

# TFG

---

## HERBARIUM:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO

Presentado por Ana Bas Crespo

Tutor: Francisco de la Torre

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**Resumen:**

En este trabajo final de grado presentamos la producción artística del concept art para *Herbarium*, el cual es una idea original de videojuego. Nuestro desarrollo dentro del proyecto consistirá en la creación de los personajes del videojuego, así como entornos y props que consideremos necesarios para la construcción de los personajes.

El objetivo de este proyecto es poner en práctica conocimientos y cualidades profesionales adquiridos durante el grado. A su vez se propone la creación de una idea original de un videojuego basado en los RPG clásicos, de carácter artístico.

La trama del videojuego se basa en la recolección de plantas repartidas por un mundo abierto, las cuales se utilizan para completar tu *Herbarium*. El *Herbarium* es un misterioso libro, semejante a un tratado de medicina natural, que nuestro personaje protagonista posee. Completarlo será la quest principal. Teniendo en cuenta las características propias del videojuego se realizará un marco conceptual entorno al concepto de mundo abierto, herbarios y el neomedievalismo. A su vez trataremos de definir durante este proceso el rol del concept artist: Establecer los diseños y claves estéticas de los personajes y sus entornos.

Como referentes para el proyecto, se realizará un estudio de artistas en el mundo del concept art y la ilustración destacando a Loish Van Baarle y Marek Madej, entre otros, sin olvidar las raíces de la tradición pictórica. También se hará referencia a videojuegos estilo RPG clásico, de mundo abierto y de estéticas que hayan inspirado *Herbarium*. Se recopilará toda esta información a través de internet, material audiovisual y fuentes bibliográficas. La producción artística se realizará con medios digitales, fundamentalmente.

**Palabras clave:**

concept art; videojuego; diseño; ilustración; herbario

**Abstract:**

In this final degree project, we present the production of the concept art for *Herbarium*, which is an original videogame idea. Our development inside of the project will consist of the videogame's characters creation, as well as the environments or props which we consider necessary for our character building.

The main point of this project is to put into practice the knowledge and professional qualities acquired during our degree. At the same time, we propose the creation of an original idea for a videogame based on classic RPG with an artistic nature.

The videogame's plot is based in the harvesting of plants scattered across an open world, which are used to complete your Herbarium. The *Herbarium* is a mysterious book, similar to a treatise on natural medicine, that our protagonist character has in its possession. The main quest will be to complete it. Taking into account the specific features of the videogame, the artist will elaborate a conceptual frame around the open world concept, botanics and neomedievalism. We intend as well to define during this process the role of the concept artist: to establish the designs and aesthetic rules of the characters and their environments.

As references for the project, a study of artists in the illustration and concept art industry will be made, with a special attention on Loish Van Baarle and Marek Madej, among others, keeping in mind as well its roots on pictorial tradition. There will be as well references to videogames with a classic RPG style, open world and aesthetics that have influenced *Herbarium*. We'll create a summary of all this information from audiovisual content and bibliographical sources. The artistic production will be executed with digital media.

**Key words:**

concept art; videogame; design; illustration; herbarium

A Paco de la Torre, sin cuyo tutelaje no se hubiera podido llevar a cabo este proyecto.

A Rodrigo Pérez Galindo por su ayuda dentro y fuera del aula.

Y en especial a Helena, Xavi, Oksana, Jordi y Gorcha por hacer de estos cuatro años la mejor experiencia de mi vida, desde el primer día de clase hasta el último.

**PARTE I: INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS**

<b>1. Introducción, objetivos y metodología</b>	<b>6</b>
<b>1.1. Introducción</b>	<b>6</b>
<b>1.2. Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>1.3. Metodología</b>	<b>7</b>

**PARTE II: MARCO TEÓRICO**

<b>2. Marco teórico</b>	
<b>2.1. Marco Conceptual</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1. Postapocalipsis medieval</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2. Medicina natural / Herbario</b>	<b>10</b>
<b>2.1.3. Mundo abierto</b>	<b>12</b>
<b>2.2. Referentes</b>	<b>14</b>
<b>2.2.1. Referentes de ilustración científica</b>	<b>14</b>
<b>2.2.2. Referentes de videojuego</b>	<b>15</b>
<b>2.2.3. Referentes de estilo</b>	<b>18</b>

**PARTE III: PRÁCTICA ARTÍSTICA**

<b>3. Producción artística</b>	<b>21</b>
<b>3.1. Introducción</b>	<b>21</b>
<b>3.2. La historia</b>	<b>21</b>
<b>3.2.1. Los cuatro niveles</b>	<b>21</b>
<b>3.2.2. Argumento</b>	<b>23</b>
<b>3.3. Proceso y resultado de trabajo</b>	<b>24</b>
<b>3.3.1. Personajes</b>	<b>24</b>
<b>3.3.2. Entornos y props</b>	<b>28</b>
<b>3.3.3. Posters realizados con serigrafía</b>	<b>30</b>
<b>4. Conclusiones</b>	<b>32</b>
<b>5. Referencias</b>	<b>33</b>
<b>5.1. Bibliografía</b>	<b>33</b>
<b>5.2. Webgrafía</b>	<b>35</b>
<b>6. Índice de imágenes</b>	<b>36</b>
<b>7. Anexo (Disponible en EBRON)</b>	

## PARTE I

# 1. INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS

*Herbarium: Concept art para videojuego de mundo abierto*, es un trabajo realizado en el Grado en Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

Durante toda mi vida, la creación de personajes y escenarios a través del dibujo ha sido mi mayor pasión. Ha sido esto lo que me ha llevado a, aparte de formarme en el ámbito académico, desarrollar técnicas de pintura en digital de forma autodidacta. Durante este proceso de aprendizaje he estudiado las creaciones de otros artistas. El deseo de crear obras como las de estos ilustradores y concept artists a los que admiro, combinado con mi amor a los videojuegos, es lo que me ha llevado a crear un proyecto de este carácter, desarrollándolo de la forma que mejor muestre todo lo aprendido durante mi paso por la Universidad.

Durante estos últimos meses, mi interés por los videojuegos ha ido incrementando. Siempre han estado presentes en mi vida como una pasión, pero la decisión de hacer como TFG un concept art para una idea de videojuego original ha supuesto un punto de inflexión en mi relación con este mundo. Si bien siempre he querido ser ilustradora o concept artist, el hecho de estudiar, escribir y crear arte sobre videojuegos, me ha hecho cerciorarme de que es el campo en el que me quiero especializar. Esto me permite enfocar este trabajo de un modo no exclusivamente académico, ya que tiene una base de motivación personal al permitirme desarrollar mis intereses actuales y mis metas futuras. El sumatorio de todos estos factores es la base de que mi proyecto sea posible.

Para el desarrollo de este trabajo de final de grado se planteó como objetivo principal:

- Realizar la producción artística de personajes, props y entornos del videojuego.

Y los siguientes objetivos específicos:

- Poner en práctica los conocimientos de arte, búsqueda de referentes y capacidad de trabajo adquiridos durante la carrera.
- Analizar y aplicar personalmente las técnicas usadas por los referentes artísticos mencionados.
- Crear un marco teórico que constituya una base sólida para la contextualización del videojuego.
- Aplicar los conocimientos técnicos y prácticos adquiridos durante el proceso.
- Demostrar una comprensión básica del rol que cumple un concept artist.
- Trabajar en paralelo al arte una sinopsis que sitúe las bases de este mundo.
- Crear una producción artística que pueda ser usada posteriormente para la construcción de un portfolio.

Cada uno de estos objetivos ha seguido una metodología de trabajo. En primer lugar, el planteamiento de la idea abocetada, con un concepto inicial de bases y objetivos básicos. Selección de los temas para el marco conceptual que mejor formarían una base para el proyecto, prestando especial atención a su aplicación práctica en mi trabajo. A continuación, la realización de una búsqueda y documentación bibliográfica acerca de los temas que nos interesan. Para la creación de la producción artística se realiza una adaptación de mi trabajo a un lenguaje de concept art en lugar de ilustración, poniendo en práctica lo aprendido durante la fase de documentación sobre la figura del concept artist y mis referentes estéticos.

Para comenzar, la parte primera parte del proyecto gira entorno a definir nuestro marco conceptual. Se estudiaron cuales era los temas que mejor asentaban las bases transversales del trabajo. Una vez definidos y esquematizados, la búsqueda de bibliografía y webgrafía se realizó con una combinación de documentación en bibliotecas, búsqueda web y consultas personales. Una vez encontrada la información deseada, se analiza ésta en su propia bibliografía para llegar a la fuente "original". Se recopiló esta documentación contrastándola entre si y documentando las fuentes correctamente para su posterior recopilación en las referencias.

En la segunda parte del proyecto, la parte práctica, primero se establecen las bases del mundo que hemos desarrollado y el sistema que hemos seguido para su creación. Cabe recalcar que, *Herbarium: Concept art para idea original de videojuego*, es, como se indica, un proyecto que versa sobre concept art, no del guión o del *world-building*. Es por esto que los aspectos de trasfondo e historia del mundo se trabajan de forma tangencial, definiéndolo más con el fin de crear un contexto para las ilustraciones creadas que de indagar en el marco histórico o la narrativa que pudiera contener.

