

**TFG**

---

***APEIRON CARDS WAR***

**DESARROLLO PRÁCTICO**

**Presentado por Carlos Fernández Díaz-Salazar**

**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**

## RESUMEN / SUMMARY

Este proyecto es una de las dos partes que conforman esta empresa: *Apeiron Cards War*, un juego de rol-estrategia de cartas coleccionables en fase de preproducción. Este proyecto ocupa la parte de conceptualización artística y diseño de personajes, fase en la cual me he ocupado de la creación de los personajes principales, y de algunos secundarios así como un estudio de carácter morfológico y expresivo. También me he encargado de la creación de la historia del mundo ficticio donde se ambienta el juego, además de plantear la entidad visual de la empresa.

This project is one of the two parts that make up this company: *Apeiron cards War*, a rol playing game with cards in pre-production now. This project is concerned on the phase of artistic conceptualization and character design, part in which i have deal with the creation of the main characters and some secondaries, also i have done a morphonogycal and expressive study. In addition i have been in charge of the creation of the history of the fictional world where the game set as well of developing the visual entity of the company.

## PALABRAS CAVE / KEY WORDS

Juego de rol, cartas coleccionables, concept art, diseño de personajes, ilustración.

Rol playing game, collectible cards, concept art, character design, illustration.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría agradecer este proyecto a mi tutor Carlos Plasencia por su ayuda y sus clases de Morfología Estética, las únicas en las que he aprendido de verdad sobre la disciplina que me atañe en este proyecto. Sin esa asignatura nunca habría aprendido a conceptualizar y profesionalizar mi afición que es la creación de personajes.

En segundo lugar le agradezco a mi profesor Paco Rico por enseñarme todo lo que necesitaba saber sobre pintura digital, además de abrirme los ojos ante esta industria tan competitiva que es el concept art.

En tercer lugar, gracias a mis compañeros y compañeras de facultad, su dedicación y su entrega me han ayudado a crecer con ellos.

Por último agradecer a mis padres su apoyo y su confianza en mí. Gracias por aceptar hasta la más arriesgada de mis decisiones, sin vosotros no podría intentar conseguirlo.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>04</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>06</b>
<b>2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES</b>	<b>06</b>
<i>2.1.1. Objetivos secundarios</i>	<i>07</i>
<b>2.2. METODOLOGÍA</b>	<b>07</b>
<b>2.2.1. Fases del proyecto</b>	<b>07</b>
2.2.1.1. Conceptualización del personaje	07
2.2.1.2. Investigación y documentación	08
2.2.1.3. Producción	08
<b>2.2.2. Representación figurativa</b>	<b>09</b>
<b>2.2.3. Factores estáticos</b>	<b>11</b>
<b>2.2.4. Proporciones</b>	<b>11</b>
<b>3. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	<b>12</b>
<b>3.1. ESTUDIO DE MERCADO</b>	<b>12</b>
<i>3.1.1. Magic</i>	<i>12</i>
<i>3.1.2. Hearthstone</i>	<i>14</i>
<b>3.2. REFERENTES PERSONALES</b>	<b>16</b>
<b>3.2.1. Mad Max</b>	<b>16</b>
<b>3.2.2. Dark Souls</b>	<b>17</b>
<b>3.2.3. J.R.R Tolkien</b>	<b>18</b>
<b>3.2.4. H.R. Giger</b>	<b>18</b>
<b>3.2.5. Alex Konstad</b>	<b>19</b>
<b>3.3. PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES</b>	<b>19</b>
<b>3.3.1. Conceptualización teórica</b>	<b>20</b>
<b>3.3.2. Análisis de referentes y producción</b>	<b>27</b>
<b>3.3.3. Confección de las cartas</b>	<b>42</b>
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>43</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>44</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>45</b>
<b>7. ANEXO</b>	<b>47</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

*Apeiron Cards War* es un proyecto concebido como un juego de cartas coleccionables de género fantástico y post-apocalíptico. Por su temática compleja y un tanto bizarra se deduce que va orientado a un público joven y adulto de entre 18 y 35 años, aunque no se descarta que lo disfruten los niños dada su jugabilidad simple y divertida.

Este trabajo conforma una de las dos partes que componen esta empresa. Existe una distinción entre la parte artística, en la que se diseñan los personajes y la historia, tarea en la cual se sitúa este trabajo, y la parte jugable, en la que se diseña la estrategia y el modo de empleo de las cartas, para la cual tendré que encontrar a alguien que me ayude.

Este proyecto fue ideado en un principio como un cómic para la asignatura de narrativa secuencial, impartida por David Heras en 2016. Se planteó como el comienzo de un *one shot*<sup>1</sup> de una novela gráfica de tono grotesco y adulto, en el que la ambientación post-apocalíptica y fantástica incluía escenas de extremada violencia y sadismo gratuito. De esta manera desarrollé una historia con arcos argumentales que abarcaban los primeros diez capítulos de la serie. Más tarde esta idea derivó en un proyecto más ambicioso que se convertiría en este trabajo de final de grado, el cual, tengo la intención de seguir desarrollando hasta poder sacarlo a la venta o lanzarlo en una campaña de *crowdfunding* en el futuro.

Para situarnos en el mundo ficticio de donde proviene el juego, desarrollé un pequeño álbum ilustrado en lugar del cómic, que a modo de secuencia introductoria pone en situación al espectador e intenta captar su atención, lo que podría ser un *story* para un tráiler de una película.

La trama tiene lugar en un mundo post-apocalíptico en el que, en un futuro no muy lejano, un incidente provoca una hecatombe a nivel mundial enfrentando a muchas razas entre sí por el dominio de la tierra.

En el cuerpo de la memoria mostraré dicho álbum, y ahondaré en el contenido de la trama.

Toda esta historia está elaborada para dividir a los personajes a diseñar, en grupos diferenciados entre sí. Cada grupo comparte unas características concretas y una función específica dentro del juego, configurando cada uno de ellos un mazo de cartas con una estética compatible, que gira en torno a un color específico y unas funciones estratégicas jugables distintas, haciendo del juego un intrincado mecanismo táctico. Esta variedad está pensada en estos juegos para que cada jugador confeccione su propio mazo añadiendo o quitando las cartas que considere oportuno. De esta manera, lejos de asemejarse a un mazo de naipes corriente, esta clase de juegos son de una enver-

---

1 Término utilizado para designar una historieta de un solo capítulo.

gadura mucho más extensa, podría decirse infinita, pues el número de cartas jugables disponibles en el mercado es mucho mayor del que se necesita para jugar una partida entre dos personas. Muchísimos artistas de todo el mundo han trabajado esporádicamente para proyectos como éste, enriqueciendo el juego y confeccionando un imaginario enorme que ha dado lugar, en muchos casos, a proyectos derivados de estos, como películas, libros o novelas gráficas.

Quisiera recalcar con esto que el universo que hay detrás de estos juegos de estrategia, es de vital importancia para su éxito. Los juegos de rol de mesa tradicionales como *Dragones y Mazmorras*, además de tener un intrincado mecanismo jugable, se apoyan enormemente en la parte artística para mejorar la experiencia de juego. Incluso la propia comunidad de jugadores es en ocasiones de ayuda para enriquecer este universo, creando historias propias que aunque no están consideradas como canon<sup>2</sup>, adquieren fama dando lugar a lo conocido como el *lore*<sup>3</sup>, pudiendo incluso en ocasiones convencer a los creadores del juego para crear futuras ediciones. Desde las descripciones de personajes y la historia, hasta incluso la propia interpretación que los jugadores hacen de estos, pasando por una infinidad de ilustraciones tanto de personajes como de escenarios, estos artistas hacen de cada partida una experiencia apasionante e inolvidable. Además, la labor del artista en esta clase de juegos es de gran importancia propagandística.

Actualmente los videojuegos son la forma de entretenimiento audiovisual que más dinero produce, más que el cine y la música. La cantidad de modalidades de juegos que existen, según su temática, su jugabilidad o su envergadura, y la enorme demanda por parte del público, convierten a este medio en uno de los más competitivos a optar. Los juegos de rol de mesa tradicionales se han abierto también un pequeño nicho dentro de esta industria, y han conseguido igualmente enganchar a millones de personas en todo el mundo. Gracias a la cercanía que ofrece internet esta clase de proyectos se han visto desligados de la obligación de tener amigos aficionados a ellos, y de la de gastarse una gran suma de dinero en adquirir cada juego en físico.

Con una estética y una historia bien definida y con una serie inicial de siete mazos planteados, la posición en el mercado del juego es la de un proyecto en vías de desarrollo, lo suficientemente sugerente como para tener éxito en una campaña de *crowdfunding* que lo financie y me permitan sacarlo a la venta en un futuro. El mercado actual apuesta por juegos de cartas de género fantástico, con una estética realista y elaborada con historias épicas de tinte

---

2 Término utilizado para hablar de hechos dentro de una obra, que están confirmados como verdaderos por los autores de la misma.

3 Conjunto de historias, datos, personajes y representaciones que conforman el universo representado en una obra

heroico. Prueba de ello son juegos que están triunfando actualmente como Heartstone, Magic o el recién sacado a la venta Gwent.

Creo que *Apeiron Cards War* tiene cabida en este mercado, ya que es un juego que partiendo de esta fantasía heroica se atreve con un apartado visual y una historia distinta. Su factor más llamativo es su estética innovadora de género post-apocalíptico y fantástico que combina una historia “adulta” con una jugabilidad sencilla asequible incluso para niños de siete u ocho años. A su vez esta incongruencia historia-jugabilidad puede ser considerada como un punto en contra a tener en cuenta, pues se trata de un juego cuyo universo consiste en la guerra y la violencia, pero con una jugabilidad asequible a niños preadolescentes; pero no es un problema ya que se intentará en la medida de lo posible no incluir imágenes de terror ni excesiva violencia, dejando todo ese aspecto para el *lore* o la comunidad de fans. De esta manera podrá ser un juego visto por los más jóvenes como un entretenimiento fácil de comprender y con ilustraciones chulas, y por los más adultos, más informados, como una historia desgarradora y oscura que permita ser jugada sin excesiva complejidad que les seduzca lo suficiente como para querer seguir jugándolo.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

La tarea principal a desarrollar es la del diseño de los personajes, y en ese sentido, asumiendo el rol de *concept artist* me propongo como objetivo principal, crear unos personajes cuyas ilustraciones muestren de la mejor forma posible como son y cómo actúan, para que el jugador sienta empatía o apatía por unos o por otros.

Crear personajes redondos y profundos con los que una persona se sienta identificada es tarea más sencilla si se trata de una novela, o de una película, o de cualquier proyecto en el que haya un seguimiento de lo que acontece en la vida de dicho personaje. Dado que la única información que va a tener el jugador es la imagen y la breve descripción de la ficha de personaje, es primordial conseguir realizar unas ilustraciones lo suficientemente interesantes, que hablen visualmente por sí solas de la personalidad de estos individuos y que inviten a indagar sobre su historia. Si puedo conseguir que el jugador se sienta tan tentado por la ilustración como para que se meta en internet para saber más sobre su historia, y que se interese por el precio del juego, habré cumplido con creces estos objetivos.

Así pues me propongo realizar alrededor de siete diseños, con sus correspondientes ilustraciones de cada personaje principal de cada mazo, definiendo la estética a seguir en cada uno y que incluyan la figura completa de cara a la realización de la ficha. Además me propongo realizar al menos un per-

sonaje secundario que complemente a uno de los principales. También maquetaré dichas ilustraciones en una carta de cara a la difusión del proyecto.

### **2.1.1. Objetivos secundarios**

De manera menos exigente intentaré realizar, al menos, un personaje secundario para uno de los siete mazos con una ilustración igualmente a color pero esta vez, diseñada en formato horizontal de cara exclusivamente a la carta, pudiendo recortar la figura por donde se considere oportuno.

También, de cara a la difusión y el marketing del proyecto intentaré elaborar en físico algún producto de *merchandising* como packs de mazos o camisetas.

## **2.2. METODOLOGÍA**

Las diferentes productoras de videojuegos a nivel nacional, ponen en evidencia que las metodologías de diseño de personajes no tienen entre sus requisitos profesionales, un protocolo artístico estricto para con el trabajo del *concept artist*. Se analiza por encima de todo su portafolio, y se le brindan proyectos de *briefing* más o menos concretos según la empresa de la que se trate, en los cuales se planifican tiempos de revisión y fechas límite, que implican reuniones de trabajo constantes.

Si bien este proceso de trabajo en la práctica laboral llega a funcionar gracias a la experiencia del diseñador de personajes, y la supervisión constante de los directores de arte y demás integrantes del equipo artístico, yo veo necesario para con trabajos de índole académica, una sistematización del proceso con el fin de encontrar los puntos críticos en el desarrollo de cada etapa de producción del personaje, para que pueda ser llevado desde una lógica de conceptualización a diferentes entornos, véase animación, videojuegos, cómic, cine, etc. Ya sea en formato bidimensional o tridimensional.

