

TFG

**EL HIMNO DE LA ANIQUILACIÓN:
LOS PERSONAJES**

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS

Presentado por Alejandro Salvia Novella

Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

ABSTRACT

En la industria del videojuego, se reclutan a los *concept artist* para representar visualmente la emoción o idea base del juego, el desarrollo de la cual queda delegada a los otros sectores de trabajo. En ellos recae la responsabilidad de crear la identidad, el pilar base sobre el que se prototipa el juego y para hacerlo bien estos profesionales deben conocer la complejidad de su disciplina, dado que el *concept art* aúna muchos tipos de conocimiento visual: desde aquellos agrupados en el diseño hasta los estudios de la belleza y el canon de la figura humana.

Además de sus peculiaridades, el *concept art* de los personajes de “El Himno de la Aniquilación” presenta un reto añadido: El profesional del *concept art* suele dedicarse a traducir la idea que el director tiene del proyecto al lenguaje visual. Aquí se han resuelto a la par, responsabilizándose al mismo tiempo de que la idea sea buena y su correcta representación.

In the industry of video games, the concept artist is recruited to visually represent the emotion or basic idea of the game, which other professionals from the other sectors develop, either from the artistic sector or from programming. In them rests the responsibility of creating the identity, the pillar base on which the game is prototyped and to do well these professionals must know the extent of their discipline, because the concept art combines many types of visual knowledge: from grouped In the discipline of design up to the studies of the beauty and canon of the human figure.

In addition to its peculiarities, the concept art of the characters of “The Anthem of Annihilation” presents an added challenge: The professional concept artist usually have to make visual the idea that the project director had. For this project they have been developed at the same time , being responsible of the idea being good and its correct visual translation.

PALABRAS CLAVE

Concept art, diseño de personajes, preproducción, videojuegos, semiótica, figura humana, percepción visual

KEY WORDS

Concept art, character design, videogames, preproduction, semiotics, human figure, image perception

Dedicatoria

A aquellos que hoy formáis parte de mi historia. Sea como fuere, en el momento cumbre, vosotros seréis jueces de cómo de grande será mi castillo: no hablando de esta recreación en arena, sino de la fortaleza en el fin del mundo.

Vosotros le dais valor a mi trabajo. Sin embargo, yo no tengo tanto mérito: solo puedo romperme la espalda, endurecer los callos de mis manos, quemar las retinas, estrujar la esponja en la caja, abandonar mi visión, ir más allá y saltar el abismo y tal vez, sin ninguna certeza de ello, llegue a la otra orilla. Al final es indiferente si llego o no, me reiré al sentirme satisfecho de haber hecho lo que he podido.

Entonces sonarán las campanas, se abrirán las puertas. Vosotros ya habréis decidido cuál de ellas tomaré.

ÍNDICE

1	Introducción	05
2	Objetivos y Metodología	08
	2.1 <i>Objetivos y límites</i>	
	2.2 <i>Fundamentos del Concept Art</i>	09
	2.2.1 <i>Preámbulo: ¿Que es Concept Art ?</i>	
	2.2.2 <i>Percepción visual</i>	10
	2.2.3 <i>Semiótica de la representación</i>	12
	2.2.4 <i>Sinestesia de la figura humana</i>	13
	2.2.5 <i>Suspensión de la incredulidad</i>	14
	2.3 <i>Proceso de creación</i>	17
	2.3.1 <i>Estudio de la idea</i>	18
	2.3.2 <i>Transcripción visual</i>	19
3	Cuerpo de la memoria	
	3.1 <i>Particularidades del proyecto</i>	20
	3.1.1 <i>Videojuegos referentes</i>	
	3.1.1.1 <i>Doom</i>	
	3.1.1.2 <i>Bioshock</i>	
	3.1.1.3 <i>Bloodborne</i>	21
	3.1.2 <i>El Himno de la Aniquilación</i>	
	3.1.2.1 <i>Significado de la muerte</i>	
	3.2 <i>Los personajes</i>	22
	3.2.1 <i>“Protagonista”</i>	23
	3.2.2 <i>Redentor</i>	24
	3.2.3 <i>Mano-martillo</i>	26
	3.2.4 <i>Grinderman</i>	27
	3.2.5 <i>Vlad, el Empalador</i>	28
	3.2.6 <i>Rubik</i>	30
	3.2.7 <i>Patriarch</i>	32
	3.2.8 <i>Sr Basura</i>	35
	3.2.9 <i>Capitán Holocausto</i>	36
	3.2.10 <i>Alison</i>	37
4	Conclusiones	38
	4.1 <i>De la metodología y profesión</i>	39
5	Fuentes	40
6	Índice de Imágenes	48
7	Anexo	49

1 Introducción:

El Himno de la Aniquilación es mi proyecto consistente en el diseño y ejecución personal de un videojuego. Su nombre alude al tono satírico con que está tratada la tragedia representada en el mismo. En el juego, diferentes y estrafalarios personajes guerrear entre ellos para satisfacer los caprichos de los tres demonios oscuros o tres grandes males: Azhabörj (La violencia), Goatón (La avaricia y la manipulación) y Velei-da (El miedo). La ambientación es un esperpento, punto de inflexión entre el humor y el terror: la idea de partida del juego y los personajes está intencionadamente sobre exagerada y no puede tomarse como una realidad objetiva, es más, se muestra una clara imposibilidad de que muchos sucesos durante el juego, así como desenlaces, sean factibles en la vida real y, como he dicho, visiblemente exagerados. Con este recurso se incorpora el esperpento a las acciones elegidas para que, a través de éste y del impacto visual de la exageración, suscitar en el jugador una reacción cómica puntual e impulsiva, no esperada ni calculada por él.

Por contra, el tratamiento de la temática sí que es verosímil y coherente con la acción narrativa, y como ésta es trágica por efecto del desarrollo contextual del juego, basado en la lucha y aniquilación del oponente con métodos despiadados, se consigue un efecto ambivalente, por el que alternan y conviven toda suerte de situaciones terroríficas con desenlaces que provocan la risa del jugador, por sorprendentes y esperpénticos.

Esta dualidad dota al juego de una neutralidad ponderada en su contexto general, en cuanto a lo terrorífico y lo cómico. Con ello se tiende a una normalización de los eventos que genera extrañeza e incertidumbre al jugador, dado que es incapaz de sentir miedo o diversión de forma aislada y anticipada. El mensaje del juego no está en los eventos que ocurren en él, sino en la forma de entenderse.

Esta visión va más allá de la dualidad opuesta del dicho norteamericano del vaso medio lleno (optimismo) o el vaso medio vacío (negativismo), viendo la acción como un todo importante, sin juzgarla, para entenderse como una experiencia de emociones relacionadas, a la vez que distintas e incluso opuestas (Realidad; pensamiento sistémico) creando una lógica particular y diferente a otros juegos.

La pretensión es suscitar en el jugador emociones concretas en momentos calculados y, con ello, una experiencia original y variada, exigiendo reacciones adaptativas continuas durante el juego. Para potenciar este tipo de experiencia basada en la intuición y la adaptación, a nivel de jugabilidad, se trata de un videojuego competitivo multijugador en línea por equipos. Al



- 1 Goaton: el engaño
- 2 Azhabhörj: la violencia
- 3 Velei-da: el miedo

vincular la experiencia de juego a la calidad en la toma de decisiones y adaptación en tiempo y forma a la situación presente, se está entrenando al jugador en su habilidad para afrontar los retos del día a día y desarrollar competencias transversales para la resolución de problemas.

El proyecto nació como idea de trabajo para la asignatura *Diseño e Interacción de Videojuegos*. Durante esta, como prueba experimental, se realizó *Flowers of destiny*, donde con ironía se jugó con el audio y la función narrativa del videojuego. La mezcla resultante combina la ironía y el terror que más adelante inspiró la ambigua ambientación cómica y terrible de *El Himno de la Aniquilación*.

Quedó congelado mientras trabajé con los integrantes de *Three Studio*, cooperando como concept artist secundario, diseñador del combate y segundo programador para su proyecto *Geno Genos*, en el cual todos los integrantes sacamos sobresaliente al presentarlo para la asignatura *Diseño e interacción de videojuegos* como trabajo final. Meses después de terminar la asignatura, seguí trabajando para *Three Studio* hasta que decidí abandonar su proyecto para dedicarme al mío propio. El Himno de la Aniquilación resucitó con el diseño de *Vlad el Empalador*, personaje que decoraba el escenario con sus enemigos abatidos, como trabajo para la asignatura *Morfología y Estética*, y rediseñando más adelante para la asignatura *Ilustración aplicada*. Por entonces el estilo gráfico del juego era serio y duro, no presentando todavía el carácter ambiguo al que evolucionaría la ambientación.

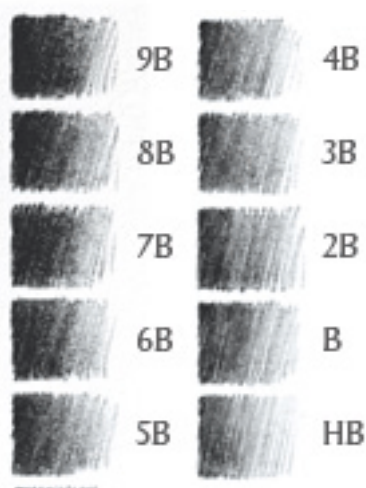
Este trabajo de fin de grado está cercado exclusivamente a la evolución del diseño de los personajes de *El Himno de la Aniquilación*, una porción pequeña pero muy importante del proyecto, puesto que es la traducción visual de la jugabilidad y la ambientación y, además, el reclamo principal

de los videojuegos actuales. La memoria del proyecto conlleva dos grandes retos consigo : El primero es la traducción del valor intangible de la tarea creativa del artista a la metodología, capaz de valorarla y cuantificarla. Hablando de arte conceptual o arte de la idea (*concept art*), se asume que el arte deja de lado el esnobismo, subyugándolo a un propósito concreto, en este caso, el de transmitir el mensaje del videojuego. Como en el discurso oral, es importante la adecuación al público diana. Este y El mensaje del juego son, pues, el punto de partida asumido como axioma de esta investigación. El arte deja de ser solamente una necesidad de expresión estética por parte del autor, pasando ésta a ser el instrumento que alcanza al receptor al provocarle emociones intencionadas. El valor de estas se consigue a través de dos objetivos concretos: el diseño de los personajes y su comportamiento en el juego, definiendo ambos su perfil psicológico y conductual.

El segundo problema radica en el carácter lúdico e interactivo de los videojuegos, característica diferenciadora con el resto de géneros audiovisuales. Estos son el medio operativo para conseguir los objetivos de atraer al jugador, transmitir el mensaje predeterminado e incitar a repetir la experiencia de juego. En la narrativa se materializa tanto la consecución de los objetivos citados como el contener y aprovechar sus factores característicos y diferenciadores.

Mirando más allá de lo comentado, el factor principal que motivó la creación de *El Himno de la Aniquilación* es el principio de trabajo como servicio o trabajo útil. Con la Globalización y la expansión de internet podemos observar una creciente banalización del sector audiovisual: que se da por la superproducción y masiva distribución de este tipo de contenido, ya sean imágenes, cine o videojuegos. Concretamente en el sector de los videojuegos, el paradigma actual está dividido en dos clases de productos : Por un lado están los juegos indie compitiendo con originalidad a bajo coste en tiempo y dinero y en el otro están las grandes producciones o juegos triple A, productos de mucho presupuesto y baja innovación

Quiero que este proyecto sirva como ejemplo de trabajar por el progreso, de que ambos paradigmas están equivocados, demasiado sometidos a la opinión que el propio *marketing* ha generado en los receptores. De que la buena forma de trabajar es la que evidenció seguir Steve Jobs¹ al decir:



4 Gradiente de tonos de sombra
5 Lápices de carbon sin madera

“ No se trata de cultura pop, y no se trata de engañar a la gente ni convencerles de que quieren algo que no necesitan. Descubrimos que es lo que queremos. Y creo que somos bastante buenos teniendo el buen hábito de pensar si mucha más gente lo va a querer también. Eso es para lo que nos pagan. [...] Henry Ford dijo que si le hubiese preguntado lo que quería a sus clientes, ellos le habrían pedido un caballo más rápido .”

2 Metodología y Objetivos:

2.1 Objetivos y límites:

Principal objetivo: Desarrollar ideas originales de personajes y su correcta traducción visual.

El personaje presenta una estética distintiva y exclusiva de *El Himno de la Aniquilación* y su estilo gráfico es coherente con su función dentro del juego y la narrativa.

Objetivos operativo y límites del trabajo: Se estudia gráficamente la idea del personaje, profundizando según los retos específicos de cada uno, aunando los resultados del estudio en una ilustración final. Se ha focalizado en la claridad de los elementos, sin ignorar la función estética de la imagen. También recopila la psicología del personaje, evidenciando su actitud por medio de su postura corporal.

Para estudiar el volumen, se ha apostado por las versátiles barras de grafito(solo, sin madera) , puesto que permiten cubrir áreas amplias, crear finos y precisos gradientes y texturas diferentes mediante el rayado y difuminado. Jugando con el blanco del papel como tono de máximo brillo, se emplean las grosores HB para el esquema previo, 2b para el medio tono cercano a la luz, 4b para el medio tono de la sombra, 6b para los reflejos, 8b para la sombra y 9B para la sombra arrojada. Terminada la ilustración sobre papel, se retoca el contraste, se limpia la imagen y se reconfiguran las poses o los elementos cuando sea necesario con software especializado en edición de imagen. Se ha recurrido a rotuladores calibrados para un trabajo gestual de línea. Esta segunda forma permite romper con la técnica y evita caer en el error de someterse a ella, siendo el personaje estudiado el que te dicte como debe trabajarse.

Siguiendo este procedimiento que comienza valiéndose de medios analógicos y sumando los digitales, se adquiere un tratamiento cercano y personal del trabajo a la vez que pulido y sofisticado.

1 - Steve Jobs Speaks Out. Fortune. 2008



6 Barón del Infierno de Doom (1993)

7 Baron del infierno de Doom (2016)



2.2 Fundamentos del *Concept Art*

En este apartado se recopilan todos los conocimientos estudiados y profundizados en paralelo al desarrollo de los personajes, es decir, toda información que ha enriquecido su diseño y justifica la metodología y los resultados del estudio.

2.2.1 *Preámbulo: ¿Que es Concept Art?*

El término *concept art* fue acuñado por los artistas de Disney refiriéndose a la parte de la pre producción artística donde se hacían *sketches*² hasta concretar los rasgos característicos de los personajes. Actualmente el *concept art* abarca todas las facetas del diseño, desde el estudio de un producto a la planificación del contenido audiovisual. La ilustración presenta diferencias importantes con el *concept art*. Lo importante en un buen *concept* es su propósito: El trabajo del artista dedicado al concepto es el de reflejar, por medio de dibujos de estudio, la sensación y forma de la idea o la concreción del estilo gráfico de un proyecto. Sus diseños se utilizan para ordenar al resto de departamentos, en el caso de los videojuegos el de modelado 3d o el de animación y en ocasiones para promocionarse a los consumidores e inversores y, dado que el factor primordial de estos dibujos es la idea, no tienen porque ser artes finales mientras sean claros en determinar los caracteres independientes del diseño.

