

TFG

ERA

DESARROLLO DE UN MUNDO TRANSMEDIA DEL CONCEPT
ART A LA PRODUCCIÓN

Presentado por Antonio Carlos Sánchez Moreno
Tutor: Francisco de la Torre Oliver

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

ERA es un proyecto personal que trata el aunar las diferentes disciplinas y experiencias adquiridas dentro y fuera de las aulas del Grado en Bellas Artes a fin de materializar un mundo imaginario propio. Para ello, las siguientes páginas tratan todo lo que implica la actividad creadora de mundos, desde su origen y las cuestiones más generales hasta llegar al análisis de aquellos autores y obras que más han influenciado tomar la iniciativa de realizar un mundo de invención propia y descubrir qué se quiere contar con él.

Adicionalmente, el proyecto está enteramente enfocado al entorno profesional, cubriendo en su producción todos los ámbitos que se trabajan actualmente dentro de la industria del arte para videojuegos y el concept art. Reforzamos así los conocimientos en diseño de personajes, objetos, entornos y un complejo y particular uso de luz, color y herramientas 3D.

Un proyecto de estas características se comprueba como el único producto que permite tratar juntas todas esas cuestiones, explorar nuevas vías de explotación del arte gracias a sus propiedades transmediales, y compartir una visión subjetiva del mundo en que vivimos.

PALABRAS CLAVE

Mundos imaginarios, transmedia, videojuegos, concept art, 3D, luz, color.

ABSTRACT

ERA is a personal project which seeks to convey every skill and experiences developed in the context of fine arts studies, with the final goal of conforming my own imaginary world. To do so, the following pages cover every matter that creating a world implies, from its starting point and broadest aspects to the coverage of the authors and works that mostly influenced my will to self create an imaginary world and it's content.

In addition, this project is completely dedicated to professionally growing via addressing every artistic aspect of the concept art and video game art industry, in order to ensure my understanding of characters, props and environment design, issuing a peculiar and complex use of light, color and 3D tools.

Such a project of this kind has resulted in a unique way to cover all this aspects, also exploring transmedial possibilities in the delivered art and share a subjective vision of the world we live.

KEYWORDS

Imaginary worlds, transmedia, video games, concept art, 3D, light, color.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no hubiera sido posible sin la acogida recibida en Valencia, tanto por sus gentes como por su espléndido clima. Doy las gracias especialmente a Vicente, Álvaro y David, compañeros de pandemia cuyos consejos me han sacado de más de un apuro y a los que deseo éxito en la industria.

Gracias a mi tutor y profesor Francisco de la Torre, por su paciencia y disponibilidad, con él empezó este viaje. Tampoco olvido al matrimonio Pärn, quienes viven en el segundo mejor país del mundo.

Y por supuesto, gracias a mi familia y amigos. Nos vemos en La Mancha.

“El vendaval convierte las gotas de lluvia en dardos puntiagudos y con las nubes la tarde se vuelve negra como un vestido de viuda. El denso aire se carga de ozono y agua de mar. Se oyen chasquidos y crujidos a lo lejos y sobre el océano estallan destellos de luz, como si el cielo hubiese engullido una carga de dinamita. En sus límites agitados casi puedo distinguir otra capa de oscuridad, una masa negra más densa que se alza sobre el horizonte para adoptar una forma que todavía no puedo imaginar.”

Nic Pizzolatto, *Galveston*, 2010.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	9
4.1. CREAR MUNDOS	9
4.1.1. Contexto previo	9
4.1.2. La noción de mundo	11
4.1.3. Mundos imaginarios y subcreación	12
4.1.4. Mundo primario y mundo secundario	14
4.1.5. La suspensión de la incredulidad	15
4.2. DESARROLLAR MUNDOS	16
4.2.1. Lugar, personajes y tiempo	16
4.2.2. De lo físico a la filosófico	17
4.2.3. Unificación narrativa	19
4.3. TRANSMEDIALIDAD Y FORMATOS	21
4.3.1. Narrativa transmedial	22
4.3.2. Juegos de tablero como herramienta de debate	23
4.3.3. Videojuegos e inmersión	24
4.3.4. Análisis de caso: el mundo de 1920+	26
4.4. PRODUCCIÓN: ERA	27
4.4.1. El mundo de ERA	27
4.4.2. Claves estéticas	32
4.4.3. Producción	36
5. CONCLUSIONES	41
6. REFERENCIAS	42
7. ÍNDICE DE FIGURAS	45
8. ANEXOS	48

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo orbita alrededor de la ardua tarea de establecer un mundo de invención propia; desarrollándolo principalmente en su dimensión visual a fin de poner en práctica todas las diferentes y tan versátiles disciplinas adquiridas durante los años de estudio, tanto bajo el sol valenciano como durante el periplo de intercambio en Estonia, donde los límites del mundo real los establecían los precios de las aerolíneas.

Concebir ERA ha sido una decisión muy consciente en tanto que conecta con la propia filosofía polímata de trabajo, sintiendo la creación de mundos como un producto cercano a la obra de arte total, y que puede ser explotado en multitud de formatos, preferentemente el de un videojuego.

Es en el desarrollo de esta actividad, explorada desde la niñez pero reforzada a día de hoy gracias a una actitud académica y auto consciente, que se descubre cómo un mundo personal es finalmente un reflejo de la propia visión subjetiva del mundo real, el mismo que refería Tolkien como *mundo primario*. Es también intrínsecamente una piscina de referencias culturales que atraviesan el propio filtro como autor, reuniendo un conjunto de ideas. Una persona que busque experimentarlas, se encontrará imbuida en la bipolaridad de una constante de luz y oscuridad, manteniendo un roce continuo principalmente con la particular visión del escritor y guionista Nic Pizzolatto, aclamado por la serie de televisión *True Detective* incluyendo al autor que inspiró a éste, Thomas Ligotti; y al mismo tiempo, rescatando el oscuro tratamiento de la cordura y el colonialismo que trajo en su día Joseph Conrad con *El Corazón de las Tinieblas* y que tanto resuena en nuestros días gracias a la derivada cinta *Apocalypse Now* o el videojuego *Spec Ops: The Line*.

ERA es ante todo el ejercicio pasional de creación y elucubración de un cuerpo celeste lejano, hijo alienígena de los paisajes textuales de Conrad, y su traducción prácticamente sinestésica gracias a lo aprendido de Sorolla y resto de influencias plásticas semejantes. Esta memoria tratará entonces de responder a las necesidades académicas y documentales del proceso seguido, desde la incubación de ideas original, su maduración, la fase central de producción, y su adecuación a distintos formatos.

Finalmente cabe destacar que crear mundos es un ámbito difícilmente abarcable dentro de los límites de un TFG, donde teoría y práctica confluyen en una misma entidad, y fácilmente se habrían podido llenar cientos de hojas sólo para describir las fuentes de donde viene cada una de las decisiones tomadas en este trabajo. En su lugar, se ha intentado hilar el discurso más natural y didáctico posible.

2. OBJETIVOS

En ERA por tanto, disponemos del objetivo central o principal que es establecer este mundo inventado con un desarrollado elenco visual, donde confluyen las diferentes disciplinas adquiridas junto a las que se pretende desarrollar y dominar al finalizar este trabajo, para las que constatamos los siguientes objetivos específicos:

- Primeramente, cerrar el mundo de ERA en una serie de leyes y descripciones, que harán las veces de brief de trabajo, abarcando personajes humanoides, animales, construcciones, objetos inanimados, y entornos, a fin de desarrollar los conocimientos en diseño, anatomía, modelado, perspectiva, luz, color y composición.
- Acotar las diferencias y similitudes respecto al mundo real, mediante estudio de referentes visuales y colecta de imágenes o *moodboards*.
- Trabajar una línea inicial de abocetamiento e iteraciones de diseños (concept art) de las principales criaturas y entornos que comprenden ERA, definiendo su lógica de diseño en imágenes bidimensionales.
- Seleccionar material y desarrollar diseños finales más elaborados que contextualicen el mundo, recurriendo al uso de la luz y el color y la puesta en escena de los distintos elementos con atención a valores compositivos.
- Estudiar técnicas que permitan el salto a entornos tridimensionales y a mejorar la lectura y realismo de las composiciones.
- Dotar a los diferentes diseños de una cierta lógica modular, pudiendo crear rápidas variaciones de personajes y permitiendo que los materiales liberados sean reutilizables.
- Otorgar un formato expositivo al proyecto; sirviéndonos principalmente de una cinemática o reel; donde se aplicarán todas las técnicas exploradas.
- Estudiar además formas de optimizar la naturaleza transmedial intrínseca en los mundos imaginarios, buscando un formato donde explotar las fortalezas de ERA, principalmente el videojuego.

3. METODOLOGÍA

ERA está organizada en dos ejercicios principales: la concepción del mundo y la traducción visual de éste. Para ello, hemos acotado diferentes conceptos en un marco teórico que después serán apoyados además en un marco referencial, destacando la descripción de la actividad de crear mundos imaginarios, las herramientas que se utilizan, su relación con el mundo real y las propiedades transmediales. Se aplican además diferentes técnicas y claves estéticas, que permiten la correcta traducción de las características de ERA, definidas en el apartado de producción, y cuyas piezas artísticas liberadas conforman el anexo a este trabajo.

Como aspectos metodológicos podemos destacar por tanto:

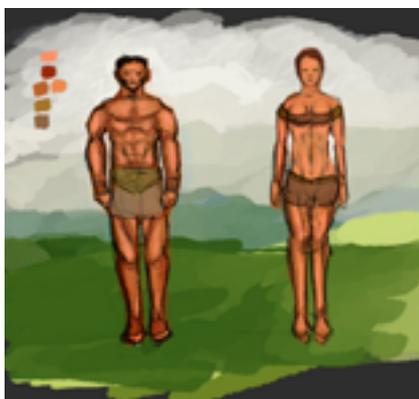
- La obtención del briefing de ERA, un documento central con la descripción de los diferentes elementos que han de ser llevados a producción.
- Moodboards u hojas de inspiración: unos sets de imágenes previamente seleccionadas que se agrupan temáticamente como material referencial y de inspiración.

Después, la parte práctica se organiza en las siguientes etapas principales:

- Producción de concept art 2D.
- Selección de material y establecimiento de diseños definitivos.
- Producción de ilustraciones con interés compositivo y contextualizador.
- Investigación de nuevas técnicas para profesionalizar el proyecto.
- Desarrollo de un formato expositivo final como portfolio.

También hay que diferenciar el proyecto temprano de su proceso de maduración: se ha desarrollado la mayor parte de la producción fundacional durante los estudios en la asignatura *Ilustración 3D y Concept art*, mientras que en el transcurso de la asignatura *Animación 3D* y la organización de este TFG, se ha profundizado más en la explotación del material disponible, su ampliación con contenido adicional, las posibilidades transmediales y el uso como portfolio profesional. Recogiendo la mentalidad proyectual heredada del diseñador Otl Aicher, el marco teórico ha evolucionado finalmente al tratamiento de mundos imaginarios.

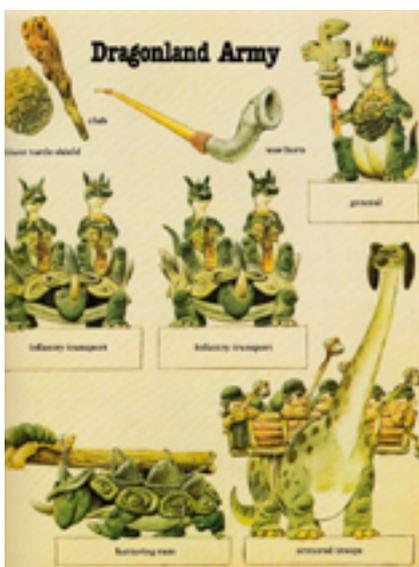
Esto es debido al enorme hallazgo que ha supuesto la obra de Mark J.P. Wolf, cuyos planteamientos a su vez beben principalmente de las ideas de J.R.R. Tolkien. Para nutrir el marco referencial, se han rastreado influencias y ahondado en los orígenes de las mismas, descubriendo en la lectura de Joseph Conrad con *El Corazón de las Tinieblas*, el lenguaje que ERA pretendía hablar desde un principio. Se ha diseccionado además la obra del escritor y guionista Nic Pizzolatto, cuyos libros y serie de televisión habían sido consumidos previos a este trabajo.