### **2.2.1. Fases del proyecto**

La mejor forma de optimizar los resultados en la producción de personajes, es conseguir llevar el proceso a un marco de producción estandarizado. Basándome en los conocimientos adquiridos en la asignatura de Morfología Estética impartida por Carlos Plasencia en 2015, y los conocimientos derivados de mi propia experiencia, expongo aquí el sistema empleado para la realización de este proyecto.

#### **2.2.1.1. Conceptualización del personaje**

Para abordar un proyecto como este, parto de modelos extraídos de la disciplina del diseño y la psicología. Todo comienza con el planteamiento de un problema para el cual debemos buscar una solución.

Como en toda metodología de diseño, una vez que se detecta una necesi-

dad de comunicación, se procede a hacer un acopio y análisis de datos para poder realizar una estructuración de los conceptos que se quieren transmitir. De esta manera parto de la contextualización del personaje y su papel dentro del mundo ficticio. En esta fase se plantean las características de la psique de estos individuos, se idean unas apreciaciones expresivas y se definen aspectos esenciales de su personalidad; quienes son, de dónde vienen, cómo se comportan, cual es su ideología, etc.

Para ello me apoyo en el cuadro de correspondencias, una tabla comparativa en la que a partir de los rasgos de personalidad principales, se deducen apreciaciones físicas y expresivas, del cual hablaré más adelante.

#### 2.2.1.2. Investigación y documentación

Esta etapa conlleva una investigación documental iconográfica, para tener elementos conceptuales a mano con los que se resolverá el problema visual planteado. Tomo como referencia otros personajes reales o ficticios que comparten dichas características, y que forman ya parte del extenso imaginario audiovisual de los últimos siglos. Se estudian rasgos de personajes procedentes de obras cinematográficas o literarias, preferentemente las que están ambientadas en mundos fantásticos y pos apocalípticos como por ejemplo *Mad Max*, *Dark Souls*, *The last of us* o *Alien*.

#### 2.2.1.3 Producción

Si algo aprendí a raíz de la clase de Morfología Estética y mis experiencias profesionales posteriores, es que antes de empezar a conceptualizar visualmente un personaje es necesario pensar mucho en él, y reflexionar sobre las exigencias técnicas que su representación visual requerirá.

De esta manera, partiendo de los rasgos físicos y expresivos extraídos del análisis de referentes, intento deducir su apariencia física enumerando de modo sintético y conciso, los aspectos generales más relevantes de su morfología y de su carácter, que estarán presentes definitivamente en el diseño final (complexión, fisonomía, anatomía, vestimenta, color, expresión etc.) Estas características generales suelen ser ideadas desde la primera fase de contextualización teórica, pero yo creo que es más recomendable no definir las definitivamente hasta después de la etapa de investigación, para evitar caer en clichés fáciles y no quedarse con la primera impresión.

A continuación y solo después del proceso anterior, empiezo a conceptualizar visualmente el personaje. Esta es una etapa de abocetaje donde se generan variantes de la propuesta, en el que se exploran distintas alternativas con los requisitos físicos deducidos en la etapa anterior. Estas aproximaciones no tienen una regulación estricta. La cantidad, la técnica o la calidad quedan subyugadas a la transmisión del concepto definido anteriormente. Ayi Sánchez, modelador 3D y *concept artist* profesional de reconocimiento internacional, me dijo durante una revisión de dossier en un *workshop* en Madrid, el pasado mes, algo que me caló muy hondo, por que consiguió poner

palabras a esta idea que llevo intentando asimilar mucho tiempo. “La tarea principal del *concept artist* es vender con una imagen, una idea, un aura o un sentimiento a los modeladores y los animadores encargados de animar o modelar tu personaje después de ti. A ellos no les interesa para nada el estilo o la maestría técnica con la que esté resuelto tu dibujo” De esta manera para cada personaje que he realizado, he hecho una etapa de conceptualización visual diferente, pero por lo general son bocetos a línea no más grandes de un formato A4 en los que voy anotando distintos rasgos que se me ocurren y que creo pueden funcionar en la ilustración definitiva

Cuando siento que tengo suficiente abocetaje para entrar con la idea definitiva, reúno todos los bocetos y los someto a un riguroso filtro de crítica para realizar la alternativa definitiva que englobe los aspectos más acertados de esas primeras ideas. Esta fase requiere de una complejidad técnica mucho más exigente, llegando a ocupar en algunos casos semanas enteras.

Finalmente adapto esa ilustración a una carta previamente diseñada y maquettata, en la que va acompañada de un “texto de ambientación” en el que se describe brevemente su historia, así como de algunas características jugables como su fuerza, su vitalidad y su tipología dentro de la estrategia del juego.

Me gustaría también comentar algunos aspectos esenciales que atañen al diseño de personajes, ya que son unas consideraciones muy importantes que he tenido que comprender y tener en mente a la hora de configurar esta metodología.

### **2.2.2 La representación figurativa**

Según las teorías de Ernst Gombrich<sup>4</sup>, lo que diferencia a un buen personaje es la capacidad de comunicar visualmente que se trata de un individuo profundo, coherente y expresivo; que de la sensación de que está vivo y de que su apariencia es el resultado de su yo interno, en resumen, que tenga personalidad. En cierto modo incluso los seres humanos reales podrían ser sometidos a esta escala de credibilidad. De esta manera encontramos individuos que sugieren no tener una conciencia de sí mismos, o que su carácter es tan inexpresivo que parecieran carecer de juicio propio.

Un buen personaje ha de tener unos rasgos y unas cualidades que lo construyan, lo caractericen y lo diferencien del resto de individuos.

Puesto que tenemos que dotar a nuestros personajes de estos rasgos, como buenos artistas necesitamos saber cómo el público va a percibirlos. Todo el mundo recibe una impresión al mirar un rostro, y según que características fisonómicas tenga ese rostro, esta impresión puede coincidir en la mayoría de personas que lo miran. Esto es porque al hacerlo estamos leyendo

---

4 GOMBRICH, E. (Viena, Austria, 1909 - Londres, 2001) Historiador de arte

signos, que de forma inconsciente y no arbitraria, asociamos a sensaciones o ideas experimentadas con anterioridad, y basadas en muchas ocasiones en vínculos intrasensorios creados por el ser humano, que no se limitan solo a los rasgos de una cara, sino que se extrapolan a todas las formas existentes. Hubert de Superville<sup>5</sup>, artista holandés, define esto en su *Ensayo sobre los signos incondicionales del arte* como “la sensación perceptiva que provocan los elementos de una composición en función de su situación y disposición” “Este trabajo constituye un primer intento de explicar los mecanismos psicológicos que motivan las reacciones emocionales que se experimentan cuando se perciben las formas del mundo natural y, especialmente, las formas artísticas”<sup>6</sup> Desde esta perspectiva, la obra de Humbert de Superville es una primera aportación muy importante en el campo de la teoría del arte de la modernidad. La horizontalidad nos evoca calma, las líneas descendentes nos sugieren tristeza, el color rojo nos evoca agresividad y potencia, etc. De esta forma Buda nos parece calmado y sereno, un bulldog nos parece triste, un camello despectivo o un águila agresiva.

Un buen diseño de personaje es el que es consciente de estos signos y los utiliza en su favor.

Para deducir estos rasgos me apoyo en el cuadro sinóptico de correspondencias que mencioné anteriormente, el cual es una tabla en la que se estudian los resultados de contraponer elementos de la naturaleza física, y adjetivaciones de naturaleza psíquica de cada personaje. Se trata pues de una herramienta que entiendo muy útil en cualquier proceso de creación ya que permite generar ideas a la hora de arrancar o avanzar en un proyecto de narración figurativa con personajes. ¿Cómo se hace? Pues se eligen las palabras claves que transmitan lo que quieras, recopilando imágenes, retales, objetos, materiales diversos que te ayuden a transmitir aquello que deseas plasmar, y después, filtra y desarrolla toda esa información en función de la utilidad que te vaya proporcionando. El objetivo de este cuadro es el de generar, a base de asociaciones espontáneas entre ambos términos, una serie de ideas y recursos diversificados que servirán de inspiración y de guía en el proceso

EXPRESION	Sensación		Sexo		Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material....
	+	-	m	f										
Bondad	○		○	○	Débil	Benignidad	Perversidad	Fraille	60	Perro S.Bernardo	Esfera	Azul	Tibia	Piel
Inteligencia	○	○		○	Medio	Agudeza	Necedad	Matemático	30	Mono	Aguda	Siena	Fria	Bronce
Humildad	○			○	Débil	Obediencia	Orgullo	Pobre	50	Oso pequeño	Volable	Gris	Suave	Cristal
Sabiduria	○			○	Medio	Prudencia	Necedad	Científico	70	Oso	Cuadrada	Bianco	Rugosa	Agua
Magnanimidad	○			○	Débil	Justicia	Voluble	Juez	70	Elefante	Simple	Negro	Aspera	Madera
Coraje	○	○	○		Fuerte	Audacia	Miedo	Trapequista	20	Leopardo	Compleja	Rojo	Peluda	Orgánico
Amor	○		○	○	Medio	Afecto	Odio	Madre	25/80	Gorila	Redonda	Azul	Ruda	Metal
Tranquilidad	○			○	Débil	Calma	Excitación	Pescador	50	Perezoso	Triangular	Amari.	Tosca.	Barro.
Alegria	○		○	○	Fuerte	Vitalidad	Tristeza	Niña	12	Colobri	Pequeña	Verde	Flácida	Vegetal

1. Cuadro de correspondencias de los apuntes de la asignatura de Morfología Estética

5 Superville, D ( Holanda 1770 - 1849) Artista

6 *Los signos incondicionales en el arte*, Humbert de Superville, Ediciones UPC SL (Edición Pere Hereu), Barcelona, 2009

### **2.2.3 Factores estáticos**

Además de estos esquemas expresivos de lo que hablaba Superville, es necesario tener en cuenta una serie de cuestiones para el tratamiento artístico de este tema. Estos son los factores estáticos, rasgos de carácter permanente que pueden ser innatos en el individuo y que condicionan su proyección expresiva. Estas variables deben ser controladas por el artista igualmente, y son: La edad, el grupo étnico y el sexo (que presentan diferencias sustanciales tanto en sus características estructurales como fisonomías) el desarrollo del cráneo y su relación con la cara (Proporción expresada en el arte para representar la inteligencia del hombre en relación a la escala zoológica) las deformaciones o alteraciones patológicas, las asociaciones de carácter poético o simbólico y las asociaciones por parecido.

Estos rasgos son los que comentaba al inicio de la fase de producción, los cuales me sirven para definir una base original y única, porque surgen de la superposición y síntesis, de los elementos más destacables extraídos de la fase de estudio de referentes, y sobre ellos se asientan las primeras conceptualizaciones visuales del personaje. Es por eso que, a pesar de que han de ser planteados desde la etapa de teorización, creo que deben ser definidos a esta altura de la metodología.

### **2.2.4 Las proporciones**

Estas características diferenciales, son variantes de un sistema modular y armónico en la estructuración de las partes que componen una figura, y que se denomina canon. El término de proporción hace referencia a una relación de magnitud, cantidad o grado. Es la comparación entre la relación matemática de las partes que forman un todo. Ese concepto ha estado presente durante toda la historia del arte, siendo el fin (en etapas como el renacimiento), o el punto de partida, en la representación visual de la figura humana. Así pues se podía afirmar en la Grecia Antigua, que una persona con siete cabezas de altura era una persona bella, pues la relación entre sus partes era racional, armónica y en definitiva, controlable por el ser humano.

Creo que un buen diseño de personajes es el que es conocedor de estos sistemas, pues le permiten entender el mundo figurativo desde una racionalidad matemática y analítica, y que además es capaz de utilizarlo en su favor, explorando las distintas variantes y apreciaciones expresivas de las que he hablado anteriormente.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1 ESTUDIO DE MERCADO

Como primera instancia, antes de todos los puntos mostrados anteriormente en la metodología de este proyecto, es de vital importancia realizar un estudio de mercado a la hora de intentar lanzar un producto como este. Para que una empresa como esta, que se suma al carro de una tipología de negocio ya existente, tenga éxito, es necesario emprender una serie de acciones que nos revelen cual es el perfil del *target*, cual ha sido anteriormente el comportamiento de la demanda, cual es la competencia y cuál es la razón de su éxito. Como ya he mencionado antes, ante el planteamiento de un problema es necesario hacer acopio y análisis de datos, no solo los que están estrictamente dirigidos a la realización de cada personaje, sino de aquellos que van dirigidos a encaminar el proyecto en su totalidad.