Muchos artistas conceptuales son generalistas, aunque también los hay de especialistas. Las diferentes especializaciones son el diseño de personajes,

² Bocetos rápidos

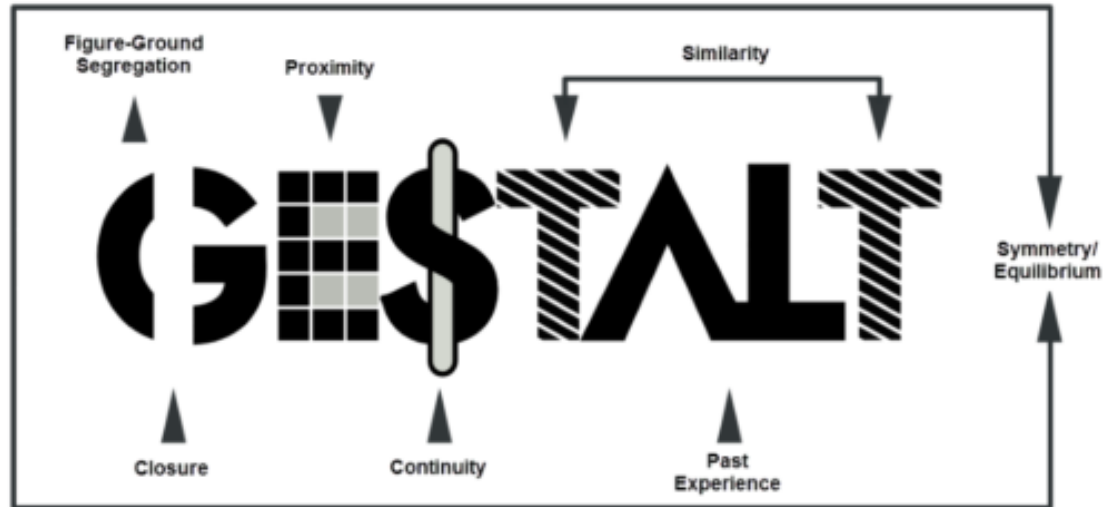
de criaturas, escenarios y de diseño industrial. Los especialistas requieren conocer las bases de todas ellas para poder vincular su trabajo a otros profesionales. Los fundamentos de anatomía y del canon de la figura humana, perspectiva y diseño son necesarios para todos los profesionales dedicados al *concept art* y la profundización en estas facetas mejorará considerablemente la destreza del artista al adquirir una visión sistémica de la interacción y el funcionamiento de ellas .

2.2.2 Percepción visual:

El conocimiento de las funciones y los mecanismos empleados por el cerebro para entender la información visual es vital para el profesional de las artes visuales, dado que este debe conocer qué estímulos produce en los receptores con objetivo de comunicar eficazmente . El Gestaltismo (Escuela de Berlín de psicología experimental, principios del siglo XX) estableció las bases de los patrones por los cuales la mente filtra, entiende y clasifica la información visual, relacionándola con la psicología y la solución de problemas. Las leyes que estableció esta corriente son frecuentemente utilizadas en diseño de cualquier tipo: un ejemplo cotidiano de su aplicación son los botones de los mandos, situados en el espacio de forma deliberada para darnos a entender con claridad su uso o en el diseño de interfaz de cualquier software con el mismo objetivo.

El Gestaltismo explica que la mente simplifica el estímulo externo como un todo global con tendencias auto-organizadoras y que este total percibido o *gestalt* tiene un significado y realidad propios, independientes al de sus partes. El elemento protagonista es el *gestalt*, que da definición a las partes que lo componen, por encima de ser las partes las que dan significado al conjunto. Este todo percibido tiende a ser organizado de la forma más regular, ordenada y simétrica posible. Aplicado al diseño, el primer acercamiento es el todo global, profundizando su sentido en los detalles. Partiendo de este entendimiento del percepto visual, lo primario dentro del estudio formal de los personajes es su forma general. Esta forma global se ha tratado partiendo de una figura geométrica que determina el primer impacto visual: la primera información acerca del personaje. Si esta figura es un cuadrado, se recalca el orden y la solidez de la forma. Siendo triangular, la totalidad adquiere una configuración punzante que matiza la agresividad y el peligro. Si por lo contrario se trata del círculo se percibe como un todo en armonía. Centrándose en las líneas del diseño: si son rectas dará solidez y rigidez, asociadas a encontrarse predominantes en cuerpos rígidos; mientras que las ondulaciones, como las percibimos en formas naturales o en tejidos, da carácter biológico y móvil. La predominancia de líneas horizontales resaltan la quietud, mientras que

8 Imagen explicativa de las leyes del Gestaltismo



las horizontales producen tranquilidad y todas aquellas líneas que no son paralelas a estas y se escapan de los ejes transversales dotarán a la figura de dinamismo.

En la psicología de la *Gestalt*, los conjuntos globales están organizados por leyes que estudian la relación entre las partes para formarlos y, aunque tienen condiciones equivalentes para los demás sentidos, estas leyes están referenciadas al sentido visual. Aquí un recopilatorio de las más fundamentales para cualquier área del diseño:

- Ley de Proximidad: Aquellos totales globales o objetos que están juntos son percibidos como partes de un grupo.
- Ley de los Similares: Aquellos objetos que son similares son agrupados perceptualmente. El símil se puede dar en forma, color o en la sombra que proyecten.
- Ley del Cierre: Los objetos como formas, letras, imágenes son percibidas como un todo cuando no están completas, específicamente, cuando falta alguna de las partes. La mente rellena el gap visual, completando el total.
- Ley de Simetría : la mente percibe los objetos como simétricos alrededor de un punto central. Para nuestra percepción, es placentero dividir en partes simétricas los objetos. Por lo tanto, cuando se dan dos elementos simétricos sin conexión, la mente tiende a conectarlos y a percibirlos como unidos coherentemente. Cuanto más parecidos sean estos elementos, mayor será la facilidad para agruparlos.
- Ley del Destino Común: Los objetos son percibidos como líneas que se mueven a través del camino más corto. Percibimos las tendencias móviles que tienen las partes de los objetos indicando su recorrido. Los objetos que tienen el mismo recorrido son percibidos como parte del mismo grupo.

- Ley de la Continuidad: Cuando partes de objetos están alineadas con un objeto son percibidas en grupo. Cuando hay una intersección entre objetos, se tiene a percibirlos como dos entidades ininterrumpidas, excepto cuando la dirección es muy abrupta en uno de ellos.

- Ley del buen *Gestalt*: Si el patrón de la forma entre los objetos es regular, ordenada y simple se tienden a agrupar. La percepción ignora a complejidad y los elementos desconocidos para observar la realidad de la forma más simple posible. Eliminar estímulos extraños ayuda a la mente a darle sentido al todo formado. Esto implica que elementos englobados regularmente son priorizados a las relaciones espaciales. El total percibido que cumpla esta ley es el más conciso posible.

- Ley de la Experiencia Pasada: El estímulo visual está categorizado de acuerdo a la experiencias vividas por el individuo. Si el individuo está acostumbrado a observar dos objetos próximos o en periodos cortos de tiempo, es bastante posible que sean percibidos como asociados.

Las leyes del Gestaltismo sobre la percepción son el principio del que partiremos para dar un significado rico y profundo al personaje a nivel emocional, valiéndonos del significado que los elementos aporta al personaje como conjunto (semiótica).

2.2.3 Semiótica de la representación.

Robert Sternberg en su libro *Psicología cognitiva*³, clarifica la existencia de dos formas de pensar: Productiva, o la adaptación perspicaz al entorno y contexto presentes, la cual es activa, consciente y relacionada al estado físico actual (inteligencia); y Reproductiva, basada en las experiencias pasadas y los conocimientos ya adquiridos, siendo reactiva o inconsciente y relacionada al estado mental (intelecto). Existe paralelismo psicofísico entre la actividad consciente y la actividad mental siendo independientes pero inseparables. Recurriendo de nuevo al Gestaltismo, toda actividad consciente debe entenderse en global (Psicofísico) porque la naturaleza de la mente demanda que las partes sean consideradas relacionadas formando un todo, siendo parte de un sistema dinámico de relaciones.

En el *concept art*, más concretamente en el diseño de personajes, nos valemos de este conocimiento del funcionamiento interno de la mente para comunicar efectivamente con nuestros diseños. Utilizamos el pensamiento reproductivo de los receptores: Nos valemos de sus experiencias, la historia y la cultura como referentes para invocar las emociones que estos antecedentes vitales les provocan (Ley de las Experiencias Pasadas del Gestaltismo).

El profesional del diseño de personajes sabe utilizar las asociaciones entre los objetos y las emociones que suscitan. Si bien los objetos por sí mismo ya tienen significados propios asociados reproductivamente por la función que

³ Sternberg, R. Cognitive Psychology. Thomson Wadsworth. 2006



9 *El Doriforo* de Policleto, precursor del canon griego

10 *El Alma condenada* de Bernini, representación del extremo dolor de un condenado al infierno.

realizan, los materiales de los que están hechos o sus propiedades físicas; los objetos que un personaje lleva consigo enriquecen el sentimiento global de este, por la tendencia de percibirlos agrupados por la cercanía, como explica la Ley de Proximidad.

El atuendo, los instrumentos o armamento que porta el individuo dan información acerca de quién es: su nivel social, el trabajo que desempeñan o a la época que pertenece por ejemplo y toda esta información tiene carga emocional en el receptor. Pero sin duda aquello que más impacto tiene en cómo el personaje es entendido son sus aspectos anatómicos.

2.2.4 Sinestesia de la figura humana

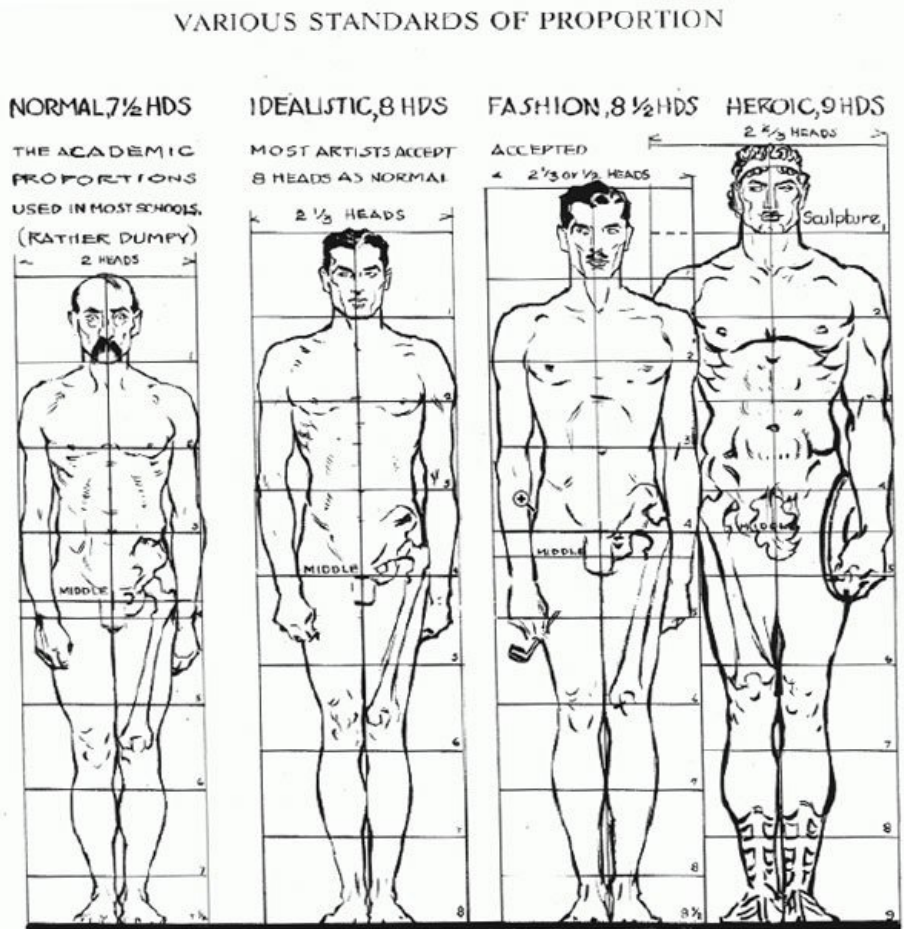
La base reproductiva de nuestra percepción no sólo es aplicable a objetos inanimados. En la creación de personajes, los aspectos anatómicos tienen fuerte impacto en cómo son percibidos: nos informan de sus capacidades motrices y a las adaptaciones a las que su cuerpo se ha sometido. Las manos finas atribuidas al pianista o el buen estado físico de un corredor de élite, son ejemplos obvios de esta información. La edad, el género y la proporción de su cuerpo, al margen del significado emocional transmitido por la forma de expresarse corporal y verbalmente, son características con atribuida información emocional, entendidas de la misma forma reproductiva: según la cultura y experiencias del espectador. Observando la cantidad de elementos que se barajan, la complejidad y profundidad que se puede adquirir en cada una de las disciplinas relacionadas a la figura, no es de extrañar que a lo largo de la historia se le ha hallado el principal foco del estudio artístico.

Los cánones de la figura, es decir, las proporciones y la relación ideal entre las partes de la anatomía, han evolucionado con el transcurso de los siglos adaptándose a las necesidades de expresión de cada cultura. Desde el canon egipcio y su estándar de figuras de fácil reproducción pero ecléctico, donde se destacaban a los faraones y los dioses haciéndolos más altos que los sirvientes; pasando por el canon griego de 7 cabezas, establecido por el Doriforo⁴, donde se buscaba la belleza perfecta y anatomía por medio del estudio de la geometría analítica y las relaciones matemáticas; o en el Barroco donde grandes maestros de la figura, como Bernini⁵ profundizaron en el saber artístico renacentista sobre la figura, complementando su excelencia técnica con la búsqueda de la representación exaltada de las pasiones humanas. Para los individuos representados en el juego, se ha utilizado como referencia el canon renacentista, de ocho cabezas. Se utilizan las proporciones, las formas y volúmenes verosímiles para encubrir la intencionada excentricidad detrás de cada personaje. El estilo gráfico de *El Himno de la Aniquilación* ironiza sobre sí mismo: presentando su extravagancia visual de forma

4 Policleto. Doriforo (450-440 a.c)

5 Bernini (1598-1680)

11 Canon de referencia del ilustrador Andrew Loomis, en el cual se observa la relación reproductiva que generan las diferentes constituciones



pulcra y refinada, pudiendo interpretarse desde la autoironía o la duda acerca de su seriedad. Buscando solo ser fiel en la forma de representación, no en el mensaje representado, dotando al estilo gráfico del juego cierto realismo mágico que transmite su mensaje de forma objetiva siendo un mensaje personal y subjetivo.

2.2.5 La Suspensión de la incredulidad

“[...] es esencial que, si se pretende diferenciar un genuino cuento de hadas de otros usos de este género que ofrecen miras más estrechas y plebeyas, se le presente como «verdadero». [...] Dado, sin embargo, que el cuento de hadas trata de prodigios, no puede tolerar marco ni mecanismo alguno que sugiera que la historia en que los prodigios se desenvuelven es ilusoria o ficticia.”

Tarantino, en su entrevista⁷ acerca de la película *Malditos Bastardos*⁸, comenta que tiene costumbre de escribir los guiones en formato de novela, explicando en detalle la historia sobre los personajes. Dota así a sus personajes de profundidad al imaginar el comportamiento de estos frente a las propias experiencias vitales. Esta información, que se omite en gran medida al pasar el guión al formato película, se la da a conocer a los actores para que su

6 Tolkien, J.R.R., Sobre los cuentos de hadas. 1939

7 Traven, J. Brad Pitt & Quentin Tarantino interview “Inglorious Basterds”. [consultado: 3-2-2017]. Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=y5trEojZZ1Y>>

8 Tarantino, Q. *Inglorious Basterds*. Universal Pictures. 2009



12 Django Libre y poderoso al final

13 Django cuando es un esclavo

La empatía con las circunstancias es lo que produce la alegría del espectador cuando Django consigue la libertad



interpretación sea verosímil.