Conjuntamente, de la observación de cómo gran cantidad de artistas digitales utilizan herramientas 3D como un gran apoyo para el lenguaje del concept art¹, destacando el caso de Finnian MacManus; se ha ligado la producción final a indagar en estas herramientas, sin descuidar el constante desarrollo de aspectos tradicionales como el uso de la luz y el color, tratándolo de una forma particular dada la fuerte influencia del pintor valenciano Joaquín Sorolla.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

En los primeros apartados vamos a tratar el estudio teórico de la actividad de crear mundos, los conceptos que abarca ERA², y las propiedades transmediales intrínsecas de los mundos imaginarios. El principal atractivo va a ser el estudio de qué consideramos un mundo creado o imaginario, cómo se construyen y de qué forma se materializan y son experimentados por las personas que buscan participar en ellos. Para ampliar en las cuestiones, me he servido principalmente del trabajo del analista de medios y profesor Mark J.P. Wolf, en su monografía *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, repasando las fuentes que utiliza para elaborar su discurso. Los últimos apartados hacen un repaso a los referentes principales para el mundo de ERA, ahondando especialmente en lo literario y estético, para después introducir un desglose final de la producción que se ha llevado a cabo.



1. Antiguo boceto de *la especie Delta* o especie humanoide de ERA, Antonio C. Sánchez, 2015.

2. Dibujo de Antonio Lupatelli en *The Woodland Folk in Dragonland*, 1985.

4.1 CREAR MUNDOS

4.1.1. Contexto previo

ERA es ante todo un proyecto personal. Esto significa que ha atravesado diferentes estados, siendo el actual su maduración como planteamiento de un mundo imaginario. Previo a esto, es importante anotar que ya hubieron elucubraciones y concepciones tempranas del mismo, y que para rastrearlas podemos remontarnos a prácticamente la propia infancia. Independientemente de las nociones que separan a un niño de un adulto; la creatividad ha sido una constante a lo largo de toda mi vida. Parte de la maduración personal que se quiere imprimir en este proyecto, viene en gran medida de la comprensión y desarrollo de la propia creatividad, cuyo principal combustible ha sido el tener libre acceso a la cultura.

Dicho esto, considero ahora por tanto un privilegio el poder haber tenido contacto ya en la niñez con la obra ilustrada de Tony Wolf. Era común contar

¹ Término estandarizado en la industria para referir al arte de concepto.

² Siempre se nombra en mayúsculas para reflejar la identidad gráfica del proyecto.



por casa también con toda clase de libros y cuentos, pero sin duda este autor destacaba sobre el resto gracias a *Historias del Bosque*, una edición española de gran formato que recogía todos sus episodios ilustrados de la *gente del bosque*. Si bien Tony Wolf, pseudónimo de Antonio Lupatelli, era reconocido mundialmente por crear el personaje de *Pingu*³; es en la colección de libros ilustrados donde pondremos mayor atención para el ámbito que nos ocupa este trabajo final de grado.

Pese a que Lupatelli trataba un imaginario dirigido al público infantil, con personajes animalescos y ambientación fantástica; ello no le impedía disponer de toda clase de intrincadas ilustraciones donde no sólo se apreciaba un despliegue técnico impoluto, sino también una potente intencionalidad descriptiva y contextualizadora, agrupando a los personajes y mostrándolos en diferentes ámbitos, a fin de retratar la relación entre ellos y su entorno. En los ejemplos más brillantes (fig. 3), se aprecia un esfuerzo por seccionar minuciosamente la arquitectura del espacio que ocupan estos seres, a fin de que nosotros como observadores externos podamos apreciar fácilmente hasta el más mínimo detalle de sus acciones y costumbres, no escatimando el autor a veces en anotaciones o indicaciones. En algunas ilustraciones articulaba personajes reflejando aspectos exclusivamente humanos, como son el uso de herramientas o la construcción de maquinaria; y su producto denotaba una gran madurez al caricaturizar incluso aspectos tan contrarios a la inocencia de un niño como puedan ser la guerra, el racismo o la violencia; sin abandonar en ningún momento el registro infantil. Un niño que tuviera contacto con aquella mágica experiencia, coincidirá conmigo entonces en que su autor, en definitiva, lo que lograba era dotar de vida a sus personajes. Creaba un mundo.



3. Vistas de un dibujo de Antonio Lupatelli en *The Woodland Folk meet the Elves*, 1984.

4. Pictogramas de Otl Aicher para los juegos olímpicos de Múnich de 1972.

Esta noción, la de la creación de mundos, es el interés central de nuestro trabajo para finalizar Bellas Artes. Antes de explorar este concepto, la concepción temprana de ERA surgió mientras cursaba estudios superiores en gráfica publicitaria, y respondió principalmente al ideario del diseñador alemán Otl Aicher, obtenido de su libro *El mundo como proyecto*. En el mismo, expone una inspiradora visión de la realización humana, donde diferencia entre el trabajar y el hacer, distinguiendo especialmente el concepto de proyecto.

“Vamos haciéndonos conscientes de que el hombre, para bien o para mal, se ha salido de la naturaleza. Se halla ciertamente enraizado en ella, pero es capaz de crearse un segundo mundo, el de sus propias construcciones”. (Aicher 2006, p. 173)

Dado el desempeño como diseñador gráfico del autor de esta afirmación,



5. Representación del vaso de Rubin, ejemplo del principio de ilusión figura-fondo de la Gestalt.

6. Fotograma de una mudanza en un vídeo de *El mundo de las hormigas* donde se aprecia el uso de un filtro protector de luz.

7. David Ávila, youtuber del canal *El mundo de las hormigas*.

cabe matizar que con el término ‘construcciones’ omite aquellas cuya naturaleza no sea física. Esto significa que la realización sólo puede conseguirse al canalizarla en un proyecto, es decir, desarrollando una mentalidad proyectual capaz de materializar físicamente las propias ideas, a la que también refiere como filosofía del hacer: “nos falta una filosofía del hacer y proyectar, el motivo de la persona aparece en el proyecto” (Aicher 2006, pp. 175-176).

La principal diferencia entre nuestros pensamientos previos y la mentalidad que hemos descubierto en la creación de mundos, es que los primeros excluyen con mayor gratuidad la poética que la creación de mundos si logra explotar. Podemos entender las ideas de Aicher como un manifiesto motivacional para iniciar la producción propia, no por ello defendiendo especialmente la autoría, sino valorando filosóficamente el ejercicio de crear como sentido de la propia existencia. Si además tenemos en cuenta el contexto de sus afirmaciones, veremos cómo responden también mucho más a una necesidad de explotación económica que expresiva. La actividad de un diseñador gráfico se basa ante todo en un principio de funcionalidad, dejando la libertad creativa relegada a normas comunicativas o perceptivas, como puedan ser las leyes de la Gestalt.

Es por tanto un accidente natural que, al migrar a una educación artística, el foco más objetual adquirido de las enseñanzas en diseño haya virado hacia el propio de las bellas artes: uno con más atención a la identidad y autoría. La única forma de hermanar ambas líneas de trabajo, ha sido gracias a la nueva mentalidad descubierta, la de creador de mundos.

4.1.2. La noción de mundo

Crear mundos implica comprender primeramente qué es un mundo creado. Antes de desarrollar mi definición, comprobé que su uso está ampliamente extendido en la cultura popular. Por poner un ejemplo que últimamente atrae mi atención, en *El mundo de las hormigas*, un canal español de YouTube dedicado a documentar la vida de estos animales⁴, su creador utiliza inteligentemente el término *mundo* para concretar que, efectivamente, lo que un internauta puede esperar de sus vídeos, es una atención central en las características de estos insectos, su ecología, y demás curiosidades. Lo novedoso no obstante, es que la persona detrás de la cámara evoluciona sucesivamente el formato y se descubre como un verdadero amante de la vida de las hormigas, llegando a dotarlas de nombres propios, distinguirlas por sus atributos físicos particulares, teatralizando sus acciones, personalizando los hormigueros, e inclusive refiriéndose a cada colonia con una letra griega, siendo por ejemplo el hormiguero *alpha* el primero que muestra y al que presta más atención.



8. *Monster Hunter: World*, Capcom, 2018.

9. Carátula del DVD de *El Señor de los Anillos*, Peter Jackson, 2001.

Es curioso como desarrolla el interés entomológico básico y termina por hacer el canal notorio gracias a su rica narrativa accidental, fruto de que en ningún momento el material deja de ser grabaciones de vida natural captada en directo: vida salvaje al fin y al cabo; que da pie a escenarios impredecibles siempre que obviemos el hecho de que un hormiguero artificial y sus límites los dicta la acción del hombre. Jugar con hormigas es común en la niñez, y por descontado constituye una parte importante en la vida del creador del canal. No sólo esta faceta infantil puede ser la causante de su contenido; la persona detrás de la cámara, David Ávila, deja entrever una situación personal complicada, pudiendo ser este canal una propia terapia⁵. Todo nos lleva finalmente a inducir que el mundo de las hormigas, es en gran medida el reflejo de su propio mundo.

Un ejemplo más del uso convencional del término *mundo* dentro del campo que nos ocupa, es el caso del videojuego *Monster Hunter: World* (Capcom, 2018). *Monster Hunter* es una saga de videojuegos de origen nipón, y que tras un moderado éxito en el mercado occidental, ha optado en esta entrega por hacer grandes cambios para tener una audiencia mayor, por lo que podemos entender el reclamo world (mundo) como una declaración de intenciones⁶, reflejada en el juego principalmente por poner al jugador como integrante de una expedición al denominado *nuevo mundo*. De esta forma, este videojuego *hack 'n' slash*⁷ de ambientación fantástica donde se cazan monstruos, abandona los lugares en los que se sucedían las anteriores entregas pero manteniendo las principales mecánicas, cambiando otras, y ofreciendo nuevos monstruos junto a los antiguos y más emblemáticos de la saga. Entendemos así que el *nuevo mundo* supone tanto una metáfora de los cambios efectuados en la jugabilidad, como un recurso para apoyar su occidentalización.

4.1.3. Mundos imaginarios y subcreación

Podemos entender mundo imaginario como el mundo creado por una persona haciendo uso de su imaginación.

“Los mundos imaginarios son disfrutados no sólo por quienes los visitan, sino también por quienes los inventan, y el ánimo por crear mundos comienza desde edades muy tempranas en adelante. Los niños pequeños disfrutan levantando fuertes con cojines y sábanas, transformando espacios en lugares imaginarios a los que pueden entrar físicamente durante sus juegos de imitación o hacer creer” (Wolf, 2012, p. 3).⁸

Resultan interesantes las diferentes formas en que podemos hacer refe-

5 David trata cuestiones personales cuando publica videos de preguntas y respuestas.

6 www.theverge.com/2017/6/23/15861708/monster-hunter-world-interview-xbox-ps4-e3-2017

7 Tipo de jugabilidad con énfasis en el combate cuerpo a cuerpo en tercera persona.

8 Traducción propia.

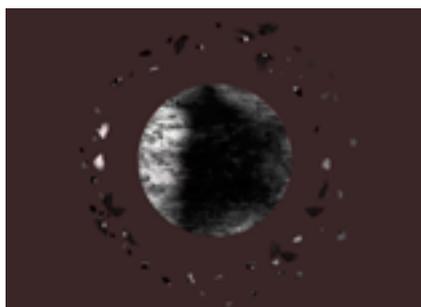
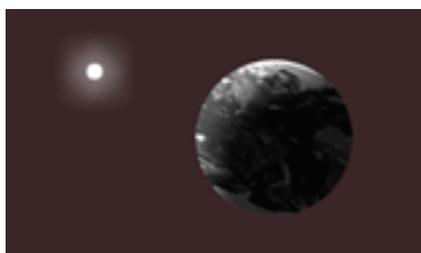
rencia a esta actividad y sus diferentes motivaciones. Wolf añade además numerosos puntos de vista, llegando a sospechar de la necesidad por la creación de mundos como una aptitud innata y relacionada con la evolución en el ser humano, en tanto que podemos desligarnos y separar la experiencia real de la imaginada; o el hecho de que la proliferación de mundos construidos durante la niñez hizo que en los años setenta la psicología contemplara el término *paracosmos* (Wolf, 2012, p. 4). Pero esta actividad puede prolongarse durante la edad adulta, y tal es el caso del escritor de fantasía J.R.R. Tolkien, quien concibió el complejo mundo de *Arda*, sustento de la mayoría de sus escritos como *El Señor de los Anillos*. Refería a su obra bajo el concepto de *subcreación* evolucionándolo tiempo después a *mitopoeia* con el poema homónimo que escribiría a C.S. Lewis, defendiendo la escritura de fantasía como una actividad natural en el ser humano.

Tolkien, en su ensayo *On fairy Stories (Sobre los cuentos de hadas, 2008)* aborrece la mala praxis y uso que se hace del término *cuento de hadas* para referirse sin criterio a cualquier historia de fantasía, defendiendo los cuentos de hadas como pertenecientes al *faërie* o reino de las hadas, al que Tolkien trata como mundo mágico, pero de una magia concreta y peculiar. Apela también a que, sea cual sea el uso que se haga de este mundo, incluso si es en registros satíricos, la magia nunca debe ser objeto de burla o la causante de dicha sátira:

“If there is any satire present in the tale, one thing must not be made fun of, the magic itself” Traducción: “Si el cuento presenta algún tipo de sátira, sólo hay una cosa de la que no puede burlarse: la magia en sí misma” (Tolkien, Flieger y Anderson, 2008, p. 33).