¿Qué se ha hecho antes?, ¿Cómo se ha hecho antes?, y ¿Por qué funciona? Serán las preguntas en las que me centraré en el siguiente apartado, en el que analizaré cuales son los puntos fuertes de su estética y de su planteamiento conceptual, de obras tanto pertenecientes al sector de juegos de cartas, como de la industria del entretenimiento en general.

#### 3.1.1 Magic

*Magic: el encuentro*, o en su versión original, *Magic: The Gathering*, es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Gardfield, y comercializado por *Wizard of the Coast*. Es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno. Puede ser jugado por dos o más jugadores y tiene también una versión digital que permite jugarlo en línea.

Cada partida representa una batalla entre dos poderosos magos o “*planeswalkers*”, siendo cada uno de ellos el avatar de ambos jugadores. Pueden utilizarse hechizos, criaturas fantásticas, artefactos o fuentes de poder para derrotar a tus oponentes.

Una comunidad de jugadores profesionales y un mercado secundario de cartas se ha desarrollado alrededor del juego. Las cartas de *Magic* son valoradas no sólo por su escasez, sino también por su valor en el juego, su antigüedad, por ser cartas de “culto” o por el valor estético de sus ilustraciones.

##### 3.1.1.1 Referencias conceptuales

El concepto original del juego se inspira de forma notable en los duelos de magos típicos de los juegos de rol tradicionales como *Dragones* y *Mazmorras*, reemplazando los útiles usados en los juegos de aventura de papel y lápiz por



2. Ilustración de la carta del golem Karm

una gran cantidad de cartas.

Además, como en mi proyecto, una intrincada trama yace tras las cartas que se comercializan con cada expansión<sup>7</sup> del juego, y es mostrada con la ilustración y el texto de ambientación que las acompaña, y en segunda instancia en las novelas y antologías publicadas por *Wizard of the Coast* como la película *El juego de Max* publicada en 2012. Esta trama se ambienta en el multiverso conocido como “Dominaria”, siendo los avatares principales, magos capaces de caminar entre estas dimensiones, recopilando fantásticas criaturas de toda clase para aumentar en poder y derrotar a sus adversarios.

*Magic* es mi referente número uno, por conceptos como el de crear unas cartas con un *lore* subyacente, que den pie a otras obras o simplemente que sirvan de atractivo añadido. La principal referencia de la que bebo en mi proyecto, es la de desarrollar unos grupos diferenciados de personajes, con una estética cohesionada y distinta del resto y unas mecánicas estratégicas diferenciadas. De esta manera vemos en *Magic* cinco tipos distintos de cartas: El grupo del sol, el de la calavera, el de la tierra, el del agua y el del fuego.

Además de estos cinco grupos principales, hay una gran cantidad de nuevos grupos que van añadiendo con cada expansión del juego, tales como “Mirodin”, un mundo hecho de metal en el que todas sus cartas son derivaciones del *planeswalker* Karm, un gólem metálico.

### 3.1.1.1 Referencias estéticas

Entre las características que definen la estética de *Magic* destacan la fantasía, el realismo y sobre todo la variedad. No existe una paleta de colores determinada, pero las ilustraciones suelen traer tonalidades bastante naturalistas, con grises y tonos ambiguos junto con un color que suele destacar sobre el resto, y que suele ser el mismo del grupo de cartas al que pertenece. Los personajes tienden al realismo y se alejan de la estilización, siendo ciertos grupos de un hiperrealismo atroz, hasta otros artistas que llevan a cabo un realismo más sintético centrándose en la épica.

A diferencia de en mi proyecto, los personajes principales (o *planeswalkers*) en este juego tienen una estética desvinculada de cada grupo de cartas, pues aquí no importa que rol de personaje elijas, podrás utilizar el mazo que quieras, incluso combinar dos mazos de distintos colores. Por esto, a pesar de que en mi trabajo me he centrado en desarrollar estos personajes principales enfocados a desarrollar posteriormente su grupo de cartas, aquí describiré algunos grupos en concreto en vez de un avatar.

Por ejemplo el grupo del agua gira en torno al color azul, y en él figuran criaturas de aspecto gomoso, bestias marinas con características que recuerdan a monstruos lovecraftianos. Sus mecánicas jugables se centran en el control y el robo de criaturas enemigas. El del sol está identificado con el color

<sup>7</sup> Contenido adicional para un juego que se añade vía online por medio de actualizaciones periódicas.

blanco, y en él figuran caballeros, criaturas aladas, personajes de luz, etc. cuya estrategia jugable se centra en la curación y el aumento de fuerza. El grupo de la calavera, identificado con el color negro, tiene personajes como muertos vivientes, criaturas infernales, brujas oscuras, etc. cuya estrategia jugable consiste en la resurrección constante de tus monstruos.

Esta estética tan elaborada y realista combinada con una jugabilidad de las más complejas que existen en esta clase de juegos, hace que su público objetivo sea de edad más elevada y con un bagaje previo en el mundo de los juegos de rol y del género de la fantasía en la industria del entretenimiento. De *Magic* cojo bastante de su realismo épico, pero sin llegar a tal extremo, tendiendo más a la estilización.



3. Ilustraciones de todos los avatares de personaje de Magic.

### 3.1.2 Hearthstone

*Hearthstone*, antes conocido como *Hearthstone: Heros of Warcraft*, es otro juego de cartas coleccionables, este exclusivamente en formato digital. Creado por la empresa *Blizzard Entertainment* en 2014, cuenta unos treinta millones de jugadores en todo el mundo.

Se basa en partidas entre dos oponentes por turnos que eligen, al igual que en *Magic*, entre un variado repertorio de avatares de personajes, cada uno con habilidades y estéticas distintas, y que utilizan también hechizos y criaturas para llevar la salud del oponente a cero.

El juego está ambientado en el universo *Warcraft*, un mundo de fantasía medieval surgido a raíz del videojuego *World of Warcraft*, a partir del cual han nacido diversas obras literarias y cinematográficas. El juego presenta nueve héroes, cada uno de ellos perteneciente a una raza o clase dentro del universo de *Warcraft*, como orcos, magos, o paladines.



4. Ilustración de un Murloc, James Ryman
5. Carta para el personaje Blingtron 3000, Jomaro Kindred.
6. Ilustración publicitaria, Lauren DAustin (2015)

### 3.1.2.1 Referencias conceptuales

Los puntos conceptuales que cojo de este juego son prácticamente los mismos que cojo de *Magic*, pero sus diferencias merecen ser comentadas.

Al igual que en mi proyecto, este juego forma parte de un universo mayor, pero a diferencia de él y de *Magic*, el juego surge a raíz de la fama de otro videojuego, ampliando y enriqueciendo su imaginario, y recogiendo más fans aficionados a las cartas. La extensa demanda de nuevos personajes que genera este juego, está obligando a los creadores a hacer más de los que aparecen en el videojuego original de *World of Warcraft*, siendo de esta manera una parte de este sistema retroalimentativo de obras que enriquecen el universo.

En este caso, la diversidad viene dada por las expansiones que van añadiendo. En un principio se pueden mezclar en un mismo mazo, cartas de diferentes expansiones, teniendo una baraja integrada por ejemplo por gnomos, dragones, hechiceros y monstruos.

### 3.1.2.2 Referencias estéticas

La estética de *Heartstone*, al contrario que *Magic*, apuesta por una estilización caricaturesca de los personajes y una apariencia más infantil con colores saturados y cierto tono humorístico o desenfadado. Que hacen mucho más grande su abanico de público objetivo.

A pesar de que la historia de *World of Warcraft* no tiene nada de humorístico, e igualmente se muestran monstruos y escenas violentas, aquí se hace desde una ironía visual muy marcada que es disfrutada tanto por adultos como por niños. Con esto *Hearthstone* pone de manifiesto su aura desenfadada y su desvinculación con la seriedad de la historia y la complejidad que presentaba *World of Warcraft*.

Aquí los mazos no tienen un color identificativo, pues como ya he dicho pueden estar compuestos de muchos tipos de criaturas, pero en general me parece un juego más cohesionado estéticamente que *Magic*. Las formas exageradas y muy dinámicas, deforman en muchas ocasiones a los personajes



de animación para jóvenes.

La estética que sigo en mi proyecto, podría decirse que está a caballo entre estos dos referentes. Por un lado el realismo épico y el tema post-apocalíptico atraen al público adulto y le instan a investigar sobre su historia, y la estilización de las formas y los colores más saturados llaman la atención del público más joven.

### 3.2. REFERENTES PERSONALES

En este apartado expongo otra serie de referentes en los que me he apoyado para configurar mi proyecto.

Una vez analizados los referentes dentro de la industria de los juegos de cartas coleccionables, y haber definido el marco donde se sitúa el proyecto, es hora de comentar las referencias tanto conceptuales como estéticas de otros proyectos que han inspirado mi idea y que han condicionado mi estética, tanto para este trabajo en particular como para toda mi producción artística. Estos referentes son obras de diversa índole, películas, videojuegos, cómics, novelas, series de animación, o simplemente artistas concretos que forman parte del imaginario colectivo, y que han inspirado a una gran cantidad de personas en todo el mundo. Por tanto, no vengo a analizar su valor como obra de la industria del entretenimiento sino exclusivamente como creaciones artísticas.

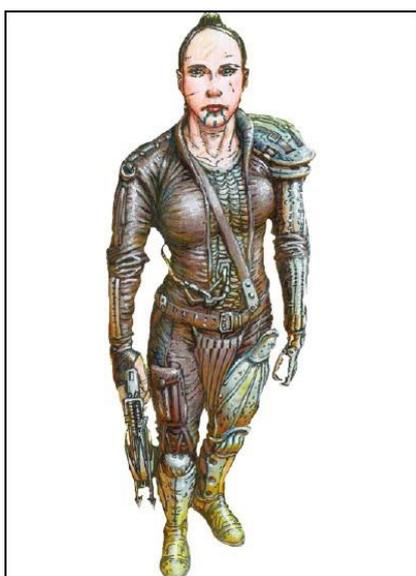
Dada la inmensa cantidad de información visual de la que disponemos hoy en día, la cual forma nuestra biblioteca mental, me veo obligado a hacer una selección dispar de las que creo que más influyen a mi empresa.

#### 3.2.1 Mad Max

Es una película australiana del género de la ciencia ficción apocalíptica, escrita y dirigida por Gorge Miller en 1979. El filme tuvo una gran acogida y consiguió producir tres secuelas más: *Mad Max el guerrero de la carretera* en 1981, *Mad Max más allá de la cúpula del trueno* en 1985 y *Mad Max furia en la carretera* de 2015. Es considerada película de culto en todo el mundo.

La trama tiene lugar en un futuro apocalíptico ambientado en un planeta desértico y cruel, en el que la escasez de alimento y combustible a conducido a una sociedad distópica en pleno deterioro, en la que los motociclistas dominan las carreteras.

Se trata de una obra con un apartado artístico revolucionario, que ha marcado todo un género. Su estética sobrecargada y su ambientación infernal están plagadas de personajes estafalarios y endemoniados, que parecieran estar sacados de una camiseta de algún grupo de heavy metal. Tanto el diseño de personajes como de escenarios son únicos. El artista y guionista Brendan MacArty es un dibujante de cómic de los años 80 cuya estética oscila entre el terror y el surrealismo. Partiendo de una base claramente influenciada por el



7. Cartel de la película *Mad Max Fury Road* (2015)

8. Boceto de Furiosa, Brendan McArty (1997)



9. Concept art del Caballero negro,  
10. Concept art de Nito,

estilo steampunk<sup>8</sup>, en el que se aprovecha de la anacronía visual que define a ese género, crea una serie de personajes recargados, estridentes, repletos de adornos innecesarios como piezas de metal con pinchos incorporados, máscaras, guitarras que disparan fuego y un sin fin de detalles de lo más bizarros.

Cualquiera que piense en el género apocalíptico le viene a la mente esta película, y sin duda es una de las obras que más ha condicionado mi trabajo. Creo que MacArty es uno de esos artistas que se dedican a crear tendencia con su propia interpretación visual de estos conceptos, en vez de adecuarse a un estilo e innovar en él, y eso es algo que me provoca una gran admiración por su trabajo.

### 3.2.2 Dark Souls

*Dark souls* es un videojuego de rol de acción japonés, lanzado por la desarrolladora From Software en 2011. El juego alcanzó el éxito gracias a su innovadora jugabilidad, su extremada pero justa dificultad y una mitología muy original con una historia seccionada, que da lugar a la interpretación y que ha arraigado enormemente dando lugar a otras dos secuelas con el mismo nombre, además de a una comunidad de fans muy activos, juegos de mesa, y cómics.

La trama tiene lugar en el mundo ficticio de *Lordran*, una tierra de fantasía medieval en plena decadencia en la que encarnamos al “no muerto elegido” el cual tendrá que hacer frente a cuatro deidades, o jefes finales para acabar con la era de los dioses y dar paso a la era del hombre.