El contexto y las situaciones que se desarrollan en sus películas no son verosímiles en sí mismas. Analizando la escena de *Django*⁹ como ejemplo, sucede que se levantaba tres palmos del suelo a un ser humano con el disparo de una escopeta. Este tipo de ficción en la trama es asumida como verdadera. La realidad del contexto no es lo que sumerge al espectador en el mundo de *Django*, sino el vínculo que ha creado empatizando con el personaje viendo sus dificultades y cómo se sobrepone a ellas, centrando su atención en este vínculo y no en el realismo de los hechos. Este efecto de pasar por alto la ficción en la trama es conocido como suspensión de la incredulidad. Samuel Taylor Coleridge¹⁰ fue el primero que le dio nombre a este recurso, y lo definió con precisión:

“Esta idea dio origen al proyecto [...] en el cual se acordó que debería centrar mi trabajo en personas y personajes sobrenaturales, o al menos novelescos, transfiriendo no obstante a estas sombras de la imaginación, desde nuestra naturaleza interior, el suficiente interés humano como para lograr momentáneamente la voluntaria suspensión de la incredulidad que constituye la fe poética.”

No es Samuel Taylor el único que habló de este hecho. Hemingway¹¹ lo describe de la siguiente manera:

“Si un escritor en prosa conoce suficientemente bien aquello sobre lo que escribe, puede silenciar cosas que conoce, y el lector, si el escritor escribe con suficiente verdad, tendrá de estas cosas una sensación tan fuerte como si el escritor las hubiera expresado. “

9 Tarantino, Q. *Django Unchained*. Columbia Pictures. 2012

10 Coleridge, ST. *Biographia Literaria*. 1817

11 Hemingway, E. Muerte en la tarde. Gaceta Ilustrada. 1932

14 *Bioshock Infinite*¹³, como todos los buenos juegos en primera persona, utiliza el vínculo entre la visión del jugador y la del personaje para relacionar sus acciones, generando así la *suspensión de la incredulidad*



Es este párrafo nos evidencia su estrategia para crear la suspensión de la incredulidad. Ernest omite cierta información relevante, dejando que sea el espectador el que llene el vacío. Esta estrategia se produce de manera similar al denominado efecto halo, sesgo cognitivo por el cual al percibir un rasgo atractivo particular de una persona se asumen aquellos desconocidos como positivos. *El efecto halo* es un recurso ampliamente empleado en *marketing* y es, la forma segura de generar vínculo con el receptor, dejando que el esfuerzo imaginativo que emplea para rellenar la información aludida sea la inversión que lo vincule al producto. Al crear *el efecto halo*, la información rellenada por la imaginación siempre será amoldada a los gustos del receptor y este habrá creado, guiado intencionalmente, su mejor versión posible de ella.

Este efecto no se produce sólo en el cine y la literatura: Como nombra el doctor en psicología Douglas William Brown en su tesis *The suspension of disbelief in video games*¹², la suspensión de la incredulidad en los videojuegos es, además de una herramienta que relaciona al jugador con la experiencia, el vínculo metodológico con el resto de disciplinas artísticas (como el cine o la literatura), ya que el hecho se produce de la misma manera en los videojuegos que en estas disciplinas. Es ejemplo de ello la ruptura de la cuarta pared (interacción directa de los personajes con los espectadores saliéndose del contexto del juego), opción para facilitar la suspensión de la incredulidad en toda disciplina que contenga narrativa.

Focalizándose en el diseño de los personajes que se han estudiado en este proyecto, el recurso citado es la razón principal de que todos ellos sean humanos o presenten forma humana, creando este vínculo directo entre jugador y experiencia. En *El Himno de la Aniquilación* se descarta ensalzar las virtudes de los personajes, optando por generar empatía por medio de las miserias humanas,

12 Brown, D.W. *The suspension of disbelief in video games*. School of Arts, Brunel University. August 2012

13 Irrational Games. *Bioshock infinite*. 2K Games. 2013

ya sean plasmadas en su apariencia o en sus acciones, para concienciar de ellas al jugador y hacerlo responsable de sus acciones. Estas miserias son dadas por sentado como el trasfondo de los personajes. En esta memoria hay un capítulo individual para cada uno, donde se hablarán de las ideas de las que parten, de las miserias que cada uno representa, pero nunca se les expondrán ni explicarán a los jugadores, más allá de los propios hechos asumidos en el juego. Utilizamos el humor al ridiculizar estas miserias por medio de la exageración: el humor es una forma efectiva de crear el *efecto halo* y la suspensión de la incredulidad a la vez de amenizar el proceso concienciador.

Por consiguiente, la suspensión de la incredulidad no solo se contempla en el proyecto como un recurso, sino que se elige como reto para alcanzar los objetivos propuestos, porque a través de él se consigue traspasar la barrera de lo estilístico dotando de sentido a la narrativa y a los personajes, a la vez que supone el nexo a través del cual se atrae al jugador.

2.3 Proceso de Creación

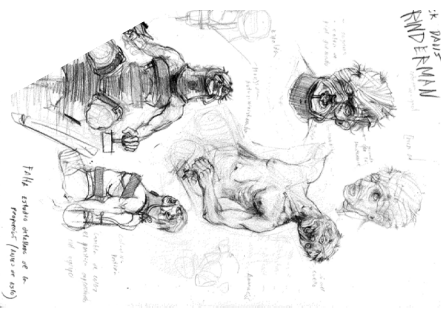
Cuando hablamos de la creación de personajes nos referimos necesariamente a las sensaciones que evoca, cómo se mueve, actúa y que es lo que piensa; en definitiva todo lo que justifica quién es y define su perfil.

El proceso no se concibe de forma aislada ni descontextualizada. Su origen se vincula con las situaciones en las que ellos se van a desenvolver y con la creación de unos escenarios virtuales que los convierten en los protagonistas de la acción. La dinámica de la acción está preparada para adaptarse a cualquier contexto creativo, aunque donde adquiere mayor potencial de desarrollo e interacción es en el mundo de los videojuegos, ya que el personaje que actúa se convierte implícitamente en el jugador que lo maneja.

Los personajes han sido estudiados en dos pasos: primeramente el estudio previo de la idea, donde se concreta el concepto del personaje y los límites de su diseño; prosiguiendo con su traducción visual, donde se toman las decisiones estilísticas pertinentes para plasmarlos de la manera más adecuada.

2.3.1 Estudio de la Idea

En este primer estadio, se concreta la función del personaje, que es su principal carácter diferenciador, del cual partimos para darle forma. El desarrollo de la idea básica de todos ellos se estudió a la par, teniendo siempre presente como funcionan sinérgicamente. Para ello se elaboró un plano de equilibrio entre los personajes, donde se estudió cómo se compensan los personajes en varios juegos competitivos de éxito: El daño provocado por los ataques en el oponente es proporcional a su velocidad, precisión y distancia física entre ellos. El número de componentes del equipo se determina de forma



15 Boceto de Vlad, el Empalador
16 Estudio del detalle de Grinderman

equilibrada atendiendo a los roles y funciones.

Manteniendo esta idea básica se abocetaron, evitando recurrir a referentes gráficos (en la medida que es posible) y así cargarlos de frescura. Teniendo el concepto general de todos ellos, se pudo evaluar los personajes en global y profundizar en sus funciones específicas. Cada uno de ellos:

Forma parte del conjunto. ¿Quiénes son los personajes de *El Himno de la Aniquilación*?:

Las características que todos ellos comparten y que por lo tanto se estudian de forma similar en todos ellos. La sinergia entre los elementos que definen el juego y los personajes.

Cada personaje de *El Himno de la Aniquilación* es la transfiguración viva de la parte oscura de la sociedad, reflexión y observación de aquellos patrones mentales insanos e inmorales, distorsionados y malévolos, expresados desde la ironía, la exageración y el esperpento. El todo que ellos conforman ridiculiza la famosa frase de Napoleón “ el fin justifica a los medios”. En *El Himno de la Aniquilación* no importan las razones o causas que llevan a estos personajes a ser perversos: sus acciones nunca podrán ser excusadas. Solo existe un destino para ellos: el infierno que ellos mismos crean, estableciendo una causa-efecto didáctica a partir del drama.

Es un individuo. Aquellos factores que le son diferenciadores:

¿Es un personaje jugable? si no lo es: ¿cuál es su función? Si lo es: ¿Como se maneja? ¿Qué es lo que lo hace especial?

¿Cual es su psicología?

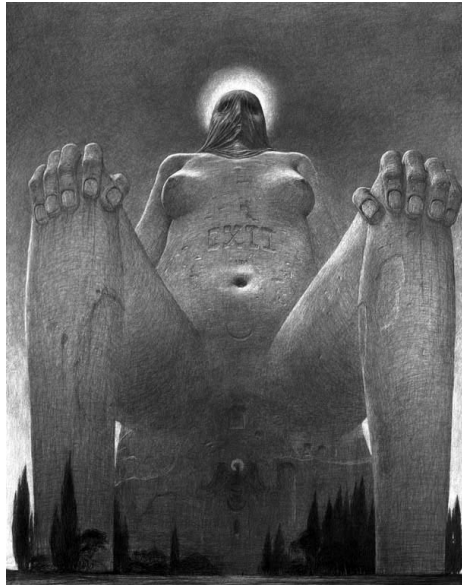
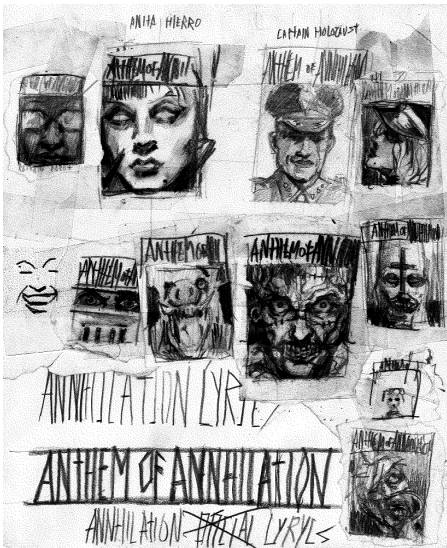
¿Cual es el mensaje que nos transmite? (Las emociones que transmite)

Terminado el estudio de la idea, están acotados los límites en el diseño del personaje y la transcripción gráfica se convierte en sucesión de decisiones de carácter estilístico, que es el siguiente paso.

2.3.2 Transcripción Visual

Proceso de transcribir la idea estudiada al lenguaje visual. En este estadio se define como es formalmente: Su anatomía, expresión, el atuendo, el armamento y las texturas del mismo, siempre acotado al carácter específico del personaje. Según su individualidad, se estudian en mayor profundidad las vistas más importantes, las proporciones o la expresión. El proceso de transcripción se ha realizado en el siguiente orden:

14 Escrita en el libro de Nicolás Maquiavelo. *Príncipe y De Principatibus*. 1513. La cultura popular lo atribuye erróneamente a Maquiavelo.



17 Estudio global de todos los personajes por medio de retratos.

18 El meticuloso Zdzislaw Bekinski ambienta sus obras con tragedia, terror y misterio

19 El arte de Simon Bisley esta cargado de una exagerada fuerza explosiva

2.3.2.1 Enriquecimiento de la idea y estudio gráfico del personaje.

Aquí se aboceta de nuevo el personaje, enriquecido por los referentes visuales. El estudio se profundiza adecuadamente a los retos intrínsecos de cada personaje. Cada elemento visual se escoge acotado por la acción que realiza el personaje. Cada elemento visual se escoge acotado por la acción que realiza y con intención de provocar unas emociones concretas, sabiendo como la percepción reproductiva de los receptores puede entenderlo y siempre teniendo en cuenta como influyen a cómo es percibido el personaje en su totalidad. Se buscan referentes operativos que se adecuen a las fronteras acotadas en el estudio de la idea, buscando resoluciones similares y alternativas que la enriquezcan. Cada uno tiene sus propios referentes, pero como referentes estilísticos se busca la rotundidad y frescura de los dibujos de Simon Bisley y el tratamiento minucioso del lápiz de Zdzislaw Bekinski y su tenebrismo surrealista

2.3.2.2- Resultados del estudio los resultados del estudio se recopilan en una ilustración final. Se ha focalizado en la claridad de los elementos, sin ignorar la función estética de la imagen. También recopila la psicología del personaje, evidenciando su actitud por su postura corporal: siendo una pose cerrada para representar la introversión y el miedo; o, en su contrario, abierta y expansiva, reflejando la confianza y el poder del personaje. Son pocos los que presentan la última nombrada: en general la mayoría de los personajes del Himno de la Aniquilación son retorcidos. Todos ellos en conjunto son un esperpento, incluso los más confiados son la expresión del narcisismo más radical y destructivo.



20 Portada de Doom. Resulta ser un reclamo de el sentimiento que se transmite al jugarlo

21 El Big Daddy, personaje emblema de Bioshock, protectores de las little sisters, niñas mutantes que recojen el Adam de los muertos. z

3 Cuerpo de la Memoria

3.1 -Particularidades del proyecto

3.1.1 Videojuegos referentes

Del vasto abanico que la historia de los videojuegos nos aporta, se han seleccionado como referentes más importantes los siguientes

3.1.1.1 Doom¹⁵

Es una de las más aclamadas e influyentes de todos los tiempos, además de ser uno de los primeros videojuegos en primera persona. Es la expresión más precisa del arrase y la apoteosis, comunicado por medio de la jugabilidad rápida, basada en la adaptación intuitiva a enemigos de diferentes características. Sobretudo la reconocida modificación no oficial *Brutal Doom v.20*¹⁶ el cual mejora la inteligencia artificial de los enemigos y propone nuevas opciones de jugabilidad más catárticas y frenéticas. Carece de una historia profunda. Todo en *Doom* rebosa fuerza, agresividad y maldad que acompañan a la perfección el frenesí que transmite la jugabilidad.

3.1.1.2 Bioshock¹⁷

Juego del año 2007. Retoma la jugabilidad ágil de los primeros FPS (Juegos de disparos en primera persona) con una ambientación única y absorbente, propia de juegos de terror.

La acción se sitúa en Rapture, una civilización submarina de los años cincuenta, que se desarrolló en secreto bajo ideales capitalistas y progreso científico no sujeto a límites morales ni éticos. Rapture se encuentra en guerra civil generada por el interés de hacerse con el control del Ádam, una poderosa droga capaz de reconfigurar genéticamente al ser sintetizada, siendo utilizada para obtener terribles superpoderes. La sociedad en Rapture es decadente: La mayor parte de los habitantes son humanos mutantes adictos al Adam y la ciudad se está hundiendo por las fugas. Visualmente, Bioshock es vistoso, original y muy único. Sus miserables habitantes tienen humanidad, debajo de su aspecto deforme y monstruoso, despertando compasión en el jugador. Bioshock sobrecoge al jugador presentando el contraste de lo que Rapture fue, una épica ciudad bajo el mar, comparándolo con que es, deshecha por la ambición y falta de ética humana.