Trata en su ensayo además diferentes términos que repasaremos, como pueda ser la *suspensión de la incredulidad*, y que servía para desprestigiar los mundos de fantasía al considerarlos como dirigidos al público infantil, dado que no disponen de todas las trabas adultas y experiencia para diferenciar mundos imaginarios del mundo real, creyendo con mayor facilidad estos mundos. Tolkien ataca con dureza este aspecto, defendiendo que el gusto por la lectura de fantasía no depende de la edad. Un cuento de hadas puede no gustar a un adulto o a un niño, pero son estos últimos los que menos han formado su juicio con experiencias suficientes para desarrollar su propio gusto, dando lugar a la noción popular de que si un niño no rechaza el cuento, es porque debe de gustarle.

Tolkien lo argumenta con sus propios recuerdos de la infancia, donde el disfrute de estas historias se debía a que deseaba el *faërie*, por su fantasía y muestra de otros mundos, y no tanto porque las historias tuvieran lugar en el mundo físico o real. Propone una escritura tan válida para la audiencia infan-



10. *La canica azul* o emblemática fotografía del planeta Tierra tomada por la tripulación del Apollo 17, 1972.

11. Representación de la Tierra y el Sol, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.

12. Representación de *Starless Alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.

til como adulta, gracias a su principal aportación: la del subcreador o persona creadora de un *mundo secundario* con tal calidad y competencia, que más allá de la historia que contiene, es capaz de introducir dentro de él a su lector y separarle del *mundo primario* o real (figs. 10 y 11) durante su lectura.

Para este ejercicio, Tolkien parte de la división que hace el poeta Samuel Taylor Coleridge de la imaginación (Wolf, 2012, p. 23), la cual puede ser primaria (coordinando e interpretando inconscientemente los datos sensoriales) y secundaria (disolviendo deliberadamente los conceptos que nos rodean para crear algo nuevo), junto a las ideas de quien fuera su inspiración para crear el mundo de *Arda*, George MacDonald (Wolf, 2012 p. 23) para el que los mundos literarios debían tener normas y ser seguidas si se pretende mantener al lector absorto en los mismos, acción que pasa por establecer primeramente las diferencias con el mundo principal (el real).

4.1.4. Mundo primario y mundo secundario

Siguiendo las ideas de Tolkien, el mundo primario es el mundo *ex nihilo* o creado de la nada, del cual descienden las personas; y que en el contexto moderno podemos traducir simplemente como mundo real. No obstante, dado el cuidado al usar las palabras de Tolkien como filólogo, diferencia los mundos de fantasía de los mundos que él llama secundarios (fig. 12) o relegados a la creación original (mundo primario). Esto implica que el hombre no puede superar la obra divina, pero gracias al poder de la imaginación puede crear a partir de la misma; de ahí que los refiera finalmente como mundos *subcreados*.

Podemos hablar por tanto de grados de subcreación o secundariedad para referirnos a todo este conjunto de cambios. Un creador es además el dueño de las presunciones que se van a aplicar a su mundo. Mundos como el del Mago de Oz, aunque tenga lazos con el mundo real (Kansas) tiene un componente de mundo secundario la mayor parte del tiempo (Wolf 2012, p. 27). Si asumimos que un mundo no es sólo su localización o lugar físico, sino además todas las experiencias que contiene, como ocurría con *El Mundo de las Hormigas*, entonces un relato elaborado en eras del pasado, o un futuro lejano, puede también ayudar a ampliar la distancia respecto a nuestra realidad.

Si nos limitamos a la simple localización física, los mundos pueden sugerir un aire más alienígena sólo con situarlos en islas remotas o lugares que, si bien forman parte de nuestra realidad, son de difícil acceso y por ende desconocidos. En el marco referencial haré mayor alusión a estos ajustes, pero cabe adelantar la terrible influencia de Joseph Conrad con su obra *El Corazón de las Tinieblas*, la cual respira secundariedad sólo con ocuparse de las colonias belgas en el remoto Congo africano.

4.1.5. La suspensión de la incredulidad

Como hemos señalado anteriormente, Tolkien critica duramente el considerar una audiencia infantil como crédula o inherentemente atraída por la fantasía. Reconstruye esta predisuesta suspensión de la incredulidad en niños con su *creencia en lo secundario* (*secondary belief*) que es la herramienta y fin que el subcreador debe trabajar mediante el cuidado de los diferentes aspectos que soportan su producto, haciendo su lectura igual de interesante a jóvenes y adultos. Wolf contempla para ello el análisis de diferentes cuestiones: “si un mundo secundario busca ser interesante y creíble, debe disponer de un alto grado de inventiva, completitud y consistencia”⁹ (Wolf 2012, p. 33). La inventiva es el principal marcador del nivel de realismo o fantasía logrado, y que para Wolf actúa en cuatro campos principales:

- Campo nominal: supone los cambios más ligeros, mediante el uso de nuevos nombres para cosas ya existentes. Puede derivar en la creación incluso de nuevos lenguajes, los cuales involucran sus propias culturas inventadas.

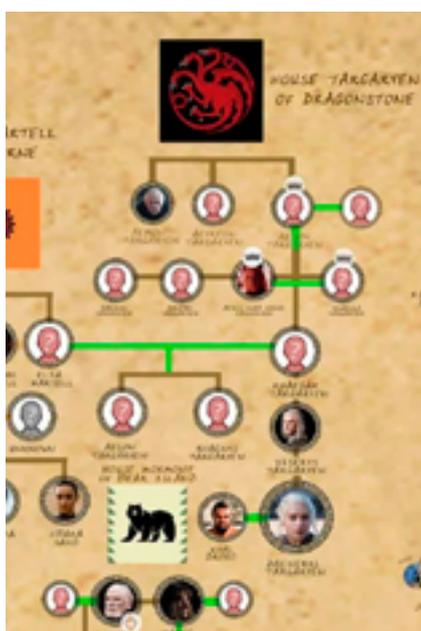
- Campo cultural: supone inventiva en los aspectos humanos y sus derivaciones, ya sean nuevas herramientas, ideas, lenguajes o costumbres, e incluso abordando nuevos países o instituciones. En *La Mano Izquierda de la Oscuridad*, se hace referencia a un utensilio específico para “deshacer el hielo que se forma en los vasos” (K. Le Guin, 1980, p. 18) utilizados por los habitantes del planeta *Gethen*, cuya cultura andrógina y propia existencia requiere incurrir en el siguiente campo.

- Campo natural: es el que nos permite crear nuevas especies, ecosistemas y demás formaciones, como el citado planeta *Gethen*, habitado por un nuevo orden de seres humanos capaces de cambiar periódicamente de sexo. Este campo explora en definitiva los límites de la naturaleza y sus leyes fundamentales (como pueda ser la fuerza gravitatoria) y que son infranqueables salvo si se incurre en lo ontológico.

- Campo ontológico: la propia existencia del mundo o las leyes que lo rigen son cuestionables en el máximo nivel de inventiva. Un ejemplo de ello sería viajar a mayor velocidad que la luz, o concebir universos bidimensionales.

Eventualmente, la inventiva tiene que estar al servicio de la narrativa, ayudando a la comprensión de la historia. Una inventiva excesiva puede derivar por ejemplo en un problema de saturación, al necesitar el lector recordar demasiados datos que son necesarios para seguir la trama; mientras que una inventiva mejor ajustada permite al lector absorber paulatinamente los detalles del mundo y ser capaz de recordarlos.

9 Traducción propia. Original: “If a secondary world is to be believable and interesting, it will need to have a high degree of invention, completeness, and consistency”.



13. Mapa con anotaciones de la *Tierra Media*, J.R.R. Tolkien, 1969.

14. Sección de una genealogía de *Juego de Tronos* realizada por el usuario @whitewolf, 2017.

Del tratamiento que se hace de la inventiva, deriva también la completitud de un mundo. “Si se pretende un mundo complejo o capaz de servir como soporte a múltiples historias o de atrapar al público, será preciso alcanzar un buen grado de completitud o al menos, una ilusión de completitud” (Wolf, 2012, p. 38).

La inventiva ha de ser también coherente, usando la libertad creativa inicial de forma consistente, teniendo en cuenta las limitaciones que se van tejiendo en el proceso, y si bien es imposible lograr un nivel de descripción y detalle a la altura del mundo real, cabe al menos paliar los gazapos o accidentes propios de un mundo que se encuentra en fase de maduración, como es el caso de ERA, por lo que vamos a tratar ahora su desarrollo.

4.2. DESARROLLAR MUNDOS

Aquí se van a ocupar herramientas adicionales que favorecen la estructuración de la labor subcreadora, atendiendo a los apartados que establece Wolf. Este punto se presta también para adelantar varios de los conceptos clave para el marco referencial de ERA.

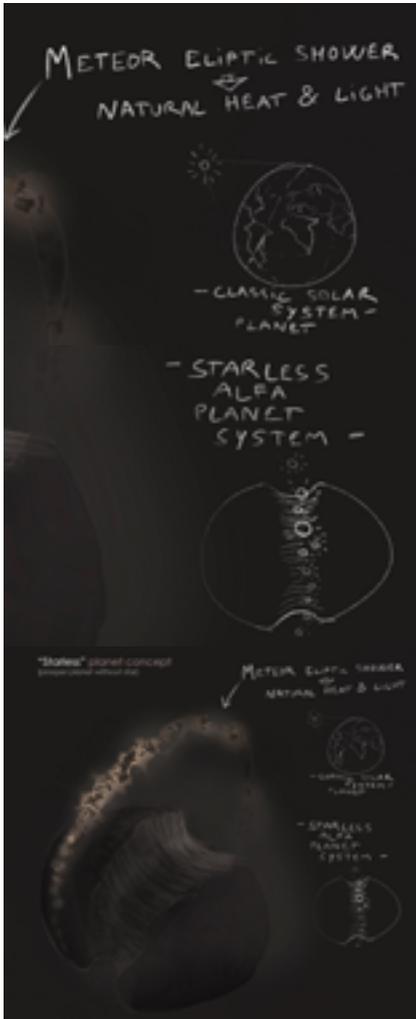
4.2.1. Lugar, personajes y tiempo.

Un recurso que puede ayudar al creador a figurar y estructurar el lugar o espacio de un mundo, es la realización de un mapa (fig. 10) o materiales similares. Tal y como Tolkien indicó en una entrevista para la BBC “Si vas a tener una historia complicada, debes trabajar en un mapa, de lo contrario nunca podrás hacer un mapa de ella después”¹⁰. En el caso de acotar personajes, se pueden utilizar genealogías o árboles de familia. Un ejemplo moderno son los desgloses de las principales casas que componen el universo de *Juego de Tronos* de George R.R. Martin (fig. 13). Su popularización con la adaptación homónima a serie de televisión de HBO¹¹ extendió el uso de genealogías hechas por sus seguidores para ayudar a comprender el complejo entramado de personajes (fig. 14). Para acotar los diferentes eventos y relaciones causales que puedan vertebrar un mundo, se pueden contemplar líneas temporales o cronologías.

En el caso particular de nuestro proyecto, lo más cercano a la idea de un mapa, serán los materiales que definen la forma global del mundo, semejante a la representación astronómica de planetas (fig. 10). Los personajes serán tratados de acuerdo a sus roles, por lo que las genealogías son de carácter jerárquico, ordenando según su importancia a los personajes. Por último, se establecerán linealmente los aspectos que definen la *era* entendiendo aquí este concepto con su definición cronológica como “período de tiempo que se

¹⁰ Traducido de <http://www.tolkienlibrary.com/press/804-Tolkien-1971-BBC-Interview.php>

¹¹ Catálogo de HBO: <https://es.hboespana.com/>



15. Conceptualización inicial del mundo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.

16. Uno de los primeros diseños del mundo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.

cuenta a partir de un hecho destacado.”¹²

4.2.2. De lo físico a lo filosófico

Es necesario abordar también diferentes conceptos del mundo real o primario que se han interpretado en este trabajo. Como es lógico, no hemos analizado todos y cada uno de los aspectos de la vida en el planeta tierra, pero sí aquellos hechos físicos que confluyen después en cuestiones sociales y filosóficas.

El principal aspecto físico sería la naturaleza. Es “el conjunto de todo lo que existe y que está determinado y armonizado en sus propias leyes”¹³. Para nuestro particular desarrollo, nos hemos centrado en la estructura y equilibrio de la vida en el planeta tierra. “Casi todos los cuerpos que integran el sistema solar poseen condiciones físicas extremas para un fenómeno tan relativamente sensible como es la vida. Sin embargo, más allá del sistema solar está el dominio de las estrellas, en cantidades abrumadoras y que hacen pensar en un número muy grande de sistemas solares, algunos de los cuales puedan albergar planetas similares a nuestra Tierra” (Portilla, 2011, p. 8).