Su apartado visual destaca por una revisión oscura y demoníaca del género de fantasía medieval, en el que los caballeros se asemejan más a zombies y cadáveres putrefactos enfundados en armaduras resquebrajadas, y los dragones están además acompañados de un sinfín de criaturas que oscilan entre el espanto y el asco, de lo más originales. El punto más destacable de su apartado visual es sin duda la creatividad que derrochan los diseñadores de personajes y escenarios con este variado repertorio de monstruos y soldados medievales, entre los que podemos encontrar, un demonio con un mazo gigante, un dragón con una boca en el estómago, un conjunto de esqueletos que forman una figura humana con una guadaña como mano derecha, una criatura ígnea medio mujer medio araña, unas sanguijuelas gigantes etc.

Sin duda *Dark Souls* es la obra que más me ha influenciado desde el momento que la conocí. Mi proyecto bebe mucho de este videojuego, tanto estética como conceptualmente. La premisa de un ser elegido que se enfrenta a cuatro deidades antiguas, es de la que partí al idear la historia del cómic. Cuando me decidí a convertirlo en un juego de rol de cartas, pensé que sería divertido poder controlar a una de esas deidades que tanto me había costado enfrentar en *Dark Souls*, y manipular todas esas criaturas que pueblan su



11. Ilustración de *El Señor de los Anillos* (1998)

12. Concept art de *Alien*, H.R. Giger (1978)

mundo. Además creo que esa historia seccionada y ese *lore* tan interesante fueron de gran inspiración para crear ese mundo ficticio en el que se basan mis personajes.

### 3.2.3 J.R.R. Tolkien

Después de citar a *Dark Souls* como uno de mis referentes más importantes, ¿Qué menos que nombrar al padre de la fantasía medieval por excelencia? Tolkien fue un escritor, poeta, filólogo, lingüista y profesor universitario británico, conocido principalmente por ser el autor de las novelas clásicas de *El hobbit*, *El Silmarillion*, *Los hijos de Húrin*, o *El Señor de los Anillos*, junto con un montón de escritos que forman un cuerpo conectado de cuentos, poemas, historias de ficción, idiomas inventados y ensayos literarios sobre un mundo imaginado llamado “Arda”, y más extensamente sobre uno de sus continentes, conocido como “La Tierra Media”.

Si bien escritores como William Morris, Robert E. Howard y E. R. Eddison precedieron a Tolkien en el género literario de fantasía con obras tan famosas e influyentes como las de *Conan el Bárbaro*, el gran éxito de *El hobbit* y *El Señor de los Anillos* cuando se publicaron en Estados Unidos condujo directamente al resurgimiento popular del género. El mundo de fantasía heroica que Tolkien crea en estas obras literarias ha sido de profunda inspiración para mí, no solo a la hora de realizar este trabajo, sino durante toda mi vida desde que leí los libros siendo niño. También esta revisión de la fantasía heroica que Tolkien ideó ha inspirado una enorme cantidad de relatos, películas, videojuegos, juegos de mesa, como el videojuego *Shadows of Mordor*, el cual lleva años ampliando enormemente esta mitología. Su desbordante imaginación a la hora de crear criaturas medievales, monstruos, magos y caballeros fue de una magnitud sin precedente y un punto de partida para todos los creativos del siglo XXI. Cabe destacar también el trabajo gráfico que John Howe y Alan Lee hicieron para ilustrar en estas novelas lo que Tolkien contaba. Sus ilustraciones aunque de una técnica desfasada en la industria del *concept art* hoy en día, son de gran inspiración. Sus formas detalladas y vigorosas y sus acuarelas y lápices poseen una cualidad casi etérea, como si dibujaran la propia magia de la fantástica creación de Tolkien.

### 3.2.4 H.R. Giger

Artista gráfico y escultor suizo conocido por sus aportaciones en la industria del cine y más concretamente en la saga de *Alien*. Giger alcanzó la fama diseñando la criatura y algunos escenarios de la película *Alien, el octavo pasajero*, de Ridley Scott. Giger utilizó mayormente el aerógrafo para crear imágenes surrealistas y paisajes de pesadilla, en los que destacan unas representaciones de cuerpos humanos mezclados con máquinas, descritas por él como “biomecanoides”. Estas imágenes contienen un alto grado de fetichis-



13. "La hora de las brujas", Alex Konstad (2016)

mo, a la vez que incorporan simbología sexual un tanto subliminal.

Su obra pictórica es, al igual que decía anteriormente de Brendan MacArty, una de esas obras que se dedican a crear tendencia en vez de a copiar lo ya existente. El imaginario que crea Giger a través de sus ilustraciones es de una originalidad sin parangón, con una capacidad de comunicación asombrosa. Creo que el punto más fuerte del arte de Giger radica en esa capacidad de transmitir un aura o un sentimiento de terror mezclado con la incertidumbre que se siente al no saber qué se está presenciando exactamente, y que invita al espectador a saber más sobre lo que se intenta transmitir.

Por esta actitud a la hora de crear, les profeso a estos dos artistas una profunda admiración, y a pesar de que yo ni me acerco aún a definir un imaginario tan original como el suyo, creo que es un modelo a seguir.

### 3.2.5 Alex Konstad

Alex Konstad es uno de mis artistas favoritos. Es un *concept artist* estadounidense que ha trabajado para multitud de grandes empresas como *Riot*, haciendo el diseño de personajes del juego *League of Legends*, o para *Hearthstone* y *Magic*, de los cuales he hablado antes, haciendo muchas de esas cartas de personajes.

Más que por su labor en esas empresas Alex Konstad tiene en su dossier una serie de ilustraciones en las que trabaja con una maestría impresionante lo que se denomina "*story telling*"<sup>9</sup>. Con cada una de estas pinturas Alex consigue contar una historia que da lugar a la interpretación y que captan la curiosidad del espectador con una eficacia que solo viéndolas se podría entender. A pesar de que no dejan de ser diseños de personaje, estas ilustraciones incluyen siempre elementos que hablan sobre él y sobre la historia donde este personaje se posiciona, y esa es una idea que bien aplicada, podría funcionar en las ilustraciones de un juego de cartas como este.

## 3.3 PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES.

Tras el análisis del marco teórico sobre el que he basado el proyecto, y el de referentes sobre los que me he apoyado para idearlo, en el siguiente apartado expongo las diferentes partes del proceso del trabajo práctico realizado, siguiendo el orden marcado por la metodología, desde el planteamiento de su historia hasta la maquetación del naipes.

9 Capacidad de una ilustración o de cualquier imagen para contar una historia con los elementos de los que dispone.

### 3.3.1 Conceptualización teórica

La tarea principal a realizar es la creación de los personajes principales de la historia y algunos secundarios. El proceso de creación de estos personajes parte de su contextualización dentro del mundo ficticio donde viven, por tanto era importante trasladar la historia que escribí a un formato compatible con este tipo de proyecto. De esta forma decidí convertir esas notas y guiones que tenía para el cómic, en un álbum ilustrado que de forma resumida, introdujera la historia del mundo ficticio donde tiene lugar el juego. Este álbum ilustrado está aún por terminar, pues está planteado como un *story board*<sup>10</sup> para una tráiler animado, inspirado en las animaciones que *Blizzard* utiliza para promocionar sus expansiones del juego *World of Warcraft*, en las que se combina pintura digital y animación. Si bien es una técnica compleja dada la calidad de las pinturas que deben ser animadas (aunque no disponen de tantos fotogramas por segundo como la animación corriente) creo que su capacidad para promocionar el producto y atraer al público es enorme y muy adecuada al sector, pues muchos jugadores son, como yo, aficionados o fans de los artistas encargados de realizar las ilustraciones, y por tanto del *concept art* en general.

Entonces, ¿Cuál es la historia? Como ya dije, la trama tiene lugar en un mundo post-apocalíptico en el que, en un futuro no muy lejano, un incidente provoca una hecatombe a nivel mundial enfrentando a muchas razas entre sí por el dominio de la tierra. Un grupo de hombres pertenecientes a una antigua secta de ritos satánicos y leyendas oscuras emprenden un viaje al rededor del mundo en busca de lo que se denomina “el punto cero”, un santuario en las profundidades de la tierra, donde se dice fue el primer lugar habitado por humanos. Esta expedición consigue llegar a su destino, y allí despiertan un mal que jamás debió ser despertado. En ese lugar se encontraban cuatro seres antiguos de naturaleza muy distinta, y opuestos entre sí que son los causantes del posterior apocalipsis, la muerte, los dioses inmortales, el cosmos y el caos. Estos personajes principales hacen referencia a los cuatro jinetes del apocalipsis y son cada uno un avatar de personaje. Además de ellos existía uno más, la primera de los mortales, que tras una ardua batalla consiguió confinar a estos seres en las profundidades del planeta, comenzando así la edad de los humanos.

En el presente, estos hombres consiguen liberar a los cuatro entes primigenios de su confinamiento, y estos abren la puerta a una infinidad de bestias y seres sobrehumanos que devastan la tierra a su paso, propagando epidemias y provocando desastres naturales. La motivación principal de estos seres será la de aniquilar a la raza vigente para convertirse en los dominantes. Más concretamente intentarán encontrar y acabar con Lisa, el personaje

---

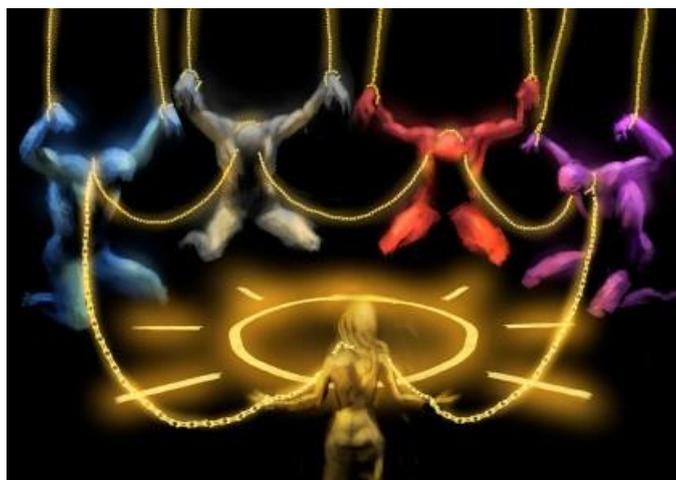
<sup>10</sup> Serie de viñetas que representan la acción y estructura que debe seguir una película, una serie televisiva o un anuncio.

principal de esta historia que es la descendiente principal de la primera de los mortales y su manifestación en la tierra. Esta situación es donde tienen lugar las batallas entre razas que se juegan en *Apeiron Cards War*.

A continuación expongo algunas diapositivas de dicho álbum-story que será terminado en un futuro de cara a la campaña de *crowdfunding*:



Y allí encontraron un mal desconocido que jamás debió ser despertado



Ella logró encerrar a sus cuatro adversarios a costa de correr la misma suerte, pero antes consiguió dejar a sus hijos en la tierra y empezó así la era de los hombres.



Aquellas antiguas escrituras que los aventureros seguían prometían a sus libertadores un poder capaz de cambiar el mundo



Y cuando lo consiguieron les fue otorgado justo lo que ansiaban. Los cuatro entes mataron a sus libertadores y poseyeron sus cuerpos

- 14. Diapositiva número 3 del álbum
- 15. Diapositiva número 5 del álbum
- 16. Diapositiva número 6 del álbum
- 17. Diapositiva número 7 del álbum

Seguidamente entraré a analizar el trabajo realizado con cada uno de los nueve personajes que he diseñado. Antes de ello creo necesario dejar clara la diferencia entre los personajes principales y los secundarios de los que hablaba anteriormente. Como ya he venido explicando, al iniciar una partida cada jugador escoge un mazo de cartas con unas características jugables y estéticas distintas. En cada uno de ellos hay un personaje que no está ahí para combatir, su función es la de ser la representación del jugador en el tablero, su avatar, teniendo un máximo de cuarenta puntos de salud los cuales nuestro adversario tendrá que llevar a cero atacando con nuestras bestias y conjuros para ganar la partida. Estos avatares de personaje son a los que me refiero cuando hablo de personajes principales, y aquellos personajes con los que atacamos al adversario o “bestias” son los personajes secundarios. La ilustración de los personajes principales, a pesar de que está también maquetada dentro de una carta, está más bien orientada a la ficha de personaje, en la que se expone su figura completa en formato vertical y en una posición en la que se aprecien bien todos sus detalles. En cambio las ilustraciones de los personajes secundarios están dirigidas exclusivamente a la confección del naipe, en la que no es necesario presentar la figura entera del personaje, sino más bien mostrar sus habilidades, en un formato horizontal.

