

TFG

BREMEN HOT STRINGS.

REALIZACIÓN DE CONCEPT ART PARA LA PRE-PRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO DEL GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA.

Presentado por José María Pérez de Villar Navarro

Tutor: Alberto Facundo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El TFG (trabajo final de grado) será de tipología práctica y constará de la creación de un número limitado de ilustraciones o *concept art* mostrando el aspecto de algunos de los personajes, escenarios y objetos para la producción del videojuego: **Bremen Hot Strings**. Tal título se tratará de un videojuego *indie* (palabra generalmente asociada a videojuegos de corte independiente y/o bajo presupuesto), dentro del género denominado “aventura gráfica”, en donde los jugadores interactuarán con otros personajes y el mismo entorno para resolver de un modo detectivesco un misterio principal, o varios.

Bremen Hot Strings es una adaptación libre del clásico de los hermanos *Grimm*, “Los músicos de Bremen” y todos los diseños vendrán con una descripción y especificaciones concretas para su construcción.

La historia del videojuego nos trasladará a la Alemania de la década de 1930 donde la banda de Bremen Hot Strings formada por Vittorio, Gustave, Federico y Klaus triunfa entre la crítica y el público por todos los bares y clubes en donde se escucha la ferviente y en boga de todos, música swing. Lamentablemente la desaparición de Gustave salta las alarmas dentro del grupo y este se pondrá manos a la obra para encontrar a su compañero y amigo, realizando una labor detectivesca. A todo esto, se suma el advenimiento del nazismo que hará perseguir a las bandas de jazz y swing, contrarias al ideal ario y consideradas ahora como *Entartete Musik* o música degenerada, por proceder de músicos de raza negra y/o judíos.

PALABRAS CLAVE:

Videojuego independiente, Concept art, jazz, década 1930

ABSTRACT

The Degree Final Project will be a practical work about the creation of a limited number of illustrations or concept art to show the appearance of some of the characters, sceneries and objects for the pre-production of the video game: Bremen Hot Strings. Such title will be an indie video game (a word generally associated with videogames of low budget), of the specific genre called "graphic adventure", where players will interact with other characters to solve a main mystery, or several.

Bremen Hot Strings is a free adaptation of the brothers Grimm classic "The Bremen Town Musicians" and all the designs will be with a description and specifications for their construction.

The history of the video game will take us back to Germany in the 1930s, when the band called Bremen Hot Strings is formed by of Vittorio, Gustave, Federico and Klaus, which wins critical and public audience in all the bars and clubs where the fervent swing jazz music is sounding. Unfortunately, the disappearance of Gustave sets the alarm bell within the group and this is will start a detective labour. Added to all, the advent of Nazism will make the jazz and swing bands being persecute, considered now as Entartete musik or degenerate music because they come from black and / or Jewish musicians.

KEYWORDS:

Indie videogame, Concept art, jazz, 1930 decade

AGRADECIMIENTOS

Gracias a toda mi familia, a mi tutor, a mis amigos y a mis colegas *indies* de la industria del videojuego.

Gracias a todo el profesorado y demás compañeros de la facultad de Bellas Artes de la UPV, con los cuales no he parado de aprender dentro y fuera de las aulas.

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	9
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	9
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
2.3. METODOLOGÍA	10
3. REFERENTES	11
3.1. VIDEOJUEGOS INDIE	11
3.1.1. Videojuegos indies valencianos	11
3.2. VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA.	12
3.3. EL CUENTO DE LOS MÚSICOS DE BREMEN	13
3.3.1. ADAPTACIONES DEL CUENTO CLÁSICO	13
3.4. LA MÚSICA SWING Y JAZZ EN EL CONTEXTO DE LA ALEMANIA DE LA DÉCADA DE 1930	15
3.5. REFERENTES ESTILÍSTICOS	18
3.4.1 Referentes del pasado	18
3.4.2 Referentes en la actualidad	19
3.5. LOS MOODBOARDS	21
4. PRODUCCIÓN, DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	23
4.1. "GAME PITCH"	23
4.2. SINOPSIS DE LA HISTORIA (STORYTELLING).....	24
4.3. EL PLANING DEL PROYECTO. CRONOGRAMA	25
4.4. PRIMEROS BOCETOS Y DESCARTES.....	26
4.5. DISEÑO DE LOGOTIPO	27
4.6. DISEÑO DE PERSONAJES PRINCIPALES	29
4.6.1. Vittorio, el perro	30
4.6.2. Gustave, el gato	33
4.6.3. Federico, el burro	35
4.6.4. Klaus, el gallo	37
4.6.5. Ideas para otros personajes.....	39
4.7. DISEÑO DE OBJETOS	41
4.7.1. Radio	43

4.7.2. Pistola	44
4.7.3. Lámpara roja	45
4.7.4. Muñeca	46
4.7.5. Otros objetos	47
4.8. DISEÑO DE ESCENARIOS	47
4.8.1. Salón de la casa de Vittorio (interior)	48
4.8.2. Bar “Kartoffel” (interior)	49
4.8.3. Callejuela. Salida trasera del bar “Kartoffel” (exterior)	50
4.8.4. Vista de enfrente hacia el club “Grand Imperial” (exterior)	51
4.9. “LOOK AND FEEL”	52
5. CONCLUSIONES	53
6. FUENTES REFERENCIALES	54
6.1. BIBLIOGRAFÍA	54
6.2. FILMOGRAFÍA	54
6.3. WEBGRAFÍA	55
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	57
8. ANEXOS	60



Figura 1: Logotipo de Bremen Hot Strings. José María Pérez, 2020.

1. INTRODUCCIÓN

Cuando se comenzaron a plantear las diferentes vías del presente trabajo, desde el principio, se priorizó en realizar algo sobre el tema de arte de videojuegos, con una motivación enfocada hacia un futuro laboral relacionado. Varias ideas aparecían en la mente pero pronto se acordó en imaginar que sería una en forma de adaptación libre.

¿Qué tal si cogiéramos una obra famosa y la cambiásemos de contexto, espacio y tiempo? El concepto era interesante pero habría que concretar más. Entonces, una nueva pregunta emergería: ¿Qué hubiera ocurrido (por ejemplo) si los músicos de Bremen hubieran sido una banda de jazz que hubiera vivido en la Alemania de la dictadura nazi?

Esta fue la pregunta “germen” de todo esto.

La obra de “Los músicos de Bremen” se sabe que ha sido adaptada a multitud de medios pero siempre manteniendo su carácter de cuento para público infantil. Esta sería la oportunidad de cambiar las tornas y todo, en base a un tema no dejaba de ser peliagudo y aunque, se conocía algo era de forma superficial. Por eso la importancia en la documentación y el respeto hacia los referentes. Así pues, el propósito está en base de realizar una nueva adaptación hacia un público de mayor edad, con forma de videojuego del género: aventura gráfica. Dando además a conocer la cultura del *swing*.

Algunos de los aspectos clave será buscar la calidad en las ilustraciones, con personajes y escenarios realistas, reconocibles. Que lleven al jugador a un auténtico viaje al pasado. Para ello muy importante en el apartado de referencias indagar en libros, comics, documentales y películas. Dentro siempre de una duración limitada de tiempo que permita pasar al trabajo práctico.

En cuanto a las etapas de desarrollo dentro de esta memoria, se enumeran las siguientes:

En el capítulo 3, *Referentes*, se reflejarán diferentes obras que sirvieron de inspiración para la elaboración del trabajo. Se abordarán aspectos relativos al contexto histórico que den forma al videojuego, con especial atención a una serie de elementos clave como las adaptaciones del cuento clásico, el ambiente de la época, el aspecto artístico, etc.

En el capítulo 4, *Producción, desarrollo y resultados del trabajo* (el más extenso), se vislumbrará el proceso empezando por la ideación con unos primeros bocetos, hasta concluir en las ilustraciones.

Sumado a las ilustraciones se realizará una pequeña prueba, “look and feel”, a modo de visualizar el videojuego simulando una captura de pantalla. Finalizado todo el trabajo este se recogerá y maquetará en un bonito libro de arte o *artbook* (ver ANEXO IV).

Cabe señalar que las ilustraciones del TFG aquí presentes no formarían el videojuego completo sino, su concepto. Es decir, que para hacer el videojuego completo dadas sus características, se necesitaría de una mayor extensión de trabajo en cuanto a número de ilustraciones, creación de interfaz visual, etc. Sin embargo, aquí se encuentra el núcleo principal, por si en un futuro continuar con el proyecto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

A continuación, se detallarán los objetivos a desarrollar y conseguir con este proyecto.

2.1. OBJETIVOS GENERALES

Realizar un número limitado de *concept art* para un videojuego del género de aventura gráfica. Mostrar los distintos personajes jugables (PJ), protagonistas de la aventura. Ejemplos sobre escenarios donde los jugadores pondrán a prueba su astucia y finalmente, una serie de objetos que ayuden a entrar en contexto.

Todas las ilustraciones vendrán con una descripción literaria previa, la cual para el diseño esta se respetará, sustentándose en las fuentes estilísticas y manteniendo amor al detalle.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se ha estipulado que el número de ilustraciones en total será limitado a 12.

Número de concept art de personajes jugables: 4.

- Vittorio, el perro
- Gustave, el gato
- Federico, el burro
- Klaus, el gallo

Estos serán los componentes del cuarteto principal o banda protagonista, manejados por el jugador en diferentes momentos de la aventura.

Número de concept art de escenarios: 4.

- Salón de la casa de *Vittorio* (interior)
- Bar *Kartoffel* (interior)
- Callejuela, salida trasera del bar *Kartoffel* (exterior)
- Vista de enfrente hacia la entrada del club *Grand Imperial* (exterior)

Dos escenarios pertenecientes a interiores y otros dos a exteriores.

Número de concept art de objetos: 4.

- Radio
- Pistola
- Lámpara
- Muñeca

Estos como se apuntó son objetos inmersivos en la historia, que los jugadores podrán utilizar para llevar la aventura a buen fin.

2.3. METODOLOGÍA

La metodología empleada vendrá principalmente de las asignaturas cursadas como Fundamentos de la animación, Anatomía artística, Fundamentos del dibujo, Proyectos de diseño e ilustración y Concept Art, todas propias del Grado de Bella Artes. Intentando ponerse en la piel de un artista del *concept art* dentro un estudio profesional de videojuegos. Desde el inicio de la idea principal, pasando por el estadio de la búsqueda de información y documentación, hasta los primeros pequeños bocetos (método tradicional, digital o 3D) y el desarrollo del arte final (método digital). Sabiendo que el resultado del arte final en un proyecto real de estudio, quedaría aprobado por el director de arte.

