobre cómo buscar información y referentes culturales que ayuden no solo con el desarrollo visual de los dos protagonistas, sino también a comprender cómo usar esta información de forma respetuosa y pragmática. En adición a esto, también se ha podido experimentar el ritmo de trabajo ceñido a un calendario de producción estandarizado en la industria del entretenimiento.

Pese a que el proyecto está lejos de considerarse acabado y no se han podido desarrollar más personajes importantes en la trama como es la hermana de Yurde debido al tiempo limitado para llevar a cabo este trabajo, el equipo ha quedado satisfecho con los resultados obtenidos. Este TFG ha ayudado a consolidar los conocimientos y habilidades de las dos integrantes dentro del campo y sirve como una muy buena toma de contacto a tomar en cuenta para futuros proyectos tanto personales como en equipo.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

ARAKI, Hirohiko, 2015 [2015]. *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*, San Francisco: Viz LLC (*Araki Hirohiko no Manga jyutsu*, Tokyo: Shueisha).

ART & LIFE IN AFRICA (ed.), s/f, “Amazigh (Berber)”, en *Art & Life in Africa* (<https://africa.uima.uiowa.edu/peoples/show/Amazigh+%28Berber%29> [acceso: mayo, 2022]).

ASHBY, Charlotte, 2021. *Art Nouveau: Art, Architecture and Design in Transformation*, Dublin: Bloomsbury Publishing.

BECKER, Cynthia, 2006. *Amazigh arts in Morocco. Women Shaping Berber Identity*, Austin: University of Texas.

CALLAERT, Glen, 2021. *How Hades Was Made and Why its Early Concept Didn't Work*, 13 de septiembre de 2021 (<https://youtu.be/Clk8Y9qkYx0> [acceso: mayo, 2022]).

CALDAS, Sara, 2021. *La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*, Barcelona: Hoaki Books.

COHEN, D. S., & BUSTAMANTE, Sergio A., 2010. *Producing Games: From Business and Budgets to Creativity and Design*, Oxford: CRC Press.

DAVIES, Paul & LACOSTE, Raphaël, 2017. *THE ART OF ASSASSIN'S CREED ORIGINS*, Londres: Titan Books.

EGGLESTON, Brookes, 2016. *Contrast in Character Design*, 14 de abril de 2016 (<https://youtu.be/hJwJL21E7HI> [acceso: mayo, 2022]).

FARR, Kristin, 2018. “Analyzing the Elements of Art: Four Ways to Think About Value”, en *The New York Times*, 3 de enero de 2018 (<https://www.nytimes.com/2018/01/03/learning/lesson-plans/analyzing-the-elements-of-art-four-ways-to-think-about-value.html#:~:text=Value%20defines%20how%20light%20or,create%20a%20low%20contrast%20image>. [acceso: mayo, 2022]).

FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Diana, 2015. "Nomenclatura del traje y la moda: MACFARLANE / ULSTER / INVERNESS", 4 de mayo de 2015 (<https://vestuarioescenico.wordpress.com/2015/05/04/nomenclatura-del-traje-y-la-moda-macfarlane-ulster-inverness/> [acceso: junio, 2022]).

FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Diana, 2013. "EL TRAJE BURGUÉS MASCULINO. LA ERA VICTORIANA. PARTE I (1840-1860). CONJUNTO DE ETIQUETA (FINAL)", 18 de marzo de 2013 (<https://vestuarioescenico.wordpress.com/2013/03/18/el-traje-burgues-masculino-la-era-victoriana-parte-i-1840-1860-conjunto-de-etiqueta-final/> [acceso: junio, 2022]).

INVALUABLE (ed.), 2018. "The Science of Color Explained by Art", en *Invaluable*, 17 de octubre de 2018 (<https://www.invaluable.com/blog/colors-and-emotions/> [acceso: mayo, 2022]).

MASTERCLASS (ed.), 2022. "RPG Guide: 6 Types of Role-Playing Games", en *MasterClass*, 22 de marzo de 2022 (<https://www.masterclass.com/articles/what-is-an-rpg#6-types-of-roleplaying-games> [acceso: mayo, 2022]).