La compleja configuración de la vida en la tierra, con seres pluricelulares, hace que nos cuestionemos el por qué aún no tenemos evidencia de vida inteligente en otros planetas, con teorías al respecto como la “hipótesis de la Tierra especial”, del geólogo y paleontólogo Peter Ward¹⁴, o la conocida “paradoja de Fermi”, del físico Enrico Fermi¹⁵. Independientemente de la rareza de la existencia de vida en otros planetas, no todo en el espacio exterior son estrellas y planetas. Tal es el caso de un *planemo* o “cuerpo de masa planetaria” (Weintraub, 2008, p 226) que se diferencia de los planetas en que no orbita una estrella, como podría ser nuestro sol. Podemos referir a su vez al sol como un objeto fusor en tanto que logra la fusión nuclear en algún momento de su existencia (Weintraub, 2008, p. 226).

Si recordamos el campo natural de la inventiva, retorcer estos conceptos de planemo y fusor puede servirnos como un importante apoyo para esquivar el posible desconocimiento de cuestiones del planeta tierra. Un biólogo por ejemplo, tendrá de lejos muchas más nociones que un estudiante de bellas artes sobre qué factores permiten la existencia de vida compleja. Podemos aprovechar por tanto lo desconocido del universo para situar mundos con su propia lógica natural, pero imaginarios al fin y al cabo. Por tanto, ERA será un mundo muy distinto al terrestre (figs. 15 y 16).

12 DRAE <https://dle.rae.es/era>

13 DRAE <http://dle.rae.es/naturaleza>

14 WARD, Peter D, 2003. *Rare Earth: why complex life is uncommon in the universe.*

15 <http://repository.library.fresnostate.edu/bitstream/handle/10211.3/182906/Gonzalez%202017%20Paradoja%20Fermi%20Enero%20TSA.pdf?sequence=1>



17. *Helianthus annuus* o girasol común.

18. Cámara rápida de varios gatos apostados en el sol que se filtra por una ventana. Para la versión animada: <https://media.giphy.com/media/cvs3f4z2lY6cg/giphy.gif>

19. Fotograma del film *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979.

Regresando a las cuestiones principales concernientes a nuestra realidad, un concepto derivado de la influencia que ejerce el Sol sobre la Tierra, y que afecta especialmente a la vida, es el ritmo circadiano.

“No cabe duda que las condiciones variables de luz alteran el sueño y el ritmo circadiano, generando más estrés al animal” (Koscinczuk, 2014, p. 72).

El ritmo circadiano es un ritmo biológico, es decir, una variación regular de una función orgánica relacionada con el curso del tiempo, abarcando el circadiano un periodo de aproximadamente 24 horas¹⁶.

La vital importancia de la energía del sol, canalizada mediante la fotosíntesis, configura todos los aspectos de la vida en la tierra tal y como la conocemos (figs. 17 y 18). Estando este ritmo tan presente en los seres vivos, estructurando sus vidas, no es difícil imaginar entonces que cambiarlo drásticamente e incluso erradicarlo, daría lugar a un mundo distinto y mucho más hostil para la vida. Esto incluye las costumbres y cultura de quienes lo habiten.

La cultura es el vínculo entre naturaleza e historia, y es central para la situación concreta que desemboca en el conflicto de una historia (Wolf, 2012, p. 179). Si establecemos un mundo ficticio, también lo puede ser su cultura. “Las culturas ficticias de los mundos imaginarios a menudo tienen uno o varios atributos simples que las establecen y sitúan rápidamente frente a otras culturas” (Wolf, 2012, p. 182)¹⁷. Como hemos anotado antes, ERA pretenderá ser un cuerpo muy distinto al planeta tierra, por lo que su flora y fauna también lo será. Esto nos beneficia en el aspecto artístico y creativo del trabajo. No obstante, tratar la cultura de una forma muy similar a la de nuestro contexto terrestre, permite como veremos más adelante, servir como vehículo para debatir cuestiones concernientes al ser humano.

Junto al tratamiento de la cultura está también ligada la lengua, y con la subcreación podemos entrar también en el ejercicio de crear lenguas inventadas, como haría por ejemplo Tolkien con el lenguaje élfico, que recogía aspectos del finés y el latín (Wolf, 2012, p. 188). En el caso de ERA, a fin de mejorar su cohesión, no se ha creado una lengua desde cero, pero se ha encontrado interesante dicho aspecto de beber de las raíces lingüísticas de lenguas reales. Con el afán de nombrar elementos, se ha descubierto que el término sumerio *asaru* significa “luz de los dioses” (Lara Peinado, 1984, p. 497). Comprobaremos el uso central de este término al ligarlo con la particular dinámica de la luz en el mundo de ERA, siendo su soporte vital como ocurría con el sol y la tierra. El *asaru* entonces nombra detrás de sí al resto de seres animados, actuando no tanto como un lenguaje, sino de manera similar

¹⁶ Saavedra J, Zúñiga L, Amézquita A, Vásquez J, 2013. *Ritmo circadiano: el reloj maestro*. p 17.

¹⁷ Traducido de: “fictional cultures of imaginary worlds often have one or more simple defining features to quickly establish and position them against other cultures”.



20. Sauron, personaje ficticio de *El Señor de los Anillos*.

a como los diferentes planetas, estrellas y fenómenos meteorológicos eran la principal fuente de inspiración en el pasado para dioses griegos, romanos o nórdicos. Estamos hablando por tanto de mitología.

“Inspirados por la mitología griega, nórdica o romana, autores como Dunsany, Lovecraft y Tolkien produjeron panteones jerárquicos de seres divinos que vigilan sus mundos subcreados”¹⁸ (Wolf, 2012, p. 189).

La mitología ayuda en la contextualización de la historia y los eventos al establecer un trasfondo. Wolf destaca ejemplos como la lucha entre el bien y el mal y la figura del salvador o elegido, en casos tan antiguos como la Biblia. Un aplicación moderna sería el papel mesiánico de *Neo* en las películas del universo de *Matrix*. También señala la abundancia de figuras legendarias en los mundos subcreados: *Morgoth* en *El Silmarillion* de Tolkien es relevante para la historia de *El Señor de los Anillos* al ser relevado por *Sauron* (fig. 20), culminando con su enfrentamiento.

El aspecto de la mitología que más nos interesa es cómo puede ayudar a entablar un diálogo filosófico. La mitología no deja de ser la suma de lenguaje y cultura humana “Los mitos surgen porque los seres humanos encuentran palabras para describir y recoger su experiencia” (Tolkien, Flieger y Anderson, 2008, p 11). Si la mitología de ERA es muy similar a la terrestre, permitirá tratar aquellos aspectos filosóficos y experiencias que nos interesan del mundo real como autores. En definitiva, podemos trabajar individualmente cultura, filosofía, mitología o naturaleza, pero si se busca la coherencia y complejidad, habremos de tratarlo todo guardando una relación e interconexión. De esta intención, deviene el aspecto final y central de un mundo creado: su historia.

4.2.3. Unificación narrativa

“La narrativa es, de lejos, la estructura más común encontrada en los mundos imaginarios, y la razón de la existencia de muchos de ellos” (Wolf, 2012, p. 198).¹⁹

Con el desarrollo de ERA, ha sido bastante complejo equilibrar su grado de inventiva con su diálogo con el mundo primario. Como en ningún momento buscamos perder la lógica y coherencia del mundo, han sido necesarios diferentes recursos propios de la narrativa. Para empezar, si bien ERA parte de descripciones literales, está pensado para ser un mundo visualizado, es decir, definido por las diferentes piezas visuales que se desarrollan en la producción.

18 Original: “Inspired by Greek, Roman or Norse mythology, authors like Dunsany, Lovecraft, and Tolkien produced hierarchical pantheons of godlike beings that oversee their sub-created worlds”.

19 Traducción de: “Narrative is by far the most common structure found in imaginary worlds, and the reason that most of them exist in the first place”.

“Aunque los medios visuales a veces son criticados por su incapacidad para ejercitar la imaginación como lo hace la lectura, ver las cosas no reduce la necesidad de imaginación; simplemente es un uso diferente, especialmente en lo que respecta a la revelación de mundos.” (Wolf, 2012, p. 253).²⁰

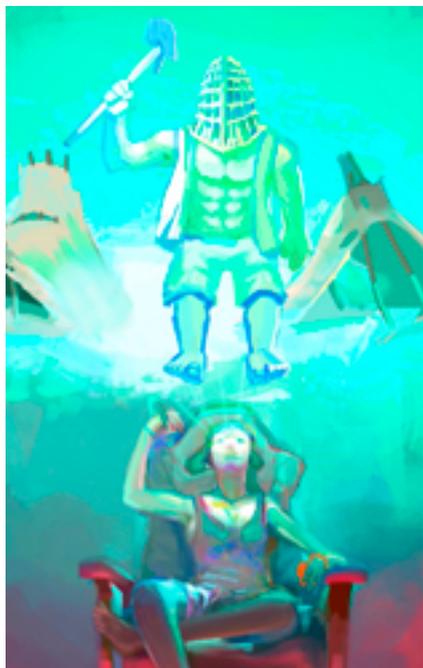
Ahondaremos más tarde en las posibilidades que aporta el concept art a este respecto. Pero independientemente de ello, ha sido necesario atajar ciertos aspectos de este proyecto mediante recursos narrativos. Una problemática principal ha sido completar el mundo hasta el punto de dar explicación a las diferentes vestimentas, materiales y herramientas que podemos encontrar en los personajes de la producción inicial de ERA. Para evitar que un jugador se cuestione el origen de dichos elementos, hemos tomado el ejemplo del cuento *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luis Borges (Borges, 1944), el aporte del realismo mágico, e incluso la estructura de *Don Quijote de la Mancha*, de Cervantes (Maestro, 1995).

Del cuento de Borges, destacamos especialmente los niveles metaficcionesales que se van atravesando durante su lectura. Con ellos, Borges consigue que al lector cada vez le cueste más distinguir si los hechos relatados son ficticios o reales. El cuento comienza con su supuesta charla con el también escritor Bioy Casares, quien le presenta una cita que habría encontrado en una enciclopedia descatalogada sobre la región de *Uqbar*, difícil de encontrar en otras enciclopedias, y cuya literatura hace referencia al mundo imaginario de *Tlön*. Borges excusa de esta manera el ejercicio creativo central del cuento: describir detalladamente los diversos aspectos de *Tlön*, incluyendo la destacable descripción de su particular lenguaje. Se inserta a sí mismo como lector de todos estos detalles al encontrarlos por fin en la enciclopedia *Orbis Tertius*.

“Ahora tenía en las manos un vasto fragmento metódico de la historia total de un planeta desconocido, con sus arquitecturas y sus barajas, con el pavor de sus mitologías y el rumor de sus lenguas, con sus emperadores y sus mares, con sus minerales y sus pájaros y sus peces, con su álgebra y su fuego, con su controversia teológica y metafísica. Todo ello articulado, coherente, sin visible propósito doctrinal o tono paródico.” (Borges, 1944, p. 3).

Este tratamiento metaficcional enlaza también con las ideas del realismo mágico que Borges empezaba a trabajar aquí. Lo que nos interesa de este movimiento estilístico y literario, es su normalización de la fantasía. Para ello, en un relato propio del realismo mágico, los elementos que un lector podría interpretar como fantásticos, forman parte de la realidad ordinaria del relato.

20 Original: “Although visual media are sometimes faulted for their failure to exercise the imagination the way reading does, seeing things does not reduce the need for imagination; it merely makes different use of it, especially where the revelation of worlds is concerned.”



21. *La jugadora*, recurso metanarrativo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.

En el caso de José Saramago, exponente del realismo mágico portugués, aborda un fenómeno que deja súbitamente invidente a toda la población en su novela *Ensayo sobre la ceguera* (Saramago, 1995). La predisposición del lector a encontrar este hecho como fantástico, dada su naturaleza contraria a nuestro entendimiento del mundo real, es contrarrestada por la integración que elabora Saramago, conformando para sus personajes una realidad lógica alrededor de este evento.

Por último, cabe recordar aspectos metanarrativos interesantes de la obra de Cervantes. Entendemos aquí la metanarración como la particular manera en que Cervantes trata la historia mediante tres entidades enunciativas básicas: la que representa *Miguel de Cervantes* como autor real y exterior al relato, el *Narrador* o voz anónima que organiza, prologa y edita el texto; y el sistema retórico de autores ficticios. Un ejemplo es como a partir del noveno capítulo, se identifica al cronista *Cide Hamete Benengeli* como la fuente histórica cuya traducción del árabe al español compone los contenidos relatados desde ese capítulo hasta el final (Maestro, 1995, pp. 113-118). Nuevamente, similar al caso de Borges, confundir deliberadamente la autoría o procedencia de las ideas de una historia, desplaza la atención de las incoherencias del relato.