Primero expondré la conceptualización teórica de cada uno de los personajes realizado, en la que hablo resumidamente de su historia, su pasado, su personalidad, su motivación, su ideología... Para empezar a definir su forma de pensar y de actuar. También añadiré el cuadro de correspondencias de cada uno en el que se empiezan a plantear las correlaciones entre la psique y el físico. En total he diseñado 7 avatares (o maestros de bestias) y 2 bestias:

**Lisa:** Es el personaje protagonista de la historia. Se llama Lisa Taylor, una mujer europea de treinta años de edad. Es una de los humanos que tras el desastre se vieron obligados a refugiarse en las profundidades de la Tierra. Nacida en Europa de padre americano y madre oriental, llego al mundo nueve meses después de que aconteciera el desastre por lo que ha pasado toda su vida escondida en las profundidades de la Tierra. Es la descendiente espiritual de la primera de los mortales que consiguió encerrar a los cuatro entes que ahora devastan el planeta, al igual que toda descendencia femenina en su familia. Cuando el desastre aconteció su madre descubrió su misterioso legado y ante el temor de la responsabilidad que se le venía encima decidió dar a luz a la que sería su sucesora después de su probable muerte. Tras el parto la madre desapareció a sabiendas de su destino para proteger a su familia. No hubo más noticias de ella hasta el día en el que se sitúa la historia en el que el legado de la familia pasa a Lisa, de lo que se deduce la muerte de su madre y su nuevo destino. Como cualquier humano que nunca conoció de los peligros que acechan fuera, se crió con un cierto escepticismo hacia la realidad existente y siempre quiso salir para buscar a su madre, pero la cobardía y la incertidumbre siempre fueron más fuertes que ella hasta el día de hoy.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Testaruda	+	F	alto	cabezota	influenciable	adolescente	17	asno	notable	amarillo	consistente	cemento
Valiente	+	F	medio	audaz	impresionable	heroe	30	león	grande	rojo	deslizante	piel
Poderosa	+	F	medio	energética	indefensa	atleta	30	elefante	circular	blanco	cálida	luz
Misteriosa	+	F	medio	especial	simplona	extranjero	30	pavo real	rara	granate	suave	tela

18. Cuadro de correspondencias de Lisa Taylor

**War:** es el ente rojo. Este personaje es uno de los cuatro seres ancestrales que fueron confinados en la tierra por la primera de los mortales y que ahora ha sido liberado. Nacido de los lagos de fuego del mismo infierno, representa en contraposición de los humanos, la muerte y la guerra. Su ansia de destrucción aumenta como una fuerza inagotable. Su único objetivo es propagar el fuego más allá de los confines del inframundo a todo el universo. Cada muerte que causa, cada alma arrancada violentamente y cada llanto de dolor avivan la llama que forja las armas de sus ejércitos demoníacos.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Sanguinario	-	M	alto	cruel	pacífico	bestia	25	lobo	afilada	rojo	afilado	hierro
Superior	+	M	medio	sobrecapacitado	inferior	dios	40	fósil	enorme	rojo	hetéreo	luz
Destruyivo	-	M	medio	violento	constructivo	bomba nuclear	90	rinoceronte	contundente	negro	áspero	roca
Poderoso	-	M	medio	fuerte	débil	superhéroe	30	toro	corpulento	rojo	caliente	fuego

19. Cuadro de correspondencias de War

**Kosm:** es el ente azul. Este personaje es el segundo de los cuatro seres ancestrales. Se trata de una entidad cósmica, una de las primeras individualidades de la existencia casi tan antigua como el tiempo. Un alien del tamaño de varias galaxias y apariencia cambiante que surge con el Big Bang, cuya motivación es la expansión del universo. Es un ser que viajaba entre galaxias empujando los límites del cosmos mucho antes de la aparición del resto de entes primigenios. Es capaz de crear vida y se sabe que toda la materia existente tiene su origen en ella. Representa el infinito y su propósito es la expansión de su propia individualidad. Irónicamente su tarea para con el equilibrio de la existencia es la creación de infinitas individualidades y no es capaz de soportar la idea de que la vida que crea se desvincule de su ser. Como una madre posesiva y egocéntrica tratará de conseguir el liderazgo entre los cuatro entes acabando con la primera de los mortales y una vez lo consiga reunirá toda la materia que ha creado en su propio ser eliminando toda consciencia ajena a ella.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Inteligente	-	F	alto	omnipotente	inconsciente	dios	90	humano	colosal	blanco	frio	aire
Egocéntrico	-	M	alto	narcisista	humilde	niño	3	ZORRO	alargada	negro	pesada	pegamento
Posesivo	-	F	alto	acaparador	independiente	madre	45	mono	curva	azul	deslizante	plástico
Depredador	-	FM	medio	instintivo	concienciado	animal	20	león	afilado	rojo	cortante	metal

20. Cuadro de correspondencias de Kosm

**Chaos:** es el ente violeta. Este personaje es el tercero de los cuatro seres ancestrales. Es una entidad súper sensorial e inmaterial. En la tierra se manifiesta, o más bien es percibida como algo similar a una figura humana distorsionada. Nace en consecuencia a la vida humana y en contraposición representa el hambre, la muerte y en definitiva el caos. Una forma de existencia alternativa, espiritual y extraterrestre cuyo medio de desarrollo vital es el miedo humano. Así como el ente Kosm creó la materia, este ente es el responsable del lado oscuro del alma. Su objetivo a diferencia del ente rojo, no es el de matar al resto de formas de vida, pues sin ellas no existiría, su objetivo es doblegar a todo ser viviente a su voluntad convirtiéndolos en parte de su ejército de almas negras. Todo ser humano que ve a través de sus ojos pierde el control de su espíritu y su cuerpo, mutando en una especie de alienígena amorfo condenado a vagar como alma en pena alimentando a su captor durante toda la eternidad.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Caótico	-	FM	alto	desorden	orden	universo	¿?	humano	enrevesada	negro	frio	polvo galáctico
Temible	-	FM	alto	aterrador	simpático	muerte	50	araña venenosa	sobrecargada	negro	rugosa	madera
Lúcido	-	FM	alto	inteligente	ignorante	demente	50	primate	abarro-tada	violeta	gomosa	fluidos
Incomprensible	-	FM	alto	extraño	común	alien	¿?	pulpo	inma-terial	un color nuevo	un tacto nuevo	ninguno

21. Cuadro de correspondencias de Chaos

**Eyón:** es el ente blanco. Este personaje es el último de los cuatro seres ancestrales. Es una entidad inmaterial que al igual que el ente Chaos, nace como consecuencia de la vida humana, es la manifestación de la divinidad y representa la perfección del hombre. Este ente es el responsable del lado luminoso del alma y de la misma forma que Chaos no pretende matar a la humanidad, pues sin ellos tampoco existiría sino “purificarlos” y eliminar de sus espíritus todo reducto de oscuridad, convirtiéndolos así en parte de su ejército. A pesar de ser la contraposición natural del ente oscuro Chaos, no es muy diferente de él, su objetivo es la esclavitud del resto de formas de vida en pos de su supremacía. Este es el único ser con el que la humanidad tuvo contacto hace miles de años, pero aquellas historias cayeron poco a poco en el olvido y se convirtieron en mito, hasta el día de hoy. Es conocido entre los humanos por muchos nombres y es percibido de muchas formas, y ninguna

de esas visiones es incorrecta, pero el nombre más apropiado sería “Eyón” que significa “dios de dioses”.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Sabio	+	M	alto	Omnipotente	ingenuo	maestro	100	mono	arrugada	gris	sucia	arena
Puro	+		medio	bien intencionado	cruel	niño	5	perro	pulida	blanco	suave	agua
Poderoso	+	M	alto	fuerte	débil	guerrero	30	toro	grande	rojo	rocoso	fuego
Superior	+	M	alto	perfeccionado	inferior	dios		elefante	enrme	blanco	hetérea	luz

22. Cuadro de correspondencias de Eyón

Joe. Es un hombre de 74 años nacido en Siria de padres europeos. Vivió gran parte de su niñez y adolescencia huyendo de las constantes guerras. Recién embarazada su madre dejó Europa para prestar ayuda a los refugiados Sirios acabó secuestrada en una cárcel rebelde. Después de dar a luz fue asesinada. La falta de la infancia que debió vivir en Europa y los traumas que tuvo que soportar hicieron crecer en él un gran odio hacia su madre y sobre todo hacia todo sirio u oriental en general. Consiguió volver a Europa y se alistó en el ejército, después de cuarenta años se convertiría en un alto cargo militar, pero siempre vio reprimidas sus ganas de venganza, hasta el día en que el incidente le concedió su oportunidad. Ahora es un líder de uno de los grupos de malhechores que tras el apocalipsis se agruparon y se separaron del resto de refugiados de las profundidades. La mayoría de estos grupos se formaron entorno a grandes potencias militares o a gente de renombre del ejército de cada país, que tras lo ocurrido se convirtieron en los únicos poseedores de armamento y por tanto la única posibilidad de defensa de la humanidad, pero lejos de emplearla para combatir a los invasores o proteger al resto de personas, las utilizan para dominarlos y mantener un estado de dependencia obligatoria.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Autoritario	-	M	alto	dominante	borrego	dictador	74	humano	firme	rojo	duro	roca
Vengativo	-	M	medio	rencoroso	benevolente	batman	40	zorro	retorcida	amarillo	áspera	lija
Extravagante	-	M	alto	excesivo	discreto	jefe indio	30	pavo real	abarro-tada	llamativo	variado	tela
Sádico	-	M	medio	cruel	bondadoso	director de cine gore	25	hiena	afilada	rojo	cortante	metal

23. Cuadro de correspondencias de Leader joe.

Sir Fiodor. Este personaje era antaño un hombre que vivió en el siglo XVIII, un conde británico bastante famoso en su época que vivió al margen de toda esta historia. Tras el suceso el planeta tierra fue invadido de toda clase de seres antiguos y de fuerzas desconocidas que devastaron la tierra a su paso, contaminaron con su sola presencia todas las leyes terrestres. Un ejército del ente rojo conocido como War, los protectores del mar estigio, encargados de velar por las almas en pena de los muertos que acabaron en el infierno se

dice desprendían un vapor negruzco que se expandía como el cólera y cuyos efectos en la tierra además de la putrefacción, eran la reanimación de los cuerpos sin vida que durante cientos de años la humanidad lleva enterrando. Este personaje fue el primero en sufrir tales efectos. En vida disfrutó de sus riquezas y su fama y se jactó de su posición influenciadora para vivir a todo tren al margen de dilemas morales y aprovechándose de los demás. Ahora de vuelta a la vida conserva su consciencia y sus recuerdos, se despierta en mitad del actual infierno y más adelante encuentra a la única descendiente de su familia que seguía con vida, para después verla morir a manos de uno de los demonios invasores. Solo y confuso ante el infernal panorama actual, Fiodor se toma lo ocurrido como un castigo divino por sus pecados en vida, y buscará el perdón de Dios prestando ayuda a la humanidad con sus ejércitos de muertos vivientes.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Anticuadao	+	M	alto	retrógrado	moderno	anciano	300	elefante	arrugada	gris	áspera	polvo
Inmoral	-	M	bajo	desaprensivo	honesto	pecador	25	hombre	estirada	negro	pegajoso	moco
Arrepentido	+	M	alto	enmendado	cabezota	viejo	90	pavo real	plana	verde	liso	plastilina
Corrompido	-	M	medio	traumatizado	inperturbable	zombie	90	hiena	putrefacta	verde	vizcosa	carne

24. Cuadro de correspondencias de Sir Fiodor

**Raguel:** Este personaje es el general de la guardia celestial que sigue al ente Eyón. Su misión es la de dirigir las tropas más poderosas de seres celestiales y de hacer cumplir la voluntad de su líder. Es un ángel de siglos de edad, criado desde pequeño para la guerra. Su principal motivación es el cumplimiento de su deber, no tiene familia ni nada a lo que aferrarse, es solo un sirviente y lo será por el resto de la eternidad.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Leal	+		alto	fiel	traicionero	sirviente	40	perro	cuadrada	blanco	limpia	aire
Valiente	+	M	alto	fuerte	cobarde	soldado	30	leon	grande	rojo	rocosa	roca
Serio	+		medio	decidido	bromista	policia	30	águila	hermética	negro	liso	hierro
Portentoso	+	M	medio	extravagante	sencillo	ángel	100	aguila imperial	lujosa	amarillo	duro	calambre

25. Cuadro de correspondencias de Raguel

**Coco:** Este personaje nació como un simple mono antes de que ocurriera el desastre, pero cuando los cuatro entes devastaron y contaminaron la tierra, mutó al igual que el resto de formas de vida que fueron atacadas por estos, aumentando de tamaño considerablemente y deformándose físicamente. Nació entre animales de circo y se crió como tal, fue amaestrado y tratado de forma negligente por sus dueños, por lo que desarrolló un gran resentimiento hacia los humanos. Se le separó de su madre al nacer y fue obligado a pelear por su comida con los demás animales del circo.