3.1.1.3 BloodBorne¹⁸

La segunda saga de la compañía From Software, conocida por la invención de un nuevo género de juego de rol con Dark Souls. Bloodborne nos sitúa en Yharnam, una barroca ciudad santuario, ambientada en la época

15 ID Software. Doom.GT Interactive. 1993

16 Abrenante, M. Brutal Doom v.20. ID Software. 2015

17 2K Boston. Bioshock2K Games. 2007

18 Fromsoftware.Bloodborne. Sony japan. 2015

victoriana, donde una impía enfermedad convierte a los habitantes en monstruos, siendo perseguidos por un grupo de asesinos llamados los cazadores. La historia es vaga, llena de misterio y terror que, junto al oscuro estilo gráfico, genera una atmósfera de acoso e incertidumbre. El juego pone al jugador en tensión, enfrentando a terribles criaturas procedentes no únicamente visualmente: cada gran enemigo es un reto donde el jugador juega con desventaja y se le exige combatir con arrojo y de frente. *Bloodborne* tiene un ambiente tétrico que predice un inminente cataclismo.

3.2 El Himno de la Aniquilación

El Punto de partida de “El Himno de la Aniquilación” es el sentimiento que debe prevalecer al jugarlo, el compendio de elementos dramáticos y humorísticos del que hablábamos en la introducción. Analicemos el punto de partida de este sentimiento observando los videojuegos referentes y las emociones que provocan:

Terror, peligro, hostilidad, drama, apoteosis, atención, combate, competitividad, competencia, reto, superación, mejora, progreso, esparpento, arrasamiento, aniquilación, devastación.

En estos juegos, estas emociones están relacionadas con la muerte. La sensación de reto de *Bloodborne* se debe a la facilidad con la que el personaje muere en comparación a sus enemigos. En *Doom* al revés, la habilidad del jugador para acabar con la vida de numerosos enemigos. Incluso en *Bioshock* podemos encontrar referenciada la muerte, como el fin y colapso de la civilización de Rapture. El elemento fundamental del proyecto es la muerte y el elemento de la ambientación vital en el diseño de los personajes.

3.2.1 El Significado de la Muerte

“El precio de la grandeza es la responsabilidad”

Winston Churchill Conferencia en la universidad de Harvard. 6 Septiembre 1943

La destreza jugando a *El Himno de la Aniquilación* se vincula a la competencia en tomar decisiones en tiempo y forma. El medio principal para hacerlo es responsabilizar al jugador de la muerte. Como jugabilidad, la muerte del enemigo significa la supremacía de las actitudes, habilidades e intuiciones del victorioso sobre el derrotado. Como narración, significa al extremo al que se ha llegado y la apoteósica consecuencia de sus acciones. El personaje que el jugador ha escogido está matando a otros personajes humanos diferentes a él, no monstruos o criaturas desprovistas de humanidad con las que no pueda empatizar.

Cuando el jugador mantiene una racha considerable de muertes, se obtiene el modo frenesí de sangre, donde algunos desbloquean una versión mejorada del personaje. En este estadio el personaje deja atrás su humanidad, convirtiéndose en la versión más perversa y vil del mismo. Dependiendo de qué personaje sea, será temporal o permanente y puede constituir una completa transformación del mismo.

Henry Ford dijo¹⁹ que el fallo es solo la oportunidad más inteligente para volver a intentarlo. No hay desgracia en la equivocación honesta, la desgracia se encuentra en el miedo a fallar. La muerte del jugador es la enseñanza de dónde debe mejorar, la conciencia de qué le ha arrebatado la victoria. El fracaso en el juego es terrible para entrenar al jugador a enfrentar el miedo a fallar. Para hacer obvio este hecho, el juego penaliza al jugador por fallar. A nivel visual, el error del jugador queda evidenciado por la forma cruel en que su personaje a muerto.

Con estos factores, el jugador se hace responsable de la horrible muerte de su personaje, provocada por su incompetencia a sobreponerse a los demás contingentes y de conseguir el objetivo de la partida, sensibilizándolo para evitarla la próxima vez. La ambientación cruel y hostil tiene la función de apoyar el carácter didáctico que tiene el juego

3.2 Los Personajes

Con todo lo que justifica la forma en que se han prototipado los personajes. ha llegado la hora de mostrar los resultados. Todos los que van a ser expuestos a continuación son jugables, es decir, que los jugadores pueden escoger en partida y elegir ser representados por ellos. Por falta de espacio, cada personaje y sus fundamentos son representados por sus ilustraciones finales y un breve resumen de sus capacidades y motivaciones. Los dibujos de estudio que justifican el extenso proceso de elaboración de cada individuo se hallan ordenados en el anexo.

S.Crowther, "Henry Ford's Problem,"The Magazine of Business, vol. 52 (1927), p. 182

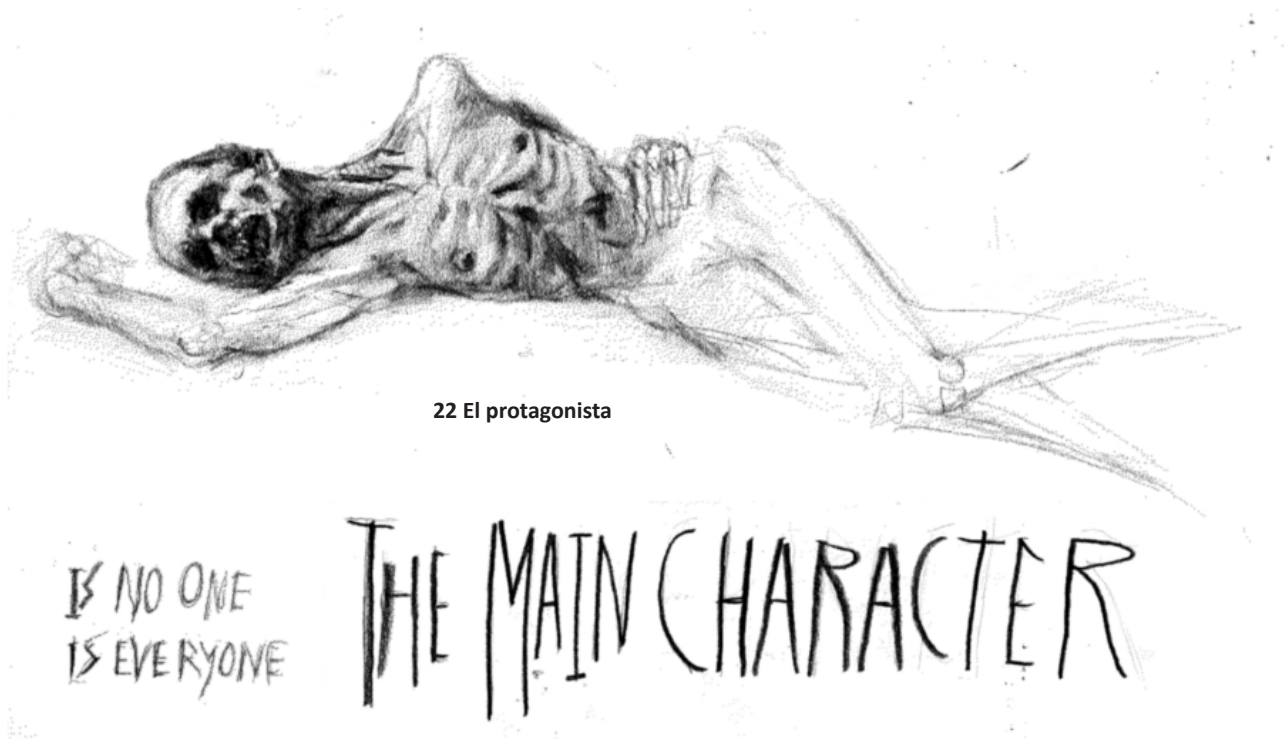
3.2.1 El Protagonista

“Eram quod es, eris quod sum”

Inscripción en una lápida, Capilla de Sta Maria Novella, Madrid.

Palabras clave: Muerto, cadáver, espantoso, dramático, inerte, deplorable, desolador.

Este cuerpo inerte se apoda *El Protagonista* es el personaje que mas se va a ver en cada partida de El Himno de la Aniquilación. Su papel es el de dar dramatismo al juego: *El Protagonista* es el personaje de pocos poligonos en el que se convierten todos los personajes al morir y al volver a la partida. A nivel visual, evidencia la derrota de uno o muchos jugadores , pero a la vez anonimiza al jugador, dando trato equitativo a todo aquel que fracase al transmitirle el mensaje de que ante la muerte no importa tu identidad.





23 Rostro del Redentor

24 El Redentor



3.2.2 El Redentor

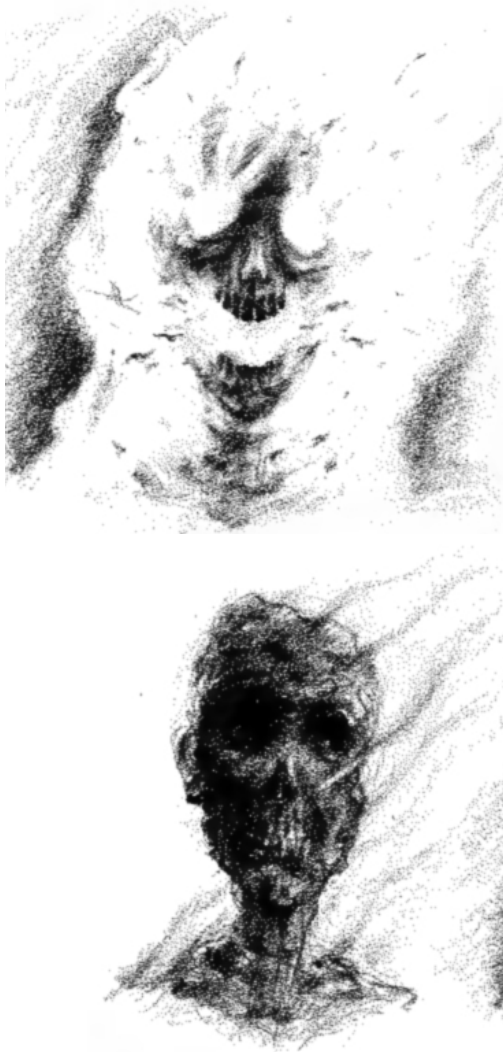
"El Fuego purifica el alma" San Agustín

Palabras clave: Justiciero, radical, fanático, maligno, maniaco, cruzado.

Homenaje al juego de terror y disparos en primera persona Blood.

El Redentor culta sus tendencias piromanas bajo el pretexto de ser el enviado que purgue todo pecado de la tierra. Misantrópico y sádico, disfruta del sufrimiento lento que con su baculo del perdón inflige a sus enemigos en forma de santa llama. Para aquellos que no merecen piedad también dispone de su dinamita para obligarles a arrepentirse de sus pecados.

Monolith Productions. Blood. GT Interactive. 1997



25 Estudio Facial de la transformación del redentor

26 El Burnout: Transformación del Redentor



Cuando ha cumplido eficazmente con la purga, ha llegado la hora de purgar sus propios pecados, prendiéndose para absorber sus pecados. Todo el dolor que ha causado no puede ser perdonado, por lo que los dioses se ríen del divertimento que su patética excusa les ha dado, condenándolo a ser el avatar de su propio dolor, explotando y calcinándose a sí mismo para toda la eternidad. Mientras este en llamas es el poder de las mismas llamas del infierno. Cuando se encuentra apagado, sin el dolor de su condena no es más que una figura inútil de carbón.



3.2.3 Manomartillo

"Si tu única herramienta es el martillo, todos los problemas serán clavos"

Abraham Maslow

Palabras Clave: Solido, contundente, directo, fuerte, devastador

Manomartillo vive solo para descargar su catástris reventando todo lo que encuentra a su paso. Es referencia a la figura del Slasher, mano ejecutora de las películas de terror de los años setenta. Solo que tiene una diferencia: los Slasers son una excusa para generar miedo, nunca muestran motivo por todos esos asesinatos. Manomartillo tiene motivo definido: lo hace porque le excita. Vive para machacar huesos, romper miembros y aplastar cabezas y con su martillo. Y lo hace mejor que nadie, es todo un especialista en ello.



27 Los ojos desafiante de Manomartillo

28 Manomartillo



29 Estudio de la expresión de Grinderman

30 Grinderman y su trono de combate



3.2.4 Grinderman

“El hombre no está hecho para la derrota. Un hombre puede ser destruido, pero no derrotado.” Ernest Hemingway

Palabras Clave: Roto, acabado, tozudo, resiliente, abominación, insensato, incorregible, multicapacidad, silla de ruedas, guerrillero.

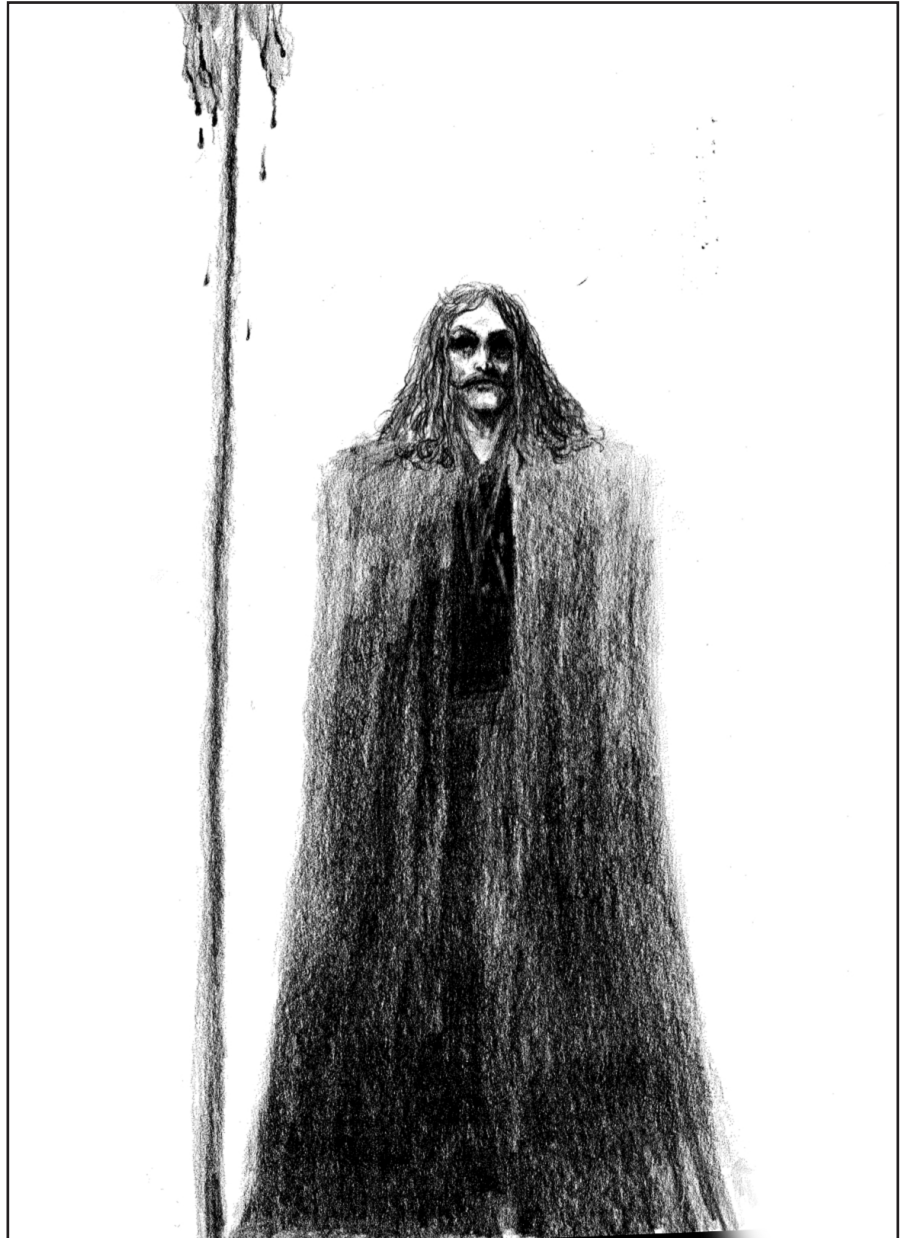
Grinderman es la parodia de la persistencia en la causa perdida, la ridícula reincidencia en el fallo, en insistir en la fuente de dolor propio. Existe orgullo y dignidad dentro de él, expresados en su mirada distante, que se bate por permanecer consciente y viva en el campo de batalla. Su silla de ruedas es la chatarra que lo mantiene con vida y la máquina de guerra que lo arrolla todo a su paso. Se puede decir que vive literalmente para la guerra.