Este proceso de definir la base argumental se ha trabajado en paralelo a la obra artística. A continuación, se expone toda la producción artística creada para el proyecto. El desarrollo se centra en las fases que conlleva un proyecto de concept art, pero centrado en mi propia técnica. Durante esta parte del trabajo se han aplicado las fases del concept art adaptadas a mi propio estilo, en especial las que considero esenciales. Esta fase se ha realizado íntegramente con dibujo en digital. Realización de los primeros bocetos y thumbnails. Aproximaciones a los personajes interfaz y props. Definición del lineart de cada pieza, siendo algunas de estas coloreadas a posteriori. Maquetación de todos los bocetos y piezas finalizadas en formatos normalizados e igualados para su posterior organización en el anexo.

## PARTE II

# 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. MARCO CONCEPTUAL

Iniciaremos nuestro marco teórico abordando los tres conceptos principales que forman nuestro marco conceptual. Estos son: El postapocalipsis medieval, el herbario y el mundo abierto. Trataremos de ver sus orígenes, su repercusión y cómo se plasman en *Herbarium*.

#### 2.1.1. *Postapocalipsis medieval*

Como el videojuego *Herbarium* se desarrolla en un ambiente de carácter neomedieval post-apocalíptico debemos comenzar nuestro trabajo analizando este concepto.

En el videojuego, estamos en esta situación debido a que hace centenares de años la sociedad sufrió un colapso que supuso la destrucción de la sociedad moderna, obligando a los supervivientes a hacer un “reinicio” en el mundo. Es por esto que en este mundo, conviven elementos modernos que se han mantenido pese al paso del tiempo con otros muy rudimentarios. Este retorno a una sociedad mucho más perjudicada y con recursos mucho más limitados sería reminiscente a la Edad Media.

En relación con lo que planteo, podemos referir el libro *La Próxima Edad Oscura*<sup>1</sup>. En 1973, Roberto Vacca publicaba este ensayo, donde exponía una serie de cambios en la sociedad occidental que derivaban en condiciones que recordarían a la Edad Media. Al año siguiente, el profesor Umberto Eco retomaba las premisas planteadas por el intelectual italiano en su propio ensayo, titulado *La Nueva Edad Media*<sup>2</sup>. En su libro, Eco repasa un escenario ficticio imaginado por Vacca: En Estados Unidos un accidente sobre unas líneas de alta tensión provoca un *blackout* eléctrico que deja a 50 millones de personas incomunicadas. La situación se torna dantesca rápidamente, desembocando en hambre, violencia e incluso muertes. Pese a rayar en lo improbable, este escenario no resulta imposible de imaginar. Más aún, si tenemos en cuenta que esto fue escrito en 1972 y desde entonces nuestra dependencia de la tecnología solo ha ido en aumento. Hipérboles aparte, sendos libros tratan de mostrar los paralelismos entre la Europa medieval y la sociedad contemporánea<sup>3</sup>: Sectas marginales, la obediencia a la autoridad, la sensación de inseguridad... E incluso como nos vemos afectados por los mismos problemas, como la disolución de nuestros vínculos sociales o la privatización del poder. Podríamos decir

---

<sup>1</sup> VACCA, R. *La Próxima Edad Oscura*.

<sup>2</sup> ECO, U., COLOMBO, F., y SACCO, G. *La Nueva Edad Media*.

<sup>3</sup> BLUM, R. *¿Una nueva Edad Media?*



entonces, que mediante estas hipótesis se trata de encontrar respuestas a los problemas que plantea el presente, mirando al pasado.<sup>4</sup>

Es comprensible pues, que en las últimas décadas se haya creado tanto contenido ambientado en el medievo. No es difícil nombrar películas, libros y series de estética medieval que han logrado ser auténticos fenómenos de masas en los últimos años. Resulta un escenario ideal para muchas obras, en el que se puede proyectar problemas con los que bien nos podríamos topar a días de hoy, pero con el elemento añadido de un escenario que da pie a la fantasía y la imaginación. Cabe recalcar este último aspecto, el de la fantasía. Las puertas que abre situar nuestra obra en un entorno medieval son amplias y atractivas: no en vano, una princesa riendo rescatada de un dragón por un caballero es una imagen arquetípica de nuestra idea de aventura de fantasía clásica. Todo esto hace que resulte un entorno idóneo para *Herbarium*: se nos plantearán problemas complejos como los contemporáneos, pero en un entorno distinto, casi como un escape que ofrece soluciones que en el s. XXI, en un contexto realista, no se podrían plantear. Este es uno de los dos aspectos principales que basan la forma de *Herbarium*, junto al postapocalipsis, que comentaremos a continuación.

Parecería que las novelas y películas ambientadas en escenarios postapocalípticos atraen a un público muy amplio. Existen multitud de películas de ciencia ficción en que el solitario protagonista se encuentra a sí mismo en un nuevo mundo en el cual, siguiendo su propia voluntad y valores, se convierte en una leyenda. Estas obras triunfan porque es fácil proyectarnos en dicho personaje principal. Nadie desea realmente a priori el fin del mundo ni sufrir penurias, pero de algún modo queremos encontrarnos en esta situación. ¿Por qué?

“There’s tons of science fiction movies where the lone survivor finds himself in a new world and becomes a legend. Mad Max, Snake Plisskin, and Will Smith all represent heroes taking on the world alone. They fight through willpower and moral values. Don’t we all want to be the hero going around the world kicking ass and taking names?”<sup>5</sup>

En primer lugar, capturan cómo la tragedia personal puede percibirse como el final del mundo. Ahora mismo, en algún lugar, alguien está viviendo una tragedia que acabará con su vida conforme la conoce. Esto puede suceder en cualquier momento, a cualquiera.<sup>6</sup>

En segundo lugar, los mundos postapocalípticos atraen a nuestro sentido de la libertad: No hay orden ni deberes, tan solo nuestro primigenio sentido de supervivencia. Es un reinicio de la sociedad para re imaginarla de una manera mejor. Es un escape de nuestras obligaciones como individuos de la sociedad, sustituyéndolas por algo mucho más visceral e individualista. ¿No te gusta algo? Lo eliminas. ¿Te gusta algo? Te lo llevas. Estos escenarios apelan a

---

<sup>4</sup> TAPIA, A. *Netflix: Conexión perdida (Ensayo del apocalipsis)*.

<sup>5</sup> GREEN, A. *Why do people love postapocalyptic stories so much?*

<sup>6</sup> OBERHAUS, D. *Why do we love the idea of the apocalypse so much?*

nuestros deseos más egoístas y atrae a nuestro deseo de escapar la moderna jaula que hemos construido, llena de obligaciones y restricciones.

Puede que en estos universos alternativo que imaginamos, la vida sea dura y brutal, pero tiene mucho más sentido. Tras el fin del mundo, tu rehaces tu propia vida, nadie te controla. Esto nos atrae a todos... Hasta que nos metemos en problemas, claro. Aquí necesitamos ayuda de los demás. Pero de nuevo, esto nos hace apreciar también más la vida de los otros y valorarlos más. La ayuda que te ofrecen las personas aquí tiene más valor que puntuándoles en una app cuatro estrellas sobre cinco. Así es como el resto de personas tienen un significado, la vida tiene un significado y tú tienes significado. Se podría decir que el sumatorio de todo esto provoca que a una gran parte del público le gusten las historias postapocalípticas.

### 2.1.2. *Mundo abierto*

Para entender como nacen los videojuegos de mundo abierto, hemos de dar un breve repaso a la historia de los videojuegos en sí.

Resumidamente, los videojuegos “primigenios” fueron creados por físicos, matemáticos e ingenieros durante la primera mitad del siglo XX. Eran máquinas muy aparatosas, que tan sólo contenían un tipo de juego, con unos mecanismos extremadamente limitados.

Hacia el último cuarto del siglo, en la década de los setenta, podemos hablar del nacimiento del imperio del videojuego, con la fundación de Atari, que empezó a crear y distribuir las primeras muestras de lo que conoceríamos como máquinas recreativas. Entre ellas se encuentra *Pong*, con el que muchos consideran el primer videojuego de la historia, tal y como los conocemos hoy. En 1972 se presentó la que sería la piedra angular de la industria del videojuego: El icónico *Space Invaders*. Tras esto, empezaron a crearse las primeras consolas domésticas mientras que a su vez seguían triunfando en las máquinas recreativas juegos como *Pacman* o *Tron*.

A mediados de los ochenta, los videojuegos se van refinando y podemos empezar a hablar de videojuegos que ya no son una pantalla estática: damos el primer paso hacia el mundo abierto. Con la llegada de Super Mario Bros, ya podemos movernos entre plataformas de un mundo en el que la pantalla se desplaza.

A principios de los noventa se produce un gran salto técnico con la llegada de los videojuegos de 16 bits. Llegados a este punto, múltiples empresas ya estaban trabajando en videojuegos con entornos tridimensionales y figuras volumétricas. Es en este momento, en el que los modeladores necesitan ayuda de un concept artist que pudiera realizar de forma rápida y eficaz cualquier diseño necesario como base para su posterior modelaje.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> L. KENT, S. *La Gran Historia de los Videojuegos*. p. 259.