Desarrolló una gran inteligencia además de una gran fuerza física gracias a ese tipo de vida, hasta que el día del ataque se convirtió en un monstruo y escapó de su celda junto con el resto de animales. Durante el resto de su vida aprendió a sobrevivir solo en la superficie cazando a otros animales, ahora desconfía de todo lo que se mueve, se ha vuelto un ser agresivo, intrépido e inseguro, hasta que Lisa Taylor lo encuentra nada más emprender su viaje. Bajo el control que le otorgan los poderes de Lisa, es un animal dócil, sosegado y obediente. Más adelante establecen una conexión muy fuerte entre los dos, el mono accede a seguir y proteger a su señora y esta le concede el nombre de Coco.

EXPRESIÓN	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Desconfiado	-	M	alto	precavido	ingenuo	niño	2	gato	alargada	rosa	fria	hielo
Agresivo	-	M	medio	depredador	indefenso	monstruo	30	leon	grande	rojo	puntiaguda	garra
Inteligente	+		medio	superdotado	estúpido	mono	10	mono	humana	amarillo	contundente	carne
Traumado	-		alto	afectado	sano	enfermo	70	mono	deforme	gris	abarrotaada	ceniza

26. Cuadro comparativo de Coco

### 3.3.2 Análisis de referentes y producción

En este apartado me referiré a las dos últimas fases de la metodología conjuntamente. Expondré el proceso de elaboración desde el análisis de referentes hasta la ilustración final pasando por la fase de abocetaje. Para ellos me centraré en cada personaje por separado, pues es la mejor forma de analizar los puntos a favor y los errores de cada diseño, para más tarde hacer una revisión conjunta en el capítulo de conclusiones.

#### 3.3.2.1 Lisa Taylor

Dadas las adjetivaciones psicológicas planteadas en el cuadro de correspondencias, los referentes más apropiados de los que partir me parece que son estos tres:



27. Fotograma de Ellie del videojuego *The Last of Us*



28. Fotograma de Mérida de la película *Brave*



29. Fotograma de Amélie de la película homónima

Ellie es uno de los dos protagonistas del videojuego *The last of us*, una aventura post-apocalíptica repleta de zombis en la que esta niña intenta sobrevivir. Ella es una niña testaruda, valiente, independiente y luchadora, toda una superviviente. Los rasgos que creo transmiten esto son: ropa desgastada, apariencia de persona sin techo, expresión seria y sensata, pose firme.

Mérida es la protagonista de la película *Brave*, de Disney Pixar. Es una jovencita muy vivaracha, valiente y aventurera, la cual se siente muy incomprendida por su familia, al igual que mi personaje. Los rasgos que lo expresan son: Pelo alborotado de color rojo intenso, pose erguida

Amélie es la protagonista de la película homónima. Es una joven rara, especial y misteriosa. Los rasgos que saco de ella son: peinado original, mirada penetrante y misteriosa.

Tras el análisis de referentes saco en conclusión que mi personaje partirá de estas descripciones: Complexión delgada pero saludable, pose firme que resalte su fuerza a pesar de ser solo una humana, colores llamativos (pelo y ropa) pero apariencia sucia y desgastada, expresión misteriosa.



30. Bocetos de Lisa

Seguidamente en la fase de abocetaje. Con estas cuatro aproximaciones voy experimentando con distintas apariencias físicas, y distintas características en la ropa o la pose, señalando con anotaciones, los detalles que quiero conservar y los puntos que creo debería desechar. En el primer boceto parecía demasiado una niña, la gorra le tapaba la cara y eso no es adecuado en un protagonista, sin embargo detalles como las protecciones en los brazos y piernas, la ropa rota y de distintas tallas y el exceso de equipaje, son atributos que me parecen bastante acertados ya que hablan mucho del personaje. En los siguientes bocetos incorporo ideas como el mostrarla acompañada de animales que la protegen, pues este personaje tiene el poder de controlar a los animales que no han mutado lo suficiente. Además le añado un arma casera, y ropa de marcas conocidas, que le da un toque de credibilidad muy definitorio.

Poniendo en conjunto todos los puntos fuertes de los bocetos desarrollados, realizo esta ilustración final:



31. Ilustración final de Lisa



32. Ficha de personaje de Lisa Taylor

### 3.3.2.2 War

Tras las adjetivaciones deducidas en el cuadro de correspondencias los referentes que me inspiran este personaje son:



33. Ilustración de El Barlog, *El Señor de los Anillos*, Alan Lee (1998)



34. Ilustración del dios hindú Ganesha

El Barlog es una criatura antigua del mundo de *El señor de los Anillos*. Es una bestia violenta y poderosa, muy temida por todos. Su expresión de rabia, su figura híbrida entre humano y bestia y rodeada de fuego son rasgos que inspiran mi personaje.

Ganesha, es uno de los dioses hindúes más poderosos. De él tomo su aura de superioridad y su imponente dada por rasgos como la combinación de partes humanas y animales, el exceso de adornos y de extremidades.

Tras este análisis concluyo que el personaje partirá de estos rasgos: Forma híbrida entre humano, dios y bestia, complexión mesomórfica, pose intimidante y amenazadora, que resalte su superioridad física, colores rojos, elementos que recuerden al fuego, formas afiladas, expresión demoníaca (consciencia humana, instinto de bestia despiadada, superioridad intelectual de una divinidad)



35. Bocetos de War

Los dos primeros bocetos, de izquierda a derecha, parecían respectivamente uno demasiado humano, y el otro demasiado bestia. He conservado detalles como la piel llena de púas o los adornos estrafalarios en la armadura llenos de cadenas y de pinchos pues creo que le dan un aspecto de guerrero a la par que de deidad. En los últimos bocetos experimenté añadiendo varias

extremidades de más Creo que los cuatro brazos eran bastante adecuados, sin embargo las cuatro piernas le quedaban antinaturales.

Como consecuencia realicé esta ilustración final:



36. Ilustración final de War



37. Ficha de personaje de War

### 3.3.2.3 Kosm

Tras las asociaciones planteadas en el cuadro de correspondencias, los referentes que me sugieren dichas asociaciones son:



38. Fotograma de la película *Alien*. *Eloctavo pasajero*



39. Fotograma de "La otra Madre" de la película *Los Mundos de Coraline*

Alien es una forma de vida extraterrestre, que infunde el miedo en todas las películas de la saga. Es una bestia muy agresiva, e inteligente, un depredador innato con unas capacidades físicas y cognitivas muy superiores a las humanas. Él es mi principal inspiración para este personaje. De él cojo rasgos como su anatomía humana perfeccionada (exoesqueleto, triples articulaciones, partes de un material resistente), su figura enrevesada y fraccionada, y su pose intimidante y amenazadora.

“La otra madre” es la criatura que engaña e intenta matar a Coraline en la película *Los Mundos de Coraline*. Es una criatura astuta y posesiva que engaña a Coraline adoptando la imagen de su verdadera madre, la cual empieza a desvanecerse cuando se queda sin fuerzas, dejando ver su verdadero aspecto. Esta criatura intenta suplantar el papel de su madre para alimentarse de su alma. Es también una gran inspiración para este personaje, y de su apariencia recojo sus rasgos alargados y afilados, su aura de feminidad, y la sensación de valle inquietante<sup>11</sup> que producen los botones que tiene por ojos.

Tras el análisis de referentes saco en conclusión que mi personaje partirá de estas descripciones: Complexión delgada, forma alargada y curva, sensación femenina, rasgos alienígenas y fantásticos combinados con rasgos humanos, expresión de superioridad, pose relajada, colores pálidos y neutrales.



40. Bocetos de Kosm

El primer boceto que realicé (el que se encuentra a la izquierda) fue demasiado enrevesado, su apariencia es tétrica y amenazadora, pero se asemeja más a un insecto que a un humano, y entre sus rasgos psíquicos figuran muchos que son muy propios de los humanos. Los siguientes bocetos se asemejan más a lo que quería conseguir, un humano mejorado, con rasgos extraños y pose amenazadora que recuerde a una mujer. Probé añadiendo púas, garras, alteraciones en la anatomía como las tres articulaciones en la pierna, además de utilizar líneas curvas y añadirle pechos.

Tras poner en conjunto todas esas características saco esta ilustración como solución:

<sup>11</sup> Sensación de inquietud o falta de familiaridad, ante algo que resulta casi humano pero no del todo



41. Ilustración final de Kosm



42. Ficha de personaje de Kosm

### 3.2.2.4 .Chaos

A pesar de que en este caso las adjetivaciones resultantes puedan ser más confusas debido a lo abstracto del concepto, tengo claros mis referentes.

43. Fotograma de "La Bestia", *Más allá del jardín*

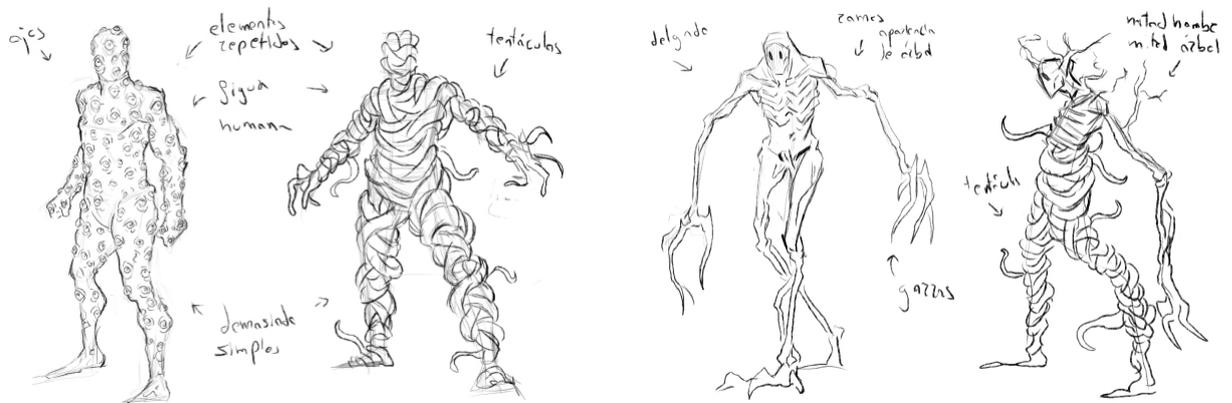
44. Ilustración de Azathoth

"La Bestia" es el personaje antagonista de la serie animada *Más allá del jardín*. Una criatura cuya figura apenas es vista un par de segundos en el último episodio. Es un ser inteligente que engaña a los personajes de la historia para que hagan lo que quiere. En una segunda lectura, este personaje representa un concepto abstracto, el miedo a lo desconocido, que paraliza a todos los personajes de la historia. Es un ser malvado, de apariencia confusa que recuerda a la humana pero sin serlo. Este concepto es el que inspira mi personaje, su figura retorcida pero que recuerda a la humana y sus ojos luminosos y penetrantes son los rasgos de los que me sirvo para mi personaje.

Azathoth es uno de los dioses más poderosos del universo literario de

terror creado por Howard Philip Lovecraft. Es un ser muy poderoso, supra-humano, caótico y destructivo. Su sola visión trastorna a los personajes de los relatos volviéndoles locos. Sus rasgos físicos ilustran muy bien el caos que representa. Su aspecto desordenado abarrotado de elementos como los tentáculos y los ojos, y su estructura sin un sentido aparente son de gran inspiración en este personaje.

Tras el análisis de referentes saco en conclusión que mi personaje partirá de estas descripciones: figura que recuerda a la humana, pero distinto, se compone de elementos repetidos y desordenados que se expanden por todo su perfil, pose amenazante y colores pálidos y neutrales.



45. Bocetos de Chaos

En la fase de abocetaje comencé con dos figuras humanas compuestas de un mismo elemento repetido constantemente, ojos y tentáculos describiendo una figura demasiado humana para un dios. La pose no es nada amenazadora aunque sí que causan cierta repulsión. En los siguientes bocetos juego con una figura delgada y más monstruosa y enrevesada, en la que sus extremidades se retuercen asemejándose a ramas de árbol.

Con todos esos detalles confecciono esta ilustración final.