Un último, pero cuestionable, recurso es el del *deus ex machina*. Supone avanzar la trama de una historia mediante un elemento, personaje o fuerza externa que no ha sido previamente introducida. Es necesario relatar este concepto porque se subvierte su uso en ERA asociando divinidad con tecnología; es decir, explicando finalmente la raíz del mundo en la inventiva tecnológica, como comprobaremos más adelante con la cuestión de *la jugadora* (fig. 21), y que supondrá una estructura metaficcional similar a las analizadas.

4.3. TRANSMEDIALIDAD Y FORMATOS

Cuando un mundo imaginario adquiere la suficiente robustez, es el momento de contemplar también sus posibilidades transmediales. Si la historia se fragmenta en diferentes medios que han de ser experimentados para comprenderla en su totalidad, hablamos de narrativa transmedial. No obstante, un mundo puede ser lo suficientemente visual como para inspirar su traducción a medios como los juegos de tablero o videojuegos, como analizaremos especialmente con el caso del artista Jakub Różalski.



22. Cartel de la película *The Matrix*, Warner Bros, 1999.

23. Fotograma perteneciente a *Animatrix*: los cortos animados ambientados en el universo de *Matrix*, 2003.

24. Videojuego *Enter the Matrix*, Shiny Entertainment, 1999.

25. Vista aérea del tablero del juego de mesa *Los colonos de Catán*.

4.3.1. Narrativa transmedial

“La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica.” (Jenkins, 2008, p. 31).

El académico estadounidense Henry Jenkins utiliza esta afirmación para ponernos en contexto antes de abordar de lleno el que probablemente sea el máximo exponente de la narrativa transmedial: el universo de *Matrix*, de las cineastas Lana y Lilly Wachowski. Para abarcar la historia de *Matrix*, un fan debe recorrer tanto las tres películas principales (fig. 22), como la serie de cortometrajes animados (fig. 23) e inclusive los videojuegos *Enter the Matrix* (fig. 24) y *The Matrix Online*. Es un ejercicio de coordinación sin igual dado que varios de estos productos incluso coincidieron en su fecha de estreno.²¹

“Los mundos transmediales, especialmente aquellos que ya se han extendido a una variedad de medios, permiten a la audiencia experimentar el mundo en otro orden, el orden de preferencia de los medios.”²² (Wolf, 2012, p. 266).

En lo concerniente a los medios, a los que referimos también como formatos, destacamos las posibilidades de interactividad y debate que ofrecen particularmente los juegos de tablero y los videojuegos. No existe una línea que los divida abruptamente; en ambos sus diseñadores ejercer un sesgo de información de la realidad que representan, ya que modelan la experiencia de juego, aplicando filtros. Esto ocurre especialmente al tratar guerras o violencia, y es lo que el profesor Holger Pötzsch refiere como “realismo selectivo” (Iglesia y Baró, 2018, p. 89).

4.3.2. Juegos de tablero como herramienta de debate

El principal aporte de los juegos de mesa o tablero es que permiten el debate dada su dimensión presencial y física. Necesitan de la participación activa del jugador para el desarrollo narrativo, enmarcada dentro de las reglas del propio juego, es decir, haciendo uso de una libertad dirigida. No obstante, un juego de tablero no puede reprimir la libertad interpretativa que se puede dar durante la experiencia de juego (Iglesia y Baró, 2018, p. 93). Los *eurogames*, como *Los colonos de Catán* (fig. 25), son una tipología de juegos

21 https://elpais.com/diario/2003/05/29/ciberpais/1054173747_850215.html

22 Original: *Transmedial worlds, especially those which have already spread to a variety of media, allow the audience to experience the world in still another order, the order of media preference.*



de tablero centrados en las mecánicas, jugabilidad y la reducción de los tiempos de partida. Además, en los *eurogames* se prioriza el equilibrio y correcto funcionamiento del sistema de juego, en detrimento del tema o exactitud de la representación de los contenidos jugables (Iglesia y Baró, 2018, p. 88) a diferencia de los *wargames*, que acercan y simulan enfrentamientos entre los jugadores y que destacan por sus posibilidades a la hora de reconstruir contiendas bélicas, tanto realistas como fantásticas con el uso de miniaturas, como ocurre en el popular juego *Warhammer 40,000* (fig. 26), y que no dejan de recordarnos al origen de este medio en casos tan antiguos como el juego chino go (fig. 27) o el clásico ajedrez (fig. 28). En el mercado actual también es frecuente encontrar juegos que mezclan las mecánicas de eurogames y wargames, popularmente referidos como *Waros*, *Weuros* o *Eurowars* (Iglesia y Baró, 2018, p. 88) o cambiar algunos aspectos de los mismos. *Dungeons and Dragons*, por ejemplo, se separa de la concepción clásica de los juegos de guerra al permitirle al jugador crear su propio personaje (fig. 29) en lugar de jugar con formaciones militares.

Los *eurogames* normalmente presentan un envoltorio temático que los hace más atractivos, tratando recurrentemente hechos históricos ampliamente conocidos por el jugador (Iglesia y Baró, 2018, p. 88). Independientemente de lo cerrada que esté su estructura, los jugadores encuentran espacio para interpretar precisamente el tratamiento o banalización que estos juegos hacen de los hechos históricos en los que se enmarcan.

En títulos como *Puerto Rico* y *Age of Empires III* los jugadores tienen que desarrollar el proyecto colonial occidental. Para ello, en el caso de *Puerto Rico* destaca la dinámica de enviar colonos, con el uso de unas piezas que los jugadores interpretan como esclavos antes que supuestos trabajadores voluntarios (Iglesia y Baró, 2018, p. 95). Mientras tanto, en *Age of Empires III* hay piezas que representan a los indígenas, pero no son jugables. En ambos juegos los personajes explotados no se pueden defender y se objetualizan, ya que ninguna mecánica favorece empatizar con ellos o jugar en su posición.

Las decisiones de diseño de estos dos juegos en particular, conducen por lo tanto después a debates que pueden incluso escapar del control del propio diseñador del juego. Podemos tratar por ejemplo, la ausencia de textos en los sujetos subalternos (colonizados) para contestar o contra argumentar los relatos históricos occidentales, que son el alimento principal para la violencia imperialista (Iglesia y Baró, 2018, p. 92). También con estos juegos sale a relucir el concepto de *othering*, que supone una estrategia para abstraer a los colectivos humanos colonizados, al relegar al mundo occidental los conceptos de racionalidad, modernidad, libertad y progreso; contraponiéndolos a oriente, entendiéndolo como lo *otro* o primitivo. (Iglesia y Baró, 2018, p. 91).

26. Miniatura de *Warhammer 40,000*.

27. Tablero de go.

28. Piezas de ajedrez.

29. Hoja de personaje de *Dungeons and Dragons*.

4.3.3. Videojuegos e inmersión

En cuanto al videojuego entendido como medio, es el que brinda de lejos el mayor grado de interactividad, lo que facilita recrear experiencias sumamente inmersivas para el jugador. En este vector interactividad-inmersión, disponemos de más bazas que en un juego de tablero para difuminar el citado concepto de libertad dirigida.

Los videojuegos no sólo nos permiten encarnar personajes, sino también controlarlos con gran libertad de movimientos. La cámara nos puede presentar la acción manteniendo una cierta distancia (cámara en tercera persona, fig. 30) o directamente alinear nuestra visión con la del personaje (cámara en primera persona, fig. 31) de tal forma que percibimos el entorno como si estuviéramos realmente en él. Este tipo de cámaras adquieren una mayor significación gracias a los avances actuales en tecnología VR o tecnología de realidad virtual.²³



30. *Gears of War*, Epic Games, 2006.

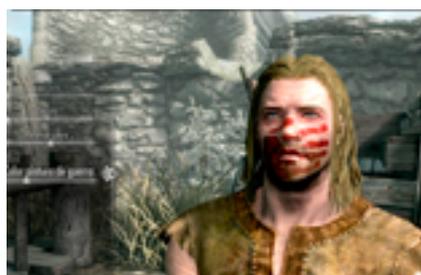
31. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda, 2011.

23 Podemos encontrar toda clase de noticias relacionadas con los avances de esta tecnología en la web <https://www.xataka.com/tag/realidad-virtual>



la partida. Uno muy frecuente es asumir un rol o arquetipo de personaje, heredado de los juegos de tablero como *Dungeons and Dragons*, implicando que el jugador mejora sus habilidades progresivamente, cambiando sensiblemente su relación con el mundo y resto de jugadores. Es un aspecto clave de los llamados *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* o MMORPGs, en español *videojuegos de rol multijugador masivo en línea*, con ejemplos de éxito como *World of Warcraft* (fig. 32).

El rol puede estar además apoyado por el avatar: la representación del personaje dentro del juego que ha sido decidida por el jugador. Como ejemplo, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, cuenta con un potente editor de personajes que permiten al jugador una gran personalización de los rasgos faciales y constitución de su personaje, e incluso elegir su raza entre todas las que ofrece el juego, influenciando significativamente las habilidades especiales del personaje (fig. 33). Los videojuegos pueden sostener historias en las que se interacciona con personajes no jugables controlados por el computador, del inglés *non playable character* o *npc*, cuyos diálogos ayudan a integrar al jugador en el mundo. Los MMORPG sin embargo, al conectar grandes cantidades de jugadores reales en un mismo servidor, son idóneos para transportar la inmersión a conflictos de gran escala, como en el caso de *EVE online* y *Planet-side 2*, siendo la aportación de cada uno de sus jugadores importante para avanzar la contienda.



Por último, cabe destacar las mecánicas que un videojuego otorga implícitamente a sus jugadores para modelar su experiencia, como podría ser el *crafteo* o habilidad para fabricar objetos con la que juegos como *Minecraft* (fig. 34) permite a los jugadores interactuar con su entorno para construir refugios, excavar túneles y enfrentar enemigos, entre otras muchas opciones creativas que se liberan progresivamente según el jugador descubre como crear nuevas herramientas. Videojuegos como *Rust* han adoptado esta mecánica transportándola al entorno multijugador, donde los jugadores además pueden comunicarse entre sí mediante un chat de voz según su proximidad.



Minecraft como juego de mundo abierto o *sandbox*²⁴, se centra en la supervivencia frente a los retos que esconde su vasto entorno, el cual es prácticamente infinito al estar generado proceduralmente²⁵. Su escala sólo es comparable a juegos como *Spore*, donde el jugador puede convertirse además en un dios creador de escala galáctica, terraformando planetas (fig. 35).

32. Portada del videojuego *World of Warcraft*, Blizzard, 2004.

33. Editor de personajes en *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda, 2011.

34. *Minecraft*, Mojang, 2009.

35. *Spore*, Maxis, 2008.

24 Género que abarca videojuegos no lineales y de mundo abierto.

25 <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-minecraft-no-infinito-cuanto-mide-20150528093218.html>



4.3.4. Análisis de caso: el mundo de 1920+

Si hablamos de transmedialidad aplicada al imaginario de un artista, debemos destacar el caso del polaco Jakub Różalski. Las obras de su universo 1920+ (fig. 36) han sido transportadas tanto a juego de tablero en *Scythe* (figs. 37 y 38), como videojuego en *Iron Harvest* (fig. 39).

1920+ son unas ilustraciones ambientadas en un pasado distópico donde se libran guerras tanto con gigantescas máquinas como con el armamento propio de la Polonia de los años veinte. El mismo autor afirma la gran influencia de la historia de su país de procedencia, lo que explica por ejemplo la frecuente aparición de caballería en sus composiciones²⁶ (fig. 39).

El juego de tablero basado en estas ilustraciones, *Scythe*, reúne componentes de los *eurogames*, como la explotación de recursos, pero además implica un gran despliegue de miniaturas propio de los *wargames*, o más específicamente de los conocidos como *ameritrash*²⁷.

En cuanto al videojuego, *Iron Harvest*, es un juego de estrategia en tiempo real o *RTS*, donde los jugadores pueden completar una campaña individual, o enfrentarse entre ellos mismos en combates donde manejan diferentes unidades militares, de forma similar a como ocurre en un *wargame*, pero omitiendo el uso de turnos para que los jugadores ejecuten partidas mucho más dinámicas.

ERA entendido como un proyecto en evolución similar al de Różalski, funcionaría tanto como un juego de tablero, mezclando los aspectos vistos en los *eurogames* y *wargames*, y como un videojuego que se sirve del *MMORPG* y el *sandbox* para elevar una experiencia inmersiva. Esto es debido a la relación establecida entre los personajes y su entorno dentro del mundo de ERA, cuyas influencias trataremos en el siguiente punto.