Al final de la década de los noventa, el declive de los salones recreativos era irreversible. Las consolas portátiles y los ordenadores personales estaban en auge. En este momento, Nintendo se rige como líder del mercado ya desde su primera consola portátil. Se diversifican las plataformas: Ahora ya no hay solo salas recreativas; hay consolas domésticas, máquinas de Arcade, consolas portátiles, ordenadores... Y de la misma forma se diversifican los videojuegos, entre los cuales ya hay suficiente variedad para agruparlos en categorías: shooters en primera persona, rol multijugador, deportivos, estrategia, arcade...

Todo este proceso apenas ha durado cien años. El mundo del videojuego no es distinto al resto de sectores que abarca el sector de la tecnología: avanza a pasos agigantados, y lo que hoy es novedad a los pocos meses está obsoleto. El consumidor cada vez requiere productos más estimulantes, novedosos, llamativos. Pensando en esto, sólo parece natural que los videojuegos de mundo abierto deban existir. Lo que en un inicio eran puzzles, pasaron a ser puzzles con escenarios y trama, y ahora estos puzzles se desarrollan en su propio universo.

*Herbarium* es un videojuego de mundo abierto. "Mundo abierto" es un concepto en el que caben varias interpretaciones, y precisamente por esto, es complicado responder a la pregunta: ¿Cuál fue el primer videojuego de este tipo? Por definición, el término implica un salto de la tradicional estructura de niveles o plataformas, dando en su lugar la libertad de explorar un videojuego sin tener ningún objetivo en particular.

El jugador puede moverse libremente por este mundo virtual e interactuar con todos los elementos a su voluntad. Podemos reiterar que llegar a este género fue el recorrido natural de los videojuegos y las características que lo forman se fueron agregando a distintos juegos, de distintos géneros, en distintas intensidades. Parece natural que, de la mano de un shooter de primera persona o de un juego de aventura, se eliminen las barreras.

Es por esto que como precursores del mundo abierto podemos encontrar la saga *Far Cry*, que unió por primera vez un shooter con un mundo abierto; y la saga *Grand Theft Auto*. Cabe destacar, de la segunda saga mencionada, *Grand Theft Auto: San Andreas*. Este videojuego es considerado por muchos el que estableció las bases del mundo abierto en videojuegos, creando un nuevo género por sí mismo y dando pie a muchísimos videojuegos similares, ya que creó una fórmula instantáneamente reconocible.

De nuevo, parece un progreso muy orgánico ver que la llegada del mundo abierto la reafirma un videojuego que en un inicio era un simulador de carreras. Cuando puedes ir a cualquier lugar, tan lejos como quieras, llegas más rápido en coche.

Pese a tener múltiples definiciones, siendo algunas bastante amplias, podemos concretar en que la mayoría de entregas de este género comparten, o aspiran a hacerlo, las siguientes características:

- Trama: En videojuegos de mundo abierto, la clave está en encontrar un equilibrio entre la libertad otorgada al jugador y el peso de la narrativa. Es decir, la meta es tratar de dar la mayor libertad posible, sin que las interacciones del jugador puedan provocar interrupciones,

malentendidos o incluso la pérdida de la trama. Esta trama no ha de ser necesariamente lineal, ni ser imprescindible su desarrollo para el disfrute del videojuego.

- **Obstáculos:** si por algo se caracterizan los videojuegos de mundo abierto es por su amplia o total carencia de barreras. Pero, a no ser que se trate de casos como el de *Minecraft*, en el que un mundo infinito se genera tanto como el jugador avanza, estas son necesarias en algún punto. El objetivo es tratar de que se usen las mínimas posibles, sin entorpecer ni delimitar en exceso el mundo que nos plantea el juego. Si estas barreras son obstáculos que superar, ya sea por ser parte de la trama o por desbloquear nuevas zonas, el puzzle debe de poder ser abordado de más de una forma.

- **Variedad:** en videojuegos de estas características, debe haber una amplia variedad de lugares a visitar, minijuegos, coleccionables, personajes e interacciones. En este apartado, el objetivo es que toda esta variedad no resulte abrumadora ni aburrida: que los lugares a explorar guarden sorpresas y misiones secundarias, que los personajes sean variados y sus interacciones interesantes... Y que esta exploración esté a disposición del jugador siempre que quiera.

Desde el amor por la exploración y la aventura, los desarrolladores de videojuegos llevan décadas buscando y creando entornos llenos de vida. Hoy en día la tecnología permite crear entornos más impresionantes y extensos que nunca antes, y no hay escasez de videojuegos realizados con esta meta: Un mundo sin límites, donde la imaginación se rige suprema. Un mundo abierto es algo hermoso.

“When we discuss open world games in this article, or sometimes exploration games, we mean those games where generally the player is left to his own devices to explore a large world. What all of these games share is the seeking of new, interesting regions at whatever the time the player deems fit. No force forces the player’s motion into new areas. There’s no auto-scroll, and there are no artificial level barriers.”<sup>8</sup>

### 2.1.3. **Herbario**

Nuestro herbario va a ser entorno a lo que gira nuestra aventura. En esta vuelta al medievalismo, en que la arquitectura, el arte y en general la sociedad han de “empezar de cero”, la medicina no es menos. Tratar de completar este herbarium va a ser la trama principal, y la “quest” más importante. Ya que en *Herbarium* se otorga tanta importancia a este libro, deberíamos de conocer algo de la historia de los herbarios y las funciones que desempeñan: Sirven como método de almacenaje y protección de las especies, dándonos a su vez valores didácticos y de investigación.

Al igual que cuando planteábamos la pregunta: “¿Cuál fue el primer videojuego de mundo abierto?”, la pregunta “¿Cuál fue el primer herbario?”

---

<sup>8</sup> HARRIS, J. *Game Design Essentials: 20 Open World Games*. p.1.

Tiene una respuesta igual de complicada. Así introducía el biólogo Fernando Medellín Leal el boletín de la Sociedad Botánica de México N. 34, publicado en 1975:

“¿Cuándo comenzó el hombre a conservar plantas o partes de plantas? Dado que para el hombre los vegetales son base de su alimentación y fuente de un gran número de dichas (comidas, bebidas, drogas, etc.) y desdichas (comidas, bebidas, drogas, etc.) es muy posible que su afición por conservar plantas haya comenzado desde su aparición como tal, es decir como hombre.”<sup>9</sup>

Incluso si en lugar de esta cuestión planteamos una más amplia, como sería: ¿Cuándo empieza el ser humano a conservar plantas? Obtenemos una respuesta parecida: seguramente desde la aparición de la ciencia, entendida esta como especulación racional, desligada de la magia y religión.

Las primeras colecciones de plantas, se constituían fundamentalmente de plantas vivas. Los jardines botánicos son los predecesores de las colecciones de plantas secas, que precisamente por descender de estos jardines, fueron llamados en sus inicios *Hortus siccus* (jardines secos), actualmente conocidos como herbarios. Cabría cuestionarse por qué las primeras formas de herbario fueron en forma de jardín, y no de libro, que podría parecer a priori un formato mucho más cómodo y lógico. Para comprenderlo cabe tener en cuenta varios puntos:

En primer lugar, en la antigüedad los jardines no requerían mucho espacio para crear una representación de los (relativamente) pocos ejemplares de plantas de los que se disponía. En segundo lugar, el mantenimiento de estos jardines no era muy costoso, había abundante mano de obra y además estos trabajos solían estar patrocinados por gobiernos que buscaban una aplicación práctica y productiva de las especies. En tercer lugar, los primeros naturalistas requerían estudiar y ver cosas vivas, ya que además, como motivo añadido, los métodos de conservación eran escasos y poco fiables. Sumando todos estos factores, la mejor manera de asegurar la existencia de estos ejemplares resulta ser mantenerlos vivos.<sup>10</sup>

Un Herbario se puede definir como un espacio físico, ya normalmente de una institución científica, en donde se almacenan especímenes de plantas prensadas y desecadas que están ordenados siguiendo un sistema de clasificación ya conocido.

Para definir el primer herbario hay que saber qué ha de caracterizarlo para definirse como tal. Esto nos lleva al siguiente punto: su función. Analizando todas las fuentes citadas, podemos concluir que las funciones de un herbario son, organizadas en tres grandes grupos:

<sup>9</sup> MEDELLÍN LEAL, F. *Orígenes, Desarrollo Histórico Y Estado Actual De Los Herbarios En El Mundo*. p.3.

<sup>10</sup> KRÖMER, T., ACEBEY, A. y CASTRO, R. *La importancia de los herbarios*. p. 22-26.