Hemingway, E. *The Old man and the Sea*. Charles Scribner's sons. 1950



31 Vlad relamiendose

32 Vlad El Empalador



3.2.5 Vlad El Empalador

“ Cuenta la leyenda, que Vlad estaba paseando por su reino cuando se cruzó con dos monjes mendigos. Les preguntó qué hacían mendigando, si se podían cobijar en cualquier monasterio, templo o iglesia, a lo que ellos contestaron que pidiendo limosna se encontraban más cerca de saber si irían al reino de los cielos. Vlad los empalo para poner fin a sus dudas”

Palabras Clave: Sádico, insensible, cruel, despiadado, impasible, frío, temible
De todos los personajes del juego, Vlad fue el primero en idearse. Vlad el empalador está basado en el personaje histórico con el mismo nombre, héroe nacional para la Rumania comunista e inspiración para el aclamado personaje Drácula, de Bram Stoker (1897).

33 La bestia asesina en la que Vlad se transforma



Vlad bate a sus enemigos en una competición desequilibrada. Vlad es un desalmado egomaniaco narcisista. Es peor que una fiera, porque él elige el terror como método de emancipación de forma consciente. Esto es lo más terrorífico de Vlad, no el hecho de empalar, sino su frialdad ante tal atrocidad. Su enferma percepción lo entiende como una consecuencia lógica: entiende que es lo que se merecen: él tiene potestad para decidir por encima de su vida y hacerlo humillandolos, inmortalizando sus víctimas como no más que un trofeo de caza.

Cuando se transforma, Vladimir se convierte en la explicitud de su naturaleza impositiva: El demonio canibal sediento de sangre y hambriento de poder que es.



34 El engañoso Rubik

3.2.6 Rubik: El niño viejo

"La locura, a veces, no es otra cosa que la razón presentada bajo diferente forma." Goethe(1749-1832) Poeta y dramaturgo alemán.

Palabras clave: Retorcido, extraño, anormal, rastrero, débil, embustero, cobarde.

Rubik lleva al engaño. Vulnerable e indefenso, carente de toda fuerza física y de aspecto incluso afable. Aunque se trate de un sociopata manipulador, no tiene motivaciones muy inteligentes. Es una mala practica relacionar al intelecto con el peligro y Rubik es la mejor muestra de ello. Nunca ha estado cerca de hacer una cara de su precioso cubo de Rubik: lo gira para practicar su maestria en el gesto de partir cuellos.

35 El Rostro del pecado: la transformación
de Rubik



Cuando ha ejercitado masivamente su sorprendente habilidad para romper cuellos, los demonios lo convierten en El Rostro del Pecado. Su nombre es una referencia a Doom II cuyo enemigo final es el Icon of Sin. Su cabeza a sido substituida por "su juego favorito". La expresión facial cambia como un cubo de rubik dependiendo de cuál es la expresión adecuada al contexto, tratando la expresión facial como el juego traicionero que Rubik tiene en su cabeza, al girar las piezas de su rostro ~~todos los individuos~~ que se hallan alrededor giran sus miembros en poses imposibles, una muerte dolorosa y horrible.



36 La belleza peligrosa de Patriarch

37 Patriarch: estudios expresivos

3.2.7 Patriarch

"Mi cuerpo no está hecho para decorar, es una herramienta: para destruir a todos los hombres" Reinterpretación de la frase célebre de Alanis Morissette

Palabras Clave: Belleza peligrosa, Diva, Canónica, destructora, arma, femme Fatale, insensible, desalmada, inhumana

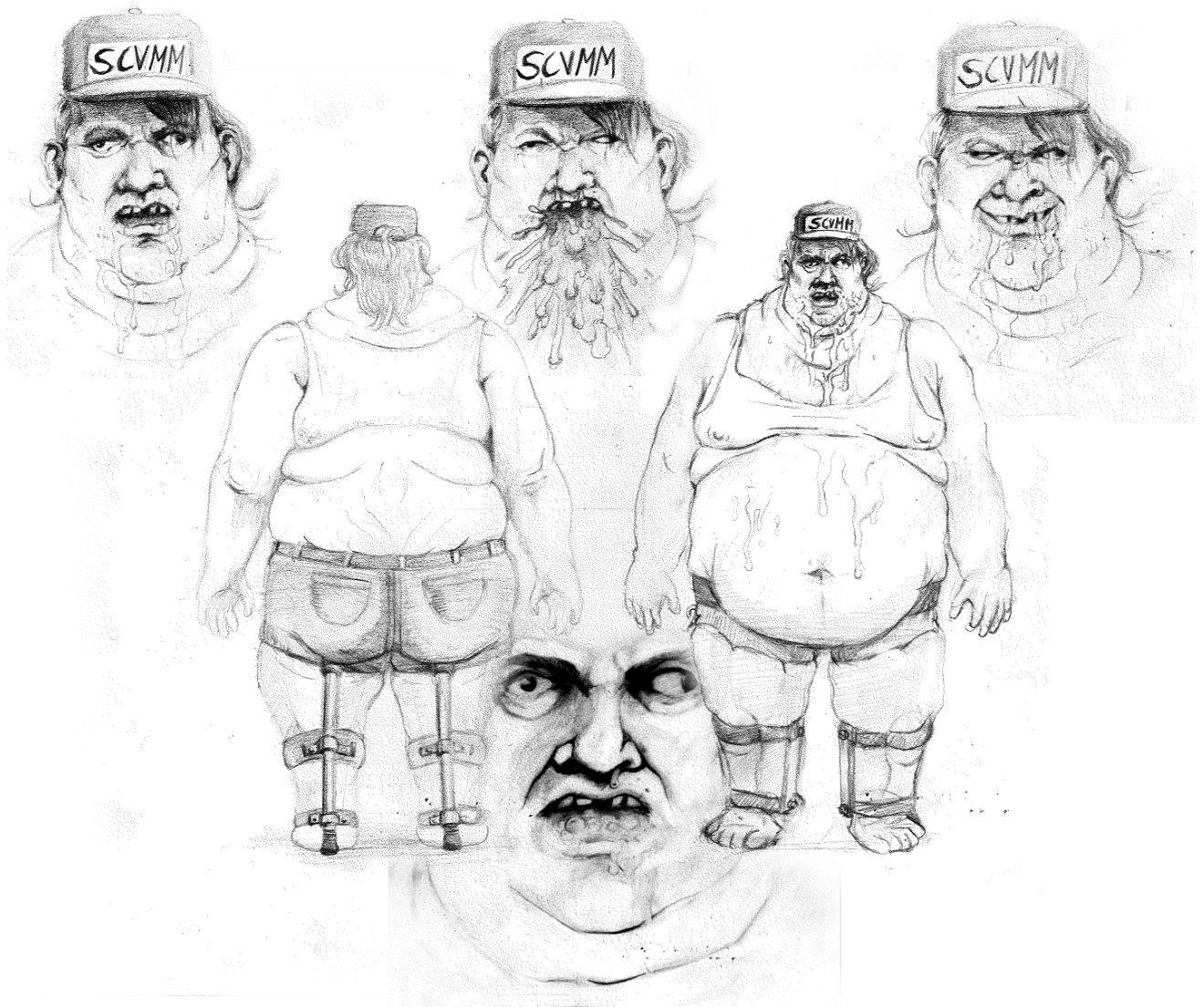
Patriarch es un arma, ya no es una mujer. Su objetivo era alcanzar la perfección, y para hacerlo dejó de ser humana convirtiéndose en el ser impío, que detrás de toda esa belleza plástica oculta. La herramienta de destrucción principal de esta canónica ciborg es su prominente busto, que contiene dos ametralladoras antiaéreas de gran potencia destructiva.

38 Monstruosa transformación de
Patriarch



El poder y motivación de Patriarch se encuentra en destruir a los individuos varones de la raza humana. No los odia, para ella son una plaga, horribles y mediocres inferiores de los que se elevó hace tiempo.

Cuando eficientemente Patriarch acribilla todo lo que se encuentra a su paso, su cuerpo pide nuevas catástroficas herramientas, por las que sacrifica la belleza al convertirse en la horrible, pero devastadora criatura que es por dentro.



39 Sr Basura: estudio fisionómico completo

3.2.8 Sr Basura

“La ociosidad camina tan lentamente que todos los vicios la alcanzan”

Benjamin Franklin, *Poor Richard's Almanac*. 1758

Palabras Clave: Suciedad, asco, pesadumbre, apatía, pereza, vulgaridad, EL señor Basura es ese enorme individuo con obesidad mórbida, que vomita charcos de ácido sobre sus enemigos y se lanza en plancha contra ellos, dejando caer todo su peso para aplastarlos. Es un lento personaje de media corta distancia difícil de abatir, pensado para resguardar al resto del equipo detrás de él siendo una enorme barricada móvil. Es tan grande y pesado que para poder mantenerse erguido requiere que sus piernas estén entablilladas, para que su propio peso no las rompa.

El Vicioso Sr Basura es la expresión pura de la apatía y la pereza en sí misma, dándoles utilidad como carnaza móvil para el resto de personajes.

40 Capitán Holocausto



3.2.9 Captain Holocausto

“Los gobiernos pasan, las sociedades mueren, la policía es eterna”.

Honoré de Balzac. Delphi Complete Works. 1883

Palabras Clave: Doble estándar ético, superviviente, fuerza de la ley, orden, el deber por encima de las normas.

Podría bromear al decir que el Capitán holocausto es el único personaje que no es un villano dentro del juego. Es un hombre de la vieja escuela, antes capitán general de la policía militar. Su función es ser una fuerza de orden y control. ¿ Como poner orden donde solo gobierna el caos? la eliminación completa del foco del caos: sus habitantes

41 La pequeña Allison



3.2.10 La Pequeña Alison

"Dear Shadows, now you know it all, all the Folly of a fight with a common wrong or right. The Innocent and the beautiful have no enemy but time." Butler Yeats, W. The Winding Stair and Other Poems. In Memory of Eva Gore-Booth

Dedicado al pintor y amigo Carlos Pesudo y a la idea de su instalación representando la muerte de la infancia.

Alison no es la niña inocente que era, tan solo una marioneta del demonio. Ella es plenamente consciente de lo que su habitante interior por medio de su cuerpo le obliga a hacer y llora de dolor por estas pecaminosas acciones que se escapan de su control. Mientras levita a ras del suelo sus ojos se socarran al desprender descargas de energía extraída del demonio que la posee. Ironicamente, su huésped utiliza la cruz colgante de Allison como apuntador.



42 Transformación de Allison

Si el demonio dentro de ella consigue apoderarse completamente de su cuerpo, su carne se transmuta para tomar parte de la forma de la horrible criatura que le posee, sin materializarse completamente. Este monstruo creado a partir de ella, con roque satírico se ha llamado La Hermana Mayor. Sus brazos y articulaciones son sometidas a un alto estrés al metamorfosearse, dejándolas extremidades mirando en sentido contrario al que la criatura resultante camina para destacar que no era su cuerpo en principio. Al transformarse, Allison deja de ser un personaje de manejo oportunista y se convierte en esta bestia de juego agresivo cuerpo a cuerpo. Su columna quiere desencajar del cuerpo y ser libre, porque la cabeza forma parte del demonio que la posee.

Allison expresa metafóricamente, la abrupta experiencia de dejar atrás la infancia, la seguridad de la familia para exponerse al sistema, la sociedad y cultura que gobiernan (el demonio que la posee). Esta visión prejuiciosa impuesta de lo que es ser mujer en su adolescencia no encaja con su naturaleza. La transformación de *Allison* expresa simbólicamente este hecho al dejar morir a la niña inocente que es en su interior y dar pie al demonio a ser el que esté al cargo de su cuerpo (adolescencia).

4 Conclusiones

4.1 Análisis de los resultados:

Desde el momento en que abandoné el grupo de trabajo de videojuegos, me he sentido dichoso de poder desarrollar este TFG.

El objetivo principal se ha cumplido: todos los personajes son únicos, atractivos para el jugador y característicos de “El Himno de la Aniquilación” y expresan la excentricidad del proyecto y su punto de vista ambiguo y neutral. La transformación de Rubik, el niño viejo es del que más orgulloso me siento, por ser la más fiel al espíritu del juego, por ser la idea más original y por el acabado pulcro y el tratamiento minucioso del lápiz, nunca antes conseguido en mis manos.

También puedo destacar la compasión que produce la visión de Grinderman: la precisión con la que expresa el dolor al recogerse en sí mismo retorcido mientras su mirada lucha por permanecer consciente.. Por no hablar del perfil psicológico terriblemente indiferente que explicita Vlad El Empalador en su estudio facial, o del efecto ceniciento de la carne desprendiéndose del Burnout, el rostro aburrido y perezoso que acompaña la pesada proporción de Sr Basura, el dolor de los ojos llorosos de Alison y su mirada enajenada, la expresión inequívocamente malvada del Redentor...Estoy muy orgulloso de todos ellos, han superado mis expectativas. Curiosamente, amo a estos personajes, por encima lo despreciables que son. El trabajo de ironizar acerca de la maldad más pura ha tenido un refuerzo muy positivo en mi forma de afrontar los problemas y el día día, resultando en una visión más positiva. Parte de este sentimiento proviene con toda seguridad de estar trabajando en lo que me apasiona y de saber el valor diferencial que tiene el proyecto. Me hace sentirme libre, como nacemos las mujeres y los hombres.

Aun y con todo de estar orgulloso, encuentro oportunidad de mejora en estos puntos:

Observo que haber trabajado la paleta de color del juego habría resultado en ilustraciones más llamativas. Descartar el color fue una decisión consciente: me pareció apropiado no añadir más complejidad a la tarea, porque requiere profundizar en aspectos de diseño de videojuegos, concretamente en cómo se programan las luces y como se utiliza el color para diferenciar el escenario de los personajes. No hacerlo me dio la ventaja de poner todo mi esfuerzo en transmitir por medio de las formas, texturas y los elementos en sí mismos, sin estar subyugados al color, que por sí mismo tiene una fuerte capacidad de producir reproductivamente emociones. Entonces cuando se los ponga reforzará muy positivamente el resultado, dado que ya funcionan sin él. Indagando en la tarea de concept

art, al trabajarlo en escala de grises cumple mejor la función descriptiva del concept.

4.2 Relacionado a la metodología y la profesión

Hay mucha información que por el límite de páginas no he podido explicar. En la memoria he dejado recogido lo básico, aquello que ha sido más fundamental para la elaboración del trabajo. En las fuentes queda reflejado este gap informativo: hay una gran cantidad de fuentes no citadas, pero que haberlas consultado ha enriquecido notoriamente el resultado de este trabajo, destacando sobretodo la amplia gama de libros de arte de proyectos de videojuegos y animación que he consultado, lo cual a enriquecido y ampliado mi visión de las posibilidades a la hora de enfrentar la tarea.

