

TFG

"JON MCINTRE"

DISEÑO DE PERSONAJES PARA PREPRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGO.

Presentado por Guillermo Lizarán Moraga

Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo está centrado en el diseño de personajes para *McIntre: Agente Especial Encubierto*, un proyecto de videojuego que me encuentro desarrollando en solitario. El juego es una aventura gráfica, género en el que los personajes son la parte más importante del conjunto. Enmarcado dentro de una odisea de ciencia ficción, mi historia satiriza los clichés típicos del género haciéndose valer de un reparto de personajes arquetípicos.

Pese a que el videojuego en sí todavía está en fase de preproducción, con este trabajo pretendo documentar el proceso que me llevó a la idea del videojuego, y las posteriores fases que componen el diseño en sí, acabando en una aproximación al aspecto final del personaje dentro del videojuego.

Dada la magnitud del proyecto, me centro principalmente en el proceso de creación de Jon McIntre, personaje que da nombre a la aventura. Junto al diseño acabado del protagonista incluyo también personajes secundarios en diferentes fases de preproducción.

PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes, Ilustración, Videojuego, Diseño por ordenador, Dibujo animado, Personajes arquetipo.

ABSTRACT

This essay is centered in the character design for *McIntyre: Special Undercover Agent*, a videogame project I'm developing on my own. The game is a graphic adventure, a genre of videogame where characters are the most important part of the ensemble. Set in a science-fiction odyssey, my story satirizes the clichés of the genre using a cast of archetype characters.

Even though the game is still in the pre-production phase, with this essay I intend to document the process that brought me onto the idea for the videogame, and the subsequent phases that integrate the design itself, finishing with an approach to the final look of the in-game character.

Given the size of the project, I focus primarily in the creation of Jon McIntyre, the hero that gives name to the adventure. Alongside the finished design of the main character, I add secondary characters in different phases of pre-production.

KEYWORDS

Character design, Illustration, Videogame, Computer design, Animation, Archetype characters.

INTRODUCCIÓN

McIntre: Agente Especial Encubierto es un videojuego en proceso de preproducción del cual estoy desarrollando en solitario su parte gráfica. En este trabajo me centro en el diseño de personajes, abarcando todo el proceso de realización del personaje principal.

Mi trabajo comienza describiendo de dónde surge la idea para mi historia, junto a los referentes que utilizo para desarrollarla. Basado principalmente en la sátira a la utilización de personajes arquetípicos en las historias de ficción modernas, ahondo en estos conceptos describiendo el mundo en el cual se encuadra el proyecto y el punto de partida del mismo.

De ahí paso a explicar por qué he elegido el videojuego como medio para contarla, y el género en el que se inscribirá, parte fundamental para saber cómo acometer el proceso de diseño del mismo.

Acto seguido expongo mis referentes estilísticos dentro y fuera del mundo de los videojuegos, estableciendo qué es lo que busco en el estilo a desarrollar dentro del proyecto en general y en el diseño de personajes en particular.

La siguiente parte de mi trabajo ya comienza a desarrollar el proceso de creación del personaje principal. Establecemos su psicología y lugar en la historia y estudiamos las referencias estilísticas específicas del personaje arquetipo en el que se basa. En base a esta información se desarrolla su morfología corporal y facial, y se compone su vestuario y paleta de color. Posteriormente se realizan pruebas de diseño tridimensional y animación en base a lo anteriormente establecido.

Esto nos servirá para desarrollar una aproximación al resultado final que se podrá observar dentro del videojuego en sí.

Posteriormente presento también varios personajes secundarios, con diferentes grados de finalización en su acabado. Se podrá encontrar más material gráfico alrededor de lo explicado en los documentos anexos.

Como conclusión, analizo mis aciertos y fallos a la hora de realizar el trabajo, deteniéndome en la forma que mi paso por Bellas Artes ha influido en su resultado final. Para terminar, aventuro lo que el futuro depara a mi proyecto.

A mi familia y profesores por poner el lápiz en mis manos
y a mis amigos por no dejar que se me caiga.

ÍNDICE

1. IDEA	9
1.1. Sinopsis	9
1.2. Referentes	10
1.2.1. Paul Verhoeven.....	10
1.2.2. Stanley Kubrick.....	11
1.2.3. Los arquetipos en las historias de ficción.....	12
2. EL VIDEOJUEGO	13
2.1. La aventura gráfica	14
2.2. El héroe masculino en los videojuegos	15
3. REFERENTES	16
3.1. Referentes en aventuras gráficas	16
3.1.1. "Leisure Suit Larry".....	16
3.1.2. "Beneath a Steel Sky".....	17
3.1.3. "Mass Effect".....	18
3.2. Referentes en diseño de personajes	19
3.2.1. Bruce Timm.....	19
3.2.2. Don Bluth.....	20
4. PERSONAJE PROTAGONISTA (JON McINTRE)	21
4.1. Descripción	21
4.2. Nombre	22
4.2.1. Branding.....	23
4.3. Diseños preliminares	24
4.3.1. Referencias.....	24
4.3.2. Cómic.....	25
4.4. Morfología corporal	25
4.4.1. Forma geométrica.....	26
4.4.2. Carta de movimientos.....	26
4.5. Morfología facial	27
4.5.1. Diseño inicial.....	28
4.5.2. Rediseño.....	29
4.6. Vestuario	29
4.7. Paleta de color	30
4.8. Estudios tridimensionales	31
4.8.1. Turnaround.....	31

4.8.2. Modelado en 3DStudio Max.....	32
4.8.3. Modelado con SuperSculpey.....	32
4.9. Movimiento.....	33
4.9.1. Ciclo de caminado.....	33
4.9.2. Ciclo de sprint.....	33
4.10. Diseño acabado.....	34
5. PERSONAJES SECUNDARIOS.....	34
5.1. Arma Galáctica y aliados.....	34
5.1.1. General Kane.....	35
5.1.2. Janet McIntre.....	36
5.1.3. "Big Al" Baker.....	36
5.1.4. McIntre Junior.....	37
5.1.5. Max la iguana.....	37
5.1.6. Empleados de la Armada Galáctica.....	38
5.2. Enemigos.....	39
5.2.1. Clan de los cocodrilos.....	39
5.2.2. Dinosaurio emplumado.....	39
5.2.3. Capitán Cristatus.....	39
5.2.4. Ciberpiratas.....	40

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es diseñar de forma satisfactoria parte de los personajes que aparecerán en un videojuego del cual me encuentro desarrollando la parte artística. Me centro sobretodo en el diseño del personaje principal, con tal de mostrar en su totalidad el proceso que utilizo para realizarlo. Posteriormente inicio también la preproducción de diversos personajes secundarios para mostrar mi versatilidad dentro del estilo del proyecto, solucionando cada uno con mayor o menor grado de acabado.

Mi trabajo se basa sobre todo en personajes altamente estereotipados, los cuales deben ser diseñados y presentados de forma efectiva con tal de que el público los reconozca como tales de un simple vistazo.

Todo esto requiere de un trabajo de investigación sobre los estereotipos mismos y cómo han sido utilizados anteriormente por diferentes tipos de artistas, en diferentes tipos de medios. Dónde han tenido éxito y dónde se ha errado, y cómo aprender y evolucionar de esos errores en el medio de expresión de los videojuegos.

Comienzo apoyándome en un concepto inicial fuerte sobre la psicología y personalidad del personaje, junto a las motivaciones del mismo en el conjunto de la historia. Conjuntamente he de recabar información y referencias visuales para establecer el estilo de dibujo general que ésta presentará, y el aspecto y ambientación con la que contarán los entornos por los que se mueve el personaje.

Respecto a esta base, creo una fisiología de volúmenes y formas, un rango de expresiones faciales y corporales, un vestuario, y una paleta de colores que den una cohesión al conjunto del personaje, con tal de acabarlo utilizando en una versión preliminar inacabada que sirva como demostración del aspecto del videojuego.

En cuanto a la metodología empleada, mi proceso comienza desarrollando la trama general en la que se van a mover los personajes. Una vez establecida la historia y la jerarquía de importancias entre personajes, se ha de configurar el trasfondo del cual provienen: sus historias particulares, su carácter y psicología interna. Esto nos valdrá para tomar decisiones en cuanto a su forma de cabeza y cuerpo, y cómo éstas deben estar pensadas para prever y abarcar completamente una gama determinada de gestos y emociones. En base a eso desarrollaré bocetos con tal de que el personaje adopte una forma concreta y reconocible por su silueta, y una carta de expresiones mostrando diferentes emociones concretas que el personaje llegará a mostrar en la aventura.

Estas mismas pautas deben ser tenidas en cuenta al llegar al siguiente paso del proceso, el diseño del vestuario. Según la historia ya establecida, se debe de configurar una manera de vestir concreta para cada personaje, según trasfondo y sucesos destacados en la aventura.

Una vez esté el personaje delimitado en línea, es necesario crear su propia paleta de color, que le acompañará durante la aventura. Los colores de su piel, su cabello y su vestuario determinarán también que el diseño se reconozca como un personaje concreto.

Hecho todo este trabajo, el siguiente paso es comenzar a pulir detalles y otorgar de la presencia deseada al personaje. Haciendo un giro completo del diseño, nuestro personaje podrá ser dibujado por otros artistas sin que se pierda ninguna característica esencial del mismo durante el proceso. A base de repetición se encontrará un punto en el que el diseño del personaje sea lo suficientemente sólido como para ser utilizado sin dificultad por muchos artistas en diferentes técnicas artísticas diferentes, como puede llegar a ser la animación, la escultura o el modelado en 3D.

Mi trabajo acaba con la inclusión del personaje diseñado dentro de una pequeña demostración de la interfaz del videojuego en la que se movería, para que quede totalmente patente la buena realización del trabajo previo.

1. IDEA

La historia a desarrollar es una epopeya de ciencia ficción ambientada en una sociedad futurista. Está basada en un punto principal: la sátira e ironía como forma de expresar un mensaje. Es mediante el humor que quiero realizar una crítica del uso excesivo de los personajes tipo dentro de los medios de entretenimiento masivo, como el cine y la televisión. Crítica también a la manipulación con la que esos medios de entretenimiento elevan a las estrellas de Hollywood, haciendo una comparación exagerada con el culto a la personalidad con el que someten dictadores y tiranos a las sociedades oprimidas.

El diseño es una parte fundamental dentro de este mensaje que pretendo transmitir, puesto que quiero hacerme valer de una serie de personajes paródicos que satiricen este tipo de situaciones. El utilizar una historia de ciencia-ficción para este propósito me permite ironizar con más libertad situaciones reales.

1.1. SINOPSIS

"Las guerras espaciales entre la Armada Galáctica y las fuerzas del terror se cobran miles de víctimas día tras día. Cuando los ciberpiratas secuestran al doctor capaz de acabar el conflicto, la Armada manda a su mejor agente: Jon McIntre. Cómo prever que éste acabaría naufragando en un planeta hostil. Ahora es McIntre quien tiene en su posesión el secreto más codiciado del universo. Perdido en el espacio, nuestro héroe deberá viajar de planeta en planeta, ingeniándose las para volver con su gente de confianza en la Armada. Con miles de enemigos jurados por toda la galaxia, la pregunta ahora es si sobrevivirá lo suficiente para salvar el futuro."

El diálogo de la introducción completa y el primer capítulo de demostración se pueden leer en el guión anexo (Anexo 1).

1.2. REFERENTES

La forma de englobar mi mensaje ha sido sacada de unos referentes que han realizado con éxito en el medio cinematográfico algo semejante a lo que yo propongo.

Mi idea consiste en intentar emular, de una manera personal, la forma de narrar del cine de Paul Verhoeven y, en menor medida, el de Stanley Kubrick. El proceso cinematográfico del cine de entretenimiento actual se ha convertido en un lugar inaccesible para este tipo de lenguajes. Hoy en día todas las películas de gran presupuesto están construidas en torno al negocio, con la crisis financiera haciendo todavía más difícil que desde una productora se apueste por modelos de trabajo considerados como arriesgados. La idea debe ser estudiada por comités y grupos de discusión que no actuarán según la calidad del film, sino según su comerciabilidad. La libertad creativa y de mensaje en este tipo de películas se ha perdido completamente.