- De almacenaje: Vital para facilitar el trabajo de los investigadores, documentar la flora de regiones determinadas y asegurar la existencia de ejemplares de plantas endémicas o en peligro de extinción.
- Didácticas: Como fuente de información, permiten educar sobre la importancia y la gran variedad de plantas que existen, además de sus métodos de conservación.
- Investigación: El material almacenado en herbarios representa una gran parte de la investigación botánica, ya que estos son el testimonio de las plantas, las citas y descripciones que las acompañan, y sus métodos de conservación.<sup>11</sup>

“Los herbarios son los depositarios de especímenes de plantas que representan la diversidad de la flora de un país o de una región en particular. Contienen especímenes testigo de numerosas investigaciones desarrolladas en diferentes áreas de la botánica, como son los estudios taxonómicos, sistemáticos, ecológicos, fitoquímicos, etnobotánicos, farmacológicos, botánica económica, sobre estructura y composición de los bosques, sobre conservación de la flora, entre otros.”<sup>12</sup>

En *Herbarium*, empleamos nuestro libro a modo de archivador, donde debemos ir rellenando todas sus páginas con los especímenes que encontramos. Estos se depositan en el libro, plasmándose en forma de dibujo junto a anotaciones o muestras secas. El *herbarium* se actualiza automáticamente cuando damos con una nueva especie, y lo podemos consultar desde el inventario.

## 2.2. REFERENTES

Como referentes para el trabajo se han tomado como referencia principalmente a dos científicos autores de ilustraciones científicas: Ernst Haeckel y Basilius Besler; tres sagas de videojuegos que han inspirado el universo de *Herbarium: The Witcher*, *The Legend of Zelda* y *Animal Crossing*; y a tres artistas que influyen la producción artística creada: Audra Auclair, Andrew Mar y Loish van Baarle. De este modo, tenemos referentes de ilustración científica, imprescindible para nuestro herbario, videojuegos de los que inspirarnos para perfilar el sentido de *Herbarium* como idea de videojuego y a tres grandes artistas para estudiar su estilo y técnica y guiarnos en nuestro proyecto.

### 2.2.1. Referentes de ilustración científica

En primer lugar, cabe hablar de Basilius Besler y Ernst Haeckel, ambos científicos y prolíficos ilustradores, bien en solitario o en equipo con otros investigadores. La influencia de sus obras queda plasmada en *Herbarium* de dos formas: por el sentido del oficio de documentación en sí, y por el estilo de dibujo

<sup>11</sup> PARRA-OSORIO, C. A., PÉREZ-ZABALA, J. *Naturaleza en observación*.

<sup>12</sup> PARRA-OSORIO, C. A. y DÍAZ-PIEDRAHITA, S. *Herbarios y Jardines Botánicos: Testimonios de nuestra Biodiversidad*. p. 27.

presente en sus obras. Documentar la flora es la principal misión en el juego. Una vez documentamos una de estas plantas en nuestro herbario, se plasma en forma de ilustración, cuyo estilo se inspira en estos dos autores.

- **Ernst Haeckel** (Potsdam, 1859) descubrió la belleza en las criaturas más insospechadas creando una enciclopedia visual, a base de sus láminas, que funciona como recordatorio de la maravillosa diversidad de la vida. Nacido en 1859 y de origen alemán, fue biólogo, naturalista, filósofo y doctor, además de ferviente evolucionista que introdujo las ideas de Charles Darwin en Alemania.<sup>13</sup> Haeckel dedicó su vida a la investigación de la flora y la fauna, no sólo buscando descubrimientos nuevos sino también explicaciones. En el proceso, realizó cientos de dibujos y pinturas de sus hallazgos, los cuales publicó en una serie de volúmenes en el siglo XX. Estas láminas ejercieron su influencia en varias generaciones de artistas, arquitectos y naturalistas del siglo XX.<sup>14</sup>
- El *Florigelium* de **Basilus Besler**, originalmente llamado *Hortus Eystettensis*, documenta la variedad floral de los jardines del palacio del príncipe Johann Konrad von Gemmingen. Este le encargó a Besler que documentara todas las flores de su jardín, en lo que hoy conocemos como *Florigelium*. Para su realización reunió a un grupo de nueve biólogos, botánicos y artistas, resultando en un bellissimo decálogo de plantas, ordenadas según la estación del año en que florecen y con detalladas descripciones y dibujos. Estos dibujos se realizaban con grabados en cobre, teñidos a posteriori.<sup>15</sup>

### 2.2.2. Referentes de videojuego

En segundo lugar, hablaremos de los tres principales referentes de videojuego en los que se inspira nuestro trabajo, siendo estos las sagas de *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Animal Crossing: New Leaf*. Pese a ser estos muy distintos entre sí, *Herbarium* capta elementos presentes en las tres sagas mencionadas, las cuales vamos a analizar con algo más de detenimiento a continuación.

- Basado en la serie de novelas *Geralt de Rivia*, en la saga ***The Witcher*** asumimos el rol de Geralt de Rivia, uno de los pocos brujos que quedan y asesino de monstruos profesional. Mutado y entrenado desde niño para ser una máquina de matar con habilidades sobrenaturales, pese a no ser un mago per se, puede usar ataques de magia a parte de los físicos. Para el combate, lleva un inventario en que podemos crear pocimas y equipa dos espadas: Una de hierro para los hombres y una de plata para los elfos.<sup>16</sup> Da buen uso de ambas, pues en el gran mundo de *The Witcher* habitan hombres lobo, ghouls, fantasmas, súcubos,

<sup>13</sup> HAECKEL, E. *Art Forms in Nature: Prints of Ernst Haeckel*.

<sup>14</sup> WILLMANN, R. y VOSS, J. *The Art and Science of Ernst Haeckel*.

<sup>15</sup> WALTER LITTEGER, K., DRESENDORFER, W. *Basilus Besler's Florilegium*.

<sup>16</sup> BALI, A. *The Witcher 3: Wild Hunt. Entrevista en IGN España*.

dragones... En los videojuegos, las aventuras de Geralt se narran a través de misiones que el jugador debe completar.

Los aspectos en los que se inspira *Herbarium* tras *The Witcher 3: Wild Hunt* son muchos: un impresionante mundo abierto que explorar, recolección de plantas para realizar alquimia y magia, criaturas fantásticas... Sumados a un guión rico, que ofrece al jugador múltiples finales, observar como sus decisiones repercuten en el transcurso del juego y la profundidad de las relaciones que se forman con los personajes secundarios. *Herbarium* trata de capturar, con un tono algo más desenfadado y delicado, esta magia que transmite un universo tan grande, lleno de aventuras y con una estética tan rica. Muchos de estos elementos recaen en el arte tras el videojuego, es decir, su concept art. Los creadores de gran parte del increíble concept art en la saga *The Witcher son*, entre otros, Marek Madej, Marta Dettlaff, Grzegorz Przybys y Jan Marek. En el conjunto de arte creado para la saga hay piezas de artistas de la plantilla de CD Projekt Red, freelancers, bocetos tempranos de personajes, modelos 3D y grandes ilustraciones usadas para el márketing de los videojuegos. Lo que todas las obras comparten es ser fantásticas.

- Iniciada en 1986, la saga de *The Legend of Zelda* sigue siendo un referente en el mundo de los videojuegos 19 entregas después, abarcando prácticamente todas las plataformas creadas por Nintendo desde la NES hasta la más reciente Switch. Es en esta consola, la Nintendo Switch, para la que se lanza *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Es especialmente en esta última entrega en la que *Herbarium* se inspira.

Durante todas, o casi todas las entregas, la saga hay elementos recurrentes. Las razas existentes en el fantástico mundo de Hyrule, Ganon. La némesis a la que vencer, la "quest" del héroe: rescatar a la princesa, y por supuesto, vivir la aventura a través de Link, nuestro protagonista. Es en jugabilidad, más que en trama, donde vemos cambios abismales durante la saga. Ha seguido la evolución que otras sagas de videojuegos tipo RPG o acción: un trasfondo cada vez más rico, puzzles que pueden resolverse cada vez de formas más creativas, opciones de personalización en múltiples aspectos del juego... Cabe destacar, teniendo en cuenta todo lo que hemos visto sobre videojuegos de mundo abierto, el punto de inflexión que ofrece *Breath of The Wild* a su propia saga y al mundo de los videojuegos en general. Desde la primera hora de juego, el jugador es libre de ir directamente a por el jefe final. El título ofrece decenas de actividades y horas de juego, y aun así el jugador puede acabarlo en cuanto quiera, porque se le deja bien indicada la posición del jefe final en el mapa. Esta es una de las grandezas del juego: el jugador no ha de acabar necesariamente con este enemigo final. Es de agradecer, ya que el juego propone un concepto de exploración y aventura que provoca que el usuario



prácticamente rehúya el objetivo final del juego: vencer a Ganon. Y es esto, que parece que vaya en contra de todo lo que nos han mostrado los videojuegos clásicos, lo que hace que esta propuesta sea única. Todos los aspectos que hemos visto son llevados a cabo con una potente base artística que dota al juego de una estética brillante, cuidada e inmersiva.<sup>17</sup>

*Herbarium* se inspira en este juego desde su estética medieval profundamente estilizada, a su estilo de jugabilidad de exploración unida a puzzles, pasando por su sistema de “crafting” tanto de armas como de comida y pociones. Pero es especialmente este último punto analizado, sobre como el juego te permite campar a tus anchas y simplemente disfrutar de sus opciones de exploración y coleccionismo, lo que *Herbarium* trata de capturar.