36. Ilustración perteneciente al mundo de 1920+, Jakub Różalski, 2015.

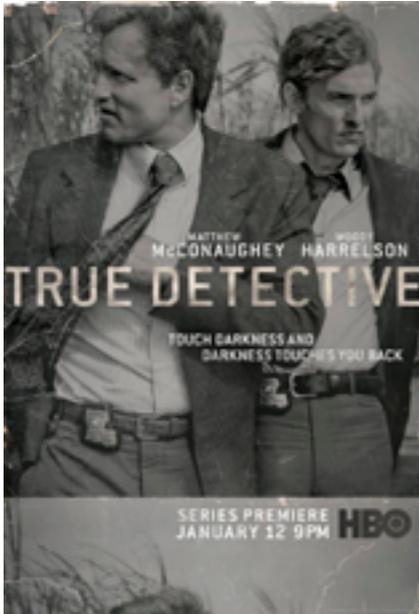
37. *Scythe*, Stonemaier games, 2016.

38. Miniaturas y tablero de *Scythe*.

39. *Iron Harvest*, King Art Games, 2020.

26 <https://wertn.com/2017/03/interview-jakub-rozalski/>

27 Explicación en vídeo de *Scythe*: <https://www.youtube.com/watch?v=YC3ysp3XInM>



4.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: ERA

“Puede que un autor ni siquiera sea consciente de sus influencias hasta la fase de revisión”²⁸ (Wolf, 2012, p. 193).

La fundación de nuestro trabajo responde originalmente a la propia visión del mundo en que vivimos, fraguada con la experienciación del mismo y de toda clase de obras influyentes. Vamos a tratar ahora las referencias de las ideas de ERA, desde sus principales fuentes literarias y filosóficas, hasta los productos de más calado para la ideología de nuestra propuesta. Después, los aspectos explícitamente estéticos, como puedan ser los principales artistas y técnicas aplicadas, serán tratados en su correspondiente apartado de claves estéticas; seguido para finalizar de la producción en sí de ERA.

4.4.1. El mundo de ERA

Debemos entender ERA ante todo como un mundo de luz y oscuridad. En una escena de la serie de televisión *True Detective* (HBO, 2014, fig. 40), el personaje de Rust Cohle mantiene la siguiente conversación con su compañero, Marty Hart:

“-COHLE: Es una única historia. La más vieja.

-HART: ¿Cuál es?

-COHLE: La luz contra la oscuridad.”²⁹

Esta oposición, la de la luz y la oscuridad, es un discurso universal en el ser humano, dada su importancia para estructurar la vida de las personas y los seres vivos, como relatamos previamente con el ciclo circadiano. Por ello arrastra también un sinfín de connotaciones culturales, como pudiera ser el equilibrio entre fuerzas opuestas apreciable en el concepto chino del *yin* y el *yang* (fig. 41) la lucha entre el bien y el mal, o la inteligencia frente a la ignorancia (como en el “siglo de las luces”)³⁰.

En su drama policíaco, Pizzolatto interpreta recurrentemente esta relación a través de la principal pareja de detectives y el caso que tratan de resolver. Siendo que la trama se centra en un crimen de carácter ocultista, podemos entender la luz de la citada conversación como el sentido del bien o justicia. Sin embargo, si interpretamos la serie como un pretexto para las ideas de su personaje principal, *Rust Cohle*, la luz y la oscuridad adquiriría un sentido mucho más existencialista.

28 Original: *An author might not even be entirely aware of their influences until the revision stage.*

29 En el capítulo *Forma y Vacío*, *True Detective* temporada 1, escrito por Nic Pizzolatto, dirigido por Cary Joji Fukunaga, HBO, 2014.

30 <https://www.historiando.org/siglo-de-las-luces/>

40. Carátula de la primera temporada de *True Detective*, HBO, 2014.

41. *Taijitu* o representación del concepto del *yin* y el *yang*.





La mentalidad de este personaje de Pizzolatto ya había sido trabajada previamente en *Roy Cady*, el protagonista de su novela *Galveston* (2010). Junto a *La profundidad del mar amarillo* (2006), Pizzolatto demuestra una tendencia por construir personajes meditativos y de un temperamento grave, con grandes pausas contemplativas y filosóficas. La explicación al carácter de los mismos se suele encontrar en algún hecho o experiencia pasada que les ha traumatizado o afectado especialmente.



“Hay ciertas experiencias a las que no puedes sobrevivir; después ya no existes de verdad, aunque hayas esquivado la muerte”
(Pizzolatto, en *Galveston*, p. 58)



ERA estaría influida en cierto sentido por los discursos de índole filosófico que Pizzolatto introduce en sus obras. En ellas, el autor cataliza la influencia que recibe a su vez de gran cantidad de escritores, como las ideas de Thomas Ligotti respecto a la existencia del ser humano (Elmore, 2017, p. 28), escritor de *La conspiración contra la especie humana* (2017). Pizzolatto no escatima además en terminar sus relatos con resoluciones fatalistas, donde sus personajes redimen su pasado frente a algún tipo de fenómeno natural o entidad (fig. 42), como un huracán (*Galveston*) o el emplazamiento de *Carcosa* en *True Detective*, por lo que consumiendo la obra de Pizzolatto, se está paralelamente recibiendo la influencia de, por ejemplo, el filósofo Philipp Mainländer (escritor de *Filosofía de la redención*, 2020), o el horror cósmico de Lovecraft.



La aportación de Pizzolatto se refleja a través del papel que se le ha dado a la luz en ERA, siendo una fuerza capaz tanto de permitir la vida como erradicarla. Los personajes bien se han adaptado a las hostiles condiciones de vida de este mundo que les ha tocado habitar (fig. 43), o luchan por conseguirlo; pero independientemente de su voluntad, es un sistema fatalista porque su extraña naturaleza lo hará colapsar tarde o temprano.

Esta decisión también recibe fuerte influencia de la película *Melancolía* (2011), de Lars Von Trier, donde se utiliza de manera semejante el impacto de un planeta con la Tierra para articular un discurso fatalista y metafórico sobre la depresión de la protagonista (fig. 44).

ERA ocurre entonces en el planemo *Starless Alpha / Nostar Alpha* (fig. 46), ambos nombres refieren al producto del choque de dos planetas errantes y muy distintos: *Solla* y *Manus*. A partir del impacto quedan fusionados en un único cuerpo, que configura el citado planemo. En él, se aprecia una enorme brecha o garganta que lo recorre en su meridiano, por donde se libera erráticamente el *asaru* o material luminoso que es capaz de generar vida, y al mismo tiempo, eliminarla.

42. Fotograma de *True Detective*, HBO, 2014.

43. Ilustración *Contacto*, ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.

44. Fotograma de *Melancolía*, Lars Von Trier, 2011.

45. El planemo *Nostar Alpha* en ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.



“¡Es curiosa la vida... ese misterioso arreglo de lógica implacable con propósitos fútiles! Lo más que de ella se puede esperar es cierto conocimiento de uno mismo... que llega demasiado tarde... una cosecha de inextinguibles remordimientos.” (Joseph Conrad en *El corazón de las tinieblas*, p. 131).

El existencialismo en ERA termina por explicarse gracias a la influyente figura de Joseph Conrad, apreciado también por Pizzolatto.³¹ Con la lectura de *El corazón de las tinieblas*, se extrapola un nuevo tratamiento al mundo de ERA, el colonialista. En la novela corta de Conrad, la expedición que realiza el protagonista, Marlow, nos introduce por las estaciones coloniales en el Congo Belga. La historia entonces articula las abruptas diferencias entre los colonizadores y los colonizados, usando el recurso de la luz y la oscuridad con una connotación colonial.

“En efecto, la narración muestra un juego continuo de luces y sombras, de claridad y tinieblas, de blancos y negros”. (Martínez, 2007, p.475).

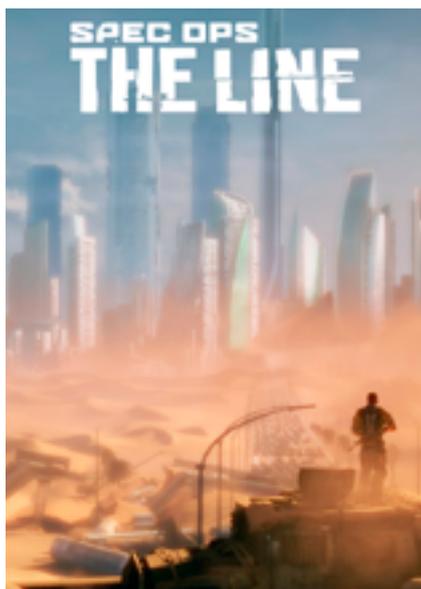
Tratamos a ERA como un “hijo alienígena” de Joseph Conrad al reproducir una mecánica muy similar a la colonialista pero en un mundo muy distinto al terrestre, con la división de los personajes en dos bandos principales, los *homínidos* y los *alphas*, o lo que es lo mismo, los colonizadores y los colonizados (fig. 46). El choque entre ambos es lo que originariamente da pie a la era cronológica o historia central de nuestro proyecto, por lo que para entender mejor sus diferencias nos hemos servido además de la lectura de *Discurso sobre el colonialismo* (Césaire, 2015).

A raíz de ello, los *homínidos* serían tratados como una especie invasiva, que explotan la luz divina o *asaru* (fig. 47), el recurso principal de ERA, para evitar el desarrollo de los *alphas*, una especie autóctona que se alimenta de dicho recurso. De esta forma, los *homínidos* pueden explotar a los *alphas*, usándolos como esclavos, e incluso erradicarlos. Las notables diferencias morfológicas entre ambos comprometen además un probable escenario especista, que permitiría una exposición y crítica a la discriminación. Los *homínidos* seguirían la doctrina de que sólo ellos son capaces de inventar la tecnología y desarrollar la ciencia. Desarrollarían un carácter bárbaro al relacionar el recurso del *asaru* con la propiedad y el poder, percibiendo con otredad a los *alphas*. Éstos en su lugar, son una comunidad animal pero con una inteligencia colectiva similar a la de las hormigas, lo que los lleva a vivir de forma organizada construyendo un nido central para su reina. Actúan guiados por el instinto y su naturaleza, defendiendo su terreno y recolectando el *asaru*, el cual es cada vez más menguante dada la actividad de los *homínidos*.

46. Un *homínido* cazador y un *alpha* recolector, ERA, Antonio C. Sánchez, 2020.

47. Concept art del *asaru*, ERA, Antonio C. Sánchez, 2018.

31 Entrevista: Nic Pizzolatto, creador/escritor de *True Detective* para HBO (en inglés) <http://www.arkhamdigest.com/2014/01/interview-nic-pizzolatto-creatorwriter.html>



48. Póster de *Apocalypse Now*.

49. Fotograma del juego *Spec Ops: The line*.

50. Cartel del juego *Spec Ops: The line* con Dubái envuelta en tormentas de arena.

De la obra de Conrad rescatamos también su estructura de catábasis o descenso a los infiernos, ya que Marlow efectivamente está descendiendo por el río Congo, encontrando esta expedición cada vez más apabullante y angustiada. Por esto mismo, podemos leer en Conrad referencias a mundos de origen literario, con ejemplos tan distantes como la *Odisea* de Homero, o la *Divina Comedia* de Dante Alighieri. Conrad arrastra el enfrentamiento con el horror mismo como resolución del relato, al encuentro de la enigmática figura de Kurtz: el jefe de una explotación de marfil, cargado de ambigüedades profundas (Martínez, 2007, p. 476). *El corazón de las tinieblas* sirvió a su vez de referencia a producciones posteriores, como la película *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola o el videojuego *Spec Ops: The Line*, de Yager Development (2012). Ambas interpretaciones han sido estudiadas para comprender ERA como una revisión del relato que enfatiza la luz, la saturación del color y los elementos de ciencia ficción para hacer una canalización similar de ideas de angustia, existencialismo, identidad, traumas, etc.

En el caso de *Apocalypse Now* (fig. 48), la historia está contextualizada en la guerra de Vietnam, cambiando la temática colonialista de Conrad por un ambiente bélico. Se respetan no obstante grandes similitudes formales, como el viaje en barca y la enigmática figura de Kurtz. Francis Ford Coppola aprovecha la contienda elegida para hablar del sinsentido de la guerra y el trastorno de estrés post-traumático.

Esto ha motivado considerar en ERA las expediciones de los personajes como una experiencia traumática, en tanto que el cambiante paisaje les puede aniquilar en cualquier momento, volviéndose más peligroso e imprevisible según se acercan al meridiano. Los *homínidos* corren el riesgo de sufrir daños por la luz, y los *alphas* de morir de inanición si el mundo se sume en tinieblas.