Se le hace difícil así al gran público encontrar objetos de entretenimiento que muevan mediante la reflexión personal. Aunque hay producciones modernas que aspiran a ello, se insiste en la sobreexplicación de lo que el espectador debería sentir mediante diálogo redundante, eliminando así espacio para la reflexión personal.

1.2.1. Paul Verhoeven.

Fig. 1. Paul Verhoeven: *Starship Troopers*, 1997
Fotograma de la película.



Paul Verhoeven es un director de cine, guionista y productor holandés. La violencia y el sexo explícito enmarcados dentro de la sátira social son un elemento común en su filmografía, que comprende títulos como el thriller *Instinto básico* (1992) y las películas de ciencia ficción *Robocop* (1987), *Desafío total* (1990) y *Starship Troopers* (1997).

*"Los críticos siempre se quejan sobre lo estúpidas que son las películas mainstream, pero cuando hago algo más ambiguo e irónico [con ellas], se quejan también. Me gusta poner ciertos aspectos de la sociedad [...] bajo la lupa y exponerlos por lo que son."*¹

Tras leer estas palabras y estudiar su obra, comprendí qué tipo de historias eran las que yo quería contar como artista. Verhoeven trascendía con sus películas el formato que Hollywood establecía para las representaciones del bien y el mal dentro del cine de acción. Dando la vuelta a las ideas preconcebidas que el espectador tenía de un tipo de personaje, Verhoeven nos presentaba una nueva visión dentro del entretenimiento, una en la que no se puede dar nada por sentado. Sus irónicos mensajes subversivos hacían al público plantearse lo que presuponía de los estereotipos hollywoodienses. Con sus representaciones de violencia, por ejemplo, conseguía que los protagonistas a los que habías estado apoyando en *Starship Troopers* pareciesen auténticos fascistas al final de la película, incluso estilísticamente.

Esta sensibilidad narrativa es la que pretendo canalizar dentro de mi historia, donde los héroes protagonistas buscan salvar la galaxia por medio de controlarla bajo una dictadura.

1.2.2. Stanley Kubrick

El director y guionista americano Stanley Kubrick es un icono cinematográfico por méritos propios. Director de obras maestras como *2001: Una odisea en el espacio* (1968) o *El resplandor* (1980), fue su película *La naranja mecánica* (1971) la que más me inspiró para mi historia.

En *La naranja mecánica*, el protagonista Alex DeLarge es un pandillero sociópata ampliamente detestable que vive en el Reino Unido de un futuro no muy lejano. La película nos narra la ultraviolenta ola de crímenes que comete con su banda, su captura y su posterior intento de rehabilitación en la sociedad mediante un controvertido programa de condicionamiento psicológico.

Kubrick realiza en ella un ejercicio muy interesante respecto al arco dramático del personaje. En un arco dramático normal, el estado del protagonista va cambiando conforme la narración avanza, y éste suele haber evolucionado de alguna forma u otra como resultado de lo acontecido. En "La naranja mecánica" pasamos de odiar al personaje de Alex por todas las atrocidades que comete, a sentir lástima por él tras comprobar las consecuencias de los experimentos a los que ha sido sometido en la cárcel con tal de ser pacificado, para acabar la película detestándolo de nuevo como persona ya que no ha

¹ IMDb. *Paul Verhoeven: Personal Quotes*

aprendido nada de todas sus vivencias y vuelve a la misma mentalidad destructora que tenía inicialmente.

De este arco de personaje con evolución nula saqué la idea para mi versión del antihéroe y su propio arco narrativo, que explicaré más adelante cuando describa a mi personaje.

1.2.3. Los arquetipos en las historias de ficción

Un personaje arquetípico es aquel que reúne una apariencia física y perfil psicológico que son rápidamente reconocibles por el público, al ser muy recurrentes en la tradición. La utilización de estos personajes en la ficción comienza en el teatro de la Antigua Grecia, pasando por la tradición teatral japonesa y la *Commedia dell'arte* italiana, hasta llegar a nuestros días.

La literatura, el cine, la animación, los videojuegos, y muchos otros medios de entretenimiento moderno siguen utilizando los personajes arquetípicos dentro de sus historias. Destaco estos ejemplos que da Juanjo Sarto sobre varios arquetipos modernos.

*"La personalidad del arquetipo tiene que estar de acuerdo con su aspecto físico. Cuando un personaje nada más aparecer, ya sabemos cómo es su forma de ser, decimos que es un arquetipo. Por ejemplo: el forzudo-tonto, el jovencito-atolondrado, el sabio-despistado, el empollón-cobardica, el jefe-gruñón, etc."*²

Obviamente el diseño de personajes tiene mucho que ver con la forma de representar a estos personajes, ya que "Los arquetipos, si están bien dibujados, ayudarán mucho a que el lector los reconozca fácilmente."² Pese a que tomo todas estas nociones en consideración, con mi idea pienso llevar un paso más allá la concepción que el público tiene de los personajes arquetipo.

Creando una serie de personajes basados en clichés del género de ciencia ficción, pretendo trascender el género tal y como hiciera Paul Verhoeven dentro de sus películas, e incitar a la reflexión del público con un mensaje irónico sobre lo que estos representan dentro del entretenimiento actual y cómo nuestras opiniones preconcebidas pueden manipular la realidad subyacente en la historia que se nos cuenta.

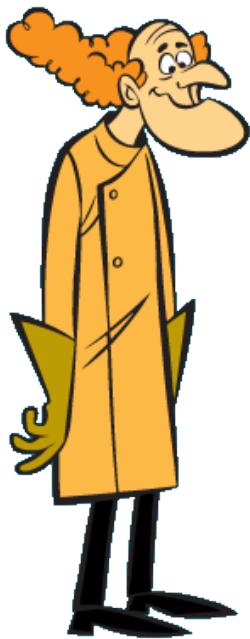


Fig. 2. Hanna-Barbera: El profesor Locovich de *Los Autos Locos*, un personaje basado en el arquetipo sabio-despistado.

² SARTO, J. *¡Dibus!* num. 4, p. 54.

2. EL VIDEOJUEGO



Las nuevas tecnologías nos traen nuevos recursos y modos con los que, desde un punto de partida más humilde, llegar al público de la misma forma que las dentro de poco desfasadas superproducciones de cine.

El videojuego es desde hace varios años una forma de entretenimiento en auge. La tecnología mejorada y el interés que ha generado en profesionales de ámbitos diferentes a la informática (como la literatura, la música y el diseño) han hecho que el videojuego evolucione hacia un medio muy diferente al que era cuando se encontraba sometido a las limitaciones de sus inicios. No sólo es ahora capaz de sustentar una narrativa equivalente y puede que superior a la cinematográfica, sino que las emociones que se logran expresar con la parte gráfica lo podrían elevar, en casos concretos, a la categoría de arte.



Convirtiendo mi historia en un videojuego soy capaz de llegar a mucha más gente contando con una infraestructura mucho menor que si me embarcase en cualquier otro medio de masas, para los que la difusión de material realizado independientemente es mucho más compleja.

El videojuego como lenguaje ofrece oportunidades narrativas muy interesantes para los que crean contenido en este formato. La interactividad del juego con el espectador proporciona un vínculo aún mayor con la historia y los personajes, y este punto podría ser clave para la forma con la que pienso jugar dentro de la trama con las ideas preestablecidas alrededor de los personajes tipo.

El mercado del entretenimiento hoy en día se nutre de una regurgitación de ideas ya conocidas para él, siendo la nostalgia lo que los mueve. La maquinaria hollywoodiense escupe refritos con muy poco valor en sí mismos, salvo el valor del nombre que representan. Comics, cuentos de hadas y películas famosas de otro tiempo son rescatados del olvido muchas veces para apelar únicamente al reconocimiento de una marca familiar por parte del público.

La creación de videojuegos nostálgicos del cine de entretenimiento de décadas pasadas, como *Shadow Warrior* (Devolver Digital, 2013), *Broforce* (Devolver Digital, 2014) o *Far Cry 3: Blood Dragon* (Ubisoft, 2012), cimienta mi convicción de que también hay una demanda en este medio para el tipo de historia que quiero satirizar, inscrita dentro de ese cine de acción y ciencia ficción de los 80 y 90. Al estar mi idea pensada para ese público masivo, dudo que hubiese tomado esta decisión si la realidad actual fuera otra.

Fig. 3. Ubisoft Entertainment: *Far Cry 3: Blood Dragon*, 2012
Carátula del videojuego,
desarrollado por el estudio Ubisoft
Montreal.

Fig. 4. Devolver Digital: *Shadow
Warrior*, 2013
Carátula del videojuego
desarrollado por el estudio Flying
Wild Hog.

El videojuego me parece, a día de hoy y con los recursos de los que dispongo, el tipo de lenguaje narrativo que mejor se adecúa a mis necesidades.

2.1. LA AVENTURA GRÁFICA

Hay muchos tipos distintos de videojuegos, la mayoría de ellos muy diferentes los unos de los otros. Según el género, la forma de narración y las exigencias de la parte gráfica varían considerablemente. Con el que más cómodo me sentiría desarrollando sería dentro del género de "aventura gráfica", ya que permite juntar un acabado gráfico de animación tradicional junto a narración escrita.

Llamamos "aventura gráfica" a un tipo de videojuego de aventura en el cual el jugador asume el rol protagonista en una historia interactiva, impulsada por la exploración y resolución de puzzles. Son una evolución de las clásicas "aventuras textuales", en cuanto a que desecharon los comandos de texto en favor de una interfaz "point-and-click" para desarrollar la aventura, en la cual el jugador utiliza el cursor para interactuar con los gráficos que componen el entorno del juego y los objetos que le ayudarán a resolver los retos presentados.

El que este formato se centre en la historia principalmente le sirve para utilizar recursos de otros medios basados en la narrativa, como el cine. Las aventuras gráficas abarcan una gran cantidad de géneros, de manera similar a la literatura tradicional. Hal Barwood, escritor de cine y antiguo miembro del estudio de videojuegos LucasArts, afirma que *"En el cine, la narrativa lo es todo. Lo mismo ocurre con las aventuras. La gente sigue diciéndome que las películas son lineales y los juegos no; y por tanto no pueden contar una historia. Pero claro que pueden[...]"*³

Junto a la parte narrativa, la parte gráfica y de diseño es lo más importante en este tipo de juegos. El diseño de personajes se convirtió un punto fundamental e imperante en esta evolución del género. Tanto el guión como la parte gráfica tienen como núcleo al personaje protagonista de la historia.

Roberta Williams, pionera en el género y escritora de la saga *King's Quest* (Sierra On-Line, 1984) explica: *"En los juegos antiguos se trataba de historias que experimentabas desde tu propio punto de vista. Con el tipo que corre por la pantalla, ya no eres tú, sino él o ella. De repente hace falta definir ese personaje, y la verdad es que creo que así la historia queda más definida. Antes, era algo más indeterminado. No había muchos personajes realmente bien definidos [...] Pero una vez empiezas a pensar en tercera persona en lugar de primera o segunda, tienes que pensar, ¿Quién es esta persona y cómo va a*

³ DEMARIA, R.; WILSON, J.L. *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*, p. 204.

*interactuar con los demás? Cuando eras tú, era tu personalidad. Ahora era otra persona con su propia personalidad."*⁴

Esta importancia del diseño de personajes, añadida a la capacidad de narrar una historia compleja como la que quiero contar, convierten al videojuego de aventura gráfica en el medio perfecto para mí, amoldándose perfectamente a mi experiencia dentro de otros campos.

2.2. EL HÉROE MASCULINO EN LOS VIDEOJUEGOS

Pretendo convertir en una ventaja a mi favor una problemática presente en el mundo del entretenimiento en general y en el de los videojuegos en particular: la excesiva estereotipación del héroe de acción masculino tradicional.