El método de trabajo de un *concept artist* consiste en dar muchas opciones. Son habituales las idas y vueltas y casi nunca se selecciona la primera opción, es importante entender lo que necesita la gente, por ello el retoque será frecuente en el proceso, añadiendo minuciosidad.

Las fuentes vendrán principalmente de los referenciados. Aquí entrarían artistas del pasado como **Édouard Cortès**, actuales profesionales del actual concept art como **JunLing Wan** o provenientes de libros como "How to Draw" y "How to Render" (ambos actualmente en la biblioteca de Bellas Artes), escritos por el artista **Scott Robertson**.

El procedimiento de optar por dibujar por el medio tradicional o digital no resultará un problema y ambas técnicas serán recurridas. Será bastante utilizado el uso de lápices, quizá por comodidad o por añadir dinamismo. Se utilizará el medio digital en algunas ocasiones para cortar la parte de trabajo de escaneado, que puede resultar un tedio y alargar el proceso. Lo que si será obligatorio es terminar la imagen final de las ilustraciones con el programa *Adobe Photoshop*, referenciado por los artistas del *concept*.

Algunas de las limitaciones sobrevenidas vendría del tiempo empleado para estudiar los métodos de los demás artistas y los libros. Cosa que habría que dosificar por la cantidad de material de referencia (sobre el contexto histórico principalmente), además de la dificultad añadida por traducir los textos del idioma inglés. En efecto, es habitual que el material de calidad se encuentra en este idioma.

3. REFERENTES

De seguida se nombrarán algunos de los variados referentes. Básicamente se estructuró el proyecto sobre cuatro pilares principales: Los videojuegos independientes, el cuento de los músicos de Bremen, el panorama de la música jazz y swing dentro del contexto de la Alemania de los años 30 y para finalizar, una serie de referentes estilísticos que determinarán como lucirá la obra final.

3.1. VIDEOJUEGOS INDIE

Los videojuegos independientes o comúnmente llamados videojuegos *indie*, son aquellos realizados por pequeños grupos de personas e incluso individuos. Un denominador común a estos es el escaso o nulo apoyo financiero y es frecuente que se centren en la innovación en base a mecánicas, tecnología o aspecto artístico, optando por derrochar imaginación e ir por direcciones o planteamientos artísticos por los cuales no van estudios de videojuegos más grandes con tal de minimizar el riesgo de inversión. Efectivamente, la creación de un producto “videojueguil” puede conllevar una enorme cantidad de tiempo, esfuerzo y derroche de recursos.

3.1.1. Videojuegos indies valencianos

La zona de Valencia y alrededores (Castellón y Alicante) desde hace algunos años ha dado muestras de un esfuerzo encomiable lanzando al mercado títulos tales como **The Red Strings Club**, **HIVE**, **Anima: Gate of Memories**, **Moonlighter**, **Gods Will Be Watching**, **Summer in Mara**, **Rise & Shine**, **Eternum EX** y **Explosive Dinosaurs** (este último en el cual participó un servidor hará ya un par de años). Así pues, gracias a una base de ilusión, trabajo y esfuerzo, la *Comunitat Valenciana* se convirtió en uno de los pilares fundamentales de la industria del videojuego patrio.¹



Figura 2: La escena valenciana de videojuegos cuenta en su haber con éxitos como *The Red Strings Club*.

¹ ORTEGA, J.L. HOBBY CONSOLAS. Los mejores videojuegos desarrollados en la Comunidad Valenciana [en línea]. 8 octubre 2018. [Consulta : 11 Enero 2020] Disponible en: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-videojuegos-desarrollados-comunidad-valenciana-312769>

3.2. VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA.

La aventura gráfica es un género que se engloba dentro del mundo de los videojuegos interactivos. La dinámica consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones. Se utiliza un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. Tradicionalmente, la visión de los personajes se establece mayoritariamente en tercera persona. Su antecedente más inmediato son las aventuras conversacionales de los años 1980 y cuya edad de oro puede establecerse en la primera mitad de la década de 1990. Aunque en la actualidad, no se acercan al número de ventas de los grandes títulos pertenecientes a otros géneros como *The Last of Us*, *Minecraft*, etc. La aventura gráfica ha mantenido su nicho de jugadores fieles.

Se pueden distinguir dos variantes en el género, aunque estas puedan llegar a combinarse entre sí:

- Aventuras gráficas de acción.
- Aventuras gráficas educativas.

Figuras 3 y 4: Joyas de la literatura universal como, *Drácula* y *Sherlock Holmes*, encontraron su lugar en los videojuegos dentro del género. Estos ejemplos en particular fueron distribuidos en España por FX Interactive.

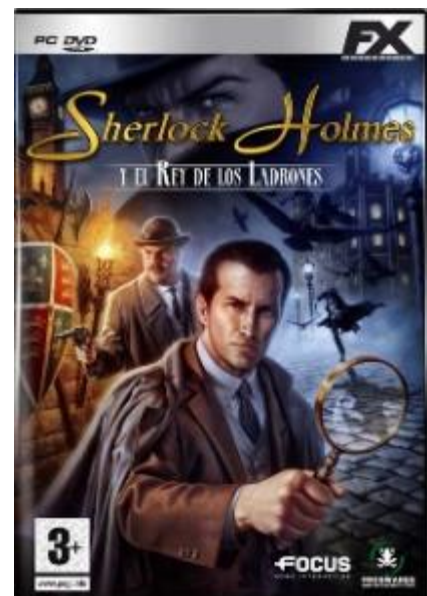




Figura 5: Mapa de Alemania señalando en color rojo la zona de la Baja Sajonia y Bremen donde transcurre toda la acción del cuento.

3.3. EL CUENTO DE LOS MÚSICOS DE BREMEN

“Los músicos de Bremen” (título original: *Die Bremer Stadtmusikanten*) es un popular cuento infantil de los hermanos **Grimm: Jakob y Willhem**, que correspondería al número 27 para la colección “Cuentos de la infancia y el hogar”, recogido de la tradición oral. Transcurrido en la zona de la Baja Sajonia, en los alrededores de Bremen aunque, no obstante, en el cuento original los animales protagonistas no llegarían a entrar en la ciudad en contra de la memoria popular.²

La historia a modo de fábula recoge como cuatro animales: un perro, un burro, un gato y un gallo huyen de sus amos porque pretenden sacrificarles. Estos se encuentran en el campo y deciden dirigirse juntos a la ciudad de Bremen conocida por ser una ciudad liberal y acogedora hacia los extranjeros. El caso es que necesitan descansar del viaje y por el camino encuentran la choza donde moraban unos bandidos, a lo cual, los animales deciden ahuyentar a los malhechores subiéndose uno encima del otro (formando la figura que todos conocemos), a la vez de hacer ruidos ensordecedores con la boca. Los bandidos en la noche al ver tal algarabía deciden emprender una huida estrepitosa al creer que los animales son un monstruo o fantasma.

La influencia de estos libros y cuentos se encuentra fuera de toda duda, el ensayista y poeta británico *W. A. Auden* elogió la colección y durante la Segunda Guerra Mundial ya lo consideraría como una de las obras fundacionales de occidente. *Adolf Hitler* incluso, de un modo retorcido, utilizaría estos cuentos para mostrar instintos raciales sólidos señalando, por ejemplo, a la *Cenicenta* como una heroína racialmente pura y a la malvada madrastra como una extranjera.

3.3.1. ADAPTACIONES DEL CUENTO CLÁSICO

La opción de ser músicos cuando ya no servían para ningún otro trabajo podría reflejar la opinión negativa de la población de los alrededores de Bremen hacia la cultura de la capital. Sin embargo, aunque los músicos animales no llegaran a la ciudad, este se convirtió en un cuento muy popular en Bremen, colocándose en 1953 una estatua al lado del ayuntamiento.

“Bremen Hot Strings” será una nueva adaptación del clásico y por ello se estudió y tomaron apuntes de algunas de las adaptaciones más memorables.



Figura 6: Es tal la relevancia de la obra de los Grimm, que la estatua al lado del ayuntamiento se convirtió en una gran atracción turística visitada por millones de personas al año.

² ESTÉVEZ, L. “Los músicos que nunca llegaron a Bremen”.



Figura 7: Imagen de Los Trotamúsicos. Las aventuras del gallo Koky, el perro Lupo, el gato Burlón y el burro Tonto son recordadas por muchos de los adultos que fueron niños en la época de cuando las televisaban.



Figura 8: Actuación infantil con marionetas. En la actualidad, el cuento se ha adoptado a multitud de medios y traducido a cientos de idiomas.

1969 - “Los músicos de Bremen” (*Бременские музыканты*), producidos por los estudios de animación soviéticos *Soyuzmultfilm* y dirigido por *Inessa Kovaliévskaya*. Esta cinta se convirtió en un auténtico éxito de culto por su banda sonora memorable, la cual vendió millones y contenía fuertes influencias de la música rock ‘n roll occidental de bandas tales como The Beatles, prohibidos en aquel entonces. La segunda parte nunca se emitió en Cuba.³

1973 - “Tras las huellas de los músicos de Bremen” (*По следам бременских музыкантов*). Secuela de la anterior obra con la misma productora, cambia la dirección por la de *Vasíliy Ivánov*.

1989 - El cuento sirvió de inspiración a la serie y película homónima de dibujos animados, *Los Trotamúsicos*, producida por **Televisión Española**. En cuanto a adaptaciones probablemente es esta la que se llevaría la palma. La serie de televisión para TVE de Cruz Delgado estuvo emitida en varios países, ganando hasta un premio Goya en el año 1990 a la mejor película de animación. La producción corrió a cargo de José Luis Berlanga y la duración fue de una sola temporada con 26 capítulos de 26 minutos cada uno. *Cruz Delgado* afirmaría en una entrevista posterior “Siempre fui muy entusiasta de los clásicos, realizando películas y cómics, y este, (Los músicos de Bremen) fue de mis preferidos. El original era muy corto, de una página y media tan solo y había que inventar mucho pero con buenos guionistas pudimos hacerlo. Pero sobretodo, era la música lo que me interesaba y al ser cuatro lo enfoqué con la línea “Beatles”. Pienso que la música de Manuel Pacho fue muy acertada al respecto”.⁴

1997 - **Alemania** y **Estados Unidos** colaboraron en adaptar la historia en una película animada bajo el título *The Fearless Four*, variando considerablemente la historia original.