MCV STAFF (ed.), 2021. "Behind the art of Hades: "We value artistic integrity and excellence in artistic craft at Supergiant, however we're first and foremost a game design-led team."", en *MCV/DEVELOP*, 7 de junio de 2021 (<https://www.mcvuk.com/business-news/behind-the-art-of-hades-we-value-artistic-integrity-and-excellence-in-artistic-craft-at-supergiant-however-were-first-and-foremost-a-game-design-lead-team/> [acceso: mayo, 2022]).

NANOU, Electra, 2021. "6 Differences Between Action Games and Adventure Games", en *MakeUseOf*, 11 de diciembre de 2021 (<https://www.makeuseof.com/action-games-adventure-games-differences/> [acceso: mayo, 2022]).

OWINGS, Shannon, 2020. "The 12 Literary Archetypes", en *Medium*, 4 de abril de 2020 (<https://medium.com/the-brave-writer/the-12-literary-archetypes-1e623ac06ca5> [acceso: junio, 2022]).

PATTNAIK, Subhashree & SAMANTARAY, Sneha Prava, 2017. "Comparative Study on Classical Dances: Odissi & Bharatanatyam", *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(12), pp. 147-150 ([http://wwjmr.com/upload/comparative-study-on-classical-dances-odissi-bharatanatyam\\_1513600234.pdf](http://wwjmr.com/upload/comparative-study-on-classical-dances-odissi-bharatanatyam_1513600234.pdf) [acceso: junio, 2022]).

SCHINKEL, Steph, 2017. "Design Principles: Contrast", en *The Paper Blog - The Paper Mill Store*, 8 de septiembre de 2017 (<https://blog.thepapermillstore.com/design-principles-contrast/> [acceso: mayo, 2022]).

SHANNON, Brent Alan, 2006. *The Cut of His Coat: Men, Dress, and Consumer Culture in Britain, 1860-1914*. Athens: Ohio University Press.

SOLARSKI, Chris, 2012. *Drawing basics and video game art*, Nueva York: Watson-Guption.

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

TILLMAN, Bryan, 2011. *Creative Character Design*, Waltham, Oxford: Focal Press.





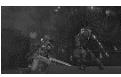

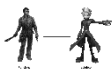





TURNES GARCÍA, Juan, 2013 - 2022. "Versiones de desarrollo", en *GamerDic* (<https://www.gamerdic.es/combo/versiones-de-desarrollo/#::~:~:text=La%20versi%C3%B3n%20Alfa%20o%20Alpha,se%20hace%20accesible%20al%20p%C3%BAblico.> [acceso: mayo, 2022])











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













ZHANG, Knight, 2021. *Level Up Your Character Design with Knight Zhang*, 21 de enero de 2021 (<https://youtu.be/CjiKLE3Nul> [acceso: mayo, 2022]).

21 DRAW (ed.), 2019. *The character designer*, Suecia: 21 Draw Sweden AB.

## 9. ÍNDICE DE FIGURAS

Número	Imagen	Fuente	Página
1		Imagen propia.	7
2		<a href="https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?cm=086">https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?cm=086</a>	10
3		<a href="https://nostraightroads.com/">https://nostraightroads.com/</a>	10
4		<a href="https://www.trueachievements.com/game/Tomb-Raider-Definitive-Edition/screenshots">https://www.trueachievements.com/game/Tomb-Raider-Definitive-Edition/screenshots</a>	10
5		<a href="https://www.nintendo.com/es-mx/store/products/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/">https://www.nintendo.com/es-mx/store/products/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/</a>	11
6		<a href="https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/origins">https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/origins</a>	11
7		<a href="https://thelastofus.fandom.com/wiki/Joel_Miller?file=64615_247866825303251_1612539343_n.jpg#Concept_art">https://thelastofus.fandom.com/wiki/Joel_Miller?file=64615_247866825303251_1612539343_n.jpg#Concept_art</a> <a href="https://pokemon.fandom.com/wiki/Wes?file=Wes_Colosseum.png">https://pokemon.fandom.com/wiki/Wes?file=Wes_Colosseum.png</a>	14
8		<a href="https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/">https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/</a> <a href="https://blog.es.playstation.com/2017/01/25/conoce-la-gama-completa-de-productos-licenciados-de-horizon-zero-dawn/">https://blog.es.playstation.com/2017/01/25/conoce-la-gama-completa-de-productos-licenciados-de-horizon-zero-dawn/</a>	15
9		Imagen propia.	17
10		<a href="https://www.deviantart.com/jenzee/art/TRANSIS-TOR-360456545">https://www.deviantart.com/jenzee/art/TRANSIS-TOR-360456545</a>	19
11		<a href="https://www.deviantart.com/jenzee/art/Three-Furies-801503998">https://www.deviantart.com/jenzee/art/Three-Furies-801503998</a>	19
12		<a href="https://stone-ocean-manga.com/manga/stone-ocean-chapter-59/">https://stone-ocean-manga.com/manga/stone-ocean-chapter-59/</a>	20