- Por último, y siendo un tipo de videojuego totalmente distinto a los ya comentados, hablamos de ***Animal Crossing***. Esta serie de videojuegos de simulación de vida creados por Nintendo goza de una enorme popularidad dentro y fuera de Japón. La saga ha publicado entregas para consolas desde la Game Cube a la Nintendo Switch, pero todas ellas tienen una jugabilidad y temática muy similar.

Empezamos el juego mudándonos a una pequeña aldea en la que empezar nuestra vida de cero. Allí conocemos al resto de vecinos, los propietarios de las tiendas del lugar e incluso a los trabajadores de las instituciones públicas, como el ayuntamiento o correos. Cabe mencionar que todos estos personajes son animales antropomórficos. En esta aldea nuestra única misión es ir pagando la hipoteca de nuestra casa a base de vender fruta, insectos, pescado, muebles... Al ritmo que queramos, ya que no existe un final de partida, ni siquiera una forma de perder. Con una premisa tan sencilla, casi infantil, podría resultar sorprendente el rotundo éxito de la saga. Pero es precisamente esta su mayor baza: Lo relajante que resulta este juego suele estar siempre entre los principales motivos que dan los jugadores al hablar sobre por qué les gusta. Este sería su mayor distintivo. Nada en estos juegos parece dejado al azar. Los personajes, entornos y muebles están extremadamente cuidados. Con un estilo en el que predomina la dulzura, pero con toques oscuros, *Animal Crossing* crea un estilo perfectamente reconocible, de la mano de personajes carismáticos que convierten al juego en una saga inolvidable y adictiva para aquellos que la disfruten. Cabe destacar este último aspecto, lo adictivo que resulta. Se debe a que, unido a una estética cuidada y una atmósfera relajante, la mayoría e “tareas” en el juego implica la repetición de estas. Es decir, una rutina. Es la suma de todos estos aspectos lo que convierte a *Animal Crossing*, especialmente su entrega para Nintendo 3DS: *Animal Crossing*

---

<sup>17</sup> FERNANDEZ, S. *Zelda: Detrás de la Leyenda*.

*New Leaf*, en uno de los grandes videojuegos de mi vida, e inevitablemente un referente para *Herbarium*.

### 2.2.3. Referentes de estilo

En tercer y último lugar hablamos de tres artistas que me han influido y servido de inspiración para todo el cuerpo artístico del proyecto: Audra Auclair, Andrew Mar y Loish van Baarle. Los tres podrían ser definidos como ilustradores antes que como concept artists, ya que la ilustración conforma la mayor parte de su trabajo (En el caso de Audra Auclair, su totalidad). Pese a ello, los temas recurrentes en su arte, su estilo y, sobre todo, la gran admiración que me despiertan, los convierten en grandes influencias para *Herbarium*. Los tres tienen en común el uso de una gran estilización en sus figuras y el uso reiterado de criaturas fantásticas y la naturaleza. Todo esto les convierte en una gran base de referentes artísticos sobre los que construir mi propia producción artística.

- **Audra Auclair** es una artista canadiense que, pese a haberse graduado en diseño gráfico, es reconocida por su ilustración. En sus obras suele plasmar sus propias luchas internas, jugando con elementos como son la naturaleza, las mujeres, los animales y los seres fantásticos. Para la creación de estas, trabaja con múltiples medios: gouache, óleo, ilustración digital, tinta... Siempre usando una gran riqueza de colores y formas. Siendo una artista inmensamente prolífica, ha participado en decenas de exhibiciones artísticas y ha publicado libros como recopilaciones de sus obras. Tiene un canal de YouTube donde sube vídeos de su proceso artístico, también tutoriales de todo tipo que pueden resultar útiles al resto de artistas. Es propietaria de su propia marca, llamada *Oniberri*. Pese a administrar por sí misma todas estas cosas, es muy abierta sobre sus problemas de salud mental a través de sus redes sociales. Usa este tipo de plataformas para hablar con sus seguidores sobre temas profesionales o personales, siendo honesta sobre lo que conlleva vivir con depresión y ansiedad. Como ella misma dice en la introducción de su libro *Fragments Vol 1*, siente que ser artista es como una escalada de montaña o un paseo entre la niebla, durante el cual, tan solo ver su propio progreso le ayuda. Tras una mala etapa en su vida creó su primer libro recopilatorio de bocetos.

“Last year was a particularly difficult one, not just career-wise but also in my personal life. (...) I relate being an artist to climbing a mountain or walking in a dense fog. When feeling lost, pulling out my sketchbook to see how far I’ve come has

been a brilliant awakening for me. (...) I think seeing the weak points, the growth, the rawness is so inspiring.”<sup>18</sup>



Fig. 1: Audra Auclair, *Abundance*, 2017. Fig. 2: Audra Auclair, *Catfish*, 2017.

- **Andrew Mar** es un ilustrador y concept artist residente en Dallas (EEUU), que ha trabajado para clientes como Wizards of the Coast, VOLTA, Bethesda, Capcom o WhiteMoon Dreams. Pese a tener multitud de grandes y detalladas ilustraciones en digital, es más bien conocido por sus dibujos a tinta. En ambos casos, sus obras suelen girar en torno al mundo de las criaturas fantásticas. Dragones, sirenas, súcubos, arpías, centauros... Son seres recurrentes en sus obras. De origen asiático, desde bien pequeño se familiarizó con la tinta y los pinceles, adquiriendo una maestría claramente visible en sus dibujos.

---

<sup>18</sup> AUCLAIR, A. *Fragments Vol 1*. p. 2.



Fig. 3: Andrew Mar, *Summoner's March*, 2017.

- **Loish Van Baarle**, artista holandesa inmensamente conocida en las redes, con un millón y medio de seguidores tan sólo su perfil de Instagram. Sus obras son fácilmente reconocibles por la estilización de las figuras, composiciones muy dinámicas y su uso de paletas de color llamativas y saturadas. Sus temas recurrentes son la figura femenina, siempre con un mensaje positivo y feminista; la naturaleza y los entornos cotidianos. Pese a ser mayormente conocida por su trabajo como ilustradora, ha colaborado como concept artist en la elaboración del artbook para *Horizon Zero Dawn*. Además de crear trabajo personal, ha publicado un libro, crea videos de su proceso, imparte workshops y diseña productos con su arte. Publica todo esto con una frecuencia prácticamente diaria en sus redes.



Fig. 4: Loish Van Baarle, *Aloy – Horizon Zero Dawn*, 2019.

## PARTE III: PRÁCTICA ARTÍSTICA

### 3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

#### 3.1. INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

A la hora de plantear un proyecto, nada me atraía más que la idea de crear algo nuevos desde cero. Crear personajes, criaturas y *props* siguiendo mis propios gustos y dando rienda suelta a mi creatividad. De este modo, pensé en todos los videojuegos que me han marcado y traté de entender su esencia, qué es lo que tenían para haberme atrapado<sup>19</sup>. Una vez comprendidas estas características, se suman las mías propias, ideas que yo misma he creado para todos los aspectos que envuelven a *Herbarium*.

Para establecer las bases del mundo, se estudiaron los aspectos básicos de construcción de mundos de ficción. Llegados al punto de inventar como tal, se toma como referencia la división de cuatro campos o niveles de Mark J. K Wolf, los cuales procederemos a desarrollar en el siguiente apartado. Así es como, teniendo en mente estos cuatro niveles, empecé a desarrollar en mi cabeza el universo de *Herbarium*. Como se dice en la introducción, este desarrollo del trasfondo del videojuego, tiene el propósito de ofrecer una imagen más completa de este, además de aportar contexto y sentido a la producción artística generada.

Para la creación de la producción artística, se han tomado como referencia el proceso de trabajo y obras de artistas mencionados en el apartado “Referentes de estilo” y “Referentes de videojuego”. He adaptado este proceso a mi dibujo. Debido a mi recorrido artístico, mi estilo tiene características más propias de la ilustración que de concept art. Como se menciona en la introducción del proyecto, el proceso a seguir ha sido propio de casi cualquier obra: *Thumbnails* iniciales y bocetos para aproximarnos a la idea, seguidos de líneas definitivas, para ser coloreadas (o no) a posteriori. Este proceso se detalla y ejemplifica en el apartado *proceso de trabajo*.

#### 3.2. LA HISTORIA

##### 3.2.1. Los cuatro niveles

*Invención* puede definirse como el grado en que las cosas del mundo primario (el “mundo real”) se han cambiado, en cuanto a cosas como su geografía, lenguaje, zoología, cultura... Estas diferencias, que señalan nuestro trabajo como uno de ficción, deben de presentarse con cuidado resultar creíbles. La credibilidad recae en su diseño, que debe incorporar cierta lógica para que parezca verosímil en lugar de tan sólo atractivo o arbitrario. Que estas

---

<sup>19</sup> Ver apartado “Referentes de videojuego”.

cosas cambiadas resulten creíbles es especialmente importante en géneros como fantasía y ciencia ficción, donde suele haber más invención que en el resto de géneros.

Podemos dividir los cambios realizados en el mundo primario (del cual partimos) en cuatro campos, cada uno de los cuales afectan al diseño del mundo a un nivel distinto.