2008 - Con el título *Los músicos de Brenes*, el grupo sevillano Búho Teatro & Teatro de las Maravillas realizó una adaptación de esta fábula en clave flamenca con teatro de marionetas en un intento de acercar el género musical a los niños.

³ MORALES, C. “Los músicos de Bremen” (Soyuzmultfilm, 1969) <<http://clasicosdecharly.blogspot.com/2018/04/los-musicos-de-bremen-soyuzmultfilm-1969.html>>

⁴ DELGADO, C. *Historia del nuestro Cine [entrevista]*, 2019”

3.4. LA MÚSICA SWING Y JAZZ EN EL CONTEXTO DE LA ALEMANIA DE LA DÉCADA DE 1930

Se sabe que algunos escritores que escribieron sobre el Holocausto han llegado a combinar los cuentos con sus memorias, está el caso de la estadounidense *Jane Yolen* que incorpora elementos de la *Bella Durmiente* en su *Briar Rose*, novela para adultos jóvenes que cuenta historias dentro del campo de concentración y exterminio de *Chelmno* donde murieron alrededor de 340.000 personas. O es recalcado también el caso del cómic *Maus* de *Art Spiegelman*, ganador del premio *Pulitzer*, el cual es un relato y homenaje a su padre, superviviente de *Auschwitz*. El comic narra la terrible experiencia por medio de animales antropomórficos como ratones, gatos, cerdos, etc.

La música *swing jazz* también conocida como *swing* se trata de un estilo de jazz que se originaría en los Estados a finales de los años 20. El cual se convirtió en uno de los géneros más populares durante la década 1930 y posterior. Utilizaba los instrumentos típicos de jazz tales como piano, contrabajo, guitarra, trompeta, batería, saxofones, batería, etc. La formación más característica fue la de las *big bands*, aunque también ya existían los tríos y cuartetos pero estos de una forma más marginal.

Mientras que en Estados Unidos y a nivel mundial podían escucharse personalidades como **Benny Goodman, Duke Ellington, Artie Shaw, Glen Miller, Fletcher Henderson**, o reinas del jazz como **Billie Holiday, Ella Fitzgerald...** en Alemania sintonizando alguna emisora de radio nos encontraríamos con nombres como **Otto Stenzel, Corny Osterman, Hans Carte** o la cantante nacida en Chile, **Rosita Serrano**, entre muchos otros. Artistas que adaptaron la música al gusto y las características propias del país donde se encontraban. Hecho que ocurrió en demás países como Francia.

El fenómeno de los *swingjugend* o “jóvenes swing” (chicos y chicas aficionados al estilo musical) se mostraba cada vez más antagónico al de la *hitlerjugend* o “juventudes hitlerianas” (ver ANEXO I). Tras lo cual, así de furibundo se mostraba un artículo de opinión firmado por un tal “Buschmann”, publicado en el periódico Stettin del 6 de noviembre de 1938.

“Actos repugnantes están teniendo lugar, camuflados como “entretenimiento”. No sentimos la menor simpatía por los necios que desean trasplantar la música de la selva a Alemania. En Stettin, como en otras ciudades, se puede ver a ciertos individuos bailar como si padecieran retortijones en el estómago. Lo llaman “swing”. No es una broma. La indignación me supera. Dichos individuos son retrasados mentales. Sólo a los hotentotes de la selva se les ocurriría patalear de esa manera. Los alemanes no tenemos nada de negros. El pandemónium de la fiebre del swing debe de ser atajado. Nos somos gazmoños, al contrario. Todos los alemanes deberían trabajar para cumplir con su parte en la construcción de una gran Reich...”

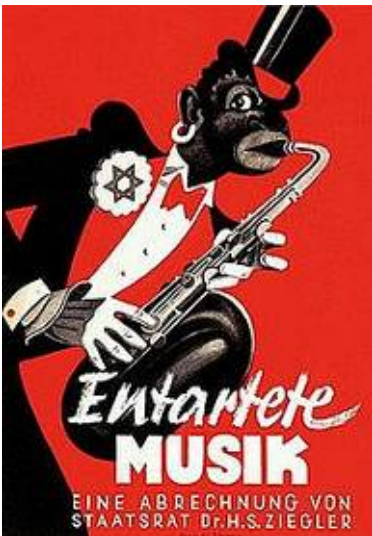


Figura 9: Ejemplo de cartelera nacionalsocialista, en la cual, aparece la caricatura de una persona de etnia negra tocando el saxofón y mostrando en el pecho una chapa con la estrella de David, símbolo del judaísmo.



Figura 10: Foto de “chicos swing” de Leipzig.

...Los empresarios que organizan veladas de swing deberían quedar inhabilitados. Las orquestas de swing que interpretan hot, berrean con sus instrumentos, permiten que sus músicos se pongan de pie para lucirse en solitario y demás fullerías baratas van a desaparecer. La música de negros debe desaparecer.”⁵

Englobado el swing y el jazz dentro del *Entartete kunst* (arte degenerado), el *Entartete musik* o música degenerada fue la etiqueta que el nazismo aplicó a diferentes estilos musicales durante los años 30 y 40 del siglo XX. Tales formas musicales provenientes de “negros y judíos” se las tachó de perniciosas y decadentes y “llenas de bolchevismo”. Llegó a un punto en el cual estos géneros fueron el punto de mira dentro de su campaña contra el arte degenerado, a lo cual, las autoridades intentaron aislar, desacreditar y prohibir. Sabiéndose incluso, que diversos autores y aficionados acabaron en el interior de campos de trabajo y/o en las cámaras de gas de *Auschwitz* como fue el triste caso de *Fritz Weiss*, considerado entonces como el mejor clarinetista de Europa.



Figura 11: *Fritz Weiss*, nacido en el seno de una familia judía de *Praga*. El día de su 25º cumpleaños pasó a formar parte de una de las innumerables víctimas del Holocausto.

Se cuenta también que cuando se inició la guerra contra Gran Bretaña, estaba prohibido hablar en inglés y cómo los aficionados *jazzers* cambiaban letras y títulos de las canciones al idioma alemán. Las “regulaciones del jazz” fueron inventadas por un oficial de la *Reichkulturkammer* (Cámara de la cultura del *Reich*, ver ANEXO I), un tal Gilbert, decretando la prohibición hacia cualquier tipo de música con contratiempos, trémolos, etc. Algo tachado como demencial por los músicos.

Todos los artistas debían trabajar para el gobierno y el ejército, quisieran o no, a Rosita Serrano cuando le preguntó su sobrina si era nazi en su época de diva contó: “Mientras cantaba para Hitler, Goering y Goebbels. Escondí a cientos de judíos aquí en mi casa, a quienes salvé la vida”. El testimonio concuerda cuando al aceptar la cantante cantar para un grupo de niños judíos en Suecia fue expulsada de Alemania el 20 de enero de 1943, tachándola entonces de persona *non grata*, confiscando su fortuna y siendo vigilada por la Gestapo. Además de que sus películas fueron destruidas y su música prohibida.⁶

Un fenómeno bizarro fue el caso de la *big band* llamada *Charlie and his Orchestra*, que se conoció que era promovida por el servicio de propaganda nazi, la cual cambiaba las letras originales en inglés por otras de corte anti-semita y

⁵ BUSCHMANN. “El swing y la música de los negros deben desaparecer” (artículo de opinión publicado en un periódico de Sttetin, nombre en alemán de Szczecin, el día 6 de noviembre de 1938).

⁶ VILLA, B. Rosita Serrano, la chilena que enamoró con su voz a Hitler y salvó a miles de judíos. Chile: *Biobiochile – La Red de Prensa Más Grande de Chile* [en línea]. 19 septiembre 2018. [Consulta: 16 junio 2020] Disponible en: <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notas-espectaculos-tv/2018/09/19/rosita-serrano-la-chilena-que-enamoro-con-su-voz-a-hitler-y-salvo-a-miles-de-judios.shtml>



Figura 12: Imagen del entonces afamado director de orquesta *Otto Stenzel*, en el gran teatro *La Scala*, de Berlín. El teatro fue derruido por los bombardeos aliados al final de 1943.

contra los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial.⁷ Los instrumentistas que se encontraban en ella, de gran calidad, tuvieron después de la guerra problemas para encontrar trabajo al ser llamados “la orquesta de Goebbels”.

Vogel, anterior intérprete de los célebres “Ghetto Swingers” de Auschwitz (entre ellos se encontraba el mencionado *Weiss*), escapó de su cruel destino al contrario que la mayoría de sus compañeros, recuerda cómo se restregó incrédulo los ojos cuando vio las enormes palabras pintadas en el costado del primer jeep estadounidense que entró en el pueblo donde se escondía. En aquel lateral del vehículo podía leerse perfectamente: BOOGIE WOGGIE.⁸ Era pues más que probable que los conductores habían escuchado discos de Benny Goodman y Count Basie. Sin duda (al menos en el frente occidental) a golpe de swing la liberación del nazismo había llegado, por fin, a Alemania.

La llamada “conspiración judío-negra” que según el *Entartete musik* destruiría la música alemana terminó con muchos de los autores de swing y jazz perseguidos y/o asesinados. El jazz siempre ha prosperado en tiempos de depresión y la caída del tercer Reich coincidiría paradójicamente con el debacle de la música swing y las big band. Esto tras convertirse en un estilo de música tremendamente popular. Sus efectos han llegado hasta nuestros días, en la década de 1930 la música popular desbancaría por primera vez en la historia a la música clásica como la más escuchada y no habría vuelta atrás.

⁷ KATER, M.H. Jazz Goes to War: Compliance and Defiance. *Different Drummers: Jazz in the Culture of Nazi Germany. 1939-1942.* (p.130). Inglaterra: Oxford University Press, marzo 2003. ISBN-10: 019516553.

⁸ ZWERIN, M. Ghetto swingers. *Swing frente al nazi, el jazz como metáfora de la libertad.* (p.50). Madrid: Es Pop Ediciones, 2016. ISBN: 978-84-944587-2-9.

3.5. REFERENTES ESTILÍSTICOS

Si se tuviera que nombrar con una sola palabra a los referentes estilísticos esta sería: amalgama, en el buen sentido. Los referentes han sido procedentes de lugares y tiempos muy dispares.