46. Ilustración final de Chaos



47. Ficha de personaje de Chaos.

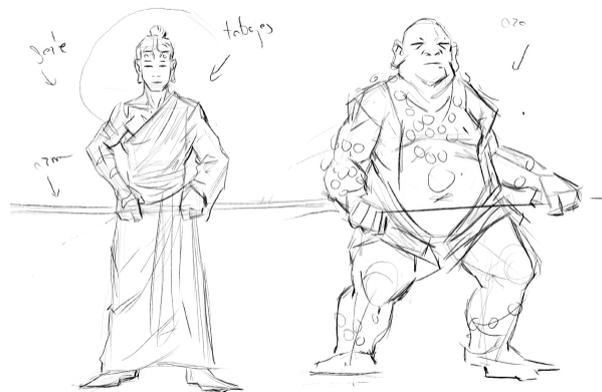
### 3.2.2.5. Eyón

En este caso la búsqueda de referentes fue algo distinta al resto. Quería para este personaje utilizar la apariencia de algún dios conocido, y modificarla. Sobre todo tomé como referencia a los dioses hindúes, por sus ropajes recargados y su apariencia fantástica.



48. Estatua de Buda

Buda fue un asceta y sabio en cuyas enseñanzas se fundó el hinduismo. Creo que este dios es bastante apropiado para un personaje que representa la perfección humana y la sabiduría. Su gran tamaño, su expresión serena y sensata me inspiraron este personaje. En los bocetos intento añadirle a este dios una sensación de supremacía, con una pose intimidante y algo que simbolice su poder, lo cual no tiene en las imágenes de él a las que estamos acostumbrados, en las que se le ve riendo y jocoso.



49. Bocetos de Eyón

En estos bocetos intento reproducir y estilizar la dos imágenes de Buda más popularizadas, añadiéndoles algún elemento que le aporte ese aspecto de dios poderoso e intimidante. Aumentando su musculatura y su tamaño, añadiéndole un arma, cubriéndolo de adornos y monedas de oro y añadiéndole tatuajes misteriosos creo que consigo darle ese aspecto.

Con todo esto realizo la siguiente ilustración. Sin duda pienso que la imagen de Buda de complexión endomorfa le otorga un aspecto más intimidante.



50. Ilustración final de Eyón



51. Ficha de personaje de Eyón

### 3.2.2.6 Leader Joe

Después de analizar el cuadro de correspondencias de este personaje, me vienen a la mente estos dos referentes:

52. Fotograma de Inmortal Joe. de la película *Mad Max Fury Road*

53. Fotografía de Francisco Franco

Inmortal Joe es el personaje antagonista de la película *Mad Max Fury Road*. Es el jefe de la sociedad distópica en la que se desarrolla la película, y se trata de un hombre autoritario y cruel que mantiene a todo su pueblo en la más mísera pobreza, privándoles de los dos recursos más necesarios en la trama, el agua y el combustible. Entre los rasgos que me inspiran de él se encuentran su vestimenta extravagante y recargada de complementos innecesarios, su apariencia insalubre con el tono de piel pálido y su obesidad claramente notoria y su pose desafiante a pesar de su clara incapacidad física, además de su nombre, el cual conservo en mi personaje como guiño a la película.

Francisco Franco fue un dictador español. Fue una persona autoritaria y muy carismática. De su apariencia extraigo su sensación de autoridad a pesar de su avanzada edad, su vestimenta de militar, y su aspecto viejo y marchito.

Tras el análisis de referentes saco en conclusión que mi personaje partirá de estas descripciones: apariencia desgastada, cansada y anciana, pose firme y autoritaria a pesar de su avanzada edad, ropa desgastada con elementos decorativos, llamativos y algo innecesarios que resaltan su autoridad, estilo *steampunk*.



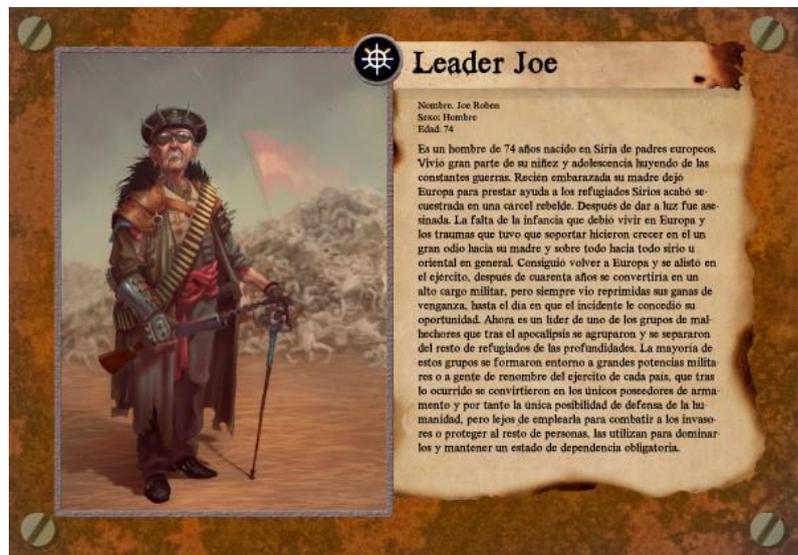
54. Bocetos de Leader Joe

En la fase de abocetaje empecé investigando con distintas posibilidades de vestimenta y de complexión. Me pareció buena idea hacerlo basto y orondo como inmortal Joe, pero me parece que es mejor idea hacerlo delgado, viejo y débil. Su vestimenta recargada de pinchos, capas y elementos innecesarios que recuerdan al estilo *steampunk* se combinan con el uniforme de general, lleno de medallas y demás complementos.

Finalmente, y decantándome más por el segundo boceto realizo esta ilustración final:



55. Ilustración final de Leader Joe



56. Ficha de personaje de Leader Joe

### 3.2.2.7. Sir Fiodor

Este es un personaje complicado, su enrevesada historia lo hacen bastante distinto del resto. Los referentes en los que me inspiro son:



57. Fotograma del Rey Perjuro, *El Señor de los Anillos*



58. Fotograma de Gherman, *Bloodborne*

El Rey Perjuro es un personaje que aparece en las películas de *El Señor de los Anillos*. Es un antiguo rey de la raza de los hombres que fue deshonrado por traicionar a sus compañeros con una maldición que le hace permanecer como muerto viviente. Solo prestando ayuda al protagonista consigue redimir sus pecados. De él extraigo su apariencia de cadáver descompuesto y su expresión de rabia y arrepentimiento.

Gherman es el enemigo final del videojuego de terror *Bloodborne*. Se trata de un antiguo asesino de bestias que fue condenado por los dioses por su curiosidad, cumpliendo condena en la realidad alternativa llamada el "sueño del cazador". De él me quedo con su aspecto de viejo decaído pero intimidante y su expresión de arrepentimiento, además de su vestimenta de terror victoriana.

Partiendo del análisis de referentes puedo deducir que mi personaje tendrá las siguientes descripciones: complexión delgada, edad avanzada, apariencia putrefacta y descompuesta, ropa de época desgastada y vieja, expresión de arrepentimiento, pose firme pero vulnerable.



59. Bocetos de Sir Fiodor

Sobre todo en el segundo boceto, parece estar demasiado entero para ser un humano en descomposición, su ropa y su pose no me parecían lo suficientemente arruinadas, pero me pareció buena idea conservar detalles como una calavera y un par de huesos debajo de unos ropajes extravagantes y deshilachados. El último boceto me parece el más acertado, pues mezcla ambas

cosas en la proporción adecuada para que parezca un conde victoriano a la vez que un zombi. Además su pose de vulnerabilidad y de dolor me inspiraron lo que desarrollé en la ilustración final.

Poniendo estos bocetos en común realicé esta ilustración, en la que creo que he trabajado mejor el *storytelling* que comentaba anteriormente:



60. Ilustración final de Sir Fiodor



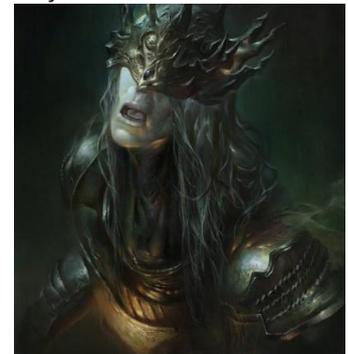
61. Ficha de personaje de Sir Fiodor

### 3.2.2.8. Raguel

Los referentes que me inspiraron este personaje son:



62. Ilustración de los siete arcángeles  
[www.cienciacosmica.net](http://www.cienciacosmica.net)



63. Fotograma de Lorian el Principe Envejecido, *Dark Souls*

Los siete arcángeles son una de las huestes de ángeles que protegían a los dioses según el Cristianismo. Entre sus tareas y títulos están, el mensajero celestial, el jefe del ejército celestial, el protector de los viajeros, el encargado de la justicia... Estos arcángeles son de bastante inspiración para este personaje, su apariencia celestial con sus alas y sus ropajes hondeando al viento es lo que tomo de referencia.

Lorian, es uno de los enemigos finales del videojuego *Dark Souls*. Se trata de un príncipe que junto a su hermano, guarda las puertas de un castillo desde que su padre les dejó hace mucho tiempo. Es un personaje leal que cumple con su deber sin rechistar incluso durante décadas, por eso el apodo

de Príncipe Envejecido. De él extraigo su aspecto de caballero, fuerte y poderoso, y el detalle de su corona que le tapa la vista simbolizando la ceguera ante el deber.

Poniendo este análisis en común podría decir que mi personaje parte de estas descripciones: complexión mesomórfica, fuerte a pesar de su avanzada edad, ropajes celestiales o eclesiásticos combinados con armadura de caballero, expresión de orgullo y seriedad, colores claros y puros.



64. Bocetos de Raguel

Ambos bocetos son parecidos, intento buscar en ellos la combinación entre ángel y guerrero de la que he hablado antes. El primer boceto me parece bastante acertado, pero demasiado femenino, al segundo le añadí un arma pesada y una complexión musculosa, lo cual creo más acertado.

Poniendo ambos bocetos en común saco esta ilustración final:



65. Ilustración final de Raguel

### 3.2.2.9. Coco

Los referentes que inspiraron este personaje son:



66. Fotograma de Trico, *The Last Guardian*



67. Fotograma de Quasimodo, *El jorobado de Notre Dame*

Trico es un animal fantástico coprotagonista del videojuego *The Last Guardian*. Es un animal salvaje que fue torturado hace mucho tiempo por una tribu indígena interesada en los extraños poderes del animal. Es un ser desconfiado y muy peligroso, pero también es muy tierno y bienintencionado. De él cojo su enorme tamaño, su piel y pelaje grisáceos y su pose portentosa y amenazadora.

Quasimodo es el protagonista de la película de Disney *El jorobado de Notre Dame*. Es un campanero deforme que se enamora de una bella gitana. Es tratado como basura por su aspecto y se ve obligado a defenderse de los demás humanos. Su apariencia deforme con sus protuberancias y su aspecto enfermo.

Tras este análisis saco en conclusión que mi personaje partirá de estas descripciones: Complejión ectomorfa que ponga en evidencia su situación desnutrida, aspecto enfermizo y deforme, colores pálidos, pose vulnerable pero intimidante.



68. Bocetos de Coco

En estos bocetos indago distintos elementos que pudieran indicar enfermedad en el aspecto de mi personaje. Las malformaciones, la falta de pelo o el pelo en mechones, la delgadez, la falta de un ojo y los dientes y garras afiladas son detalles que considero bastante apropiados para este animal. Sin embargo en vez de un gorila como en el primer boceto creo más conveniente utilizar otro tipo de mono como el capuchino que sorprenda más al verlo en gran tamaño.

Finalmente realizo esta ilustración:



69. Ilustración final de Coco



### 3.3.4 Confección de las cartas.

Una vez finalizado el trabajo de *concept art* y como colofón, me propuse realizar las cartas e imprimirlas de cara a la campaña de *crowdfunding*. La idea era realizar un diseño para el anverso, donde aparecerían junto a la ilustración el “texto de ambientación” y algunas características jugables de la misma como su salud o el símbolo que identifica su mazo. También se haría un diseño común para el reverso con alguna ilustración que resumiera el aura tétrica y sucia que caracteriza al juego.

Para el anverso opté por un diseño sencillo con cuatro cuadros de texto, los cuales son en realidad trozos de papel quemado. En ellos figuran el nombre del personaje, el tipo de carta, su texto de ambientación y su salud. De fondo una textura de metal oxidado a la que he alterado el color para adecuarse a la estética de cada mazo.

En la ilustración del reverso figuran cinco cráneos de ave enmarcados en un círculo de invocación, y dispuestos de tal forma que insinúan la forma de la estrella de cinco puntas invertida. El cráneo de ave es un símbolo bastante recurrente en la historia del cómic, y cada cráneo de los que ahí figuran representa uno de los entes primigenios. Como he dicho antes, cada uno de estos entes tiene un símbolo o señal de invocación que lo representa, y estos símbolos se empiezan dibujando por un círculo, de ahí que figure en el reverso dicho círculo de invocación pintado del color respectivo de cada mazo. Esto podría parecer un error, pues a diferencia de los naipes tradicionales, los reversos de estos están ofreciendo información al adversario, pero no es un problema, pues en esta clase de juegos esa información es irrelevante para ganar la partida, y se suele conocer nada más empezar a jugar monstruos.