- El primero es el campo *nominal*, en el cual se dan nuevos nombres a cosas ya existentes. Pocas cosas cambiarían en el mundo por defecto, aunque en este nivel podría darse inventar un nuevo lenguaje. Estos nuevos nombres pueden señalar nuevos aspectos de cosas familiares, o incluso definir nuevos conceptos, ya que un lenguaje posee inherentemente una visión cultural del mundo propia. Casi todos los mundos incluyen nuevos nombres, pero normalmente conlleva cambiar más cosas, ya que un nuevo idioma suele implicar una nueva cultura.
- Se encuentran mayores cambios en el siguiente nivel, el campo *cultural*. Se forma de todas las cosas creadas por humanos u otras criaturas, en el cual nuevos objetos, artefactos, tecnologías e instituciones aparecen. Las culturas ficticias suelen basarse en culturas ya existentes. Se pueden usar diferentes combinaciones de los rasgos que ya las caracterizan, jugando con los con estereotipos y expectativas de la audiencia de forma interesante.
- El tercer campo es el de la *naturaleza*, incluye no sólo las nuevas regiones creadas, sino también los animales, plantas, nuevas especies y razas de criaturas. La invención en este campo a veces se extiende más allá de la creación de especies individuales de plantas y animales para dar lugar a la creación de un ecosistema completo. Por la profundidad de este campo, la invención en el campo *natural* debe recaer en cierto grado en lo convencional en el mundo de ficción (por ejemplo, criaturas fantásticas bien conocidas como unicornios o dragones) o intentar tener una explicación si se desea obtener algún grado de verosimilitud.
- El nivel más profundo es el del cuarto campo, el de la *ontología*. Se definen las leyes de la física, espacio-tiempo y demás parámetros que constituyen el mundo. Muchos fenómenos recurrentes de la ciencia ficción como viajar a la velocidad de la luz o a otras dimensiones, viajes en el tiempo... suelen implicar que las leyes de la física son distintas a las que damos por sentadas, pero las grandes consecuencias que estos cambios tendrían no se suelen aplicar en el diseño del mundo. En los casos en los que esto sucede, el mundo suele tener el papel principal, mientras que la narrativa es sólo una historia usada para explorarlo.

En estos cuatro campos, los dos primeros implican cambios fácilmente aplicados por humanos u otras criaturas. Los dos últimos suelen ser mucho más difíciles de aplicar, más aún si tenemos que proporcionar una explicación. Se

trata de crear un equilibrio entre las características básicas del mundo primario y las nuevas creadas. Toda invención que ocurra en un mundo debe resultar en algún grado reminiscente al mundo real para ser comprensible (aunque, por supuesto, el objetivo sea crear algo que no sea posible de comprender).<sup>20</sup>

### 3.2.2. Argumento

En *Herbarium*, la sociedad colapsó hace unos 900 años por causas misteriosas, reduciendo la población humana de 7.000 millones a tan sólo 300 millones. Desde entonces, esa pequeña parte de la población se ve forzada a reconstruir el mundo y la sociedad a partir de los restos de lo que era el planeta antes del cataclismo en 1980 a. del C. (antes del Colapso). Se perdieron la mayoría de las construcciones y gran parte del arte y cultura. Aun así, algunas de las infraestructuras y objetos que pertenecían a los habitantes se conservaron. Para una población tan reducida es imposible cubrir todo el territorio. Con el tiempo, la naturaleza ha invadido buena parte de todo. Así es como, donde antes había grandes metrópolis, ahora se yerguen bosques.

De esta manera, el mundo hace un reinicio partiendo de las ruinas de finales del siglo XX. Tras 900 años, la sociedad ha avanzado hasta un punto que nosotros reconoceríamos como Edad Media. No se puede decir que sea exactamente lo mismo, ya que *Herbarium* presenta características de los siglos XII al XV. Esto se debe a que algunas cosas como restos de tecnología, infraestructuras, ropa o electrodomésticos sobrevivieron al Colapso y el paso del tiempo. El choque entre ambas circunstancias da pie a que nos encontremos en un universo en que conviven una estética mayoritariamente medieval con elementos modernos. A modo de ejemplo, podríamos encontrarnos que al entrar en una herrería hay una nevera, no muy alta y de color verde claro, haciendo las veces de armario con compartimentos. O tal vez nos encontramos con una grúa de construcción que se usa como torre de vigía, o con un gran yate varado en el que hay una pequeña aldea de pescadores.

*Herbarium* se enmarca en las categorías de videojuego de mundo abierto y de RPG. Tenemos un gran mundo que explorar con una misión: Completar nuestro *herbarium*. Con la destrucción de la sociedad del s. XX, desaparece la medicina moderna. Esto implica que ahora la esperanza de vida se ve drásticamente reducida, cualquier pequeña enfermedad o herida puede suponer perder la vida. Ante este panorama, asumimos **nuestro rol**: Redescubrir la medicina natural. Por suerte, en nuestra casa hay un viejo herbario, el cual recibe el nombre de *herbarium*. Está muy estropeado, con páginas rotas, manchadas, y algunas de ellas arrancadas. Pero es algo por lo que empezar. Y así da comienzo nuestra aventura: A partir de los fragmentos legibles, tenemos pistas sobre qué lugares visitar para comenzar a documentar y tomar muestras

---

<sup>20</sup> WOLF, M. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* p. 34-37.

de plantas medicinales. Tendremos que viajar a zonas nevadas, lluviosas, desérticas... En un amplio mapa lleno de aventuras.

### **3.3. PROCESO Y RESULTADO DE TRABAJO**

Tras crear las bases del mundo de *Herbarium*, inicié la parte práctica: La creación del concept art. Mi proceso artístico ha fluctuado mucho durante mis años de aprendizaje. He practicado con técnicas tradicionales, digitales y mixtas. Durante este proceso he aprendido que todas las técnicas aportan cosas, y se retroalimentan entre sí. Durante el último año me he centrado en el arte digital, pese a que hasta entonces me había limitado a técnicas tradicionales. La libertad creativa y la comodidad que ofrece lo ha convertido en mi herramienta primaria, aunque nunca he llegado a prescindir de abocetar en tradicional. Me inicié con una tableta Wacom, que más tardé sustituí por un Ipad Pro. Los programas de dibujo que he utilizado durante el tiempo que llevo trabajando con esta técnica son Paint Tool Sai, Clip Studio Pro, Photoshop y Procreate, siendo estos dos últimos con los que se ha realizado fundamentalmente la producción artística.

#### **3.3.1. Personajes**

Se han desarrollado dos personajes: Lira y Hekron.

Lira es nuestra protagonista, la poseedora del herbarium. Es el avatar en el que el jugador plasmará su personalidad a través de la toma de decisiones y estilo de juego. No se puede decir que haya un único diseño definitivo, ya que el videojuego tendría opciones de personalizar que permitirían al jugador elegir por sí mismo. Aún así, los diseños creados son similares entre sí, para respetar el carácter del personaje y *Herbarium*. Lleva el atuendo propio de una cazadora o exploradora: carcaj de para flechas, guantes de cuero, cinturones con equipamiento... combinando prendas cómodas con las propias de las mujeres en esta época: corsés, faldas, botines...



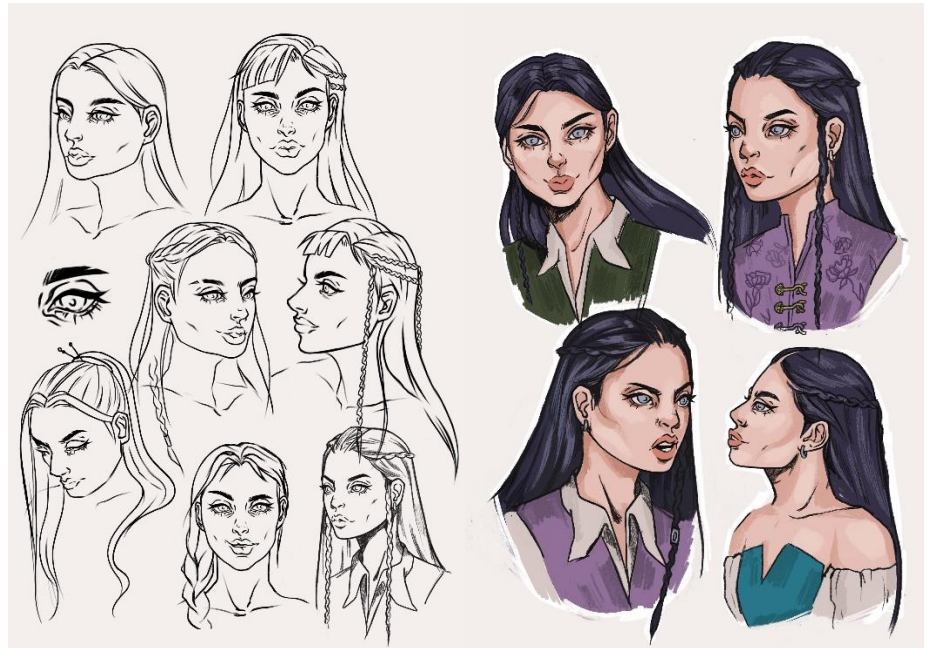


Fig. 5: Ana Bas, *Estudios para el aspecto de Lira*, 2019.