3.4.1 Referentes del pasado

Pensar en los referentes del pasado conlleva a hacer un romántico viaje a los tiempos de los abuelos (¡y bisabuelos!). Los referentes venidos del pasado fueron los siguientes.

Los Hermanos Grimm

Los autores originales de la obra “Los músicos de Bremen”. Sin ellos, sencillamente esta obra no hubiera existido.

Édouard Cortès

El pintor post impresionista francés de raíces españolas no es llamado en vano como “El poeta parisino de la pintura”. Sus pinturas de ambientes resultan muy evocadores.

Joseph Christian Leyendecker

Uno de los grandes ilustradores norteamericanos junto a su amigo, Norman Rockwell. Posee unos retratos encantadores y sorprende como de unas ilustraciones *a priori* tan comerciales, asomen unos personajes posando con tanta naturalidad.

Ernst Ludwig Kirchner

Pintor expresionista, Kirchner fue testigo mismo de la época y lugar donde acontece Bremen Hot Strings. Buen mostrador de ambientes y psicología.



Figura 13: Imagen de Blacksad. El gato negro detective ha protagonizado un total de cinco volúmenes de comic y un videojuego, hasta el momento.

3.4.2 Referentes en la actualidad

Un paso a la actualidad, en el presente actual también nos encontramos con grandes creadores.

Cruz Delgado

Proveyó de una gran influencia en la obra. Me sorprendió lo bien que envejeció *Los Trotamúsicos*. Se nota, sin duda, el amor y la pasión que le pusieron al proyecto. Personajes carismáticos, Buen diseño de escenarios y sobretodo buena música, todo estuvo reunido en un gran cóctel.

Juanjo Guarnido

Nombrar a Juanjo va a conllevar nombrar también a su paisano y compañero, Juan Díaz Canales. Ambos creadores de **Blacksad**, un cómic de fiel estética *noir* de la que también quiere beber Bremen Hot Strings. En Blacksad un detective de lo más “felino” (en toda la expresión de la palabra) resolverá misterios y se enfrentará a criminales viajando por los Estados Unidos de la década de los años 50. La influencia de Blacksad resultó enorme y determinante. Los animales antropomorfos que aparecen en toda la obra resultan crudos y reales. Pero la palabra que más se encontraría aquí sería la de adulto. Acostumbrados a los trabajos donde los protagonistas con formas de animales sean destinados para un público más infantil. En Blacksad no se han desviado de mostrar conflictos morales, raciales y políticos, desde luego, estos animales rezuman violencia, llevan cargas emocionales profundas, e incluso, un palpable erotismo. No en vano, este cómic ha sido ganador de numerosos premios (Eisner, Harvey, Festival de Angoulême) y el año pasado (2019) se dio un paso más allá, llevando las aventuras del gato detective a su propio videojuego: Blacksad, Under the Skin, desarrollado por el estudio de videojuegos patrio Péndulo Studios. Una gran adaptación que se pudo ver y jugar tanto en PC como en las diferentes consolas: PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox.

Raphael Bob.Waksberg

Creador de Bojack Horseman, similar al caso de Blacksad. Tramas muy bien desarrolladas y personajes sólidamente contruidos fueron la fórmula de su éxito como serie de culto.

Rebeldes del swing, película de 1993.

Dirigida por Thomas Carter y protagonizadas por unos jóvenes Robert Sean Leonard y Christian Bale, la película en cuestión forma una referencia estilística capital. La película en formato drama vendría a contar la historia de una panda de *swindjudgend* provenientes de Berlín en 1939, justo antes de lo que sería la Segunda Guerra Mundial.

Artistas digitales

El arte en los videojuegos como si fuera un ente vivo, donde nace, crece y se multiplica. La globalización conlleva a reconocer autores de lugares tan dispares como India, y China, donde surgieron algunos de mis referentes. Aquí figuran nombres como **Junling Wang, James Gurney, Kittichai Reaungchaichan o Athey Ghailan**, entre otros. Pasión por el realismo y el lenguaje visual y compositivo como denominador común. Algunos de sus trabajos se podrán ver dentro del ANEXO II en las páginas 3 y 4.

3.5. LOS MOODBOARDS

Tener buenas referencias visuales y poder echarles una vista rápida es fundamental y para ello se crearon los *moodboards*, una especie de “pizarras virtuales” o tablas donde en ella se crea un collage con todo el material gráfico necesario para un efectivo desarrollo del proyecto.

Entonces, uno de los primeros pasos del proyecto fue la creación de este “leader moodboard” o moodboard principal. Donde a grandes rasgos se apreciarían los pilares fundamentales del proyecto: Los músicos de Bremen, el swing, la Alemania de la década de los 30... La esencia de las palabras clave se encuentra aquí.



Figura 14: Imagen del Leader Moodboard.

Después de realizar este *moodboard* se crearían a lo largo del proyecto varios más, hasta contabilizar un total de más de catorce, todo según a las necesidades. El número resultante de todas las imágenes (o descartes) sobrepasaría el centenar con facilidad.



Figura 15: Moodboard para escenarios.



Figura 16: Ejemplo de *moodboard* para personajes. En este caso sería para Federico, el burro.

Además de ayudar para retratar personas, objetos, etc. Estos moodboards como el inferior definirían el aspecto que tendrían que tomar estas ilustraciones o concept art.



Figura 17: *Moodboard* para definir el estilo gráfico. Estos *moodboard* también se encargarían de definir el estilo gráfico a perseguir.

4. PRODUCCIÓN, DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

La producción artística conlleva el grueso del trabajo, no se trata de decenas sino de cientos de horas invertidas en ella. Tras una concienzuda documentación se estaría dispuesto a avanzar y materializar la idea y coger los diferentes materiales como lápices de dibujar, lápices digitales, gomas, etc. Todo para afrontar la tarea con las herramientas suficientes.

4.1. “GAME PITCH”

El *Game pitch* nos indica las partes fundamentales sobre la idea del videojuego en cuestión. A modo similar al de un menú de restaurante; nos dirá las cosas más fundamentales como el género al que pertenece, número de jugadores, etc.

Género: Aventura gráfica

Número de jugadores: Individual

Tipo de conexión: Offline

Estilo de arte: Ilustraciones realistas con seres antropomórficos en 2D

En **Bremen Hot Strings** el jugador deberá de desenmascarar un misterio (o varios) ayudado por las pistas esparcidas en los diferentes escenarios. Para lograr estas pistas se utilizarán una serie de objetos además de las habilidades principales correspondientes a los personajes. En efecto, Los puzles podrán ser diferenciados entre cuatro categorías: **Inteligencia, Fuerza física, Agilidad y Carisma.**

Ejemplos:

1. La inteligencia y astucia del personaje de Vittorio, el perro, le permitirá al jugador localizar un objeto o personaje oculto.
2. La fuerza de Federico, el burro, servirá para mover una pesada caja.
3. Con la agilidad de Gustave, el gato, acceder a un lugar alto.
4. Gracias al carisma y la labia de Klaus, el gallo, obtener una información importante proveniente de un personaje secundario.

Otra de la característica del juego está en su apartado escrito. Hecho por el cual se encuentra la presencia de descripciones literarias. Los jugadores lo vivirán como si estuvieran leyendo una genuina novela detectivesca o *noir*.

4.2 SINOPSIS DE LA HISTORIA (STORYTELLING)

Poco espacio para resumir tan complejo momento socio-político. El proyecto “Bremen Hot Strings” prueba a tocar muchos palos.

Sinopsis

Bremen (1938)

“En la Alemania de los años 30, la banda de Bremen Hot Strings formada por Vittorio, Gustave, Federico y Klaus arrasa entre crítica y público por los locales y clubes donde se escucha la música swing jazz. Lamentablemente, la desaparición de Gustave salta las alarmas dentro del grupo y este se pondrá manos a la obra para encontrar a su querido compañero en una labor detectivesca. La llegada del nazismo hará perseguir a las bandas de jazz y swing, consideradas ahora como Entartete Musik o música degenerada proveniente de negros y judíos, contraria al supremacismo ario.

La historia no hará más que complicarse pues a cada miembro del grupo le han surgido complicaciones que deberán abordar, ya no es su vida la que está en juego, sino hasta la supervivencia de su amada música swing”.

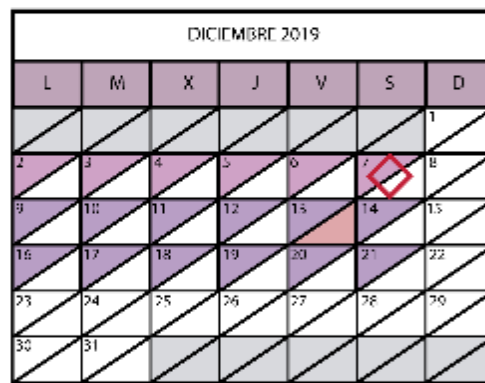
4.3. EL PLANING DEL PROYECTO. CRONOGRAMA

Lamentablemente, pronto los sucesos de incluso magnitud mundial (pandemia de coronavirus) harían el cronograma muy difícil de seguir por lo cual se abandonó para sus etapas finales.

27/4/2020

PLANNING Trabajo final de grado (TFG)
 - José María Pérez de Villar Navarro
BREMEN HOT STRINGS

(Tiempo de exposición o defensa del trabajo – 15 minutos)



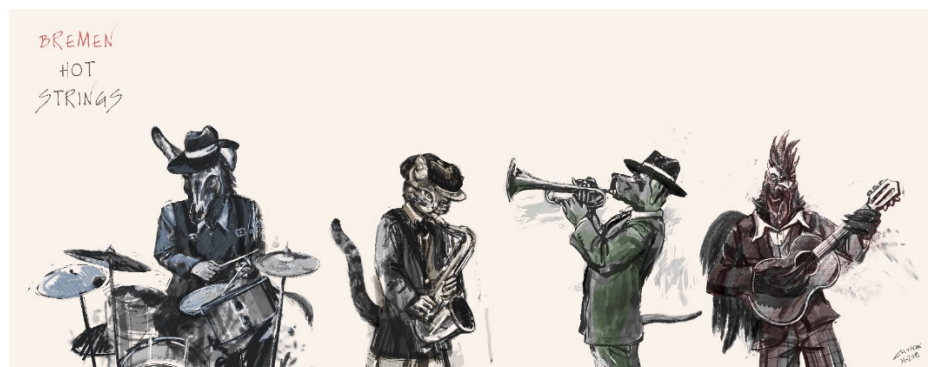
DOCUMENTACIÓN		64 horas.
DOCUMENTACIÓN		

LEYENDA	
DOCUMENTACIÓN	
PRIMEROS BOCETOS	
DISEÑO FINAL DE PERSONAJES	
DISEÑO FINAL DE ESCENARIOS	
DISEÑO FINAL DE OBJETOS	
MEMORIA Y PRESENTACION	
FRANJA DE EMERGENCIA	
META PARCIAL	
META FINAL	

Tabla1: Imagen del cronograma fallido sometido a innumerables cambios debido a acontecimientos relacionados con la situación socio-político-sanitaria sin precedentes.