La lucha por un equilibrio entre las representaciones del hombre y la mujer en los videojuegos ha sido completamente infructuosa hasta ahora. Favorecer la representación masculina para reflejar un arquetipo machista siempre ha sido la norma. Pero como bien aclara David Houghton, periodista dedicado al mundo de los videojuegos "[...]la mayoría de personajes masculinos en videojuegos están igual de estereotipados [que los femeninos]."

Todo ello responde de nuevo a los personajes arquetipo que el público reconoce. La mayoría de espectadores interioriza el mensaje lanzado por estos arquetipos, sin intentar racionalizarlo previamente. Cuando se juega a un videojuego, el público responde ante un héroe masculino que no es más que una moderna representación exagerada de un ideal arcaico y totalmente carente de matices.

Houghton continua exponiendo que "*Mientras que las mujeres en videojuegos son reelaboraciones ultraexageradas de los arquetipos vieja matriarca/recompensa sexy, los personajes masculinos todavía son del tipo cazador primitivo/recolector. Pero con pistolas enormes. Todo en ellos son bíceps hasta donde les alcanza el brazo, cuellos demasiado musculosos para girarse, emociones faciales congeladas en "mueca agresiva" y falta de cobertura pectoral en el 50% de los casos.*"⁵

Con el personaje protagonista de mi historia, cuyo proceso de diseño detallo posteriormente, pretendo construir una sátira al arquetipo preestablecido del héroe y antihéroe arquetípicos.



Fig. 5. Midway Games: Render 3D de Johnny Cage, personaje del videojuego *Mortal Kombat 4*.

⁴ *Ibíd.*, p. 138.

⁵ HOUGHTON, D. "Are videogames really sexist?", www.gamesradar.com

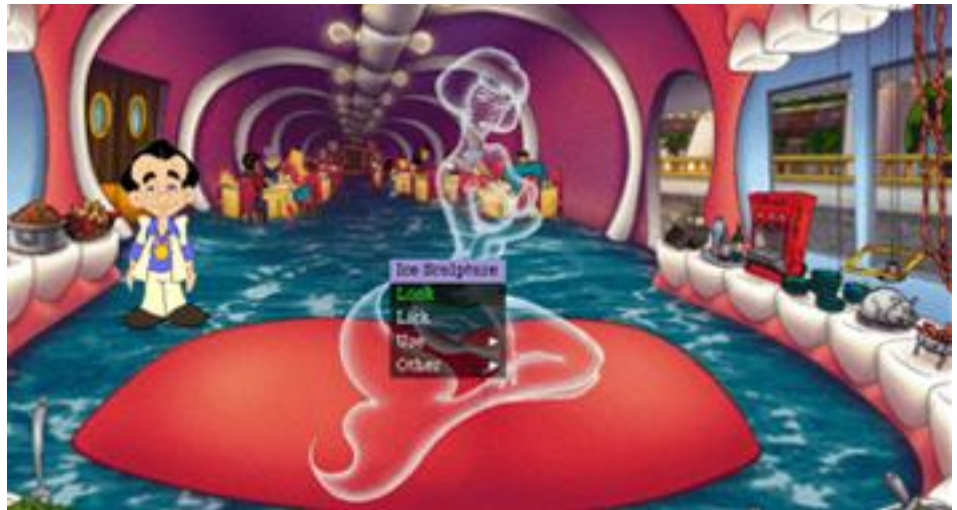
3. REFERENTES

3.1. REFERENTES EN AVENTURAS GRÁFICAS

Considero necesario destacar algunas aventuras gráficas como referentes indispensables para entender la manera con la que quiero acercarme al género.

3.1.1. *Leisure Suit Larry*

Fig. 6. Sierra On-Line: *Leisure Suit Larry: Love for Sail!*, 1996.
Captura de pantalla del juego.



Leisure Suit Larry es una popular saga de videojuegos erótico-humorística diseñada por Al Lowe. En ella, el personaje protagonista (un completo perdedor llamado Larry Laffer) tiene como objetivo ligar con todas las chicas de la aventura.

Pese a la premisa inicial, el juego no muestra tanto de erotismo como lo hace de chistes inteligentes y juegos de palabras en torno a los temas adultos que trata. Esa seña de identidad es la que ha hecho, casi 20 años después del último título, que los fans apoyaran con éxito una campaña de crowdfunding para que se realizara un nuevo juego, *Leisure Suit Larry: Reloaded* (Replay Games, 2013).

Su forma de tratar el humor es uno de mis principales intereses para tomar *Leisure Suit Larry* como referente en mi trabajo. Descubrir un chiste nuevo detrás de cada objeto, entorno o personaje ayuda a mantener el interés del jugador por observar la parte gráfica del juego, y le mantiene entretenido incluso si no consigue resolver los retos planteados en la historia a la primera.

Un elemento introducido en la séptima entrega de la serie *Leisure Suit Larry: Love for sail!* (Sierra On-Line, 1996) me resulta interesante desde un punto de vista estilístico. En este juego se introdujo una interfaz gráfica renovada,

desechando los bloques de píxeles por una calidad de diseño cercana a la de una producción de dibujos animados. Las secuencias animadas se entrelazan con la acción del juego, y a pesar de tratarse de una animación limitada, ésta es competente y fluida. El estilo puramente cartoon se ajusta muy bien a un humor y trama marcadamente adultos, y es otro de los elementos que intento incorporar en mi trabajo.

3.1.2. *Beneath a Steel Sky*

Fig. 7. Revolution Software: *Beneath a Steel Sky*, 1994. Captura de pantalla mostrando diseños de Dave Gibbons.



Beneath a Steel Sky (Revolution Software, 1994) es una aventura gráfica ambientada en un futuro distópico de ciencia ficción. El jugador toma el control de Robert Foster, un hombre que debe resolver un enorme misterio gubernamental mientras intenta escapar de una ciudad futurista que le es extraña.

Su diseño me resulta muy importante como referencia, ya que fue creado en gran medida por un profesional ajeno al medio. Dave Gibbons, co-autor y dibujante de la novela gráfica *Watchmen* (Alan Moore, 1986) asegura que aproximadamente el 75% de los fondos y personajes que dibujó en la producción del juego fueron usados en el resultado final. Puesto que yo también provengo principalmente del mundo del cómic, la forma en la que su estilo de dibujo característico se había trasladado al videojuego me resultaba muy interesante como referente.

Tanto en los decadentes fondos urbanos como en el diseño futurista de los diferentes personajes, la personalidad de la línea que Gibbons otorga a sus creaciones en el cómic sigue siendo patente pese a las restricciones del software de la época, dándole una consistencia estilística a todo el diseño de la aventura gráfica.

Junto a su gusto estético y su forma de distribuir sus entornos, la traslación de estilo cómic/videojuego presente en *Beneath a Steel Sky* ha hecho que lo tenga muy presente a la hora de desarrollar mis diseños.

3.1.3. "Mass Effect"

Fig. 8. EA Games: Captura de pantalla de *Mass Effect 3*, 2012, videojuego desarrollado por Bioware.



Pese a no estar inscrito dentro del género de la aventura gráfica sino en el de los videojuegos de rol de acción, *Mass Effect* (Bioware, 2008) ejemplifica cómo muchos de los elementos del género no sólo no se han perdido en el tiempo, sino que persisten como parte fundamental del éxito en un superventas moderno.

Dentro de este videojuego de ciencia ficción asumimos la identidad del Comandante Shepard, un soldado humano que debe salvar la galaxia de la destrucción total. A diferencia de otros títulos similares, la epopeya del personaje no es un mata-mata descerebrado. Entre las abundantes escenas de disparos, los diseñadores del juego han incluido misiones alternativas en las que realizar acciones de conversación y búsqueda de objetos típicas de una aventura gráfica.

Mass Effect viste con estética de ciencia ficción moderna a estos elementos de aventura gráfica clásica. Esto lo valoro como referente, al comprobar cómo elementos diferentes pueden coexistir bajo una misma dirección de arte. Diseños inspirados en la obra de H.R. Giger (*Species*; Roger Donaldson, 1995) o Ralph McQuarrie (*Star Wars*; George Lucas, 1977) comparten espacio con arte de corte más aséptico basado en el diseño de producción de Alex McDowell (*Minority Report*; Steven Spielberg, 2002) o Jock (*Dredd*; Pete Travis, 2012).

Siendo mi meta satirizar elementos de las producciones de ciencia ficción modernas, el diseño de arte presente en "Mass Effect" me resulta una referencia muy valiosa sobre la que analizar las corrientes actuales del género.

3.2. REFERENTES EN DISEÑO DE PERSONAJES

Aparte de las aventuras gráficas ya nombradas de las que saco referencias, mi investigación trasciende el mundo del videojuego para encontrar referentes válidos para configurar el estilo gráfico de mis personajes.

3.2.1. Bruce Timm

Fig. 9. Bruce Timm: *Justice League Unlimited*, 2004-2006. Diseños para varios personajes de la serie.



Bruce Timm es un animador y dibujante de cómics americano, conocido por haber sido el diseñador principal de los personajes de *Batman: La Serie Animada* (Warner Bros. Animation, 1992-1995). Bajo su estilo inspirado por el art decó y la era dorada de los cómics, los personajes estrella de la editorial americana DC Comics adquirieron una presencia muy novedosa en cuanto al estilo de dibujo de una serie de animación. Sus trazos angulosos llenos de fuerza y energía son un gran referente para mi trabajo, al conseguir expresar acción y dramatismo de forma convincente con un estilo de dibujo sorprendentemente minimalista para la época.

Considero también su estilo de dibujo como un arma de doble filo, del cual pretendo evitar su parte negativa. Pese a adaptarse de una manera fantástica a las necesidades de una producción de animación, las morfologías que adoptan los personajes diseñados por Timm acaban resultando repetitivas. Cuando no son dibujados por él, sus personajes dan la extraña sensación de compartir un mismo modelo de cuerpo arquetípico, sobre el cual se superpone el disfraz correspondiente.

A la hora de realizar mi diseño de personaje pienso intentar evitar esto último, a la vez que parodiaré este error tan extendido dentro de la animación.



Fig. 10. Don Bluth: *Dragon's Lair*, 1983. Detalle de la hoja de modelo del héroe del juego, Dirk the Daring.

3.2.2. Don Bluth

Don Bluth trabajó como animador para la Walt Disney Company durante los años 70. Aunando todo lo que había aprendido de sus años allí, en 1979 formó el estudio de animación Don Bluth Productions, con el que poder tener un mayor control sobre la parte artística de sus películas. Con Stephen Spielberg en las labores de producción, Bluth creó cintas de animación como *En busca del valle encantado* (Don Bluth, 1988).

Bluth y su estudio se aventuraron en la creación de videojuegos arcade en laserdisc. Él fue creador, animador y diseñador de personajes en el clásico *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), un juego de fantasía en el que el jugador controlaba las decisiones que tomaba el héroe protagonista introduciendo comandos de dirección en una película de animación interactiva.

Las producciones de Bluth han sido siempre alabadas por su fluida animación e inventivos diseños de personajes, característicos del estilo que desarrolló dentro de Disney. Este estilo coge prestados muchos de los arquetipos clásicos del cine de animación, pero no teme llevarlos más allá en cuanto a lo aceptado dentro de las producciones infantiles. En cuanto a diseño, Bluth es recordado sobre todo por sus retorcidos personajes malvados, y sus sensuales personajes femeninos.

Esta aproximación del estilo cartoon a temas más adultos y violentos sin dejar de lado lo aprendido de la tradición del dibujo animado tradicional, hace que tenga a Don Bluth como un referente indispensable. La fuerza expresiva que otorgaba a sus personajes con su característico trazo suelto, y el alto nivel de detalle creativo al que llevaba sus producciones es algo que admiro mucho de su estilo.