13		<a href="https://jojo.fandom.com/wiki/HIROHIKO_ARAKI_WORKS?file=Araki_Works202.jpg">https://jojo.fandom.com/wiki/HIROHIKO_ARAKI_WORKS?file=Araki_Works202.jpg</a>	20
14		<a href="https://www.artstation.com/artwork/w6Pex9">https://www.artstation.com/artwork/w6Pex9</a>	21
15		<a href="http://www.knightzhang.net/city-of-brass/t4erllviiky3nlqdzlz8uw8o6lh6c8">http://www.knightzhang.net/city-of-brass/t4erllviiky3nlqdzlz8uw8o6lh6c8</a>	21
16		<a href="https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2017/berber-jewelry-morocco-algeria">https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2017/berber-jewelry-morocco-algeria</a>	22
17		BECKER, Cynthia, 2006. <i>Amazigh arts in Morocco. Women Shaping Berber Identity</i> , Austin: University of Texas.	22
18		<a href="https://www.danzaballet.com/bharatanatyam-danza-milenaria/#:~:text=El%20Bharatanatyam%20es%20un%20tipo,de%20los%20templos%20llamadas%20Devadasi.">https://www.danzaballet.com/bharatanatyam-danza-milenaria/#:~:text=El%20Bharatanatyam%20es%20un%20tipo,de%20los%20templos%20llamadas%20Devadasi.</a>	23
19		<a href="https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/events/aurangabad/bharatanatyam-performance-mermerised-audience-at-venkat-sabhagruha/articleshow/64792492.cms">https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/events/aurangabad/bharatanatyam-performance-mermerised-audience-at-venkat-sabhagruha/articleshow/64792492.cms</a>	23
20		<a href="https://thatcreativefeeling.com/todays-snapshot-unique-craftsmanship/german-art-nouveau-table-clock-stock-company-for-uhrenfabrikation-lenzkirch-black-forest/">https://thatcreativefeeling.com/todays-snapshot-unique-craftsmanship/german-art-nouveau-table-clock-stock-company-for-uhrenfabrikation-lenzkirch-black-forest/</a>	24
21		<a href="https://www.tademagallery.com/jewellery/d/murrl-bennett-and-co-art-nouveau-pendant/206603">https://www.tademagallery.com/jewellery/d/murrl-bennett-and-co-art-nouveau-pendant/206603</a>	24
22		<a href="https://vestuarioescenico.wordpress.com/2013/03/18/el-traje-burgues-masculino-la-era-victoriana-parte-i-1840-1860-conjunto-de-etiqueta-final/">https://vestuarioescenico.wordpress.com/2013/03/18/el-traje-burgues-masculino-la-era-victoriana-parte-i-1840-1860-conjunto-de-etiqueta-final/</a>	25

23		<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Inverness_cape#/media/File:Invernesscoat2.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Inverness_cape#/media/File:Invernesscoat2.jpg</a>	25
24		<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Ulster_coat#/media/File:Ulsterovercoat_jan1903.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Ulster_coat#/media/File:Ulsterovercoat_jan1903.jpg</a>	25
25		<a href="https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX_concept_art?file=FFIX-Zorn-concept.jpg">https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX_concept_art?file=FFIX-Zorn-concept.jpg</a>	27
26		Imagen propia.	27
27		<a href="https://pokemon.fandom.com/wiki/Styler?file=Styler3.png">https://pokemon.fandom.com/wiki/Styler?file=Styler3.png</a>	28
28		Imagen propia.	28
29		Imagen propia.	28
30		<a href="https://www.artstation.com/artwork/KP3Bo">https://www.artstation.com/artwork/KP3Bo</a>	29
31		Imagen propia.	30
32		Imagen propia.	30
33		Imagen propia.	30
34		Imagen propia.	30