Fig. 6: Ana Bas, *Retratos de Lira con variaciones de vestuario*, 2019.

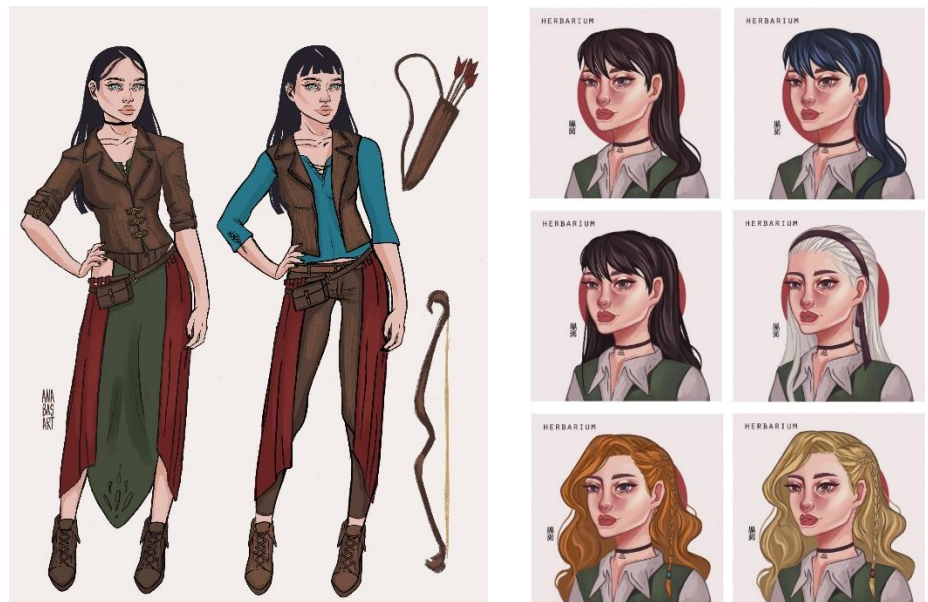


Fig. 7: Ana Bas, *Variaciones de vestuario y armas*, 2019.

Fig. 8: Ana Bas, *Ideas para opciones de personalización*, 2019.



Fig. 9: Ana Bas, *Desglose por capas de uno de los vestuarios creados*, 2019.

Hekron es el herrero de nuestro poblado. Además, le fascina la tecnología de los “antiguos”. Para su diseño general, quería combinar al herrero arquetipo de las historias fantásticas del medievo europeo con los herreros de las leyendas nórdicas. Para los detalles, quería mostrar que le gustan la tecnología, es decir, los restos de los objetos que pertenecieron a los humanos que habitaban la tierra antes del Colapso. Con sus conocimientos podrá mejorar nuestras armas a partir de la chatarra y materiales que encontremos, a cambio de ayudarle a ampliar su colección de electrodomésticos y aparatos.

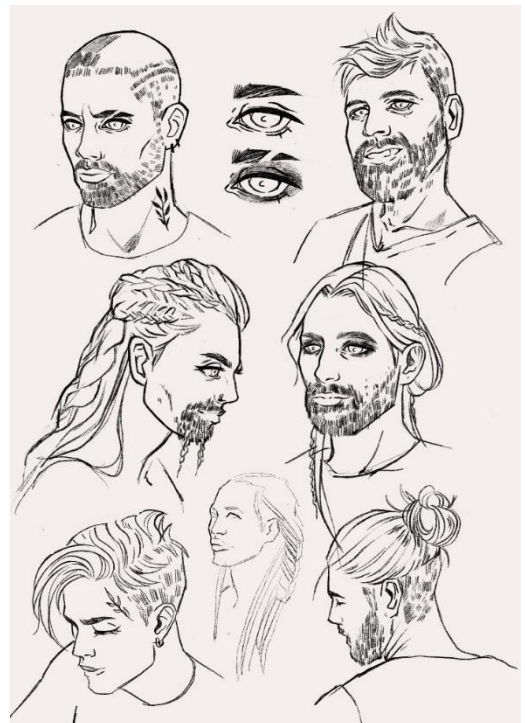


Fig. 10: Ana Bas, *Estudios para el aspecto de Hekron*, 2019.



Fig. 11: Ana Bas, *Thumbnails y bocetos para Hekron*, 2019.

Fig. 12: Ana Bas, *Lineart definitivo de Hekron el herrero*, 2019.



Fig 13: Ana Bas, *Diseño definitivo de Hekron*, 2019.



### 3.3.2. Entornos y props

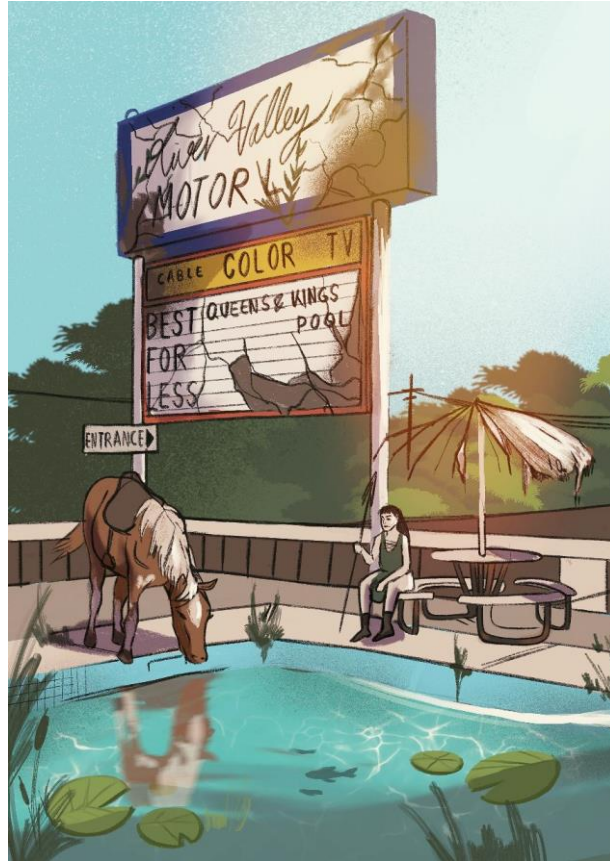


Fig 14: Ana Bas, *Pausa en el camino*, 2019.

Fig 15: Ana Bas, *Exploración en una región fría*, 2019



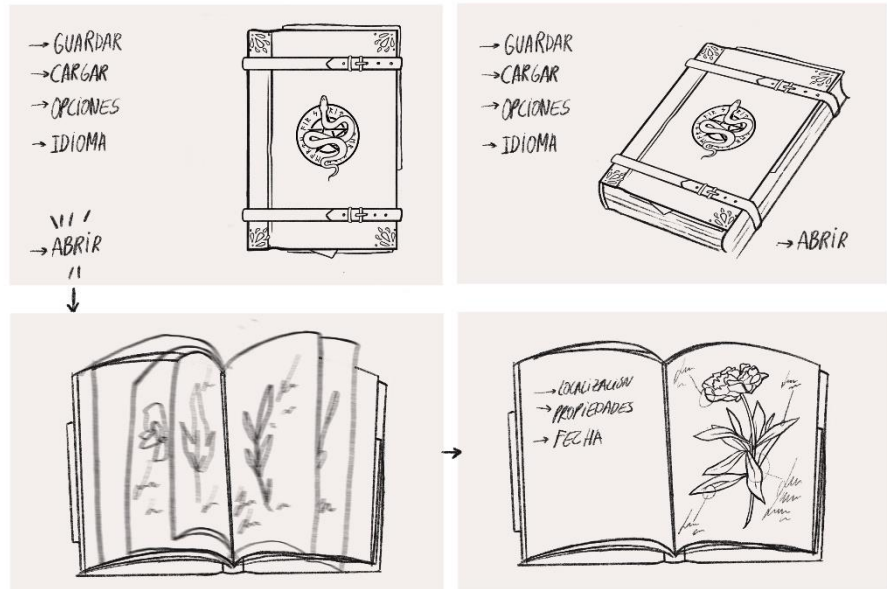


Fig 16: Ana Bas, *Thumbnails para interfaz con el diseño definitivo del Herbarium*, 2019.



Fig 17: Ana Bas, *Diseño de props y pertenencias de Lira*, 2019.

### 3.3.3. Pósters realizados con serigrafía

Se plantea la creación de productos promocionales para el videojuego, buscando respuestas gráficas interesantes que enriquezcan el proyecto y acompañen al resto del trabajo. Se han creado varias copias de dos modelos distintos de poster, tarjetas de visita y una carpeta con guardas de pattern, todo creado con serigrafía. Los bocetos se crearon en tradicional. Los fotolitos definitivos además de pruebas de color, en digital.



Fig 18: Ana Bas, Fotografía de producto de la serie generada, 2019.



Fig 19: Ana Bas, Póster con el Herbarium rodeado de otros props. 2019.





Fig 20: Ana Bas, Póster de Lira sobre un abandonado Ford Mustang, 2019.



Fig 21: Ana Bas, Tarjetas de visita para Herbarium, 2019.