Para Cuando las bases teóricas que fundamentan la metodología ya habían sido indagadas y el plan de proceso y temporalización para el desarrollo de los personajes elaborado, empecé a llevar un sólido horario de trabajo, con objetivo de elaborar ilustraciones finales más acabadas. Cuantificaba las horas y el progreso de mi trabajo. Esta disciplina de trabajo me califica para afirmar que:

1- Siempre se puede profundizar el trabajo y hacerlo más complejo. Algunas veces no es necesario, porque el porcentaje de mejora no es proporcional a la cantidad de esfuerzo e incluso muchas veces puede ir en detrimento de la calidad del mismo. La obra nunca está terminada hasta que se decida el punto donde lo estará.

2- A nivel de diseño hay diferentes opciones acertadas: no solo existe una equívoca combinación de elementos que da un buen resultado. El profesional puede vincular su trabajo y hacerlo personal, pero no debe obviar cual será recibido por el público. No existe la solución perfecta: Lo que da valor a la solución escogida para un problema particular es la intención y propósito detrás de esta. Este axioma es aplicable a todo, no solo al diseño.

3- Acabada la ilustración final de la transformación de Rubik, comprendí el mundo laboral en que me encontraba. He tenido trabajos menores, pero nada que me haya asegurado poder dedicarme solamente al arte. Sin considerarme todavía elite por el esfuerzo utilizado, comprendí, que el factor diferenciador, el tipo de profesional que se necesita es el que trabaja con maestría, aquel que obtiene resultados diferenciados a los de los otros. entendí con admiración el sacrificio que conlleva trabajar para ser elite y ofrecer lo mejor de lo mejor.

A mi generación se nos ha vendido que somos diferentes, nos enseñaron nuestros derechos y libertades: que somos grandes y merecedores de todo

por nacimiento.

Más allá de lo obvio, esta visión no puede ser más errónea: Por un lado la globalización, al interconectar a todos los países mediante internet ha creado más competitividad. Por el otro lo más parecido a estos oficios chollo son los puestos de trabajo a tiempo indefinido, puestos que están todos colmados por las generaciones anteriores (superpoblación, sociedad envejecida) o que aunque se creen no se necesitan realmente.

Lo que se requiere de nuestra generación, son especialistas que dinámicamente interactúen con las empresas ya formadas, siendo estos especialistas externos el factor innovación. Se espera de nosotros que ofrezcamos un servicio más específico, más adaptado a minorías y que seamos los que mejor lo hacen técnicamente o de forma más creativa. Somos una generación que no puede escapar de la competitividad y que va a tener que esforzarse por hacerse hueco y esta es a mi ver la razón de la creciente desconfianza e individualismo de las personas. Esta competencia siempre ha existido, es parte de la naturaleza: el paradigma actual ha evidenciado.

5 Fuentes

Específicas: (Aquellas fuentes citadas en el texto)

ID Software. Doom. Bethesda Softworks. 2016
 Abrenante, M. Brutal Doom v.20. ID Software. 2015
 From Software. Bloodborne. Sony Japan. 2015
 Monolith Productions. Blood. GT Interactive. 1997
 2K Boston. Bioshock. 2K Games. 2007
 Tarantino, Q. Django Unchained. Columbia Pictures. 2012
 Madhouse. Neo-Tokyo: The Running Man. Toho. 1987
 Hooper, T. Texas Chainsaw Massacre. 1974
 Dennaton Games. Hotline Miami. Devolver Digital. 2012
 Cameron, J. Terminator 2: Judgment Day. Carolco Pictures. 1991
 Peter Jackson. The Lord of the Rings. 2001-2003
 Katsuhiro, O. Akira. Tokyo Movie Shinsha. 1988
 Cunningham, S. Friday the 13th. 1980
 Mamoru, O. Ghost in the Shell. Producción IG. 1995
 Nietzsche, F. Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. 1886
 Maquiavelo, N. Príncipe y De Principatibus. 1513
 Hemingway, E. Muerte en la tarde. Gaceta Ilustrada. 1932
 Hemingway, E. The Old man and the Sea. Charles Scribner's sons. 1952
 Franklin, B. Poor Richard's almanac. 1758
 Butler Yeats, W. The Winding Stair and Other Poems. In Memory of Eva

Gore-Booth and Con Markiewicz. 1927
Taylor Coleridge, S. Suspension of disbelief. Biographia Literaria.1817
Brown Douglas, W. The suspension of disbelief in video games. School of Arts, Brunel University. August 2012
Kaplan, C. anotación del 6 de diciembre de 1940
Honoré de Balzac. Delphi Complete Works. 1883
Butler Yeats, W. The Winding Stair and Other Poems. In Memory of Eva Gore-Booth and Con Markiewicz. 1927
Churchill, W. Conferencia en la universidad de Harvard. 6 Septiembre 1943)
Crowther "Henry Ford's Problem,"The Magazine of Business, vol. 52 (1927), p. 182
Sullivan, L. The Tall Office Building Artistically Considered. Lippincott's Magazine. Marzo 1896
Maslow, A. Law of the Instrument. 1966

Generales: (Fuentes útiles consultadas para la elaboración del trabajo)

VideoJuegos

ID Software. Doom. GT Interactive. 1993
ID Software. Doom II: Hell on earth. GT Interactive. 1995
ID Software. Quake. GT Interactive.
ID Software. Quake II. Activision. 1997
Irrational Games. Bioshock infinite. 2K Games. 2013
Rareware. Conker's Bad Fur Day. Nintendo. 2000
Blizzard Entertainment. Overwatch. 2016
The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency. Drawn to Death. 2017
Dennaton Games. Hotline Miami 2: Wrong Number. Devolver Digital.
From Software. Dark Souls: Prepare to Die. Sony Japan. 2012
Shiny Entertainment. Earthworm Jim. Virgin Interactive. 1994
Shiny Entertainment. Earthworm Jim II. 1995
SCE Studios Santa Monica. God of war III. 2010
From Software. Making of Bloodborne. Recuperado de de: <https://www.youtube.com/watch?v=gExoq4CGDHo>
Eat, Sleep & Play. Twisted metal. Sony Interactive Entertainment. 2012
Frictional Games. Amnesia the Dark Descent. THQ. 2010
Konami Computer Entertainment. Silent hill 2. 2001
Konami Computer Entertainment. Silent hill 3. 2003
Rockstar. Manhunt II. 2007
New World Computing. Heroes of Might and Magic III: Shadows of

Death. The 3DO Company. 2000
Blizzard Entertainment. Warcraft III: the Frozen Throne. 2003
Blizzard Entertainment. Starcraft: Brood War. 1998
Ensemble Studios. Age of Empires. Microsoft Studios. 1997
Ensemble Studios. Age of Mythology. Microsoft Studios. 2003
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Electronic Arts. 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II. Electronic Arts. 2006
Bullfrog Productions. Dungeon Keeper. Electronic Arts 1997
Midway Games. Mortal kombat 2. Williams Entertainment. 1992
Midway Games. Mortal kombat 3. Williams Entertainment. 1995
Midway Games. Ultimate mortal kombat 3.
Midway Games. Mortal kombat trilogy
NetherRealm Studios. Mortal kombat IX. Warner Bros, Entertainment.
NetherRealm Studios. Mortal kombat X. Warner Bros, Entertainment. 2015
Capcom. Super street Fighter 4. 2010
Hal Laboratory. Super Smash Bros. Nintendo. 1999
Bandai Namco. Super Smash Bros. Nintendo. 2014
Paradox Entertainment. Thrill Kill. Virgin Interactive. (canceled) 1998
Interplay Entertainment. Fallout. 1997
Black isle Studio. Fallout 2. Interplay Entertainment. 1998
Bethesda Softworks. Fallout IV. 2015
Epic Megagames. Extreme Pinball. Sony interactive Entertainment. 1995
Locomotive Games. Road Rash 64. THQ. 1999
Red Hook Studios. Darkest Dungeon. 2016
Psyonix. Rocket League. 505 Games. 2015
Películas y Series
Tarantino:
Traven, J. Brad Pitt & Quentin Tarantino interview “Inglorious Basterds”. [consultado: 3-2-2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=y5trEojZZ1Y>>
Storytellers. How to be Creative: Steal like Tarantino. [consultado: 3-2-2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=i7LBHe5-01Y>>
Tarantino, Q. Quentin Tarantino and violence. [consultado: 3-2-2017]. Disponible en : <<https://www.youtube.com/watch?v=u-eKyKKfKl0>>
The Discarded Image. How Quentin Tarantino uses violence. [consultado: 3-2-2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=jzCLBLX3z4o>>
Tarantino, Q. Hateful Eight. The Weinstein Company. 2015
Tarantino, Q. Inglourious Basterds. Universal Pictures. 2009
Tarantino, Q. Pulp Fiction. Miramax Films. 1994
Tarantino, Q. Kill bill I & II. Miramax Films. 2003
Scorsese:

Scorsese, M. Taxi Driver. Columbia Pictures. 1976
Scorsese, M. Gangs of New York. Miramax Films. 2002
Scorsese, M. Shutter island. Paramount Pictures. 2010
The film Theorists. A Method in Martin's Scorsese Madness.[consultado:
5-1-2017]. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=StcvV1pZXz4>>

Animación

Hermanas Wachowski. Animatrix. Warner Home Video.
GONZO. Afro Samurai. NOU NOU HAU. 1999-2000
Satoshi, K. Paranoia Agent. Madhouse. 2004
Otras:
Aronofsky, D. Black Swan. Protozoa Pictures. 2010
Miller, G. Mad max fury road. Kennedy Miller Mitchell. 2016
Jackson, P. Braindead. Wingnut Films. 1992
Scott, R. Alien. 20th Century Fox. 1979
Friedkin, W. The exorcist. Warner Bros. 1973
Carpenter, J. The Thing. Universal Pictures. 1982
Carpenter, J. In the Mouth of Madness. New Line Cinema. 1995
Darabont, F. The mist. Dimension Films. 2007
Nelson, T. A. Kubrick: Inside a Film Artist's Maze. Indiana University Press. 1982

Bibliografía

Concept art y Libros de Arte

2k Marin. Deco Devolution, The Art of Bioshock 2. 2k. 2010
Fromsoftware. Demon's Souls Design Works.
Fromsoftware. Dark Souls Design Works. NBGI. 2011
FromSoftware. The Art Of Bloodborne. 2015
Giger, H.R . Necronomicon. Edition C. 1984
CD Projekt Red. The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition Artbook. 2012
Sadamoto, Y. Der Mond. Newtype Illustrated Collection. 2003
Miyazaki, H. The Art Of Spirited Away . Ghibli. 2002
Miyazaki, H. The Art Of Nausicaä Of the Valley Of The Wind. Studio Ghibli. 1982
Miyazaki, H. Daydream Note. Ghibli. 1999
Miyazaki, H. The Art Of Porco Rosso. Ghibli. 1994
Miyazaki, H. Art Of My Neighbor Totoro. Ghibli. 2009
Project Aces. Aces at war history. 2010
Katsuhiro, O. Akira Club. Kodansha. 1995

Lee, A. The Lord of The Rings Sketchbook. Harper Collins. 2005
Astrum Nival. Allods Online Artbook
Trautmann, E. The Art Of Halo: Creating a Virtual World. Ballantine Books. 2004
Konami Computer Entertainment Japan. Art Of Metal Gear Solid. 2000
Konami Computer Entertainment Japan. Art Of Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. 2002
Konami Digital Entertainment. Art Of Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. 2009
Konami Digital Entertainment. Art Of Metal Gear Solid: Peace Walker. Square Enix. 2009
Konami Digital Entertainment. Art Of Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. 2015
Shinkawa, Y. Art of Metal Gear III: Snake Eater. 2004
Konami Digital Entertainment. Metal Gear Revengeance. Square Enix. 2013
Konami Digital Entertainment. Art Of Metal Gear Acid. 2004
Blizzard Entertainment. The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria. Blizzard Entertainment. Overwatch Artbook. 2017
Marvel Publishing Inc. Astonishing X-Men Sketchbook. 2008
Marvel Comics. Earth X Sketches. 1999
Digital Illusions. Battlefield 3 Premium Concept Art. Electronic Arts. 2012
Panini. Berserk Illustration Book. Planet Manga. 1997
Tsutomu, N. Blame! and So On. Creative Center Inc. 2003
Gearbox Software. The Art Of Borderlands 2. 2K Games. 2012
Square Enix. Bravely Default Deluxe Artworks. Nintendo. 2012
Square Enix. Bravely Second. Nintendo. 2015
Square Enix. Final Fantasy XII. 1997
Square Enix. Final Fantasy XIII Ultimania. Studio Bent Stuff. 1999
Square Enix. The Art Of Final Fantasy XIV. 2010
Squaresoft. Xenogears. Perfect Works. 1998
Dark Horse Comics. Dark Horse Twenty Years. 2006
Vigil Games. Art Of Darksiders. THQ. 2010
BOOM Studios. The Reverend Dave Johnson. 2006
Bungie Studios. Art Of Destiny. 2014
Capcom. Devil May Cry IV: Devil's Material Collection. 2008
Capcom. Devil May Cry Graphic Edition. 2001
Capcom. Capcom Design Works. 2001
Capcom. Street Fighter II: Eternal Challenge. 1991
Capcom. Street Fighter III New Generation Art Book.

Capcom. Super Street Fighter IV Official Complete Works. 2010
Capcom. Monster Hunter Illustrations. 2004
The Walt Disney Company. Aladdin Artbook. 1992
Disney Pixar. Monsters Inc Art Book. 2002
Disney Pixar. Toystory Sketchbook. 1996
Atlus. Persona IV Official Artworks. Sony Computer Entertainment 2008
Atlus. Persona V Official Artworks. Sony Computer Entertainment. 2016
Atlus. Dragon's Crown Artworks. Index Corporation. 2013
Atlus. Catherine: Visual & Scenario Collection. 2011
Ballistic. Character modeling 2: D'artiste, Digital Artist Master Class. 2005
Sanders, C Style Guide Lilo & Stitch. 2002
DC Comics. Conan: The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian. DK. 2000
DC Universe. The History Of DC Universe Portfolio. 1986
Sega. The Eyes Of Bayonetta. Forbidden Planet. 2012
Bethesda Game Studios. The Art Of Fallout 3. 2008
Gainax. FLCL Art. 2001
Masamune, S. Ghost in the Shell Official Artbook PsOne. Kodansha Young Magazine. 1997
Arc System Works. Art of Guilty Gear. Sony Computer Entertainment. 1998
Sunrise. Gundam Artworks. Kadokawa Shoten. 1979
Jung Gi, K. Sketchbook. Superani. 2011
SNK. King of Fighters Art Book. 1994
Viacom International Inc. The Legend of Korra Artbook. Dark Horse Comics. 2013
Royo, L. Malefic Time Apocalypse Artbook. 2010
Royo, L. Dead Moon. 2009
Newmarket Press New York. The Art Of The Matrix. WB World Wide Publisher. 2000
Monnaie de Paris. Miyazaki Moebius: 2 Artistes Dont Les Dessins Prensant Vie. 2004
Silva Maroto, P. El Bosco. Museo del Prado. 2016
Legendary Pictures. Pacific Rim Art Book. Warner Bros Pictures. 2018
Legendary Pictures. The Art Of Sucker Punch. Warner Bros Pictures. 2011
Ubisoft Entertainment. The Art Of Prince of Persia. 2009
Ubisoft Entertainment. The Art Of Titanfall. Titan Books. 2014
Naughty Dog. The Last Of Us Art Book. Sony Computer Entertainment. 2013