4. PERSONAJE PROTAGONISTA (JON McINTRE)

Ha de establecerse rápidamente quién es protagonista y quién secundario, ya que eso va a ser importante en cuanto a organizar prioridades. El diseño de un personaje al cual vas a estar viendo en tu pantalla durante la gran mayoría de tu experiencia como jugador ha de ser, por necesidad, más cuidado en cuanto a detalles y presentación general. Su diseño debe aguantar el examen pormenorizado del espectador, el cual se dará cuenta de cualquier error dada la exposición constante al que se le somete.

Es por eso que en este trabajo me centro en dotar a mi personaje protagonista del mayor trabajo de producción. Basándome en su personalidad y su rol en la historia, realizaré su diseño volumétrico tanto corporal como específicamente facial, estudiando expresiones, vestuario, color y movimiento con tal de realizar una aproximación al resultado acabado del personaje en el videojuego.

4.1. DESCRIPCIÓN

"Jon McIntre es el protagonista indiscutible de nuestra historia. Proveniente de una familia aristócrata de Reino Unido, Jon era un niño frágil y de gustos delicados hasta que se unió a la Armada Galáctica durante la Primera Reyerta contra cyborgs franceses rebeldes. Sus heroicidades en pos de acabar con las fuerzas malignas han hecho de él un icono, su imagen siendo utilizada para publicitar a la Armada por diversos planetas no anexionados. Viva definición de macho, no podría serlo más ni aunque se tatuara la palabra misma en la frente."

Jon McIntre es mi versión del antihéroe. Dentro de la mitología popular, un héroe es un personaje que representa valores positivos e ideales y comete actos beneficiosos y altruistas que lo demuestran. Un antihéroe, sin embargo, es un personaje cuyas actividades serán consideradas heroicas, pese a que sus motivos o intencionalidades no sean merecedores de dicho adjetivo. Con mi personaje intento ir un paso más allá y sorprender al espectador a base de satirizar este tipo de arquetipos ya creados.

En lo que se da a llamar arco dramático del personaje (el estado del personaje desarrollado a través de la narrativa), nuestro personaje evoluciona a través de los tres actos de la historia (introducción, nudo y desenlace), con tal de afrontar el problema al que se ve enfrentado y resolver así la trama. Mi idea es utilizar un arco dramático con evolución nula: el personaje protagonista aprende cosas a lo largo de la trama que podrían ayudarle a

mejorar, pero decide en última instancia desechar esas enseñanzas y volver al mismo sitio del que partía al principio de la historia. Un punto importante sobre el que basarme para sorprender al público radica en crear con éxito la forma de ser de mi personaje protagonista.

Mi personaje tiene todas las características que debe tener un héroe de ciencia ficción a simple vista. En principio es una simple repetición arquetípica, es un héroe y a nivel de diseño debe parecerlo. En mí sátira busco una contraposición como la que ejemplifica el escritor y dibujante de comics Frank Miller: "*Es un héroe, pero los héroes no tienen por qué gustarle a todo el mundo. Por ejemplo: James Bond. Es encantador, es brillante, es muy bueno... pero es un capullo.*"⁶

Mi personaje sería así un héroe que salva el mundo, pero que en realidad se encuentra trabajando a servicio de una dictadura. Esta fórmula se exploró en la película *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997), y se continúa haciendo desde los años 70 en el cómic británico *Juez Dredd* (2000AD, 1977).

Compartiendo nombre con su personaje protagonista, el Juez Dredd es un policía del futuro, a la vez héroe y villano, logrando "ser a la vez un completo tirano y ser muy apreciado por su negativa a ceder. Dredd era duro pero justo - aunque sobretodo duro - y había mucho de lo que disfrutar en su (irónica) conducta cuasi fascista. Los niños adoraban la violencia excesiva, y la forma incansable con la que trataba a la basura callejera [...] mientras que los adultos podían reírse con la bien observada sátira."⁷

Mi objetivo es hacer de mi personaje un ser satírico que comparta ese espíritu que ha hecho de *Juez Dredd* un formato tan popular.

4.2. NOMBRE

A la hora de crear el personaje, opiné que lo adecuado era hacer que las características principales sobre las que baso el diseño estuvieran patentes en todos los aspectos del mismo. Un ejemplo es la elección del nombre "Jon McIntre".

Para evocar un héroe ultraduro he utilizado el cliché del nombre compuesto "Mc+Algo". El espectador asociará inmediatamente ésta fórmula con otros de estas características, como John McClane (*La jungla de cristal*; John McTiernan, 1988), Darren McCord (*Muerte súbita*; Peter Hyams, 1995) o la parodia McBain (*Los Simpsons*; Matt Groening, 1989). De nuevo, pongo como base para mi personaje al estereotipo habitual que acepta el público.

⁶ HERNANDO, D. *En Primera Persona: Frank Miller*, p. 122.

⁷ SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*.p.

4.2.1. Branding

El videojuego que desarrollo comparte el nombre con su personaje protagonista. Esto es así por una decisión basada en una futura comercialización, para lo que se debe crear una marca fuerte. "Jon McIntre" es un nombre corto, y deja margen para crear una serie alrededor del personaje protagonista.

Éstas nociones no sólo ayudan en cuanto a la comercialización de la idea, sino que a largo plazo dan muchas más oportunidades en cuanto a las decisiones creativas que se pueden tomar en futuras entregas de una misma franquicia.

Scott Miller es un productor de videojuegos de acción. cuyos productos se centran sobre todo en un personaje principal fuerte.

En sus propias palabras: *"La idea es que cuando tienes una franquicia enfocada en el personaje, es trivial el poner a ese personaje en nuevas historias para secuelas o para aprovecharlo en otro medio. Pero si nombras tu juego según un escenario, como en "Tomb Raider" [(Eidos Interactive, 1995), traducción literal "Saqueador de tumbas"], bueno, entonces tienes un escenario específico con el que tienes que tratar en cada juego. Con cada "Tomb Raider", cada historia que cuentes tiene que incluir una tumba de algún modo, ya que de otra manera el título no encaja. Es por eso que creo que fue un error no llamar a los juegos de "Tomb Raider" con el nombre del personaje protagonista (Lara Croft)."*

Fig. 11. Detalles de los carteles españoles de *Beetlejuice*, 1988 y *Ratatouille*, 2007.



Asimismo, tomo también como ejemplo un caso peculiar de las localizaciones españolas de las películas *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988) y *Ratatouille* (Brad Bird, 2007). En el caso del primero, los traductores de la película optaron por adaptar fonéticamente el título (y nombre del personaje principal) al mercado español, utilizando la localización como estrategia de marketing. De esta

manera, el original *Beetlejuice* quedó cambiado por un más fácil de pronunciar *Bitelchús*.

En el caso de *Ratatouille*, los creadores tuvieron que añadir una transcripción fonética al lado del título, tanto en América como en el extranjero, con tal de que el público no francoparlante supiese como pronunciarlo correctamente. Tras varias propuestas, se decidió que ésta era la mejor forma para que el título de la película consiguiese calar dentro del target demográfico.



Basándome en eso, yo he decidido cambiar el apellido tradicionalmente escocés McIntyre, de compleja pronunciación para el hispanoparlante medio, por un más rotundo McIntre, fonéticamente incorrecto pero mucho más pegadizo y fácil de leer. En caso de realizarse versión inglesa del juego, esto se modificará adecuadamente.

4.3. DISEÑOS PRELIMINARES

Antes de encontrar el estilo definitivo para mi personaje y el proyecto en el cual quería transformar su historia realicé gran cantidad de diseños preliminares basados en referencias de personajes ya establecidos. Éste fue el proceso seguido para la primera versión de mi personaje.

4.3.1. Referencias

Tenía muy claro que sensaciones quería que mi personaje transmitiera a primera vista, y para ello sabía que referencias visuales concretas éste debía evocar. Lo primero que hago a la hora de diseñar un personaje es crear un "moodboard" (o tabla de referencias) consistente de los diseños de los cuales tomo inspiración.

El aspecto original de mi personaje es principalmente derivativo de la interpretación artística que Robert Grace hizo de *Duke Nukem* (3D Realms, 1996), un personaje de videojuego que es esencialmente un pastiche de todas las estrellas de acción populares en la década de los 90. Su constitución musculosa y su actitud chulesca y agresiva me parecían comunicar todo lo que yo necesitaba en mi arquetipo de héroe violento y militarístico.

Mi segunda gran referencia fue *Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D.* (Marvel Comics, 1968). Compendio en forma de cómic de todos los agentes secretos popularizados por la ficción de los años 70, el vestuario de infiltración tan aparatoso y ligeramente futurista de Nick Fury eran los complementos perfectos para mi personaje. El ambiente de thriller de espías que exudaba de él era muy adecuado para mejorar la sensación de un hombre creado puramente para la violencia y la acción, añadiendo un ligero toque de misterio.



Fig. 12. Robert Grace: *Duke Nukem*, 1996
Detalle de la imagen de portada del videojuego *Duke Nukem 3D*

Fig. 13. Jim Steranko: *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. #4*, 1968
Detalle de la portada del comic de Marvel Comics.

4.3.2. Cómic



Fig. 14. Guillermo Lizarán: Boceto de Jon McIntre para su aparición en el fanzine *Luz y Oscuridad*, 2011.



Fig. 15. Guillermo Lizarán: *Jon McIntre, Agente Especial Encubierto*, 2012. Detalle de la primera página del cómic aparecido en el fanzine *Luz y Oscuridad*.

Originalmente Jon McIntre fue creado como Don McIntyre, un musculoso y popular héroe americano con el cual parodiar los excesos violentos del cine de acción y sus absurdos giros de guión. El nombre original no duró, pero la base del personaje, tanto argumentalmente como estilísticamente se puede encontrar casi intacta en el primer proyecto en el cual situé a mi personaje: *Jon McIntre: Agente Especial Encubierto*, un cómic corto de cuatro páginas aparecido por primera vez en el fanzine del Club de Comic de Bellas Artes *Luz y Oscuridad*. Adjunto esta historia corta dentro del Anexo 2 del trabajo.

Las decisiones más básicas de vestuario y efecto general ya estaban hechas en esta fase temprana, pero no así el estilo. Originalmente un estilo más realista y detallado, mi primer acercamiento al diseño del personaje estaba basado totalmente en las referencias concretas mencionadas en el subepígrafe anterior, con su aparición en este cómic como única meta. Conforme mi proyecto se hizo más ambicioso, note que el estilo debía evolucionar hacia algo más distinto y original, algo capaz de dar a mi personaje una identidad propia.

Más adelante explico más detalladamente los motivos de este proceso de reconversión a un nuevo estilo gráfico, y los razones detrás de los elementos que perduran en la versión finalizada y los que no.

4.4. MORFOLOGÍA CORPORAL

Un elemento clave a la hora de diseñar un personaje es su silueta. Para que nuestro personaje sea memorable debe tener una silueta reconocible a simple vista, diferenciable del resto de diseños. Es más, acercando al personaje a una silueta arquetípica se pueden responder a muchas preguntas del espectador de una manera puramente visual.

Mi meta en esta fase es realizar una silueta de héroe musculoso completamente arquetípica. La correcta resolución de esta base hará que mi personaje transmita la sensación correcta al verlo, requisito indispensable para que la narrativa posterior de la historia funcione.

4.4.1. Forma geométrica en McIntre

Para que el público responda a este estereotipo marcado, nuestro diseño debe tener su forma y volúmenes muy marcados a este respecto. Según la personalidad y el género del personaje, el espectador espera ver unas formas arquetípicas determinadas. El gordo gracioso tendrá formas redondeadas de O, la mujer sensual tendrá curvas en S y el héroe musculoso tendrá formas cuadradas y un aspecto general de T o "V-SHAPE (en forma de "uve") por la forma del conjunto de hombros y pecho."⁸, como les llama Carlos Grangel, diseñador de personajes de Studio Grangel.



Fig. 16. Guillermo Lizarán: Diseño geométrico de Jon McIntre para McIntre, Agente Especial Encubierto.