4.4. PRIMEROS BOCETOS Y DESCARTES

Los primeros bocetos y descartes no tardarían en aparecer tras la etapa de la documentación. Se buscaba darle un “tono” al cuarteto donde se dibujarían todos los personajes: Vittorio, Gustave, Federico y Klaus en alguna pose donde compartieran escenario o simplemente una caminata. Fue una etapa bastante divertida donde primaba divertirse realizando los primeros bocetos para el proyecto sin esperar ningún resultado aunque francamente quedó bastante mejor de lo que se pensaría. Los protagonistas saldrían casi solos y esto sería buena señal.



Figuras 18 y 19: Algunos de los primeros bocetos para Bremen Hot Strings donde ya aparecería el grupo al completo.

4.5. DISEÑO DE LOGOTIPO

Para el logotipo se optó por una idea rápida, dentro de la cual se puso mucho énfasis en los colores rojo, negro y blanco que vienen a percibirse entre otras cosas como los colores de la bandera del nazismo. La tipografía seleccionada se llama: *Copasetic* y refleja bien el estilo “años 30”, cuando el swing estaba en su pleno auge.



Figuras 20, 21, 22 y 23: Diferentes pruebas de logotipo en formato vertical y horizontal.



Figuras 24 y 25: Portada primigenia para el proyecto Bremen Hot Strings que se mantuvo. El icono con la silueta en blanco con los músicos de Bremen es una ligera modificación de un icono gratuito de internet <iconspng.com>.

4.6. DISEÑO DE PERSONAJES PRINCIPALES

Sería inabarcable comprender que peso tienen los personajes principales en cualquier historia. Ellos y ellas, como los actores protagonistas, sobrellevan el peso de la interacción con su mundo y con el público. Aún con su aspecto de animales humanos se trata de mostrar personajes creíbles, con pensamientos, miedos y objetivos con los que la gente pudiera identificarse. Nada sería peor que estos personajes cayeran en la indiferencia.



Figura 26: Resultado final sobre el desarrollo de personajes con el cuarteto protagonista, el cual manejará el jugador.

4.6.1. Vittorio, el perro

Vittorio fue el primer personaje diseñado y los primeros bocetos aparecerían casi, a la vez, que la misma concepción del proyecto.

Nombre completo: Vittorio Akerman.

Apodo: “Vitto”.

Instrumento: Trompeta, aunque también tiene dotes de cantante y otros instrumentos como pianista e incluso, contrabajo.

Animal: Perro de raza Braco de Weimar.

Rol: Líder de grupo, a pesar de su aparente corta edad aporta sabiduría y sangre fría en momentos difíciles. Un auténtico portento musical medianamente escondido, se sabe que puede acabar convirtiéndose en el mayor trompetista de toda Alemania.

Característica principal: Inteligencia, Astucia. Dotes de líder.

Características negativas: Obsesivo, excesivamente reservado.

Fecha de nacimiento: 2 de febrero, 1914.

Lugar de nacimiento: Bremen.

Edad: 24 años.

Ocupación: Maestro de música en escuela.

Vivienda: Vive en un piso cerca de la Universidad de las Artes de Bremen

Situación sentimental: Prometido con Helga Rosenthal aunque todos saben que su amor (y obsesión) en la actualidad es la música swing.

Historia: Fue un día cuando se encontró con Federico tocando en la calle con una rudimentaria batería. Sentían que por aquel entonces eran muy diferentes pero, aun así, ese día conectaron gracias a la música. Ese sería el germen con el que empezó la banda Bremen Hot Strings. Después de unos pocos años de creciente éxito se le ha presentado a Vitto por parte de una de las divas más preponderantes del Reich, Dana, la disyuntiva de liderar su propia big band de swing, “La Vitto Big Bang”, lo que implicaría pingües beneficios aunque lamentablemente, esto implicaría abandonar a sus antiguos amigos.



Figura 27: Fue tal la nobleza, candidez y otras cualidades que transmite el perro de la raza de Braco de Weimar que rápidamente se convirtió en el tipo de perro que sería un personaje como Vittorio.



Figura 28: Primeros bocetos para el personaje de Vittorio.

Para el personaje de Vittorio se va a llevar el mismo sistema que para el resto de personajes con los pasos escritos a continuación.

1º Fase de abocetado o de primera línea.

2º Fase de línea gruesa

3º. Fase de colores planos.

4 º Fase de luces y sombras

5º Fases de ajustes y refinamiento general.



Figura 29: Progreso para el desarrollo de personaje de Vittorio donde se pueden apreciar cinco fases diferenciadas.

La postura en Vittorio refleja calma y desasosiego, además de seguridad. Parece un ser confiable.

BREMEN HOT STRINGS

Vittorio



Figura 30: Vittorio, el perro. A página completa. Para ver los concept art de los personajes ver ANEXO III de 6 a 26

4.6.2. *Gustave, el gato*

Pronto se decidió que Gustave aparecería en una pose más dinámica que la del resto de sus compañeros reflejando esa vitalidad y juventud. Además, la cartera y la gorra añadidas potenciarían el aspecto de escolar.

Nombre completo: Gustave Von Brunswick.

Apodo: “Chiko”.

Instrumento: Saxofón

Animal: Gato gris.

Rol: El saxofonista es el más joven del grupo y aporta viveza. A menudo, se escapa de las clases de la universidad en donde se aburre. Un pequeño “liante” que le gusta, a veces, meterse en líos. Muy competitivo, que cada día aprende más y más.

Característica principal: Rapidez, Agilidad.

Características negativas: Inexperiencia. Fuerza física escasa.

Fecha de nacimiento: 4 de marzo, 1920.

Lugar de nacimiento: Este de Alemania.

Edad: 18 años.

Ocupación: Estudiante de humanidades.

Vivienda: Vive en la residencia de estudiantes.

Situación sentimental: Desconocida

Historia: Vive en la residencia de estudiantes actualmente, aunque tenga una mansión a las afueras, su familia de ascendencia aristocrática reniega un poco de él al considerarlo un desmedido “rebelde”. Los compañeros de Gustave pensaron que es posible que una broma se le ido tan lejos que ha causado su desaparición. No obstante, no tardarán sus amigos de Bremen Hot Strings en empezar las investigaciones para encontrarle sano y salvo.



Figura 31: Fotografía de un gato doméstico. Comúnmente es asociado a cualidades como la libertad e independencia.



Figura 32: Progreso para Gustave.

BREMEN HOT STRINGS

Gustave



Figura 33: Gustave, el gato. Se trataría del segundo personaje creado.

4.6.3. Federico, el burro

Amable y sin embargo, algo zopenco son las cualidades populares que el público da a este afable animal. Algo que quería reflejar en la ilustración final. Aunque, la realidad es que el burro es bastante despierto e inteligente.



Figura 34: Foto de un burro doméstico.

Nombre completo: Federico Álvarez.

Apodo: “GroB (grande)”.

Instrumento: Batería, percusionista.

Animal: Burro.

Rol: El calmado del grupo. Fuerte, en un sentido físico de la palabra.

Característica principal: Fuerza. Bondad

Características negativas: Se dice algo torpe, demasiado confiado, e incluso, depresivo.

Fecha de nacimiento: 8 de octubre, 1913.

Lugar de nacimiento: España.

Edad: 25 años.

Ocupación: Recientemente entró a formar parte como trabajador en los astilleros de Bremen, el mayor astillero fluvial de Alemania.

Clase: Baja. Sus ingresos no le aportan mucho.

Vivienda: Suburbios.

Situación sentimental: Desconocida.

Historia: Federico lleva viviendo sin su familia desde hace bastante tiempo. De trabajar desde muy pequeño en el campo en España pasó a ganarse la vida como marinero en alta mar donde aprendió a utilizar unos rudimentarios cubiertos de cocina a modo de baquetas. En los suburbios comparte una pequeña vivienda aglutinada por obreros, compañeros de trabajo de Federico y demás trabajadores venidos de otros sectores industriales. Aunque el partido comunista quedó prohibido hace algunos años, es en estos sitios donde se encuentran células de resistencia clandestinas, las cuales están invitando a “Fede” a unirse.

BREMEN
HOT
STRINGS

Federico



Figura 35: Ilustración terminada del tercer personaje: Federico, el burro.

4.6.4. Klaus, el gallo

Klaus fue un personaje interesante de crear. La pose chulesca inclinada hacia atrás, con su cigarro y media sonrisa ayuda a ver su fama de “gallito”.

Nombre completo: Klaus Meier.

Apodo: “Handyman (Mano rápida)”.

Instrumento: Guitarrista (guitarra clásica y “gipsy”).

Animal: Gallo.

Rol: Aunque es irascible, “follonero” y de carácter imprevisible, sabe salir de las situaciones más complicadas. Posee un virtuosismo incontestable con la guitarra, al nivel de Vittorio con la trompeta, sino más. A pesar de su carácter, en el escenario no le importa estar todo el concierto siendo el acompañante rítmico. No obstante, no es extraño que realice un *riff* o solo para encandilar a las masas con su particular estilo *gipsy*.

Característica principal: Carisma, “pico de oro”. Talento.

Características negativas: Imprevisibilidad, gusta mucho del dinero, adicción a las drogas, alcohol, mujeres, irascible.

Fecha de nacimiento: 27 de noviembre, 1919.

Lugar de nacimiento: Pequeño pueblo al norte de Alemania.

Edad: 21 años.

Ocupación: Tan rápido gana el dinero en sus “asuntos” como lo pierde.

Clase: Baja-Media.

Vivienda: Ambulante, con preferencia hacia hostales de mala muerte.

Situación sentimental: Desconocida, propenso a tener multitud de relaciones, es considerado un “Don Juan”.