Mignola, M . The Art Of Hellboy. Dark Horse Comics. 2003
Project Soul. The Art of Soul Calibur II. Namco. 2002
Games Workshop. Warhammer 40K Liber Chaotica Vol 1: Khorne. 2003

Filosofía y psicología

Smith, B. Foundations of Gestalt Theory. 1988
Sternberg, R. Cognitive Psychology. Thomson Wadsworth. 2006
Stevenson, H. Emergence: The Gestalt Approach to Change. [consultado: 4-9-2016]. Disponible en : <http://www.clevelandconsultinggroup.com/articles/emergence-gestalt-approach-to-change.php>
Soegaard, Mads. Gestalt Principles of form Perception. Interaction Design. [consultado: 5-9-2017]. Disponible en: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/gestalt-principles-of-form-perception>
Feinberg, A. Why Your Brain Thinks These Dots Are a Dog. [consultado: 6-4-2017]. Disponible en: <http://www.gizmodo.co.uk/2013/05/why-your-brain-thinks-these-dots-are-a-dog/>
Todorovic, D. Gestalt Principles. Scholarpedia.org. [consultado: 7-9-2017]. Disponible en: <http://www.gizmodo.co.uk/2013/05/why-your-brain-thinks-these-dots-are-a-dog/>

Comics de Referencia

Junji, I. Frankenstein. Comics One. 1998
Junji, I. Tomie. Comics One. 2001
Junji, I. Tomie Again. Comics One. 2002
Junji, I. Lovesick dead. Comics One. 2008
Junji, I. The Enigma of Amigara Fault. Comics One. 2002
Junji, I. Slug Girl. Comics One 1997
Junji, I. Hellstar Remina. Comics One. 2005
Junji, I. Mimi no Kaidan. Comics One. 2002
Junji, I. Ma No Kakeru. Comics One. 2014
Junji, I. The Town Without Streets. Comics One 2000
Junji, I. The Long Dream. Comics One. 2016
Hideshi, H. The Bug Boy. DH Publishing. 2004
Katsuhiro, O. Akira. Kodansha. 1980-1990
Mignola, M. Hellboy. Dark Horse Comics. 1994
Mignola, M. Drácula. Dark Horse Comics. 1993
Giffen, K. Lobo is back. DC Comics. 1992
Giffen, K. Lobo in the Chair. DC Comics. 1994
Giffen, K. Portrait of a Victim. DC Comics. 1993
Giffen, K. Lobocop. DC Comics. 1993

Giffen, K. Infanticide. DC Comics. 1993
Giffen, K. Blazing Chain of Love. DC Comics. 1993
Giffen, K. Lobo Christmas Special. DC Comics. 1994
Giffen, K. American Gladiators. DC Comics. 1992

Metodología del dibujo, arte y anatomía

Loomis, A. Fun With a Pencil. 1939
Loomis, A. The Eye of The Painter. 1961
Loomis, A. Successfully Drawing. 1951
Burne Hogarth Dynamic Media Worldwide LLC. Dynamic Anatomy. 2003
Burne Hogarth Dynamic Media Worldwide LLC. Dynamic Wrinkles and Drapery. 1992
Burne Hogarth Dynamic Media Worldwide LLC. Dynamic Figure Drawing. 1970
Burne Hogarth Dynamic Media Worldwide LLC. Drawing Dynamic Hands. 1997
Burne Hogarth Dynamic Media Worldwide LLC. Drawing The Human Head. 1965
Bridgman George. Constructive Anatomy. 1920
Bridgman George. The Human Machine. 1939
Cowan, F. Dibujar y pintar personajes de Fantasía. Norma Editorial. 2006
Thompson, K. Como dibujar y pintar a los No muertos. Norma Editorial. 2008
Hampton, M. Figure Drawing: Design and invention. 2010
Exonicus. Anatomy For Sculptors. 2014
White, G. Perspective: A guide for Artist, Architects and Designers. 1968
Tierney, T Medieval Fashions. Dover Coloring Book. 2000
Ju-Sun. History of Japanese Fashion. Dover Coloring Book. 2002
Barrett, R. How To Draw People. 2013
Art Of Drawing. The Complete Course. 2003
Bammes, G. Der Nackte Mensch. 1969
Bammes, G. Wir Zeichnen Den Menschen. 1989
Goldfinger, E. Human Anatomy For Artists. 1992
Muybridge, E. The Human Figure in motion. 1887
Fabry, G. Anatomy For Fantasy Artist An Illustrators: Guide To Creating Action Figures and Fantastical Forms. 2005

Novelas Referentes

Bécquer Gustavo, A. Leyendas. Pehuén Editores. Edición del 2001 (1858)

Stevenson Robert, L. Strange Case of Dr Jekyll & Mr Hyde. Longman's Green & others. 1887

King, S. The Long Walk. New American Library. 1979

Hemingway, E. For Whom the Bell Tolls. SADE. 1940

Bibliografía Específica

Wikipedia. Suspension of Disbelief.[consultado: 7-9-2016].Disponible en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Suspensi%C3%B3n_de_la_incredulidad>

J.R.R.Tolkien. Sobre los cuentos de hadas. 1939

Holleman, P. Narrative in video games. The Game Design Forum. [consultado: 7-9-2016]. Disponible en:<http://thegamedesignforum.com/features/narrative_in_games.html>

Stoker, B. Drácula. 1897

Palermo, E. Vlad the Impaler: The Real Dracula Secrets. LifeScience. [consultado: 3-10-2016].

Disponible en :<<https://www.livescience.com/48536-vlad-the-impaler-dark-secrets.html>>

Drácula cc. Histories About Vlad The Impaler.[consultado: 3-10-2016]. Disponible en:

<http://dracula.cc/vlad_iii_dracula/tales/>

6 Índice de Imágenes

1 Goaton: el engaño	06
2 Azhabhörj: la violencia	06
3 Velei-da: el miedo	06
4 Gradiente de tonos de sombra	08
5 Lápices de carbón sin madera	08
6 Barón del Infierno de Doom (1993)	09
7 Baron del infierno de Doom (2016)	09
8 Imagen explicativa de las leyes del Gestaltismo	11
9 El Doríforo de Policeto, precursor del canon griego	13
10 El Alma condenada de Bernini	13
11 Andrew Loomis Canon de referencia	14
12 Django libre y poderoso	15
13 Django cuando era un esclavo	15
14 Acción Bioshock infinite	16
15 Boceto de Vlad el Empalador	18
16 Estudio del detalle de Grinderman	18
17 Estudio Global de los personajes	19
18 La meticulosidad de Zdzislaw Beksinski	19
19 La fuerza de Simon Bisley	19
20 Portada del Doom	20
21 Poster Big Daddy(Bioshock)	20
22 El Protagonista	23
23 Rostro del Redentor	24
24 El Redentor	24
25 Estudio Facial de la transformación del redentor	25
26 El Burnout: Transformación del Redentor	25
27 Los Ojos desafiantes de Manomartillo	26
28 Manomartillo	26
29 Estudio de la expresión de Grinderman	27
30 Grinderman y su trono de combate	27
31 Vlad relamiendose	28
32 Vlad, El Empalador	28
33 La bestia asesina en la que Vlad se transforma	29
34 El engañoso Rubik	30
35 El Rostro del Pecado: transformación de Rubik	31
36 La Belleza peligrosa de Patriarch	32
37 Patriarch: estudios expresivos	32
38 Monstruosa transformación de Patriarch	33
39 Sr Basura: estudio fisionómico completo	34
40 Capitán Holocausto	35
41 La pequeña Allison	36
42 Transformación de Allison	37

7 ANEXO

Aquí se puede observar el desarrollo de los personajes por la evolución evidenciada en el siguiente recopilatorio de dibujos de estudio.