Las proporciones juegan un gran papel a la hora de crear un héroe de acción arquetípico. Según Christopher Hart, dibujante de cómics "Las proporciones de los héroes de cómic están extremadamente exageradas. Ese tipo de figuras siempre son dibujadas con una altura de 8 cabezas. Cuanto más pequeña sea la cabeza, más poderoso parecerá el cuerpo por contraste. [...] Estas proporciones hacen que la figura parezca enorme e irreal... dos cualidades muy deseables para un héroe del comic."

Los diseños interesantes también pueden proceder de formas más rectangulares y geométricas. Teniendo la estilización característica de Bruce Timm como referente, he construido a mi personaje principalmente con formas angulares, pero tratando de hacer que éstas se complementen con otras más redondas, estableciendo un contraste que hace que el diseño sea más atractivo.

4.4.2. Carta de movimientos

A la hora de desarrollar bocetos conceptuales sobre un personaje, siempre se ha de tratar de otorgar a nuestra creación de poses interesantes que muestren algo sobre sus personalidades. Las poses simétricas tienden a ser poco naturales y poco atractivas para el espectador, y conviene esforzarse en dar una buena idea de con qué tipo de personaje estamos tratando tan sólo observando su forma de moverse.

No en vano una de las partes más importantes en la construcción de un personaje en movimiento es la línea de acción. Al trazar una línea planeando

⁸ GRANGEL, C. *¡Dibus!* num. 45, p. 27.

en qué lugares se encuentra el peso y la trayectoria que va a trazar nuestro personaje al realizar una acción concreta, nos estaremos asegurando de que transmita la energía deseada.

4.5. MORFOLOGÍA FACIAL

Como observa Dave Gibbons, los diseños para caras de personajes de acción arquetípicos no son más que "*variaciones de mandíbulas cuadradas sobre un mismo tema*"⁹, como los utilizados en la mayoría de comics americanos.

Como en el cuerpo, la forma lo es todo en la cara del personaje. Para nuestro héroe de acción necesitaremos elementos cuadrados y rotundos. Christopher Hart analiza rasgos básicos que utilizaré del arquetipo, como que "El mentón debería ser anguloso y estar bien marcado. El cuello es grueso y musculoso."

Siguiendo los mismos patrones estilísticos que utilicé en el diseño general del cuerpo, conforme la morfología de la cara haciendo un boceto que sirva como construcción inicial. Sobre esto dibujo las líneas finales del diseño, de forma que envuelvan el esqueleto. Respecto a la morfología facial, realicé dos versiones acabadas, incluyendo turnaround y carta de expresiones. En los siguientes subepígrafes describiré el proceso de estudio de ambas, y las sensaciones que con ellas pretendía conseguir.

En animación y trabajando con un equipo, la carta de expresiones es un punto esencial en la producción. Ésta nos enseña diversos ejemplos de caras que nuestro personaje puede llegar a adoptar según el sentimiento que quiera expresar, y según la situación en la que se encuentre.

Partiendo de estas expresiones, las formas de su cara se manejan de una forma más natural y orgánica, y sirven como apoyo si el personaje ha de llegar a ser animado.

En esta parte del proceso es necesario también establecer prioridades de nuevo respecto a lo que va a ver el espectador. Si nuestro personaje va a ser visto tan sólo de frente, el diseño de su espalda es, a todas luces, accesorio, y deberíamos centrarnos en su morfología frontal. Si nuestro personaje va a estar continuamente enfadado durante nuestra aventura, es innecesario realizar una tabla de expresiones que abarquen más allá de esa emoción, o darles un acabado final, puesto que para el espectador ese trabajo no mostrado no va a aportar nada a su experiencia.



Fig. 17. Joe Dante: Render digital del personaje Chip Hazard en un fotograma de *Pequeños Guerreros*, 1998

Fig. 18. Bruce Timm: Diseño del personaje Joker en la serie animada *Justice League Unlimited*, 2004.

⁹ GIBBONS, D. *Watching the Watchmen*.

4.5.1. Diseño inicial

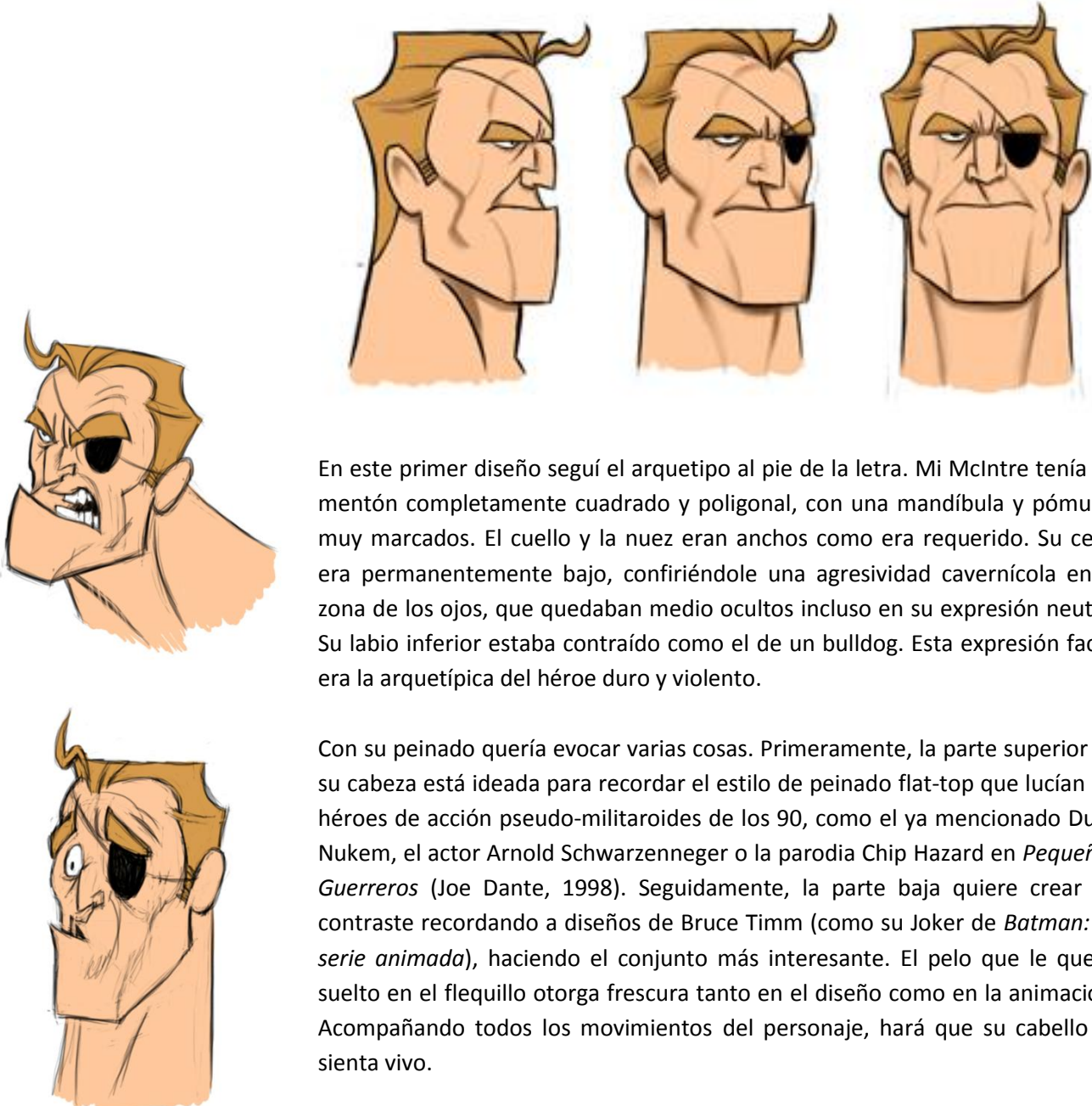


Fig. 19, 20, 21. Guillermo Lizarán: Primer diseño y expresiones faciales de enfado y sorpresa de Jon McIntre para McIntre, Agente Especial Encubierto

En este primer diseño seguí el arquetipo al pie de la letra. Mi McIntre tenía un mentón completamente cuadrado y poligonal, con una mandíbula y pómulos muy marcados. El cuello y la nuez eran anchos como era requerido. Su ceño era permanentemente bajo, confiriéndole una agresividad cavernícola en la zona de los ojos, que quedaban medio ocultos incluso en su expresión neutra. Su labio inferior estaba contraído como el de un bulldog. Esta expresión facial era la arquetípica del héroe duro y violento.

Con su peinado quería evocar varias cosas. Primeramente, la parte superior de su cabeza está ideada para recordar el estilo de peinado flat-top que lucían los héroes de acción pseudo-militaroides de los 90, como el ya mencionado Duke Nukem, el actor Arnold Schwarzenegger o la parodia Chip Hazard en *Pequeños Guerreros* (Joe Dante, 1998). Seguidamente, la parte baja quiere crear un contraste recordando a diseños de Bruce Timm (como su Joker de *Batman: La serie animada*), haciendo el conjunto más interesante. El pelo que le queda suelto en el flequillo otorga frescura tanto en el diseño como en la animación. Acompañando todos los movimientos del personaje, hará que su cabello se sienta vivo.

El parche añade un ligero toque de misterio, sugiriendo mucho al espectador visualmente. Dada su apariencia, se nos intuye una vida forjada en violencia. Ejemplos de este arquetipo son el ya mencionado Nick Furia, Snake Plissken de la película *1997: Rescate en Nueva York* (John Carpenter, 1981), o Solid Snake del videojuego *Metal Gear Solid* (Konami, 1998).

Pese a que este primer diseño tenía mucha personalidad en sus formas, consideré que no se adaptaba lo suficientemente bien a expresiones que no fuesen extremas, por lo que decidí pulir el concepto con esto en mente.

4.5.2. Rediseño



Fig. 22, 23, 24. Guillermo Lizarán: Rediseño facial y expresiones de sorpresa de Jon McIntre para McIntre, Agente Especial Encubierto

En mi segundo diseño facial, intenté suavizar muchos de sus rasgos más violentos. Mientras que conservé el aspecto general tanto de cabello como de mentón y nariz, el resultado es ahora mucho más amigable y simpático para el espectador, lo cual me proporciona mayor espacio para jugar con sus expectativas.

Respondiendo todavía al estereotipo de héroe de acción, pero sin sus connotaciones más neandertales. Los pómulos y cuello han sido suavizados ha ensanchado y sus ojos se han separado de las cejas, ahora más libres para expresar emociones por sí solas sin necesidad del ceño. La boca es ahora más humana y anatómicamente correcta, lo que le permite una mejor animación de sus labios.

Defiendo completamente este rediseño, ya que la mayor flexibilidad que aporta a la hora de ser animado dentro del videojuego es muy necesaria en el producto final.

4.6. VESTUARIO

El diseño de vestuario debe establecer mínimamente para el espectador quién es el personaje y a qué se dedica, tanto de manera general, como en detalles particulares. Esto es fundamental en un juego de aventura gráfica como el que me encuentro desarrollando, puesto que la intuición del jugador es clave para la resolución de todos los puzles que se encuentran en ella. Si la historia lo requiere, el personaje ha de cambiar su vestuario, y éste debe encajar como suyo en todo momento.

Para elaborar el rediseño de un traje que encajase más con este estilo poligonal y simplista volví a basarme en mis bocetos iniciales inspirados por el

traje de Nick Furia. La forma básica del atuendo seguía convenciéndome, desechando propuestas alternativas basadas en los diseños de *Matrix* (Wachowski Brothers, 1999) o *Star Trek* (Gene Rodenberry, 1966), que habrían dado al público una idea arquetípica equivocada.