Historia: A Klaus se le iluminaron los ojos el primer día que vio a unos gitanos tocar en un bar de su pueblo natal para ganarse unas monedas. Siendo prácticamente un pollo cogió una vieja guitarra y fue en búsqueda de estos gitanos que se encontraban en sus *roulotte* a las afueras. Es allí que ganándose su amistad y congeniando con ellos aprendió grandes dotes de guitarra. Años después marchó de casa a la ciudad de Bremen a probar fortuna y fue así como conoció a los Bremen Hot Strings. Estos días se mantiene ocupado escondiendo



Figura 36: Foto de un gallo de granja. Llamamos “gallito” por lo general, al alguien fanfarrón.

a Julius, uno de sus mejores amigos gitanos que le enseñó con la guitarra, está siendo buscado por las S.S. pero Klaus intentará conseguirle un salvoconducto.

BREMEN HOT STRINGS

Klaus



Figura 37: Klaus, el gallo. El último personaje principal creado.

4.6.5. Ideas para otros personajes

La idea de añadir más personajes viene con la intención de crear un universo más rico y completo. No se iban a desarrollar en este trabajo de proyecto final pero es, sin duda, un ejercicio sano.



Figuras 38 y 39: Imágenes de personajes no desarrollados como Dana y Heinrich.

Nº	Nombre	Rol	Animal	Instrumento
1.	<i>Dana</i>	Misteriosa diva del Reich.	Armiño blanco	Cantante
2.	<i>Heirich</i>	Antagonista. Detective de la S.S. (ver ANEXO I).	Buitre	Trombón
3.	<i>Julius</i>	Amigo de Klaus. Se conoce los bajos fondos.	Macaco Japonés	
4.	<i>Klara</i>	Militante comunista encubierta. Obrera metalúrgica.	Cerdo	
5.	<i>Helga</i>	Prometida con Vittorio. De parientes judíos.	Collie	Piano
6.	<i>Stella</i>	Amiga de la banda. Dueña de la <i>Gute Nacht Big Band</i> .	Grulla	Cantante y bailarina
7.	<i>Horst</i>	Matón de las S.A	Búfalo	
8.	<i>Damian</i>	Músico de Stella.	Tortuga	Violín
9.	<i>Philipp</i>	Niño judío vendedor de periódicos.	Hámster	
10.	<i>Bernhardt</i>	S.A.	Lobo	
11.	<i>Gregor</i>	S.A.	Zarigüeya	
12.	<i>Hans</i>	Músico de Stella.	Oso pardo	Contrabajo
13.	<i>Hugo</i>	Bailarín.	Gacela	
14.	<i>Evelyn</i>	Bailarina.	Caracal	
15.	<i>Conrad</i>	Padre de Gustave.	Gato	
16.	<i>Nicole</i>	Hermana de Gustave.	Gata	Violonchelo
17.	<i>Otis</i>	Dueño del Kartoffel. Amigo confidente de la banda.	Morsa	
18.	<i>Guido</i>	Músico de swing desaparecido..	Pato negro	Clarinete
19.	<i>Karl</i>	Niño.	Cordero	
20.	<i>Pauline</i>	Niña.	Ternera	
21.	<i>Luise</i>	Instrumentista.	Ratona	Viola
22.	<i>Gerda</i>	Jugadora de póker y traficante.	Cocodrilo	
23.	<i>Jana</i>	Espía secreta inglesa.	Gallina	

Tabla 2: Tabla con hasta 23 nombres y roles para diferentes personajes secundarios que aparecerían en la trama.

4.7. DISEÑO DE OBJETOS

El diseño de objetos contempló una auténtica inmersión en la búsqueda de elementos coetáneos en tiempo y lugar con los personajes de “Bremen Hot Strings”. Aparte de ello debían potenciar la historia general.

¿Qué apariencia llevarían?

¿Qué historia habría detrás del objeto en cuestión?

¿De qué modo y cuando se utilizaría?

¿Por qué estaría en aquel lugar?

Estas fueron algunas de las preguntas que se hicieron durante la consecución de su diseño y que deberían despertar la curiosidad del público.

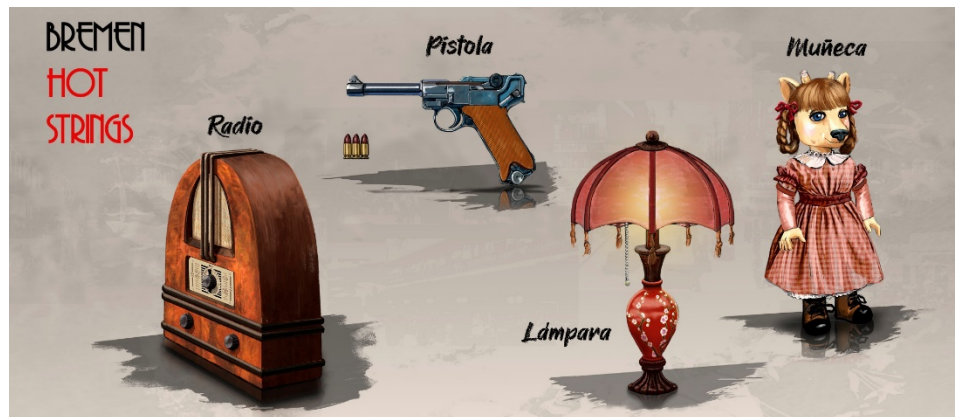


Figura 40: Imagen con el resultado final para los objetos.



Figura 41: Bocetos iniciales realizados con lápiz digital sobre diversos objetos coetáneos con la historia.



Figura 42: Bocetos para los cuatro objetos seleccionados.

4.7.1. Radio

La radio "Philco 454 B" puede tratarse de un modelo único, en fase experimental, que pudo conseguir Vittorio a un relativamente módico precio, por medio de un amigo suyo, el cual es una hurraca tramoyista y vendedor de aparatos. Cada vez está resultando más difícil pero de vez en cuando, suena auténtica música de jazz desde la BBC y otras emisoras con todas sus novedades adentro: Benny Goodman, Count Basie, Django Reinhardt, Chick Webb, Otto Stenzel, Rosita Serrano, etc.

El primer objeto creado. La radio Philco 545 B es una modificación estética del modelo real Philco 545.

BREMEN
HOT
STRINGS

RADIO PHILCO 454 B



Figura 43: Diseño para la radio de modelo "Philco 454 B".

4.7.2. Pistola

La pistola del presente modelo Luger Parabellum P408 lleva utilizándose desde algún tiempo por parte de los ejércitos de Alemania, estados unidos, Suecia, etc. La floreciente industria del Reich está aumentando enormemente su stock, conjunto demás aparataje militar, lo cual no puede considerarse apelativo de que algo bueno vaya suceder. En estos tiempos convulsos nunca se sabe y es requerido utilizarse como última opción.

Esta pistola como los demás objetos y personajes fue dibujada al 100% con pintura digital. Su apariencia quedó bastante satisfactoria. El metal se halla con un tono azul más saturado que el real.



Figura 44: Diseño final para pistola Luger Parabellum 408.

4.7.3. Lámpara roja

Quién sabe si es proveniente de algún viaje romántico y exótico al lejano oriente. Lo que es más sabido es que esta llamativa lámpara roja es conocida dentro del bar "Kartoffel" por guardar algún código o información para todos los amantes del swing y el jazz que frecuentan el local. En efecto, esta lámpara es encendida por el dueño para advertir a todos y todas las swingjugend sobre el acercamiento de la Sturmabteilung o S.S. Momento en el que rápidamente los bailarines paran y los Bremen Hot Strings, o cualquier otra banda sobre el escenario, cambia de registro musical para tocar algún Valls u otra música no sospechosa de ser considerada como entartete musik (música degenerada) por parte del régimen nazi.

La siguiente lámpara roja es una modificación de varias lámparas reales aparecidas en fotos.

BREMEN
HOT
STRINGS

LAMPARA



Figura 45: Diseño para la lámpara roja.

4.7.4. Muñeca

Ataviada con un vestido de lo más anticuado, esta muñeca sin embargo, puede rememorar la vida sencilla y tradicional en el campo, alejada de todo el bullicio de las ciudades y su cambiante clima socio-político. Cuenta de ser además este objeto, un verdadero tesoro sentimental para uno de los miembros de Bremen Hot Strings. Quién sabe si quizás se trata de un doloroso recuerdo del pasado, o por el contrario, una proyección de un futuro deseo.

La muñeca es el último objeto y este se implicaría para una trama secundaria. El diseño fue sacado de una muñeca humana pero a esta se le intercambió la cabeza por una de cierva. Todo en ella está pintado digitalmente e incluso, el motivo a cuadros también se creó a parte (ver ANEXO III. p. 36).

BREMEN
HOT
STRINGS

MUÑECA



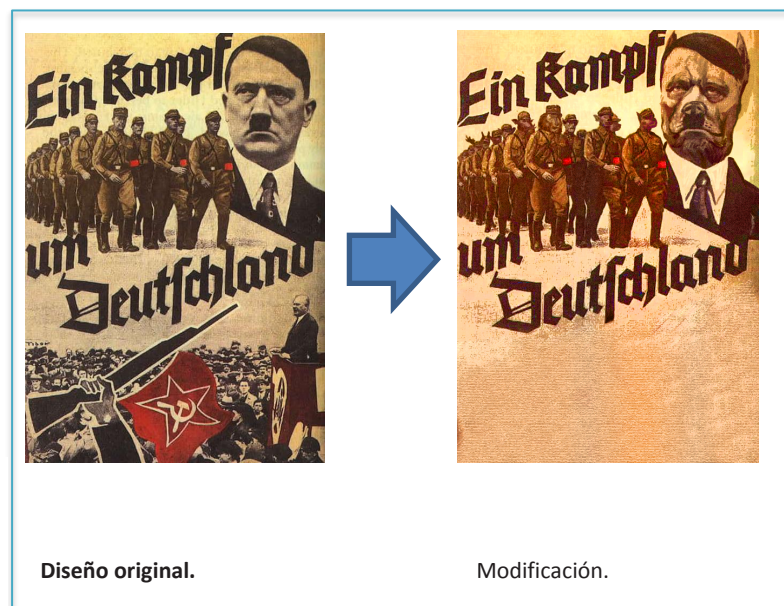
Figura 46: Diseño para la muñeca.