Estos cambios imprevisibles de luz y oscuridad, referidos como “la tormenta”, están fuertemente influenciados por *Spec Ops: The Line* (figs. 49 y 50), donde las ideas de Conrad son llevadas al formato de videojuego. Este título de disparos en tercera persona de Yager Development crea un Dubái envuelto en gigantescas tormentas de arena, donde el jugador ha de rescatar a Konrad (referenciando a Kurtz) y su batallón, quienes trataron de evacuar a los civiles pero se quedaron aparentemente atrapados. El juego nos hace avanzar entre las fuerzas insurgentes que se han formado en el lugar, exponiendo una violencia bélica similar e incluso superior a la de *Apocalypse Now*.

El juego consigue desmarcarse por su fatalismo fantástico³² dado el particular tratamiento de las tormentas de arena, de una grandiosidad propia del Romanticismo, y que a menudo alteran el curso de la historia por su peligro-



51. Rostro de la jugadora, ERA, Antonio C. Sánchez, 2020.

52. Fragmento de los títulos de inicio de *Westworld*, HBO, 2016.

53. Fotograma de *Gantz*, Gonzo, 2004.

54. Fotograma de *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.

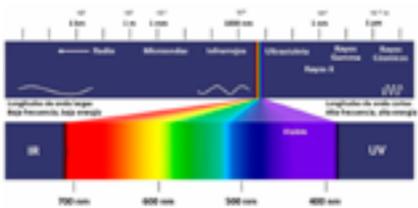
sidad. Este enfrentamiento romántico del hombre contra inmensidad de la naturaleza en *Spec Ops: The Line* es heredado de las descripciones en la obra de Conrad y específicamente también de la escenografía en *Apocalypse Now*. No obstante, actúa como un telón de fondo, ya que la aportación de Conrad “no es el hombre contra la naturaleza, es el hombre contra el hombre, la propia naturaleza del hombre contra si mismo” (Gutiérrez, 2009, p. 71).

Un apunte final sería la influencia de las estructuras metaficcionales y metanarrativas previamente estudiadas. Por ello, ERA se concibe además como un videojuego ficticio que una jugadora (fig. 51) estaría ejecutando en una sociedad del futuro donde la tecnología de realidad virtual está ampliamente desarrollada. De esta forma, se asumen las mecánicas y tropos propios de los videojuegos, bien sea la reaparición o *respawn*, como un elemento intrínseco en la naturaleza del mundo y sus personajes. Por lo tanto, un jugador humano, al conectarse a ERA, sabe que no puede morir, mientras que su avatar, *homínido* o *alpha*, está encerrado en un limbo digital, ignorante de que está siendo constantemente asesinado y regenerado a consecuencia del juego en el que toma parte. Este hecho recibe la influencia además de la serie de televisión *Westworld* (HBO, 2016, fig. 52), el anime *Gantz* (2004), del estudio Gonzo (fig. 53), e inclusive de los personajes *replicantes* de la cinta de Ridley Scott *Blade Runner* (1982, fig. 54).

Westworld presenta un parque temático ambientado en el lejano oeste, donde sus huéspedes, a cambio de una gran suma de dinero, pueden hacer lo que les plazca con los androides anfitriones que lo pueblan, incapaces de dañar al ser humano. Este contexto es aprovechado por la serie para articular la importancia del libre albedrío y la consciencia. De similar manera, los *replicantes* de *Blade Runner* son androides de ingeniería biológica que dan pie a debates semejantes, como la percepción que tienen de la realidad.

Gantz, supone un limbo ficticio al que las personas son conducidas tras su muerte. Los personajes son entonces guiados por una pintoresca máquina capaz de mandarlos al mundo real para realizar una serie de misiones, y extraerlos de vuelta con un juego de luces muy visual y místico.

Todo esto se transporta por tanto a ERA, dando pie a los debates filosóficos sobre el libre albedrío y la noción de realidad que tendrían los avatares *homínido* o *alpha*. Una vez sus jugadores dejan de ejercer control sobre ellos, se cuestionarían el sentido de sus vidas en un sistema que los quiere de vuelta constantemente.



4.4.2. Claves estéticas

A nivel estético, ERA aún en la producción disciplinas artísticas y de diseño al emplear el lenguaje del concept art (fig. 55) . Además, la importancia central de la luz en nuestro mundo no sólo viene dada por sus connotaciones, sino también por el influyente uso que hacen de la misma múltiples artistas. Por lo tanto, nuestras claves estéticas principales han sido entender en profundidad las propiedades físicas y expresivas de la luz, y la utilidad del concept art.

En lo respectivo a la luz, sus propiedades permiten al ser humano distinguir toda clase de colores, en lo que se conoce como el espectro de luz visible (fig. 56), que podemos encontrar en la naturaleza con el fenómeno del arco iris (fig. 57). Dados los avances tecnológicos, los artistas hoy día pueden hacer uso del color generado a partir de la descomposición de la luz blanca. No obstante, los pintores tradicionales como Joaquín Sorolla sólo tenían a su disposición el clásico uso del color mediante pigmentos. El caso de Sorolla es especialmente influyente; rescatamos la impresión que generan sus pinturas (fig. 58) por su naturalista tratamiento de la luz y su capacidad para capturar un momento con gran viveza de color.

Ha sido precisamente un ejemplo clave para comprender los fundamentos del color, ya que sus obras son interpretaciones del mundo real, y no atraviesan filtros que puedan distorsionar la percepción del color, como pueda ocurrir actualmente al realizar una pintura a partir de una fotografía. En su lugar, Sorolla representa la percepción del color del ojo humano mediante ricas gamas de colores complementarios.

En la pintura tradicional, se emplea la mezcla sustractiva de color, combinando colores primarios para disponer de un gran abanico de tonos de color. Al ordenamos por su tono, obtenemos el círculo cromático (fig. 59). Cuando un color está distribuido en la posición opuesta a otro en este círculo, estamos hablando de colores complementarios. Si por contra un color es cercano a otro, se trata de su color armónico.

55. Ejemplo del artista Finnian Macmanus.

56. Gráfico con las longitudes de onda del espectro de luz visible.

57. Fotografía del arco iris.

58. *Niños en la playa*, Joaquín Sorolla, 1910.

59. Representación del círculo cromático.

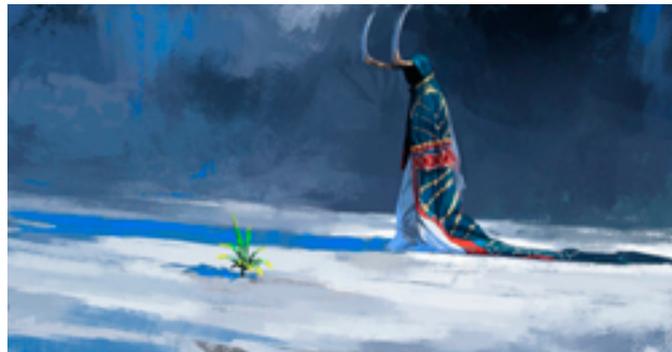




Los tonos en pintura tradicional están limitados por la calidad de los pigmentos. Por contra, el desarrollo de pantallas y sensores nos permite hoy día emplear una gama mucho más amplia al no estar limitada por los pigmentos, sino por las cualidades de la propia luz (fig. 60) en lo que se conoce como el sistema aditivo de color, y que es la clave para el arte digital que hemos realizado en ERA. Por este motivo, el arte digital sólo puede apreciarse en su totalidad a través de una pantalla, ya que si atraviesa un proceso de impresión, los colores luz se limitan a la gama de tintas CMYK.³³



Los artistas digitales recurren en mayor o menor medida a los colores luz con distintas finalidades. El artista Goro Fujita (fig. 61) lo hace con un naturalismo similar al observado en Sorolla, dando gran importancia a la complementariedad del color y la armonía para generar impresiones similares a las que capta el ojo humano, al igual que la obra de Espen Sætervik (fig. 62). Una artista diametralmente opuesta es Marta Nael (fig. 63) ya que tiene su propia visión del color, al que refiere como “impresionismo digital”³⁴

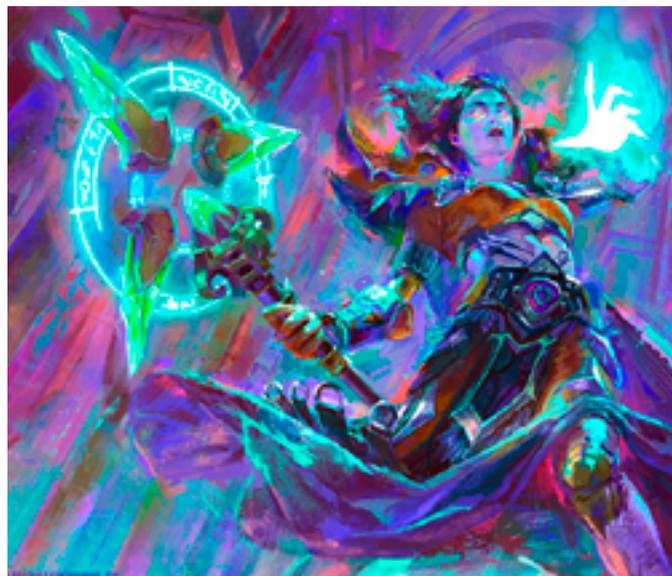


60. Prisma refractando todos los colores del espectro de luz visible.

61. Ilustración de Goro Fujita.

62. *The Hidden*, Espen Sætervik.

63. Ilustración de Marta Nael.

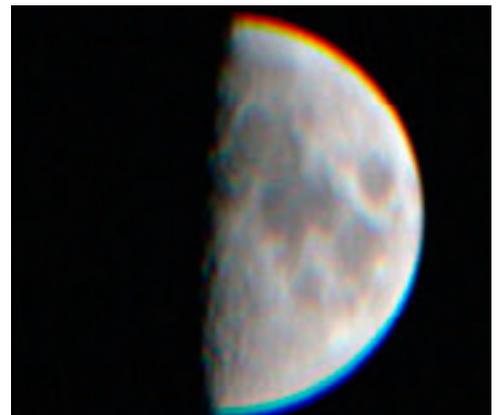
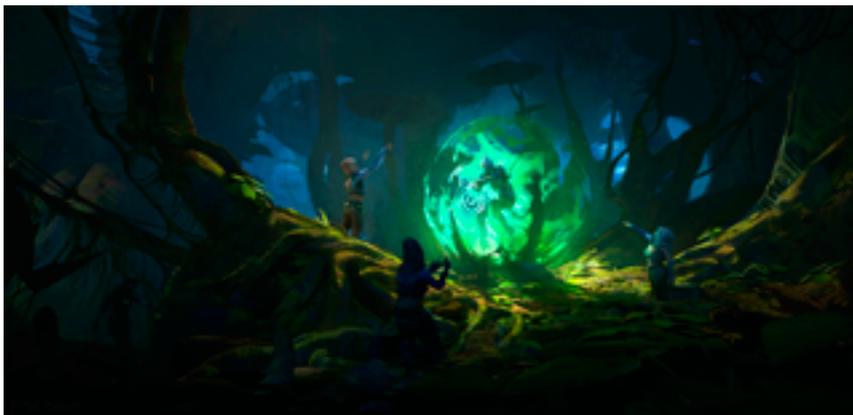


33 Cian, magenta, amarillo y negro, del inglés *Cyan, Magenta, Yellow, Key*.

34 Marta Nael (Barcelona, 1988) <https://tienda.edicionesbabylon.es/es/content/22-marta-nael>

Su obra desata valores extremos de brillo y saturación en particulares grupos de tonos que rara vez desaturados. Esto confiere un aspecto muy vibrante e incluso místico a sus ilustraciones, lo cual acompaña bien su temática, que generalmente es de fantasía.

En la obra de Finnian Macmanus (fig. 64) se evidencia lo mucho que este concept artist³⁵, al igual que otros artistas digitales, hereda aspectos de la fotografía tales como el encuadre compositivo e incluso las aberraciones cromáticas o de lente (fig. 65). Podemos remontar el impacto compositivo de la fotografía a casos tan lejanos como el cartel de *La Goulue* (fig. 66) donde podemos ver recortadas deliberadamente las luces y figuras del fondo, mientras que en el arte anterior a la fotografía, los sujetos suelen presentarse más escultóricos, en ningún caso seccionando sus cuerpos. Un ejemplo de ello es *El caminante sobre el mar de nubes*, perteneciente al movimiento también influyente para nuestro proyecto: el romanticismo.