## CONCLUSIONES

*Herbarium: Concept Art Para Videjuego de Mundo Abierto* ha sido un proyecto durante cuyo proceso de documentación y práctica artística he adquirido una mayor comprensión de los temas que abarca y de las herramientas usadas. Se ha creado la pequeña base de un gran mundo fantástico, aún en construcción, a partir de una idea original de videojuego. A su vez, este proyecto me ha dado la oportunidad de generar una buena colección de material artístico que se presta a ampliarse y a ser usado con posterioridad en la elaboración de mi propio portfolio.

En el desarrollo del trabajo no ha habido grandes cambios: desde el inicio al final, la base y el objetivo general han sido los mismos. Los objetivos específicos en cambio, sí que han tenido que pasar una pequeña adaptación, consistente en la reducción de estos a estándares más realistas y alcanzables. El resto de pequeños cambios han recaído sobre todo en detalles de la trama y los diseños, ya que, como parte de la producción artística se llevó paralelamente a la documentación teórica, a veces nuevos conocimientos adquiridos se plasmaban como cambios en el arte, y viceversa. Es por todo esto que este trabajo me lleva a tomar como referente la importancia de una buena planificación con unos objetivos alcanzables y la importancia de formar un buen marco teórico para crear un trabajo práctico con profundidad. De hecho, pienso que de las fases que he seguido en mi recién aprendido rol de concept artist, ha sido en el momento de enriquecer mis conocimientos junto con la generación de ideas, donde más palpable ha sido para mí la esencia del trabajo. El proyecto se halla en vías de desarrollo, y todo esto me ha preparado para su continuación.

La producción artística elaborada me ha permitido medir mis capacidades como concept artist, formarme más como profesional estudiando las metodologías de la industria y además me ha dotado de material para seguir construyendo sobre el proyecto y mi portfolio. Estos eran también objetivos del proyecto, además de la creación del concept art en sí. Siento que se han cumplido, ya que puedo ver en el resultado final cómo se plasman las competencias adquiridas en el Grado de Bellas Artes, además de mis aptitudes personales.

Al concluir este trabajo me doy cuenta de que mi proceso de formación se basa en cambios continuos y la ampliación de mis conocimientos para mejorar mi labor como artista. Quiero aprovechar todas las competencias adquiridas tanto en mi paso por la Universidad como de forma autodidacta para ocupar en la comunidad de artistas el lugar que siempre he querido, siempre desde la responsabilidad y a la expectativa del cambio.



## REFERENCIAS

### *Bibliografía*

- *Animal Crossing: New Leaf* (Versión 1.5, 2013). Nintendo.
- AUCLAIR, A. *Fragments Vol 1*. EEUU: Audra Auclair, 2018.
- ECO, U., COLOMBO, F., ALBERONI, F. Y SACCO, G. *La nueva Edad Media*. España: Alianza, 2004.
- *Far Cry* (Versión 1.4, 2004). Crytek.
- FERNANDEZ, S. *Zelda: Detrás de la Leyenda*. Sevilla: Héroes de Papel, 2018.
- *Grand Theft Auto: San Andreas* (2005) Rockstar North.
- HAECKEL, E. *Art Forms in Nature: Prints of Ernst Haeckel (Monographs)*. Colonia, Alemania: Prestel, 1998.
- *Horizon Zero Dawn* (2017). Guerrilla Games.
- KENT, S. *La Gran Historia de los Videojuegos*. Barcelona: Nova, 2016.
- KRÖMER, T., ACEBEY, A., CASTRO R. “La importancia de los herbarios” en “Conservationem & Naturae. Revista del cuerpo académico de la Universidad Veracruzana” Vol. 1 Num. 2. UV: Mexico, 2017.
- MEDELLÍN LEAL, F. “Orígenes, Desarrollo Histórico Y Estado Actual De Los Herbarios En El Mundo” en *Boletín de la Sociedad Botánica de México* p. 3-26. Bogotá, 1975.
- *Minecraft* (Versión 1.7.4, 2012). Mojang AB.
- PARRA-OSORIO, C. y DÍAZ-PIEDRAHITA, S. “Herbarios y Jardines Botánicos: Testimonios de nuestra Biodiversidad” en Biblioteca José Jerónimo Triana no. 32 – *Colección Retratos de la Biodiversidad* no. 3, 2016. Bogotá, 2016.
- PARRA OSORIO, C. A., PÉREZ-ZABALA, J. *Naturaleza en observación*. Bogotá, Colombia: Editorial Universidad Nacional de Colombia, 2017.
- SAPKOWSKI, A. *Geralt de Rivia*. Madrid: Alamut, 2008.
- *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* (Versión 1.6.0, 2017). Nintendo con Monolith Soft.
- *The Witcher 3: Wild Hunt* (Versión 1.31, 2016). CD Projekt RED.

- VACCA, R. *La Próxima Edad Oscura*. Madrid: Editora Nacional, Colección Mundos Abiertos-Ciencias Sociales, 1973.
- WALTER LITTGER, K., DRESSENDORFER, W. *Basilus Besler's Florilegium. The Book of Plants (Bibliotheca Universalis)*. Madrid: Taschen, 2015.
- WILLMANN, R. y VOSS, J. *The Art and Science of Ernst Haeckel*. Madrid: Taschen, 2017.
- WOLF, M. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Londres: Routledge, 2012.

### **Webgrafía**

- BALI, A. (2014). The Witcher 3: Wild Hunt. Entrevista. En *IGN España*. <<https://es.ign.com/the-witcher-3-xbox-one/71222/feature/the-witcher-3-wild-hunt-entrevista>> [Consulta: 31 de mayo de 2018]
- BLUM, R. (2018). “¿Una nueva Edad Media?” en *el Periódico de Guatemala*. <<https://elperiodico.com.gt/opinion/2018/03/10/una-nueva-edad-media/>> [Consulta: 6 de Mayo de 2018]
- GREEN, A. (2014). “Why do people love post-apocalyptic stories so much?” en *Student Voices*. <<https://mystudentvoices.com/why-do-people-love-post-apocalyptic-stories-so-much-89555020339d>> [Consulta: 25 de mayo de 2018]
- HARRIS, J. (2017). “Game Design Essentials: 20 Open World Games” en *Gamasutra*, 26 de septiembre de 2017. <[http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game\\_design\\_essentials\\_20\\_open\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php)> [Consulta: 14 de junio de 2018]
- OBERHAUS, D. (2018). “Why Do We Love the Idea of the Apocalypse So Much?” en *Wired*. <<https://www.wired.com/2018/12/geeks-guide-apocalypse-poet/>> [Consulta: 25 de mayo de 2018]
- TAPIA, A. (2019). “Netflix: Conexión Perdida (Ensayo del Apocalipsis)” en *Asuntos Pendientes Antes de Morir*. <<https://asuntospendientesantesdemorir.com/2019/01/17/netflix-conexion-perdida-ensayo-del-apocalipsis/>> [Consulta: 6 de mayo de 2018]

## ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1: AUCLAIR, A. Audra Auclair. *Abundance*. Gouache, 2017.
- Figura 2: AUCLAIR, A. Audra Auclair. *Catfish*. Pintura digital, 2017.
- Figura 3: MAR, A. Andrew Mar. *Summoner's March*. Tinta, 2017.
- Figura 4: VAN BAARLE, L. *Aloy – Horizon Zero Dawn*. Pintura digital, 2019.
- Figura 5: BAS, A. *Estudios para el aspecto de Lyra*. Pintura digital, 2019.
- Figura 6: BAS, A. *Fig. 6: Retratos de Lyra con variaciones de vestuario*. Pintura digital, 2019.
- Figura 7: BAS, A. *Variaciones de vestuario y armas*. Pintura digital, 2019.
- Figura 8: BAS, A. *Ideas para opciones de personalización*. Pintura digital, 2019.
- Figura 9: BAS, A. *Desglose por capas de uno de los vestuarios creados*. Pintura digital, 2019.
- Figura 10: BAS, A. *Estudios para el aspecto de Hekron*. Pintura digital, 2019.
- Figura 11: BAS, A. *Thumbnails y bocetos para Hekron*. Pintura digital, 2019.
- Figura 12: BAS, A. *Lineart definitivo de Hekron el herrero*. Pintura digital, 2019.
- Figura 13: BAS, A. *Diseño definitivo de Hekron*. Pintura digital, 2019.
- Figura 14: BAS, A. *Pausa en el camino*. Pintura digital, 2019.
- Figura 15: BAS, A. *Exploración en una región fría*. Pintura digital, 2019.
- Figura 16: BAS, A. *Thumbnails para interfaz con el diseño definitivo del Herbarium*. Pintura digital, 2019.
- Figura 17: BAS, A. *Diseño de props y pertenencias de Lira*. Pintura digital, 2019.
- Figura 18: BAS, A. *Fotografía de producto de la serie generada*. Serigrafía, 2019.
- Figura 19: BAS, A. *Póster con el Herbarium rodeado de otros props*. Pintura digital, 2019.

- Figura 20: BAS, A. *Póster de Lira sobre un abandonado Ford Mustang*. Serigrafía, 2019.
- Figura 21: BAS, A. *Tarjetas de visita para Herbarium*. Serigrafía, 2019.