4.7.5. Otros objetos

Varios objetos fueron pensados para que aparecieran en Bremen Hot Strings antes que los cuatro anteriores, fue incluso pensado un vehículo *Rolls Royce*, sin embargo, este se descartó por la complejidad que conllevaría pintarlo. Los objetos que más avanzarían en su diseño apartando los cuatro principales serían el vinilo y un cartel propagandístico nazi. Fue muy interesante diseñarlos y quedaron en una etapa muy avanzada. El póster se pudo reutilizar para uno de los escenarios (Callejuela: Salida del “Kartoffel”).



Figura 47: Diseño para el vinilo homónimo de Bremen Hot Strings.



Figuras 48 y 49: El diseño del póster con el Hitler “perruno” y las S.A. se basó en la portada de un libro propagandístico pro nazi y anti comunista de 1933.

Diseño original.

Modificación.

4.8. DISEÑO DE ESCENARIOS

El diseño de escenarios fue desarrollado dentro de la producción artística en último lugar por detrás del diseño de objetos. Las razones para ello fueron quizá la de dejarse la parte más difícil para adelante, una vez se haya ganado experiencia gracias a la documentación y el diseño de objetos realizado previamente. Diseñar un escenario, a grandes rasgos, es mostrar una cantidad determinada de objetos ya sean árboles, coches, edificios, botellas de vino, etc. (Ver ANEXO III. p. 42-62).

4.8.1. *Salón de la casa de Vittorio (interior)*

En la casa de Vittorio situada en un bonito barrio de Bremen todo el mundo es bienvenido, eso sí podemos hacer hueco entre los libros, partituras musicales e instrumentos. Aunque no va equipada con lujos, es luminosa, espaciosa y cuenta con probablemente el único teléfono de todo el edificio. Todo al gusto del propio Vitto y su prometida Helga.

Fue el primer gran desafío. Se estuvo experimentando con la edición 3D pero al no constar con la experiencia y el tiempo necesarios se recurrió a un programa tan sencillo como lo es *SketchUp* en su edición del 2019. La táctica valió para montarlo con unos cuantos cubos.

Figura 50: Vistazo al primer modelo hecho en 3D con el programa *SketchUp* para el interior del salón de Vittorio.

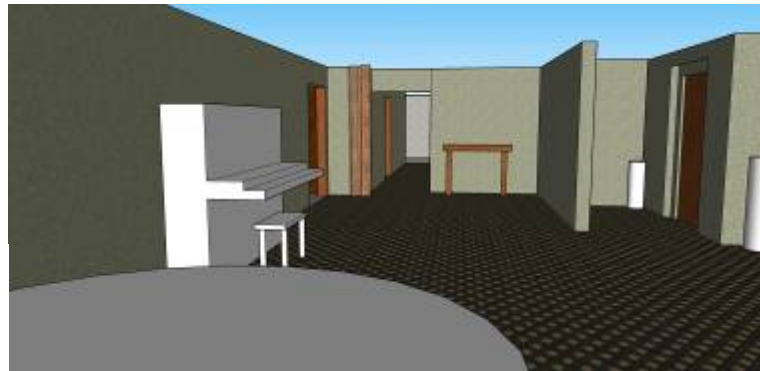


Figura 51: Resultado del diseño para el salón de Vittorio.



4.8.2. Bar “Kartoffel” (interior)

El bar “Kartoffel” realmente se percibe por fuera de que se trata de un local de lo más tradicional, donde uno podría encontrar comida y licores de toda la vida. No obstante, recién viene siendo más conocido por la gente del lugar por ofrecer otro tipo de “sabores”, ya que su interior es proclive a escucharse música swing-jazz clandestina de calidad, ofrecida por algunas de las más valientes las bandas locales. Todo al gusto del oído musical de su dueño, Otis. Añadido a esto se unen las ganancias del público que siempre lo abarrotan cuando suena una banda en pleno auge como es “Bremen Hot Strings”.

Rápidamente se puede apreciar que el ambiente es cálido, dinámico y jovial donde los jóvenes “swing” bailan sin prestar atención al exterior. El aspecto de la pieza es bastante artística y puede recordar a los cuadros de cabaret de los impresionistas pasados. El resultado quedó muy satisfactorio al trasladarse los pensamientos y emociones que se pretendía.

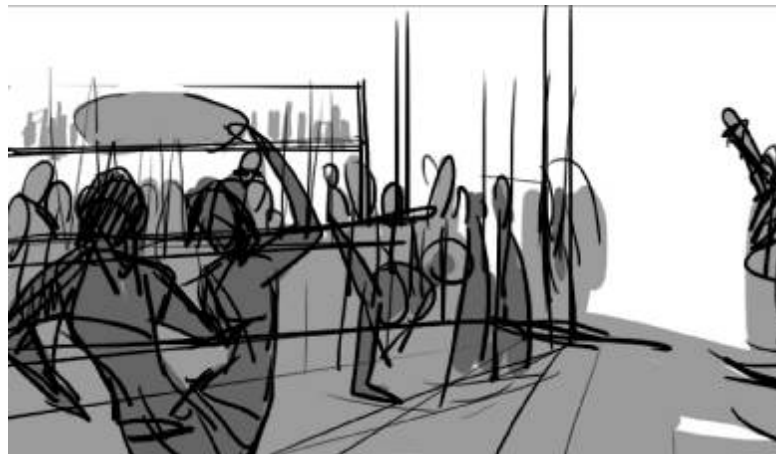


Figura 52 y 53: Boceto inicial y aspecto final para el escenario del bar Kartoffel mostrando a varias parejas de baile e incluso, al mesero Otis, al fondo en la barra sirviendo whiskey.

4.8.3. Callejuela. Salida trasera del bar “Kartoffel” (exterior)

Si acongoja entrar de día por uno de estos sitios, imagínate de noche. En la callejuela de la parte trasera del acogedor bar “Kartoffel”, con el abrigo de la noche, pueden moverse cosas y realizarse actos que con la vista de la luz del sol no se percibirían con facilidad. Son lugares donde gente como el Klaus, Julius, o en el peor caso, Heinrich y sus acólitos de la SS pueden moverse a sus anchas.

En esta pieza y la siguiente, el contexto cambia sobremanera con respecto a las dos anteriores. Se ve poco acogedor, no es un sitio adonde querrías estar y el peligro parece rondar en cualquier esquina, de ahí la estrechez y la oscuridad utilizadas indicando opresión.



Figuras 54 y 55: Boceto inicial y resultado final para la callejuela detrás del Kartoffel.

4.8.4. Vista de enfrente hacia el club “Grand Imperial” (exterior)

El club Grand Imperial de relativa nueva apertura es un local en el que pronto se aprecia que todo allí es exagerado; es grande, extravagante y, por supuesto, lujoso. Sería un auténtico sueño hecho realidad para los “Bremen” tocar dentro una noche y conseguir realizar un “lleno” de asistentes. Tan solo un defecto, recientemente están llegando simpatizantes al régimen nazi o incluso, gerifaltes del mismo. Cosa que no agrada en absoluto a la banda. Son tiempos difíciles y entre los componentes del grupo, existe una lucha interna entre el amor por la música swing y el odio al nazi.

El ambiente de nuevo es oscuro y aunque las luces provenientes del *Grand Imperial* invitan a la entrada para esta noche de frío y niebla, las banderas con la esvástica ondeando revelan que el lugar puede estar repleto de la compañía menos indicada. Tras apartar la atención en el local, La misteriosa mujer fumando debajo de la farola de mirada fija llama firmemente la atención del espectador. Todo con un lenguaje y estética muy *noir*.



Figura 56 y 57: Boceto inicial y resultado final para la vista al Grand Imperial.

4.9. “LOOK AND FEEL”

O como correspondería en su traducción en castellano, mira y siente, conlleva una pequeña prueba de fuego. El cual se trataría de ver como quedarían las ilustraciones en la pantalla. Un buen momento para hacerse preguntas:

¿Se siente que luce como un juego de calidad?

¿Hemos cumplido los objetivos que nos propusimos?

¿Entenderá el público el mensaje que queremos dar?



Figuras 58 y 59: Estas y otras imágenes del “look and feel” podrán verse también al final del ANEXO III v ANEXO IV.

5. CONCLUSIONES

La relevancia del resultado se ha visibilizado en forma de una mejora monumental, en un nivel personal, a la hora de manejar un proyecto de este calibre y envergadura. Se habían llevado proyectos de tipología similar durante la carrera pero no a esta amplitud de trabajo final de grado.

En relación con los objetivos marcados se cumplió el hecho de haber realizado todas las ilustraciones dentro de un nivel mínimo de calidad y exigencia, sin dejarse ninguna atrás. La coherencia del planteamiento es palpable, los personajes, objetos y escenarios dan el aire de la época que se quiere transmitir, aun tomando alguna licencia artística escasamente reseñable.

La fortaleza del método ha sido haber ido con paso firme del punto A al punto B. Creo que lo escribí antes pero, desde luego, tener los conocimientos de unas buenas fuentes se hace fundamental.

En cuanto a las debilidades del método creo que habría que recalcar que la extensión del trabajo autoimpuesta se percibió pronto como exigente. La barrera idiomática con el inglés y, más aun, con el alemán está patente. No existe tanta referencia documental sobre el momento histórico en castellano, de haber tenido más conocimiento idiomático seguro se pudiera indagar más. Aunque esto a su vez implicaría una mayor inversión de tiempo. La paradoja se resolvió haciendo un 50% - 50%. La mitad de tiempo gastado en la labor de documentación frente a la otra mitad en trabajo práctico.

Además, existía un interés previo en el contexto histórico; una época de extremos. En el cual se ha podido encontrar muchos paralelismos con la situación actual como la crisis económica, el auge de la ultraderecha, etc. De manera personal me parece en verdad un proyecto interesante para continuar y llevar a buen puerto.

Creo que el proyecto se ha dirigido bien y sobretodo, el aspecto de las ilustraciones quedó bastante sólido. Formando unas buenas bases para retomarlo y continuarlo hasta su materialización en el videojuego completo. Listo para los videojugadores de todo el mundo interesados en el tema.

Así pues, el principal resultado es que Bremen Hot Strings está sonando como una buena banda pero además, no como una buena banda cualquiera, sino como una banda con personalidad propia.