Dolorosa forma de matar de *El Rostro del Pecado*



Idea Primeriza del capitán Holocausto

Capitán Holocausto: estudios



Modelo de un soldado boliviano



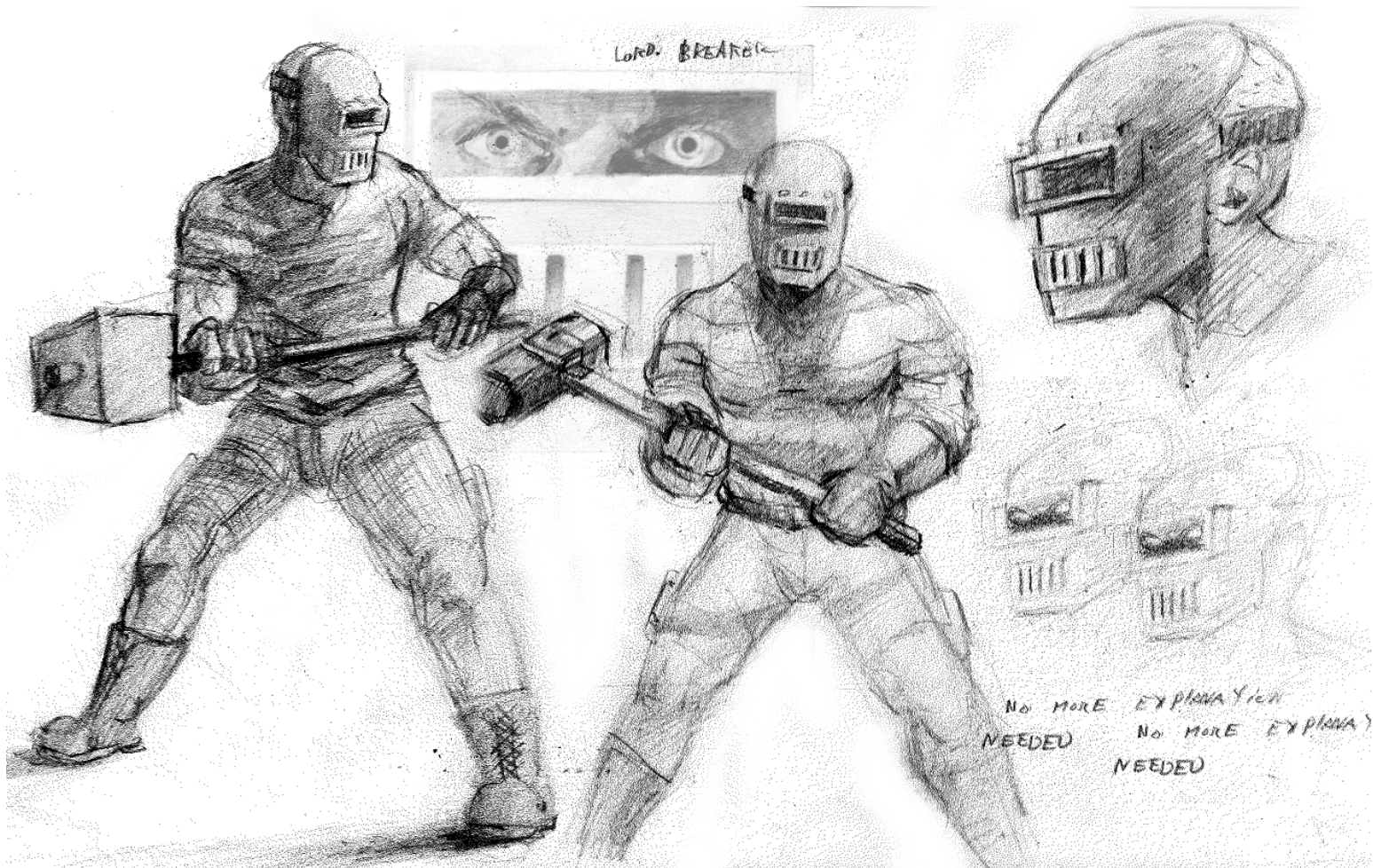








Primeros dibujos de Manomartillo







Diseño Final





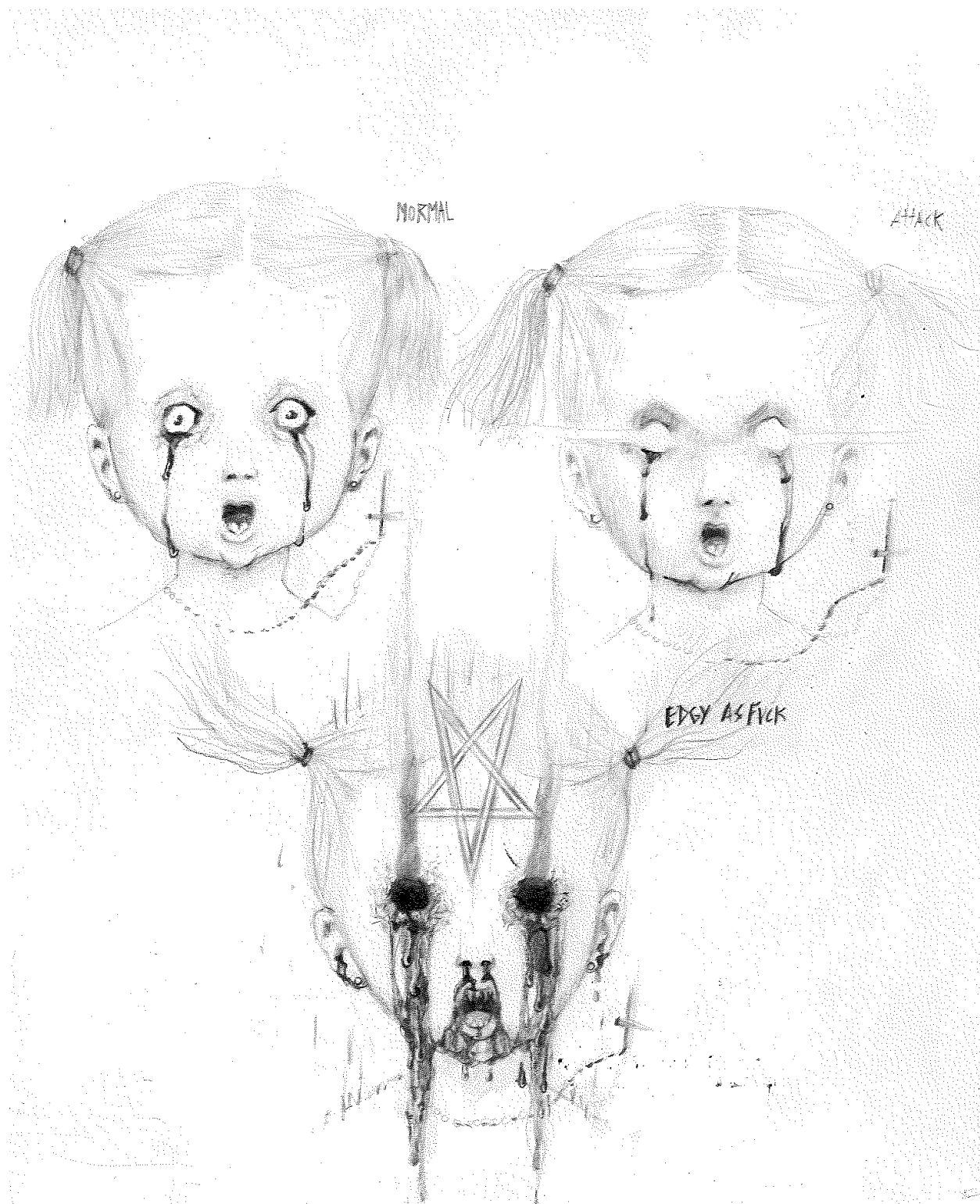
Primer concept de
Allison



+
MOR LONES LEGS
MOR LONE WING



Idea descartada: su muñeco es el
demonio



Estudio Facial



Sketches de la transformación



Estudio Facial



Diseño Final



Transformación

Idea original del
Sr Basura





Diseño Final

Patriarch: Idea Original



Estudio Facial



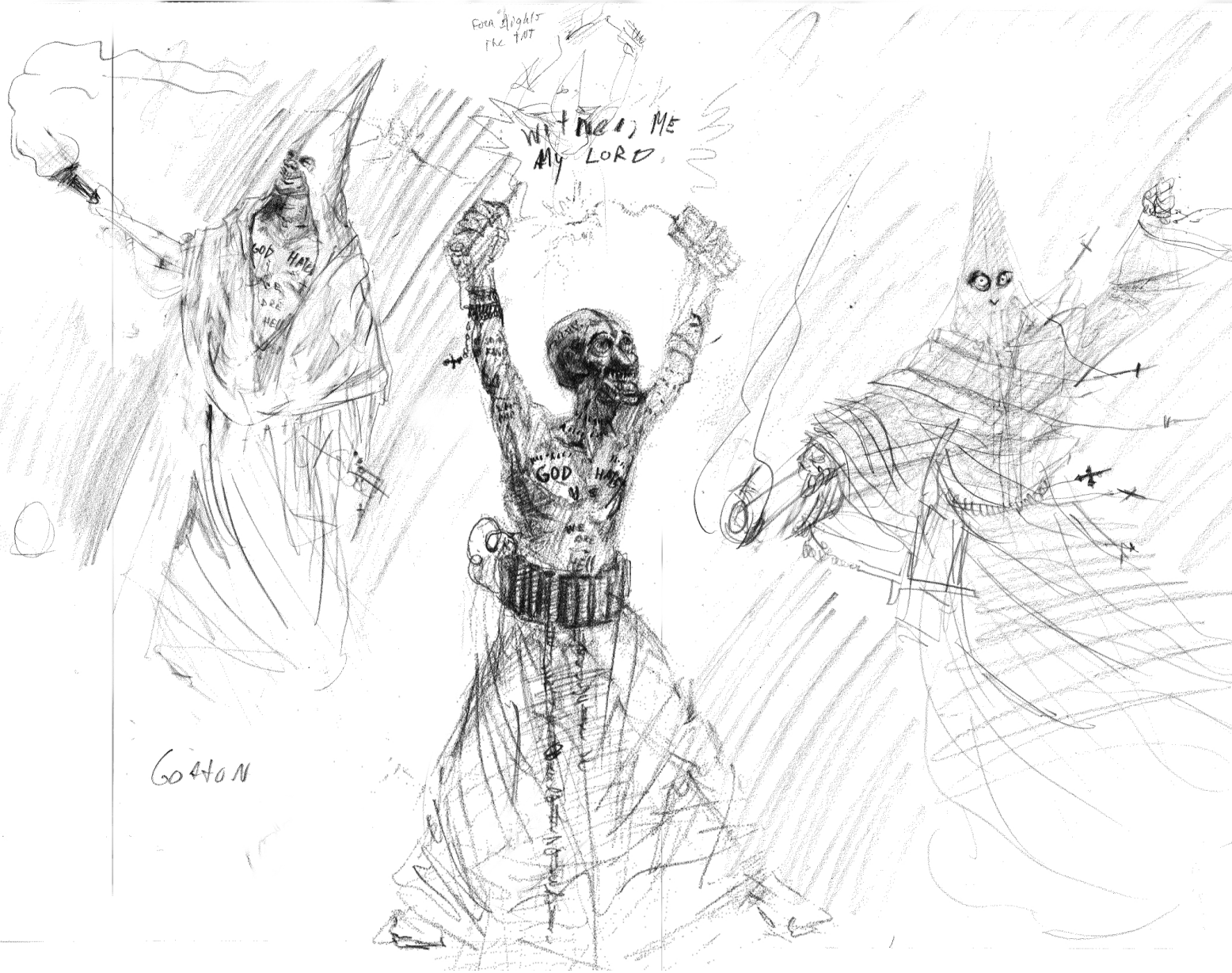


Diseño Final





Idea Original del Redentor



Estudio casi definitivo





Estudio del
atuendo y del
bastón



Estados de la transformación



Estudio expresivo

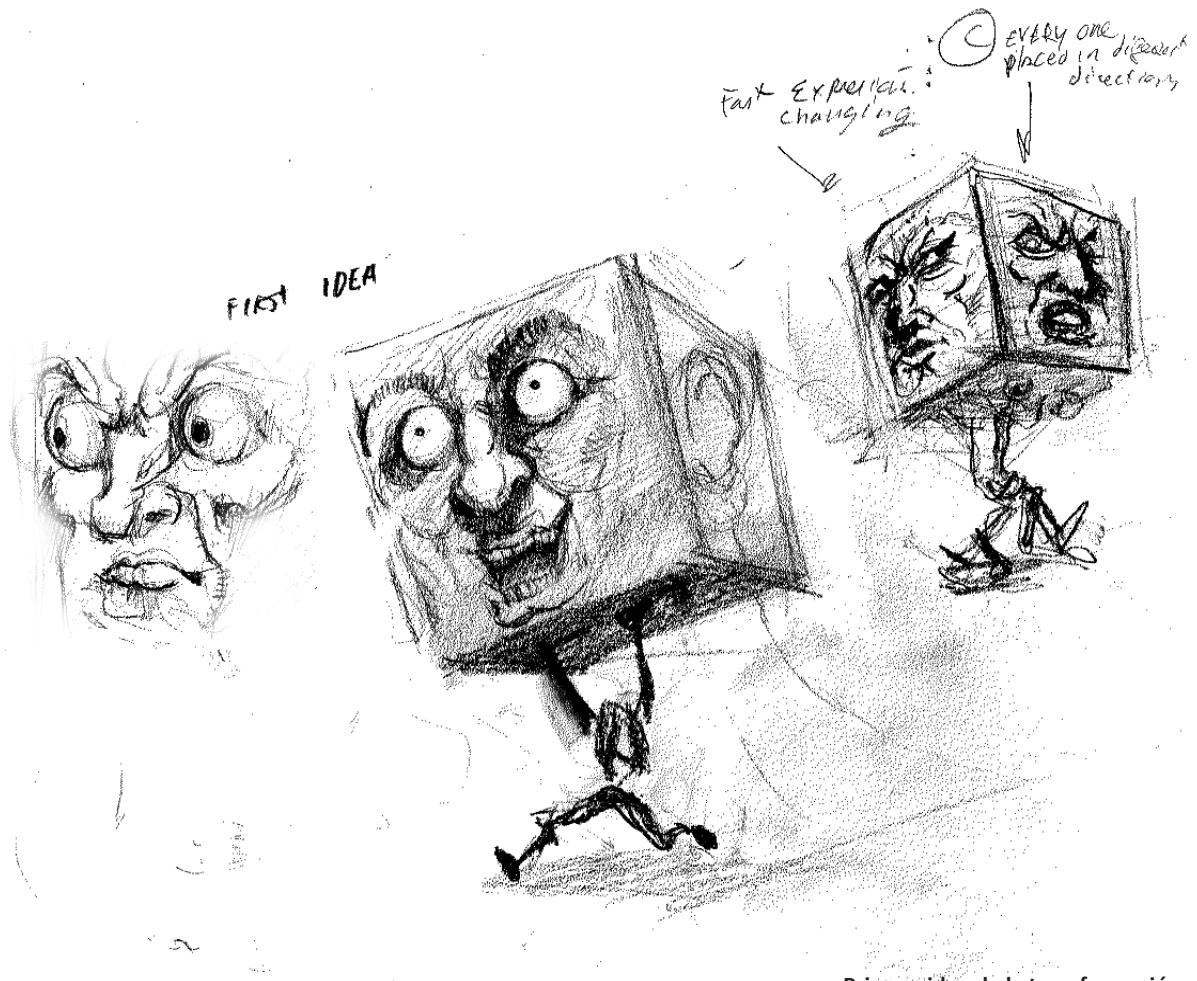




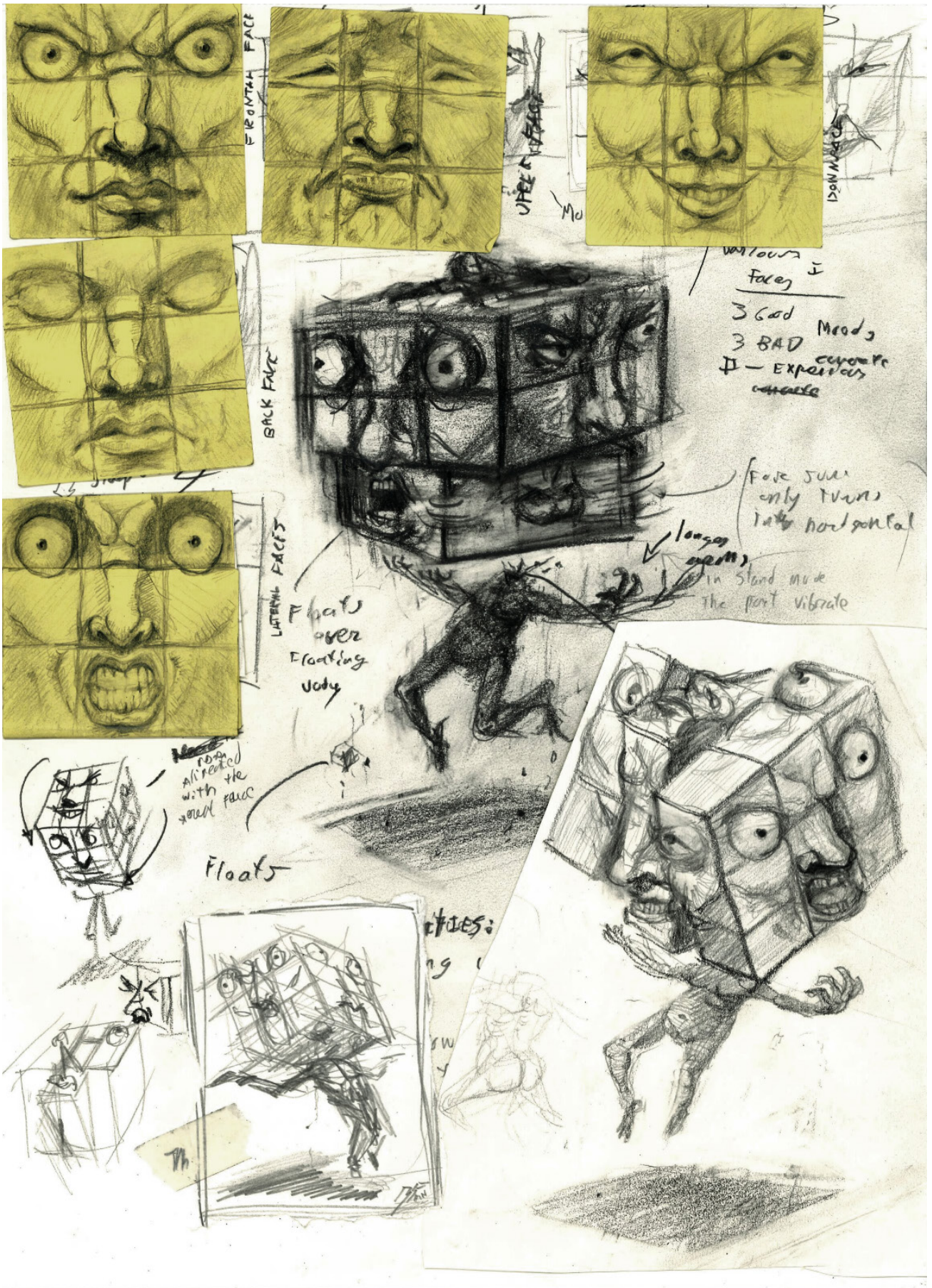








Primera idea de la transformación



Estudio del Rostro del Pecado

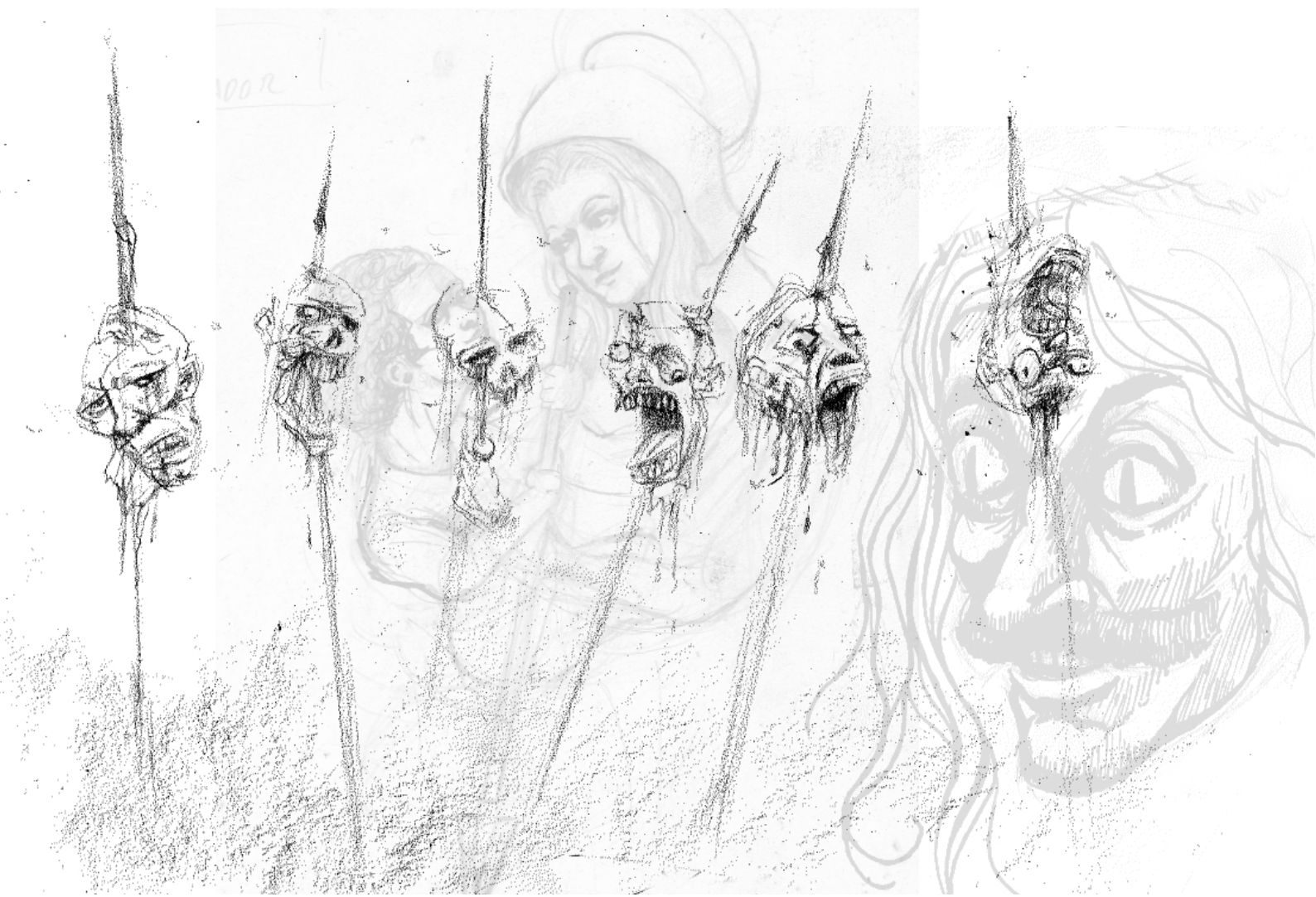




Esudio rápido de movimiento a partir de la ilustración final

Estudios expresivos de Vlad descartados









Estudio del atuendo y la expresión