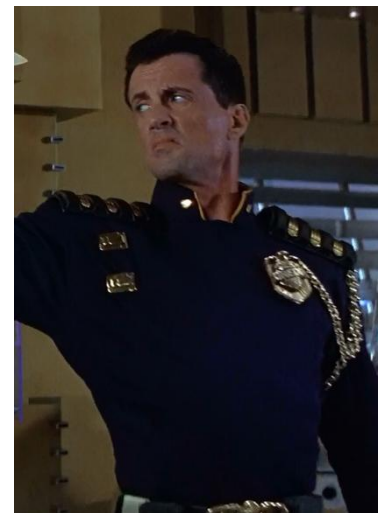
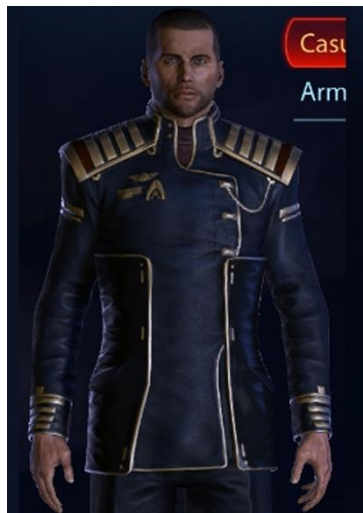
Para esta nueva iteración abracé la estética de ciencia-ficción completamente. La inspiración sigue siendo principalmente militar. Jon McIntre lleva un mono unicolor sobre el cual calza pantalones, botas altas y chaqueta con botones a un lado y cuello abierto.



Fig. 25. Trajes utilizados en *Star Trek*, 1966.

Fig. 26. Uniforme de la Alianza en *Mass Effect 2*, 2010.

Fig. 27. Traje de Juez en *Juez Dredd*, 1995.



Busqué referencias en el vestuario de *Mass Effect* (mencionado anteriormente en el subepígrafe 3.1, "Referentes en aventuras gráficas"), que me aportaba un estilo de militar futurista adecuado a lo que buscaba. La parte superior del traje y sus galones están inspirados directamente en estos diseños y en los de la película *Juez Dredd* (Danny Cannon, 1995; adaptación del comic mencionado como referencia para mi personaje en el subepígrafe 4.1., "Descripción"), siendo los dos variaciones sobre un mismo arquetipo.

De *Star Trek* conservé la idea de un icono que se repitiera dentro de los galones y en todos los trajes de la Armada Galáctica, a modo de identificación. La disposición de estos galones varía dependiendo del rango que tenga el oficial que los lleve puestos. Se reconoce el rango por las secciones en las que se dividen sus hombreras y las secciones en las que se divide la insignia del hombro.

4.7. PALETA DE COLOR

Una vez esté el personaje delimitado en línea, es necesario crear su propia paleta de color, que le acompañará durante la aventura. Los colores de su piel,



Fig. 26. Guillermo Lizarán: Paleta de color para el personaje Jon McIntre en *McIntre, Agente Especial Encubierto*.

su cabello y su vestuario determinarán también que el diseño se reconozca como un personaje concreto.

Pese a que dentro de mi historia cada personaje tiene su paleta de color predefinida y única, hay que saber aprovechar todas las oportunidades que éstas nos dan a la hora de comunicar sensaciones al público. La inclusión de estos mismos colores en otros personajes pueden hacer que el espectador los relacione, incluso de manera inconsciente, dentro de su mente. Los tonos deben ser escogidos cuidadosamente, con tal de que resulten armoniosos dentro del conjunto de la escena, y del escenario en el que se encuentran.

En la paleta de color de Jon McIntre y sus aliados predomina principalmente el azul, color representativo de los trajes de los personajes pertenecientes a la Armada Galáctica. Escogí este color debido a su tratamiento futurista y a la asociación instantánea como representación de entorno policial y militar. Característico de personajes malvados o serios, el azul es un color frío que contrasta también con lo brutal y explosivo de las acciones y manera de ser de McIntre.

4.8. ESTUDIOS TRIDIMENSIONALES

Haciendo un giro completo del diseño, nuestro personaje mostrará todas las partes de su forma tridimensional, y podrá ser dibujado por otros artistas sin que se pierda ninguna característica esencial del mismo durante el proceso.

Como ayuda complementaria al giro tradicional decidí llevar las cosas más allá e intentar modelar tridimensionalmente a mi personaje, tanto en formato digital como en escultura, con tal de que se entendiese completamente su fisonomía.

4.8.1. Turnaround

Fig. 27. Guillermo Lizarán: Turnaround de Jon McIntre en *McIntre, Agente Especial Encubierto*.



Una vez están todos los elementos de nuestro personaje en su lugar correspondiente, y habiéndonos ya familiarizado con él, el siguiente paso en el proceso es crear una vista tridimensional de nuestro personaje o "turnaround". El turnaround mostrará su figura desde tres o más ángulos. Las vistas habituales incluyen visión frontal, lateral, trasera y tres cuartos. Esto nos permitirá tener una referencia de la figura completa de nuestro personaje a la que acudir cuando éste se mueva o cambie su perspectiva, con tal de hacernos una idea aproximada de cuál sería su aspecto en cada posición que pudiera adoptar.

Aporto los turnarounds de cuatro ángulos que realicé tanto para el diseño original como para su posterior rediseño, siendo ambos a mi parecer totalmente válidos.

4.8.2. Modelado en 3DStudio Max



Fig. 30. Guillermo Lizarán: Escultura en SuperSculpey de Jon McIntre.

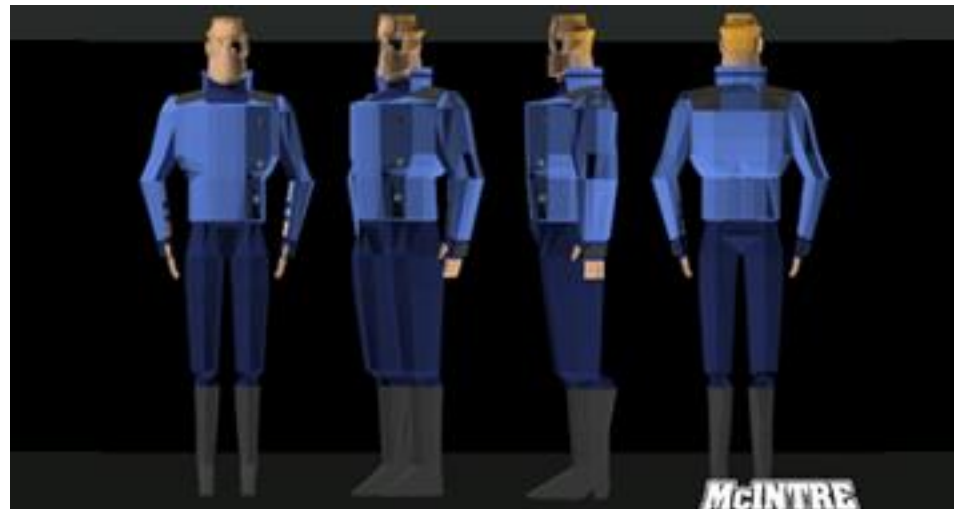


Fig. 31. Guillermo Lizarán: Modelado en 3DStudio Max de Jon McIntre.

Realicé este modelado aproximado tomando como referencia el anterior turnaround. Creado mediante construcción de polígonos en el programa 3DStudio Max, la finalidad de esta figura tridimensional era la de observar el conjunto en 360º y dar una idea de cómo traspasaría mi personaje del papel a las tres dimensiones informáticas.

El modelo resultante no fue enteramente satisfactorio para mí, de manera que deseché completamente la idea de dar a mi personaje un tratamiento de conversión a 3D en el futuro. Anexo un seguimiento del modelado (Anexo 4).

4.8.3. Modelado en Supersculpey

Formalmente es el mismo ejercicio realizado anteriormente con el programa 3DStudio Max, pero esta vez con pasta de modelado SuperSculpey. Adicionalmente, se ha colocado al personaje en una postura característica, con tal de ser más dinámico y estudiar la disposición tridimensional del mismo.

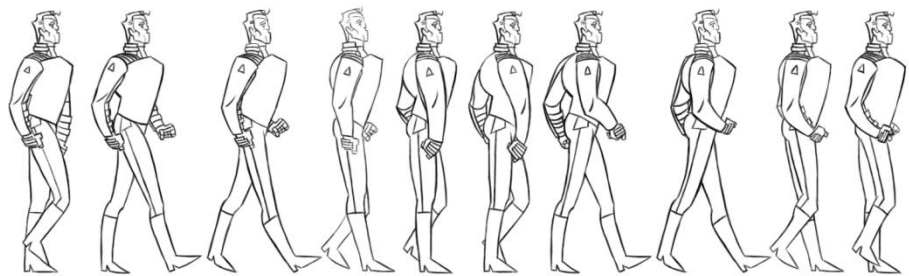
4.9. MOVIMIENTO

Dentro de una aventura gráfica, nuestro personaje deberá hacer determinados movimientos mientras avanza por la aventura. Realizar estos movimientos requieren de cierta familiaridad con las técnicas de animación básicas. Es por eso por lo que consideré necesario dibujar varias pruebas con el personaje. Seguí el mismo proceso para todas las animaciones aquí mostradas.

Tras bosquejar las poses clave en papel, realicé el núcleo de la animación directamente en el programa Toon Boom Animate Pro 2, con el que pude realizar los inbetweens (poses de relleno para que la animación sea fluida) de manera totalmente digital con éxito. Cuando el ciclo de la animación se encontraba completado, añadí los detalles del personaje junto al color en Adobe Photoshop CS4. Para todo el proceso digital me hice valer de una tableta digitalizadora Wacom Bamboo. El resultado final fue montado dentro de Adobe Premiere Pro. Éste se puede encontrar en movimiento en el anexo 5.

Fig. 32 y 33. Guillermo Lizarán: Pose de caminado a color de Jon McIntre y las 10 poses que conforman su ciclo de caminado.

Fig. 34 y 35. Guillermo Lizarán: Pose de sprint a color de Jon McIntre, y las 20 poses que conforman su ciclo de sprint



4.9.1. Ciclo de caminado

Caminar es uno de los ciclos de animación más esenciales dentro de una aventura gráfica, puesto que nuestros personajes se encontrarán recorriendo zonas muy distintas mientras investigamos el entorno para conseguir avanzar. Esta animación consta de 10 poses distintas. Tras animar las formas generales del cuerpo, pase a animar detalles como el mechón de pelo del flequillo.

4.9.2. Ciclo de sprint

Como ejercicio para dominar los movimientos de las masas geométricas que conforman el cuerpo de Jon McIntre, decidí también realizar un ciclo en el que se viera al personaje corriendo. Comenzando por el esbozo, realizo 20 poses distintas a las que posteriormente añado detalles y color como anteriormente he descrito.



4.10. DISEÑO ACABADO



Fig. 36. Guillermo Lizarán: Detalle de fotograma del trailer incompleto de *McIntre, Agente Especial Encubierto*.

Fig. 37. Guillermo Lizarán: Detalle de fotograma del vídeo de demostración de *McIntre, Agente Especial Encubierto*.



Como final al proceso de diseño del personaje he querido realizar una aproximación a lo que sería el aspecto del videojuego finalizado. Para ello he realizado dos vídeos (Anexos 6 y 7).

El primero (Anexo 6) es un trailer inacabado en el que se pueden ver animaciones del personaje protagonista y una pequeña aproximación a lo que serían los fondos de la aventura.

En el segundo (Anexo 7) intento acercarme todo lo posible a cómo sería el diseño del videojuego al estar acabado. En ese breve vídeo realizado se puede ver la disposición de personajes respecto al diseño del fondo, y cómo estos interactuarían con la interfaz propia de las aventuras gráficas. Viendo esta aproximación al resultado final, se pone de relieve la importancia de todo el proceso realizado para diseñar el personaje.

5. PERSONAJES SECUNDARIOS

Estos diseños secundarios se pueden encontrar expandidos en el Anexo 8.

5.1. ARMADA GALÁCTICA Y ALIADOS

"La Armada Galáctica, la fuerza militar más poderosa de todo el universo. Conformada por humanos entrenados provenientes de la tierra y sus colonias más allá del sistema solar, la Armada protege los intereses comunes de la galaxia y hace que todas las razas y especies que en ella habitan puedan coexistir en armonía."



Fig. 38. Guillermo Lizarán: Paleta de color para el personaje General Kane en *McIntre, Agente Especial Encubierto*.