6. FUENTES REFERENCIALES

6.1. BIBLIOGRAFÍA

- GEARBOX SOFTWARE. *Inside the Vault: The Art & Design of Borderlands 2*. 2K GAMES, 2012.
- GUARNIDO, J. DÍAZ CANALES, J. *Blacksad: Un lugar entre las sombras*. Norma, 2000.
- GUARNIDO, J. DÍAZ CANALES, J. *Blacksad: Artic Nation*. Norma, 2003.
- GUARNIDO, J. DÍAZ CANALES, J. *Blacksad: Alma roja*. Norma, 2005.
- GUARNIDO, J. DÍAZ CANALES, J. *Blacksad: El infierno, el silencio*. Norma, 2010.
- GUARNIDO, J. DÍAZ CANALES, J. *Blacksad: Amarillo*. Norma, 2003.
- KATER, M.H. *Different Drummers: Jazz in the Culture of Nazi Germany. 1939-1942*. Inglaterra: Oxford University Press, marzo 2003. ISBN-10: 019516553.
- LEWIS, K. *El arte de Assassin's Creed Odyssey*. Ediciones minotauro, 2018.
- ROBERTSON, S. BERTLING. *How to draw. Drawing and sketching objects and environments from your imagination*. Design Studio Press, noviembre 2013.
- ROBERTSON, S. BERTLING. *How to render. The fundamentals of light, shadow and reflectivity*. Design Studio Press, noviembre 2014.
- ROBINSON, M. *El arte de Castlevania. Lords of Shadow*. Norma, 2014.
- SEPIEGELMAN, A. *Maus*. España: Literatura Random House, 2018. ISBN: 9788439720713.
- ZWERIN, M. *Swing frente al nazi, el jazz como metáfora de la libertad*. Madrid: Es Pop Ediciones, 2016. ISBN: 978-84-944587-2-9.

6.2. FILMOGRAFÍA

- BERTHELEON, P. (dir.) *Rosita Serrano, la favorita del Tercer Reich* [documental]. Chile, 2012.

- BURNS, K. (dir.) *Jazz: La Historia*. [mini serie documental de 12 episodios]. Reino Unido, 2000. [Consulta: 2020-02-02]

Disponible en: <

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLqLu7BxIIJRILkKB956OR-FIOcYX0hLQ>>

- CARTER, T. (dir.) *Rebeldes del swing* [película]. Estados Unidos, 1993.

- COMAR, E. (dir.) *Django* [película]. Francia, 2017.

- DELGADO, C (dir) *Los Trotamúsicos* [película]. España, 1989. [Consulta: 2020-02-12] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Gp5rg4fhL8E>

- DELGADO, C (dir) *Los Trotamúsicos* [serie de 26 episodios]. España, 1989.

- IVÁNOV, V. *Tras las huellas de los músicos de Bremen* [película]. URSS, 1973. [Consulta: 2020-02-12] Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=r9lPfls9nqs>>

- KASSOVITZ, P. (dir.) *Ilusiones de un mentiroso* [película]. Estados Unidos, 1999.

- KOVALESKAYA, I. *Los músicos de Bremen* [película]. URSS, 1969. [Consulta: 2020-02-12] Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=jggFHOxzuKQ>>

- SALIDO, R.D.M. (dir) *Back to swing* [documental]. España, 2014. [Consulta: 2019-10-28] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Oe-1a-uVXYA&t=1383s>>

6.3. WEBGRAFÍA

- Aventura gráfica. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. [Consulta: 8 febrero 2020]: https://es.wikipedia.org/wiki/Aventura_gr%C3%A1fica

- Django Reinhardt. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*.

[Consulta: 10 abril 2019]: https://es.wikipedia.org/wiki/Django_Reinhardt

- VILLA, B. Rosita Serrano, la chilena que enamoró con su voz a Hitler y salvó a miles de judíos. Chile: *Biobiochile – La Red de Prensa Más Grande de Chile* [en línea]. 19 septiembre 2018. [Consulta: 16 junio 2020] Disponible en:

<https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notas-espectaculos-tv/2018/09/19/rosita-serrano-la-chilena-que-enamoro-con-su-voz-a-hitler-y-salvo-a-miles-de-judios.shtml>

- ORTEGA, J.L. Los mejores videojuegos desarrollados en la Comunidad Valenciana. España: Hobby Consolas [en línea]. 8 octubre 2018. [Consulta: 11 Enero 2020] Disponible en:

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-videojuegos-desarrollados-comunidad-valenciana-312769>

- PADINGER, G. “Arte Degenerado”: a 80 años de la más degradante exposición organizada por los nazis en Múnich. Argentina: *Infobae: Hacemos periodismo* [en línea]. 19 julio 2017. [Consulta: 29 abril 2019]:

<https://www.infobae.com/america/cultura-america/2017/07/19/arte-degenerado-a-80-anos-de-la-mas-degradante-exposicion-organizada-por-los-nazis-en-munich/>

- Música degenerada. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. [Consulta: 29 abril 2019]:

https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_degenerada

- Los músicos de Bremen. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. [Consulta: 24 febrero 2020]: https://es.wikipedia.org/wiki/Los_m%C3%BAsicos_de_Bremen

- Reichskulturkammer. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. [Consulta: 8 febrero 2020] : <https://es.wikipedia.org/wiki/Reichskulturkammer>

- Swing (jazz). WIKIPEDIA. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*.

[Consulta: 29 abril 2019]: [https://es.wikipedia.org/wiki/Swing_\(jazz\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Swing_(jazz))

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figuras

Figura 1: Logotipo de Bremen Hot Strings. Imagen propia.

Figura 2: Captura de pantalla de *The Red String Club* de la desarrolladora *Deconstructeam*. España, 2018.

Figura 3: Carátula del videojuego *Drácula 2, el último santuario* de *FX Interactive*. Wanadoo Edition, 2000.

Figura 4: Carátula del videojuego *Sherlock Holmes y el rey de los ladrones* de *FX Interactive*. Frogwares, 2007.

Figura 5: Mapa de Alemania donde se señala la región de la Baja Sajonia. <https://www.kfz.net/zulassungen/niedersachsen/>

Figura 6: Fotografía de la escultura de los músicos de Bremen hecha en bronce por el escultor, *Gerhard Marcks*. Alemania, 1951.

Figura 7: Imagen de *Los Trotamúsicos* realizado para TVE por *Cruz Delgado*. España, 1989.

Figura 8: Marionetas de los músicos de Bremen. Compañía – Teatro La Estrella.

Figura 9: Cartel de la exposición de “música degenerada” organizada por las autoridades nazis en *Düsseldorf* en 1939.

Figura 10: *Leipzig Swings*, aprox. 1937. Foto cortesía de *Stephan Wuthe*. <https://swingover.wordpress.com/2013/07/26/swingjugend-the-real-swing-kids/>

Figura 11: Fotografía del músico y arreglista de jazz *Fritz Weiss*.

Figura 12: Fotografía de *Otto Stenzel* en *La Scala* de *Berlin*.

Figura 13: Ilustración de *Blacksad* por *Juanjo Guarnido*.

Figura 14: Moodboard. Imagen propia.

Figura 15: Moodboard. Imagen propia.

Figura 16: Moodboard. Imagen propia.

Figura 17: Moodboard. Imagen propia.

Figura 18: Imagen propia.

Figura 19: Imagen propia.

Figura 20: Imagen propia.

Figura 21: Imagen propia.

Figura 22: Imagen propia.

Figura 23: Imagen propia.

Figura 24: Imagen propia.

Figura 25: Imagen propia.

Figura 26: Imagen propia.

Figura 27: Fotografía de un perro de la raza Brazo de Weimar.

Figura 28: Imagen propia.

Figura 29: Imagen propia.

Figura 30: Imagen propia.

Figura 31: Fotografía de gato común europeo.

Figura 32: Imagen propia.

Figura 33: Imagen propia.

Figura 34: Fotografía de un burro doméstico.

Figura 35: Imagen propia.

Figura 36: Fotografía de un gallo de corral.

Figura 37: Imagen propia.

Figura 38: Imagen propia.

Figura 39: Imagen propia.

Figura 40: Imagen propia.

Figura 41: Imagen propia.

Figura 42: Imagen propia.

Figura 43: Imagen propia.

Figura 44: Imagen propia.

Figura 45: Imagen propia.

Figura 46: Imagen propia.

Figura 47: Imagen propia.

Figura 48: Fotografía de la portada de un libro nazi con propaganda anti comunista. Berlín, 1933.

Figura 49: Imagen propia.

Figura 50: Imagen propia.

Figura 51: Imagen propia.

Figura 52: Imagen propia.

Figura 53: Imagen propia.

Figura 54: Imagen propia.

Figura 55: Imagen propia.

Figura 56: Imagen propia.

Figura 57: Imagen propia.

Figura 58: Imagen propia.

Figura 59: Imagen propia.

Tablas

Tabla 1: Parte del cronograma del proyecto Bremen Hot Strings en el que aparecen los meses de noviembre y diciembre.

Tabla 2: Tabla sobre personajes secundarios para Bremen Hot Strings.

8. ANEXOS

Todos los archivos que complementan la presente memoria del proyecto “Bremen Hot Strings” están compuestos por los siguientes anexos:

ANEXO I. Glosario de términos

Este glosario contendrá los términos más desconocidos al gran público, fundamentalmente, serán en base a contexto histórico.

ANEXO II. Moodboards

Comprende una fuente referencial compuesta por docenas de imágenes provenientes de diversos lugares.

ANEXO III. Imágenes de Concept Art

El número de imágenes diseñadas para la producción de este proyecto fue en verdad enorme. Lo cual hasta impidió que todas se integrasen en el texto de la memoria. Además, en este anexo podrán verse a un mayor tamaño, lo que conlleva a una mejor visión del resultado. “No están todas las que están pero si todas las que son” como se diría popularmente.

ANEXO IV. Libro El arte de Bremen Hot Strings (*artbook*)

Este anexo que concluye el trabajo, probablemente, es el más importante de todos y constará de un bonito libro recopilatorio, con las mejores piezas artísticas realizadas durante todo el desarrollo del proyecto, ya sean ejemplos de pequeños bocetos hasta las piezas más acabadas de arte final. En este documento se podrán vislumbrar las imágenes a un tamaño mayor al de la memoria y a una mejor calidad con respecto al anterior anexo (ANEXO III). Bien podría llamarse a un libro de arte de videojuegos como una memoria condensada, con la contraparte de ser más ameno y tener una apariencia visual más vistosa. No en vano, muchos de estos ejemplares impresos de libros de arte pueden encontrarse tanto en tiendas físicas como en librerías, para el disfrute de coleccionistas y fans del medio.