70. Anverso de la carta de Lisa

71. Reverso de la carta de Lisa

## 4. CONCLUSIONES

Viendo todo el trabajo en retrospectiva y releendo ahora esta memoria me doy cuenta de que este proyecto ha sido más fructífero para mí que cualquier otro que haya realizado antes. Creo que abordar toda una empresa por mí mismo, esforzándome no solo por hacerlo, sino por hacerlo bien, me ha hecho crecer como profesional. Antes de este proyecto abordaba mis diseños de personajes desde cero dibujando en una libreta a ver lo que salía, pero gracias a él me he obligado a hacer un acopio de todos los conocimientos y competencias adquiridos en la carrera, para con ellos confeccionar una metodología coherente y de peso teórico, con la cual he conseguido sistematizar y depurar mi método de trabajo de cara a mis futuros proyectos. Creo que esta experiencia me ha ayudado a ser más profesional con lo que hago, por no hablar de lo que he mejorado técnicamente. Ya antes de este proyecto era aficionado al *concept art* y había pintado con tableta gráfica, pero meterme de lleno en ese mundo, me ha hecho ponerme en la piel del diseñador de personajes, y me ha ayudado a forzar mis habilidades más allá de mis límites, para conseguir esos resultados y poder estar a la altura del mercado actual. El uso que hago ahora del color y la luz en pintura digital, nada tiene que ver con el que hacía en el curso anterior, y estoy seguro que con mi nuevo estándar de trabajo conseguiré mejorar exponencialmente con el tiempo.

En cuanto al trabajo realizado he de admitir que estoy satisfecho, creo que he cumplido con la calidad y la cantidad de trabajo que me propuse cuando escribí los objetivos, y a pesar de que no tengo la maestría de los ilustradores de Blizzard o Magic, creo que este proyecto, tanto por su planteamiento conceptual y estético innovador, como por el nivel de las ilustraciones, puede competir en esta industria. Además, la entidad visual de la empresa que he empezado a definir con la maquetación de las cartas, es bastante original en esta industria, y creo que será un gran reclamo publicitario. De hecho he recibido bastante *feedback* en internet y de amigos, los cuales se han interesado por los personajes (sobre todo por Lisa) y me han preguntado si tengo intención de seguir desarrollando el juego para sacarlo a la venta (y por supuesto que lo intentaré), así que no podría estar más satisfecho en ese sentido.

Si tuviera que señalar una debilidad del método empleado, diría que, como y dije en el apartado de metodología, es demasiado laborioso para la industria a la que se dirige. Dada la cantidad de personajes y la rapidez con la que se producen en esta clase de proyectos, no creo que esta metodología fuera aceptada por ningún director de arte de Blizzard. En esa clase de empresas no hay tiempo para desarrollar un cuadro de correspondencias o analizar referentes. Aun así, creo que trabajar sobre una base teórica como esta es fundamental, y apremio la calidad antes que la cantidad. Creo que

con el tiempo conseguiré interiorizar cada vez más esta metodología, reduciendo el tiempo de producción para que el proyecto sea viable sin tener que pedir ayuda

## 5. BIBLIOGRAFÍA

ARTSTATION, Artstation aplicación, [Última consulta: 2017-07-19] Disponible en: <<https://www.artstation.com/>>

Bautista Peiro, J .et al. (2007). *H. R. Giger, Escultura y diseño*. Valencia: Editorial de la UPV

BLIZZARD ENTERTAINMENT, El arte de Blizzard, [Última consulta: 2017-05-20] Disponible en: <<http://us.blizzard.com/es-mx/community/conceptart/>>

Bresman, J. (1999). *The art of Stars War, Episode I: The Phantom Menace*. New York: The Ballantine Publishing Group.

Carpenter, N. (2012). *The Art of Blizzard Entertainment*. San Rafael: Insight Editions.

GOMBRICH, E. H. *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Debate, 1999, 1ª Edición

Lilly, E. (2015). *The big bad world of concept art for videogames*. Culver City: Dsign Studio Press.

Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and composition for visual storytellers*. Culver City: Design Studio Press

MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*, Gustavo Gili, 2002, 1ª Edición

Palacios, J .et al. (2011). *Apocalipsis ya. El cine del fin del mundo*. Valencia: Sendema Editorial

PINTEREST, Character Design, [Última consulta: 2017-06-05] Disponible en:< <https://www.pinterest.com/characterdesigh/>>

PLASENCIA, C. *El rostro humano: Observación expresiva de la representación facial*, Universitat Politècnica de València, 1988, 1ª Edición.

Wyatt, J. (2016). *The Art of Magic: The Gathering - Innistrad*. Perfect Square

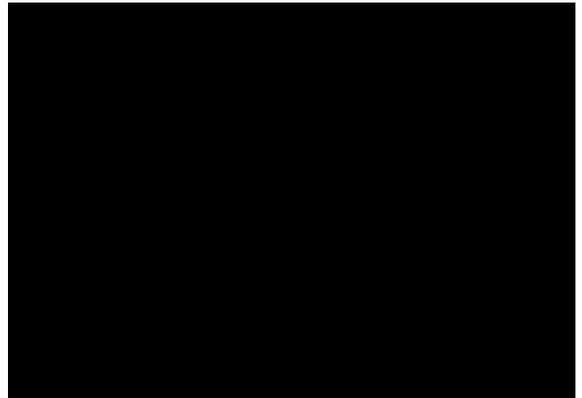
## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Cuadro de correspondencias de los apuntes de la asignatura de Morfología Estética	10
2. Ilustración de la carta del golem Karm	13
3. Ilustraciones de todos los avatares de personaje de Magic.	14
4. Ilustración de un Murloc, James Ryman	15
5. Carta para el personaje Blingtron 3000, Jomaro Kindred	15
6. Ilustración publicitaria, Lauren D Austin (2015)	15
7. Cartel de la película Mad Max Fury Road (2015)	16
8. Boceto de Furiosa, Brendan McArty (1997)	16
9. <i>Concept art</i> del Caballero negro	17
10. <i>Concept art</i> de Nito	17
11. Ilustración de <i>El Señor de los Anillos</i> (1998)	18
12. <i>Concept art</i> de Alien, H.R. Giger (1975)	18
13. “La hora de las brujas”, Alex Konstad (2016)	19
14. Diapositiva número 3 del álbum	21
15. Diapositiva número 5 del álbum	21
16. Diapositiva número 6 del álbum	21
17. Diapositiva número 7 del álbum	21
18. Cuadro de correspondencias de Lisa Taylor	23
19. Cuadro de correspondencias de War	23
20. Cuadro de correspondencias de Kosm	24
21. Cuadro de correspondencias de Chaos	24
22. Cuadro de correspondencias de Eyón	25
23. Cuadro de correspondencias de Leader Joe	25
24. Cuadro de correspondencias de Sir Fiodor	26
25. Cuadro de correspondencias de Raguel	26
26. Cuadro de correspondencias de Coco	27
27. Fotograma de Ellie del videojuego <i>The Last of Us</i>	28
28. Fotograma de Mérida de la película <i>Brave</i>	28
29. Fotograma de Amelie de la película homónima	28
30. Bocetos de Lisa Taylor	29
31. Ilustración final de Lisa Taylor	29
32. Ficha de personaje de Lisa Taylor	29
33. Ilustración de El Barlog, <i>El Señor de los Anillos</i> , Alan Lee (1998)	30
34. Ilustración del dios hindú Ganesha	30
35. Bocetos de War	30
36. Ilustración final de War	31
37. Ficha de personaje de War	31
38. Fotograma de la película <i>Alien. El octavo pasajero</i>	31
39. Fotograma de “La otra Madre” de la película <i>Los Mundos de Coraline</i>	31
40. Bocetos de Kosm	32
41. Ilustración final de Kosm	33

42. Ficha de personaje de Kosm	33
43. Fotograma de "La Bestia", <i>Más allá del jardín</i>	33
44. Ilustración de Azathoth	33
45. Bocetos de Chaos	34
46. Ilustración final de Chaos	34
47. Ficha de personaje de Chaos	34
48. Estatua de Buda	35
49. Bocetos de Eyón	35
50. Ilustración final de Eyón	36
51. Ficha de personaje de Eyón	36
52. Fotograma de Inmortal Joe. de la película <i>Mad Max Fury Road</i>	36
53. Fotografía de Francisco Franco	36
54. Bocetos de Leader Joe	37
55. Ilustración final de Leader Joe	37
56. Ficha de personaje de Leader Joe	37
57. Fotograma del Rey Perjuro, <i>El Señor de los Anillos</i>	38
58. Fotograma de Gherman, <i>Bloodborne</i>	38
59. Bocetos de Sir Fiodor	38
60. Ilustración final de Sir Fiodor	39
61. Ficha de personaje de Sir Fiodor	39
62. Ilustración de los siete arcángeles	39
63. Fotograma de Lorian el Principe Envejecido, <i>Dark Souls</i>	39
64. Bocetos de Raguel	40
65. Ilustración final de Raguel	40
66. Fotograma de Trico, <i>The Last Guardian</i>	41
67. Fotograma de Quasimodo, <i>El jorobado de Notro Dame</i>	41
68. Bocetos de Coco	41
69. Ilustración final de Coco	42
70. Anverso de la carta de Lisa	42
71. Reverso de la carta de Lisa	42

## 7. ANEXO

Anexo a continuación todas las diapositivas del álbum ilustrado, así como las imágenes de las cartas.



"Mis padres me contaron muchas veces como era el mundo antes Me dijeron que vivían en una hermosa casa con jardín, que el aire era fresco y puro y que no necesitaban esconderse de nada. Hasta el día en que sucedió."



Se dice que una expedición de hombres británicos viajó hasta los confines de la tierra guiados por antiguas escrituras y olvidadas leyendas



Y allí encontraron un mal desconocido que jamás debió ser despertado



Cuatro eran los seres que aguardaban ahí abajo desde tiempos inmemoriales. Cuatro seres enfrentados entre sí desde el comienzo de los tiempos: La muerte, los dioses inmortales, el cosmos, y la sed, y un último ente del que menos cabía esperar, la primera de los mortales.



Ella logró encerrar a sus cuatro adversarios a costa de correr la misma suerte, pero antes consiguió dejar a sus hijos en la tierra y empezó así la era de los hombres.



Aquellas antiguas escrituras que los aventureros seguían prometían a sus libertadores un poder capaz de cambiar el mundo



Y cuando lo consiguieron les fue otorgado justo lo que ansiaban. Los cuatro entes mataron a sus libertadores y poseyeron sus cuerpos



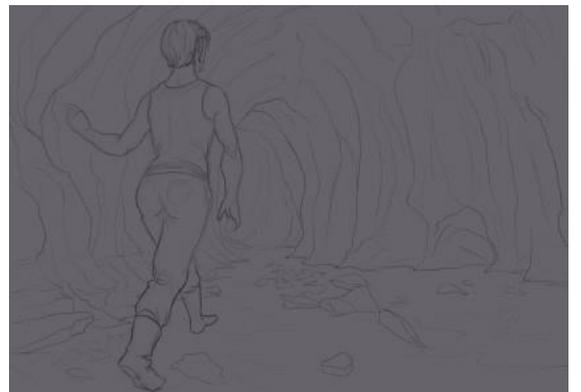
Una vez en la tierra abrieron la puerta a sus ejércitos. Ellos aparecieron desde el cielo, el océano, y del aire. Ordas de criaturas y seres inhumanos invadieron la tierra.



A las órdenes de estos entes devastaron la el planeta a su paso, propagaron epidemias y provocaron desastres naturales. Los árboles convirtieron a cenizas y los animales y los humanos mutaron, dando lugar a bestias inauditas y muertos en vida.



Hace 30 años que comenzó la guerra que significaría el fin de nuestro mundo.  
Hace 30 años que la humanidad fue acorralada y nuestra civilización destruida, obligada a esconderse en las profundidades de la tierra.  
Hace 30 años que nos preguntamos por qué continúan destrozando la tierra, porque siguen persiguiéndonos y extinguiéndonos, que es lo que buscan



Soy Lisa Taylor y nací el 10 de octubre de 2036, hace exactamente 30 años. Y hoy he descubierto la respuesta



Me quieren a

 **War**



**Maestro de bestias**

Una de las entidades primigenias que fue confinada en la tierra por la primera de los mortales. Nacido de los lagos de fuego del infierno representa la muerte y la guerra. Esta no es una carta jugable, sino un rol de personaje.

20



 **Kosm**



**Maestro de bestias**

Una de las cinco entidades primigenias que fue confinada en la tierra por la primera de los mortales. Es una entidad cósmica que migraba entre galaxias expandiendo el límite del universo. Este maestro representa el infinito. Esta no es una carta jugable sino un rol de personaje.

15