Fig. 39. Guillermo Lizarán: Proceso de acabado del personaje General Kane en *McIntre, Agente Especial Encubierto*

5.1.1. General Kane



"Kane es uno de los generales más condecorados dentro de la Armada Galáctica. Fue asignado específicamente para ser la conexión entre el alto mando y el equipo de fuerzas especiales que lidera Jon McIntre, con los quebraderos de cabeza que ello conlleva. Enemigo de sus enemigos, Kane es irascible pero justo, y defenderá con uñas y dientes lo que él considere bueno para la integridad de la galaxia."

La función de este personaje en la historia es actuar como oficial superior de McIntre. En su traje de la Armada Galáctica se puede comprobar cómo porta más condecoraciones que McIntre, como mencioné en el subepígrafe 4.5 "Vestuario".

Con un nombre sacado de un condecorado general estadounidense, el general Kane responde a varios estereotipos e ideas fijadas en la mente del público. Primeramente, es el estereotipo de jefe mandón y enfadado. Asimismo, también responde a esa parodia de mandamás colérico que resulta ser bajito y poca cosa.

Otros personajes que comparten ese estereotipo son J. Gander Hooter, de *El pato Darkwing* (The Walt Disney Company, 1991-1995); Astro Spacely, de *Los Supersónicos* (Hanna-Barbera, 1962); o Archi Bronson, del episodio piloto de *Plastic Man* (Warner Bros. Animation, 2006).

5.1.2. Janet McIntre

"Janet McIntre es un clon femenino de Jon McIntre. Creada por la Armada Galáctica durante el periodo en el que se dio por muerto al McIntre original, Janet se puso al mando de su nave en su ausencia bajo las órdenes directas del General Kane. Poseedora de los mismos patrones cerebrales que Jon, Janet tendrá que decidir si antepone la seguridad de la galaxia a su orgullo, devolviendo a McIntre su antiguo puesto."



Fig. 40. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Janet McIntre para *McIntre, Agente Especial Encubierto*.

Como ya he repetido, mi historia se basa en la sátira crítica a arquetipos ampliamente cuestionables dentro de los medios de entretenimiento. Un ejemplo de sátira a la representación machista y estereotipada de las mujeres en muchos videojuegos es que el personaje femenino fuerte de mi historia lo es por haber sido clonada a partir de un hombre.

Originalmente diseñada para ser una amazona, el diseño de Janet ha ido evolucionando junto al de Jon, pasando de un realismo caricaturesco al cartoon puro. El diseño de sus formas ha estado siempre basado en una figura esbelta y curvilínea, con gran importancia de su largo pelo en la silueta. Tanto su melena como la exageración de caderas contrarrestan la leve androginia en su rostro y sirven como contrapunto arquetípico femenino al ideal masculino de McIntre.

Las similitudes con McIntre no se quedan en el guión. Jon y Janet comparten paleta de colores y su morfología capilar (particularmente evidente en el mechón del flequillo) y nasal es similar. El nombre Janet surgió naturalmente por su acortación "Jan", lo más parecido a un femenino de "Jon".

Responde al arquetipo de mujer atractiva de película de acción, sacada de personajes como Taarna de la película *Heavy Metal* (Gerald Potterton, 1981) o Molotov Cocktease de la serie *The Venture Bros* (Jackson Public, 2003).

5.1.3. Albert "Big Al" Baker

"Albert "Big Al" Baker es el último descendiente de aquellos primates que eran enviados al espacio como sujetos de pruebas. Nacido y criado en gravedad cero, la soledad y las condiciones extremas han hecho de Big Al el duro comandante que es ahora.

Veterano de la exploración interestelar, se encuentra al mando de una nave de Fuerzas Especiales MKB como la que pilota McIntre. Considera a éste y toda su tripulación unos arrogantes e indisciplinados."

Con Big Al quise llevar el diseño militar de la Armada Galáctica al extremo y comprobar cómo le quedaba el traje a un gorila. Su fisonomía facial está diseñada para que recuerde a la de McIntre antes del cambio mostrado en el subepígrafe 4.4.2. Su pelo está cortado de manera similar, y su rictus de cabreo es el mismo que aparecía en ese anterior diseño. Diseñado para parecer fuerte e imponente, las formas grandes de su torso están en contraste con lo pequeño de sus piernas.

Inspiración tomada de gorilas arquetípicos como el Donkey Kong del videojuego *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994) o Gorilla Grodd de *Justice League Unlimited*.

5.1.4. McIntre Junior

"McIntre Jr. es el fruto de una noche de pasión entre McIntre, héroe galáctico, y Alina, su exnovia extraterrestre. Huelga decir que McIntre no conocía la existencia de este hijo bastardo hasta que regresó al planeta de Alina al cabo de los años, momento que ésta aprovechó para dejárselo a su cargo por la fuerza.

Así, su padre le habilita un camarote en la sala de limpieza de la nave que capitanea, para contentar a su madre e intentar inculcarle la rectitud propia del servicio militar. Siendo realistas, su único cometido en la nave es ser el que friega el suelo.

Un alienígena adolescente, arrastrado y jipioso en su planeta de origen, su paso por la Armada Galáctica le vuelve violento y paranoide."

Con los bocetos de McIntre Jr tuve claro que debía mostrar la energía interna que adquiere al alistarse dentro de la Armada Galáctica de un sólo vistazo. Sus miembros delgados y finos hacen que tenga mucha expresividad en las extremidades.

El color es otro de los elementos más importantes a desarrollar en Junior. Como Janet, Junior proviene de McIntre, con lo cual debe tener cierta similitud a su padre incluso siendo de origen alienígena. Las formas de y el mechón de pelo del flequillo ayuda, pero ese el color lo que acaba de transmitir esa idea. Su piel es de un color diferente, pero su pelo conserva el mismo tono que el de McIntre.

5.1.5. Max la Iguana

"Originario de un inhóspito planeta selvático, Max la iguana se convirtió en la mascota de Jon McIntre después de que éste naufragase cerca de donde vivía.

Acosado por la falta de agua y comida, McIntre logró sobrevivir gracias a los sabios consejos que su mente traumatizada atribuía a Max.

Pese a no ser más que una iguana extraterrestre común, McIntre asegura que cuando está solo con ella, le habla de psicoanálisis con una voz grave. Debido a esto, ahora vive dentro de una cuna en el camarote de McIntre, que la trata como si fuese su propio hijo.

Ajena a todo lo que le rodea, Max es alimentada diariamente con una combinación de alcohol y esteroides. Está dejando de fumar."



Fig. 41. Guillermo Lizarán: Diseño facial del personaje McIntre Junior para *McIntre, Agente Especial Encubierto*.

Fig. 42. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Max la Iguana para el principio de *McIntre, Agente Especial Encubierto*.



Fig. 43. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Empleada de la Armada Galáctica para McIntre, Agente Especial Encubierto.

Fig. 44. Guillermo Lizarán: Proceso de diseño del personaje Empleado de la Armada Galáctica para McIntre, Agente Especial Encubierto.



El diseño de Max es parecido al que tuve que hacer con McIntre Junior. Con este personaje establezco una dualidad entre el diseño redondo y pacífico que tiene al comenzar la historia, y el diseño anguloso y violento de más adelante. Elementos de la morfología corporal y facial como las escamas, los ojos y la boca tenían que poder adaptarse bien a ambas versiones del mismo personaje.

Personaje basado en el cliché del héroe que es acompañado por criaturas extrañas mascota, específicamente en la iguana que el personaje Sarah Connor tenía en *The Terminator* (James Cameron, 1984). Su diseño está inspirado en Michigan J. Frog, personaje de los clásicos cortos de animación *Looney Tunes* (Warner Bros., 1930-1969)

5.1.6. Empleados de la Armada Galáctica

Variaciones sobre el diseño de los personajes pertenecientes a la Armada Galáctica.

5.1.6.1. Empleados y Empleadas

En estos personajes se puede observar el mismo proceso realizado con McIntre: bosquejo de formas poligonales, inclusión de detalles, pasado a limpio e inclusión de paleta de colores y detalles.

Estos personajes responden a los arquetipos de empleado estricto y de mujer secretaria. En los galones presentes en las hombreras podemos comprobar cómo están por debajo del rango de McIntre, como mencioné en el subepígrafe 4.5. "Vestuario".

5.1.6.2. Doctor

El doctor muestra una variación dentro de su vestuario principalmente en cuanto a paleta de color. Mientras que la de McIntre y aliados es azul para

inspirar ese corte militarista, la del doctor es roja y blanca, para establecer una relación con colores asociados a la medicina. Además, los botones con la insignia militar de la Armada Galáctica han sido cambiados por cruces rojas, enfatizando esa conexión. Su peinado y morfología facial responden al arquetipo de científico loco.

5.2. ENEMIGOS

Los enemigos que McIntre se encontrará en su aventura son muchos y variados, y no responden a un sólo arquetipo. En diferentes fases de desarrollo, estos son algunos de ellos.

5.2.1. Clan de los cocodrilos

"Los cocodrilos son enemigos jurados de McIntre y la Armada Galáctica. Pacíficos habitantes de un planeta tropical, la Armada les echó de sus casas para poder urbanizar la zona. Determinados y no demasiado listos, los cocodrilos son alienígenas reptilianos nómadas que actúan bajo una jerarquía muy marcada. Llegarán a todo con tal de que se haga justicia sobre la Armada Galáctica, y para obtener venganza sobre McIntre."

Forzados a actuar de contrabandistas y cazarrecompensas, su diseño de vestuario está basado en el personaje Han Solo de *Star Wars* y en arquetipos de personajes tribales y selváticos. Su morfología se basa en la de los Kremlings, enemigos del videojuego *Donkey Kong Country*.

5.2.2. Dinosaurio emplumado

"El dinosaurio emplumado es un experimento genético muy exitoso de aspecto totalmente indigno. Con un simple cambio de ADN, eminentes científicos lograron estas gallinas alagartadas de ocho toneladas de las que sacar toda la carne barata e insana que necesitan las multinacionales alimentarias. Con la constitución de un tiranosaurio y la mala leche de un pollo famélico, estas aberraciones de la naturaleza son peligrosas por necesidad."

El diseño pasó por muchos aproximaciones en boceto: desde una iguana gigante con la cual evidenciar que proviene de la misma isla que Max, hasta el aspecto de tiranosaurio clásico con el que ha acabado.

5.2.3. Capitán Cristatus

"Un pavo real culturista al que McIntre reventó las piernas en una misión fallida. Reconvertido en un retorcido androide tullido, busca vengarse definitivamente de la Armada Galáctica mientras surca el espacio con su banda de ciberpiratas."



Fig. 45. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Capitán Cristatus para McIntre, *Agente Especial Encubierto*.

Del boceto al diseño acabado, las formas del Capitán Cristatus son deliberadamente torcidas, incidiendo en la idea gráfica de maldad. La línea que crea su cuerpo nos lleva a un arquetipo de villano sombrío ya presente en la película *Nosferatu* (F. W. Murnau,, 1922). Su rostro quiere evocar también las máscaras que llevaban los médicos de la peste negra del siglo XVIII.

5.2.4. Ciberpiratas

Banda de violentos robots y androides averiados reconvertidos en piratas espaciales bajo el liderazgo del Capitán Cristatus.

Estos son bocetos aproximativos a la que será su forma geométrica. Su diseño aún no es definitivo.

CONCLUSIONES

Para concluir este trabajo hago una reflexión sobre los objetivos inicialmente marcados, y la manera en la que he llegado a conseguirlos.

El diseño de un videojuego es realmente más laborioso de lo que parece en primera instancia. Creo haber pecado de ambicioso a la hora de realizar mi trabajo en solitario, y posiblemente tanto en planteamiento de mi trabajo como en los diseños a realizar. He de organizarme y centrarme más en la historia principal que va a ser contada, y ser más estricto con las ideas que funcionan o no a la hora de servir a esa historia. He de amoldar el diseño de personajes a ella, y no permitir que esta se desvirtúe siendo modificada.

Pese a todo, estoy orgulloso de lo logrado. El diseño de mi personaje principal está finalizado de manera definitiva, siendo extremadamente poco probable que necesite un nuevo rediseño. Los secundarios conforman una fuerte y cohesionada galería de personajes en cuanto a estilo.

Este trabajo no podría haberse realizado sin haberme matriculado en Bellas Artes, sin toda la práctica que he realizado en sus aulas con el paso del tiempo. "Morfología estética" y "Producción de animación I" me mostró en lo que me gustaría trabajar a partir de ahora. "Medios interactivos y electrónicos II" me enseñó la forma básica de trabajar dentro de lenguajes electrónicos. En "Tecnologías de la imagen II", "Animación 3D" y "Producción de animación II" aprendí todo lo que pongo en práctica en cuanto a imagen animada. Tras cursar "Modelado Digital 3D", me he reafirmé en mi intención de especializarme en 2D.

A pesar de que aún queda mucho para su finalización, considero este trabajo un buen final de carrera, y una adecuada base sobre la que desarrollar un juego competente y bien encauzado que finalizar, o con el que atraer a más diseñadores a la producción.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y revistas

BUSCEMA, J.; LEE, S..*How to draw comics the Marvel way*. New York: Touchstone, 1984.

CHELSEA, D. *Perspective! for comic book artists: How to achieve a professional look in your artwork*. Londres: Watson-Guptill, 1997.

CHIARELLO, M.; KLEIN, T.*The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. Londres: Watson-Guptill, 2004.

DEMARIA, R.; WILSON, J.L. *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. Madrid: McGraw-Hill/Osborne, 2002

GIBBONS, D. *Watching the Watchmen*. Londres: Titan Books, 2008.

GRANGEL STUDIO. *Los diseños de animación*. En: ¡Dibus!. Barcelona: Norma Editorial, 2003, num. 45, ISSN: 1576-222-X

HART, C. *How to draw comic book heroes and villains*. Londres: Watson-Guptill, 1995.

HERNANDO, D. *En Primera Persona: Frank Miller*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, 2005.

SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. London: Phaidon 1995.

SARTO, J. *Cómo se crea un personaje. Los personajes secundarios*. En: ¡Dibus!. Barcelona: Norma Editorial, 2000, num. 4, ISSN: 1576-222-X

THOMPSON, J.*Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer*. Londres:Wiley, 2007.

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Londres: Faber & Faber, 2001.

Videojuegos

3D REALMS. *Duke Nukem 3D* [videojuego]. USA: 3D Realms, 1996.

BIOWARE. *Mass Effect* [videojuego]. USA: EA Games, 2008.

DON BLUTH PRODUCTIONS. *Dragon's Lair* [videojuego]. USA: Cinematronics, 1983.

FLYING WILD HOG. *Shadow Warrior* [videojuego] USA: Devolver Digital, 2013.

FREE LIVES GAMES. *Broforce* [videojuego] USA: Devolver Digital, 2014.

MIDWAY GAMES. *Mortal Kombat 4* [videojuego] USA: Midway Games, 1997.

RAREWARE. *Donkey Kong Country* [videojuego]. USA: Nintendo, 1994.

REPLAY GAMES. *Leisure Suit Larry: Reloaded* [videojuego] USA: Replay Games, 2013.

REVOLUTION SOFTWARE. *Beneath a Steel Sky* [videojuego] UK: Virgin Interactive, 1994.

SIERRA ON-LINE. *King's Quest* [videojuego] USA: Sierra On-Line, 1984.

UBISOFT MONTREAL. *Far Cry 3: Blood Dragon* [videojuego] USA: Ubisoft, 2012.

Películas y series

BIRD, B. *Ratatouille* [película]. USA: Disney - Pixar, 2008.

BURTON, T. *Bitelchús* [película]. USA: Warner Bros., 1987.

CANNON, D. *Judge Dredd* [película]. USA: Buena Vista Pictures, 1995.

DANTE, J. *Pequeños Guerreros* [película]. USA: Universal Pictures, 1998.

HANNA, W.; BARBERA, J. *Los autos locos* [serie TV]. USA: Hanna-Barbera, 1968-1987.

KUBRICK, S. *La naranja mecánica* [película]. USA: Warner Bros., 1971.

RODDENBERRY, G. *Star Trek* [serie TV]. USA: NBC, 1966-1969.

VERHOEVEN, P. *Starship Troopers* [película]. USA: 20th Century Fox, 1996.

WACHOWSKI, BROS. *Matrix* [película]. USA: Warner Bros., 1999.

WARNER BROS. ANIMATION. *Justice League Unlimited* [serie TV]. USA: Warner Bros., 2004-2006.

Páginas Web

DOUCET, R. *Drawing and composition for visual storytelling*. [Consulta: 27-06-14]. Disponible en: <<http://www.floobynooby.com/IPUB/comp1.html>>

HOUGHTON, D. *Are videogames really sexist?* Londres: GamesRadar, 2010. [Consulta 4-07-14] Disponible en: <<http://www.gamesradar.com/are-video-games-really-sexist/?page=2>>

IMDb. *Paul Verhoeven: Personal Quotes*, USA, 2010. [Consulta 2-09-2014]

Disponible en:

<http://www.imdb.com/name/nm0000682/bio?ref_=nm_dyk_tm_sm#tradermark>

KRICFALUSI, J. USA, 2006. *Joh K. Stuff. Head Construction* [Consulta 15-09-

2014] Disponible en: <<http://johnkstuff.blogspot.ro/2006/05/animation-school-lesson-1-construction.html>>

LOWE, A. *Leisure Suit Larry 7: Love for sail! Game design document*. California:

Sierra On-Line Inc., 1996. [Consulta 27-06-14] Disponible en:

<<http://www.allowe.com/gamedesign/Larry7%20Design.pdf>>

MILLER, S. *Max Payne: The Making of a Franchise*. Texas: GameMatters.com,

2003. [Consulta 22-08-14] Disponible en:

<http://dukenukem.typepad.com/game_matters/2003/11/max_payne_the_m.html>

MILLER, S. *Name Matters*. Texas: GameMatters.com, 2004. [Consulta 22-08-

14] Disponible en:

<http://dukenukem.typepad.com/game_matters/2004/02/the_name_of_the.html>

SIERRA ON-LINE. *Leisure Suit Larry: Love for Sail!* [videojuego] USA: Sierra On-Line, 1996.

TIMM, B.W.; DINI, P.; BRIAN, M. *Batman: The Animated Series. Series Writers*

Bible. New York: Warner Bros, 1990. [Consulta 27-06-14] Disponible en:

<<http://www.worldsfinestonline.com/WF/batman/btas/backstage/wbible/>>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Paul Verhoeven: *Starship Troopers*, 1997. Pag. 10.

Fig. 2. Hanna-Barbera: *El profesor Locovich de Los Autos Locos*. Pag. 11.

Fig. 3. Ubisoft Entertainment: *Far Cry 3: Blood Dragon*, 2012. Pag. 13.

Fig. 4. Devolver Digital: *Shadow Warrior*, 2013. Pag. 13.

Fig. 5. Midway Games: *Mortal Kombat 4*. Pag. 15.

Fig. 6. Sierra On-Line: *Leisure Suit Larry: Love for Sail!*, 1996. Pag. 16.

- Fig. 7. Revolution Software: Beneath a Steel Sky, 1994. Pag. 17.
- Fig. 8. EA Games: Captura de pantalla de Mass Effect 3, 2012. Pag. 18.
- Fig. 9. Bruce Timm: Justice League Unlimited, 2004-2006. Pag. 19.
- Fig. 10. Don Bluth: Dragon's Lair, 1983. Pag. 20.
- Fig. 11. Beetlejuice, 1988 y Ratatouille, 2007. Pag. 23.
- Fig. 12. Robert Grace: Duke Nukem, 1996. Pag. 24.
- Fig. 13. Jim Steranko: Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. #4, 1968. Pag.24.
- Fig. 14. Guillermo Lizarán: Boceto de Jon McIntre . Pag.25.
- Fig. 15. Guillermo Lizarán: Jon McIntre, el comic. Pag. 25.
- Fig. 16. Guillermo Lizarán: Diseño geométrico de Jon McIntre. Pag 26.
- Fig. 17. Joe Dante: Fotograma de Pequeños Guerreros, 1998. Pag 27.
- Fig. 18. Bruce Timm: Joker, 2003. Pag. 27.
- Fig. 19. Guillermo Lizarán: Primer diseño facial de Jon McIntre. Pag. 28.
- Fig. 20. Guillermo Lizarán: Expresion de enfado. Pag. 28.
- Fig. 21. Guillermo Lizarán: Expresion de sorpresa. Pag. 28.
- Fig. 22. Guillermo Lizarán: Rediseño facial de Jon McIntre. Pag. 29.
- Fig. 23. Guillermo Lizarán: Expresion de sorpresa rediseño. Pag. 29.
- Fig. 24. Guillermo Lizarán: Expresion de sorpresa rediseño 2. Pag. 29.
- Fig. 25. Trajes utilizados en Star Trek, 1966. Pag. 30.
- Fig. 26. Uniforme de la Alianza en Mass Effect 2, 2010. Pag. 30.
- Fig. 27. Traje de Juez en Juez Dredd, 1995. Pag. 30.
- Fig. 28. Guillermo Lizarán: Paleta de color para Jon McIntre. Pag. 31.
- Fig. 29. Guillermo Lizarán: Turnaround de Jon McIntre. Pag. 31.
- Fig. 30. Guillermo Lizarán: Escultura en SuperSculpey. Pag. 32.
- Fig. 31. Guillermo Lizarán: Modelado en 3DStudio Max. Pag. 32.
- Fig. 32. Guillermo Lizarán: Pose de caminado a color. Pag. 33.

Fig. 33. Guillermo Lizarán: Ciclo de caminado. Pag. 33.

Fig. 34. Guillermo Lizarán: Pose de sprint a color. Pag. 33.

Fig. 35. Guillermo Lizarán: Ciclo de sprint. Pag. 33.

Fig. 36. Guillermo Lizarán: Fotograma del trailer incompleto. Pag. 34.

Fig. 37. Guillermo Lizarán: Fotograma del vídeo de demostración. Pag. 34.

Fig. 38. Guillermo Lizarán: Paleta de color de General Kane. Pag. 35.

Fig. 39. Guillermo Lizarán: Proceso del personaje General Kane. Pag. 35.

Fig. 40. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Janet McIntre. Pag. 36.

Fig. 41. Guillermo Lizarán: Diseño facial del personaje McIntre Junior. Pag. 37.

Fig. 42. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Max la Iguana. Pag. 37.

Fig. 43. Guillermo Lizarán: Empleada de la Armada Galáctica. Pag. 38.

Fig. 44. Guillermo Lizarán: Empleado de la Armada Galáctica. Pag. 38.

Fig. 45. Guillermo Lizarán: Diseño del personaje Capitán Cristatus. Pag. 39.

ANEXOS

El anexo 1 es el diálogo de la secuencia de introducción del videojuego *McIntre, Agente Especial Encubierto*, junto al guión de acciones del capítulo de demostración, *Isla Iguana*.

El anexo 2 es la historia corta *Jon McIntre, Agente Especial Encubierto*, publicada por primera vez en el fanzine del Club de Comic de Bellas Artes #2 *Luz y Oscuridad*.

El anexo 3 son todos los diseños realizados para el personaje Jon McIntre.

El anexo 4 es un seguimiento más pormenorizado del modelado del personaje en 3DStudio Max.

El anexo 5 es una muestra del proceso de animación de Jon McIntre.

El anexo 6 es un trailer inacabado del videojuego *McIntre, Agente Especial Encubierto*, en el que se puede ver parte del proceso animado.

El anexo 7 es un vídeo de demostración del videojuego *McIntre, Agente Especial Encubierto*, sirviendo de aproximación a su aspecto gráfico final.

El anexo 8 profundiza en los referentes y diseños realizados para los personajes secundarios.