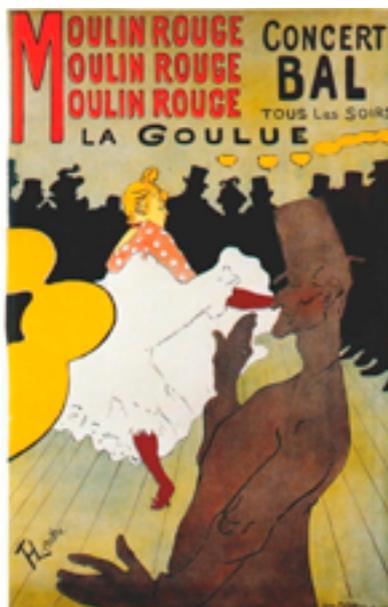


64. *Ascension*, Finnian Macmanus, 2018.

65. Fotografía de la luna presentando aberraciones cromáticas rojas y azules.

66. Cartel para el Moulin Rouge presentando a *La Goulue*, Toulouse-Lautrec, 1891.

67. *El caminante sobre el mar de nubes*, Caspar David Friedrich, 1818.





68. Concept art de *Monster Hunter*.

69. Vista superior de diferentes tipos de insectos.

70. Vista superior de una hormiga y una avispa.

71. Técnica de concept art de siluetas, a través del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=gNg4OMvXDUc>

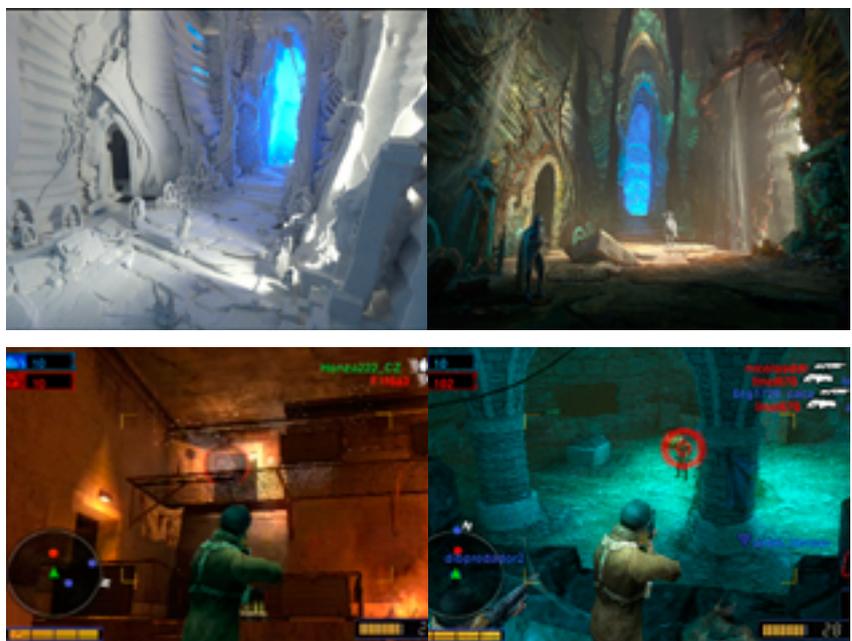
72. Base tridimensional y resultado final de *Relic of the Seven Dawns*, Finnian Macmanus, 2018.

73. *Resistance: Retribution*, SCE Bend Studio, 2009.

El concept art por su parte implica traducir las ideas de personajes, entornos, etc, a diseños y piezas visuales. En lo referente a personajes, una influencia importante para los *hominidos* es el arte japonés de la saga *Monster Hunter* (2018), especialmente por la gran claridad de sus hojas de armaduras (fig. 68). Del mismo modo, la simetría ha sido un factor crucial para diseñar a los personajes de tipo animal o *alpha*, inspirados por la morfología de los insectos (fig. 69), especialmente hormigas y avispas (fig. 70).

En cuanto a los aspectos técnicos, para los personajes y escenarios ha sido necesario principalmente el dibujo de siluetas y miniaturas (fig. 71). El concept artist Finnian Macmanus es especialmente prolífico en el uso de herramientas digitales para atajar la producción de entornos junto a composiciones con multitud de personajes o decorados. Recurre frecuentemente al modelado 3D, con herramientas como *Oculus Medium* para construir bases que después desarrolla en ilustraciones finales de gran realismo (fig. 72). Para ello, el artista recurre al matte painting, que consiste en la integración de los elementos tridimensionales o texturas fotográficas con programas de edición de imagen como *Photoshop* a fin de conseguir un acabado realista. En ERA se ha imitado esto usando el software *Zbrush* (al no disponer de *Oculus Medium*) junto a *Maya* para añadir luces y renderizar, y finalmente *Photoshop* para componer y texturizar.

Por último, en el videojuego *Resistance: Retribution* (2009), se diferencia a los personajes y entornos en su modo multijugador mediante el dualismo de color (fig. 73) con un enfrentamiento de colores rojos y azules, que son complementarios en relación al círculo cromático. Esto se aplica de forma similar en ERA para diferenciar a los personajes *hominidos* de los *alpha*.



4.4.3. Producción

El mundo de ERA comienza con la colisión de dos planetas errantes: *Manus* y *Solla*. *Manus* está repleto de desiertos y montañas, mientras que *Solla* es energético y volátil. De su choque, nace la inusual formación a la que llamamos *Starless alpha / Nostar alpha*, dividido en dos polos por una enorme garganta. Al erupcionar, envuelve el cielo con unos cuerpos flotantes que chocan entre sí y emiten una intensa luz. Es el *asaru*.



74, 75, 76, 77, 78,79. Origen del sistema *Starless alpha/ Nostar alpha*, Antonio C. Sánchez.



El *asaru* es inestable, y sus erráticos movimientos dan lugar a unas tormentas que nunca terminan, cubriendo el mundo de luces y sombras a intervalos impredecibles. Pueden haber temporadas sumidas en absoluta oscuridad o bombardeadas con rápidas y epilépticas explosiones de luz.

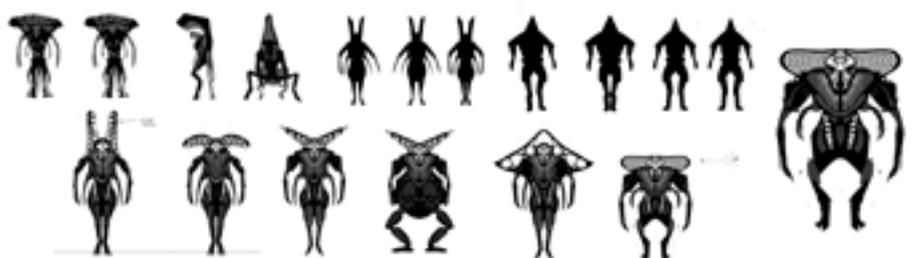
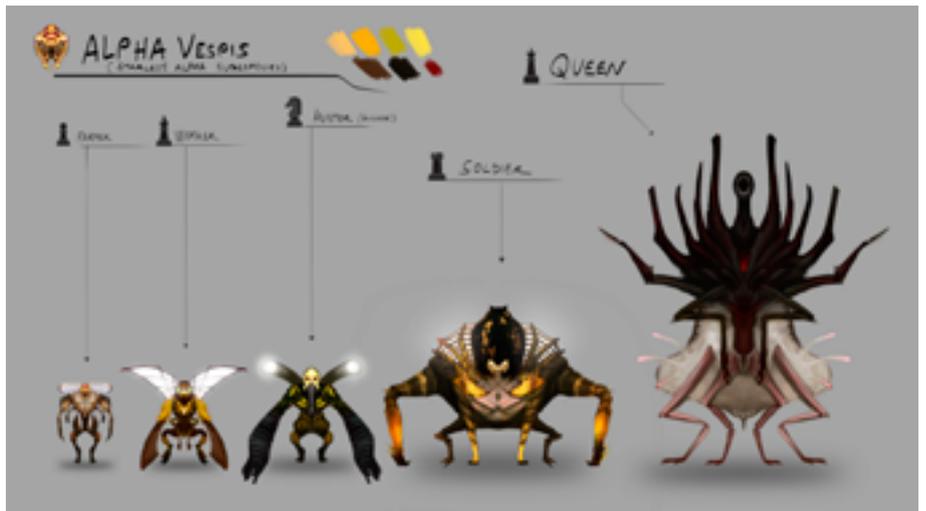


Con la primera gran tormenta, se erigieron toda clase de formaciones, terraformando el paisaje de *Nostar alpha* y daría lugar a los primeros seres energéticos: los *asarumorphos*.



En el polo más cálido, una especie desarrolla configuraciones cada vez más complejas, logrando adaptarse a las condiciones dictadas por las abrasadoras e impredecibles tormentas de luz del asaru: son los *alpha*, y en muy poco tiempo logran hacerse con la hegemonía del territorio; motivo por el que nombramos al sistema a partir de esta especie. Los *alpha* levantan un nido para proteger a la figura más importante de la colonia: la "reina", el *alpha* original del que procede la generación más robusta.

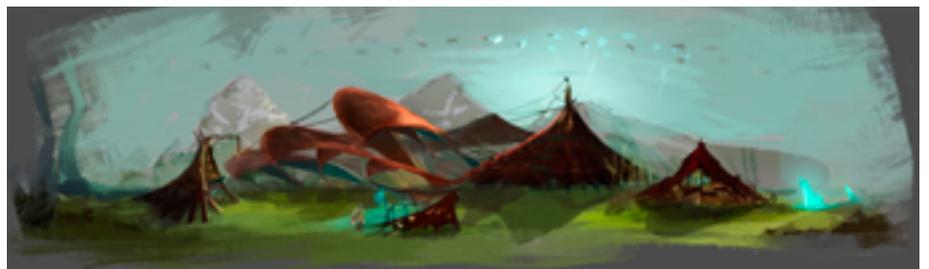
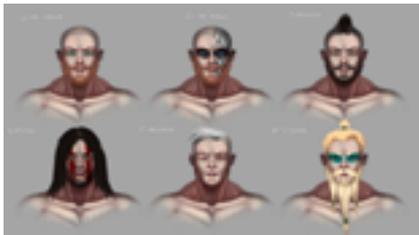
La reina ha perdido con el tiempo su capacidad para alimentarse de *asaru*, cambiando su dieta a presas frescas. La colonia se organiza en diferentes roles: recolectores, constructores, soldados y cazadores. Los *alphas* nacen en cualquiera de estas morfologías, por lo que están predestinados a realizar una de estas funciones desde su nacimiento, siendo expulsados por el útero de la reina. Todos, salvo la reina, disponen de órganos para alimentarse directa o indirectamente del *asaru*, por lo que sólo tienen que preocuparse por mantener un flujo constante de esta sustancia en sus cuerpos para no morir, y mantener con vida a la reina para seguir aumentando la colonia. Para ello construyen recolectores de luz y cazan toda clase de presas.



No obstante, los *alphas* eran ignorantes de que más allá del nido, sorteando la peligrosa garganta, una nueva especie había aparecido. Son los llamados *homínidos*, dada su apariencia humanoide pero de robusta constitución.

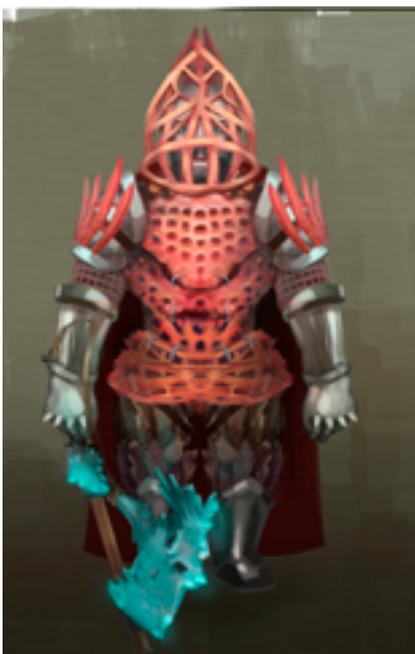
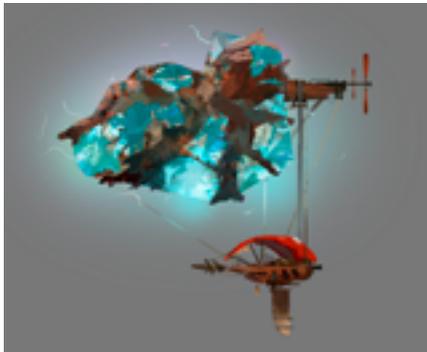
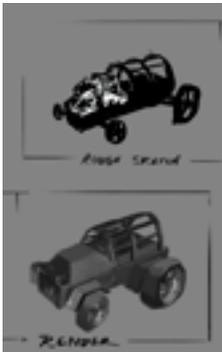
Se desconoce el momento exacto en el que aparecieron, pero todo indica que fueron generados desde la nada a voluntad del mismo *asaru*. El por qué de su particular morfología es un absoluto misterio, pero combinada con su invasivo temperamento, los hace especialmente hábiles para adaptarse al hostil paisaje, levantando campamentos para protegerse de aquello que puede dañarles con mayor severidad: el impacto directo y concentrado de la luz.

91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98. Especie *alpha*, Antonio C. Sánchez.



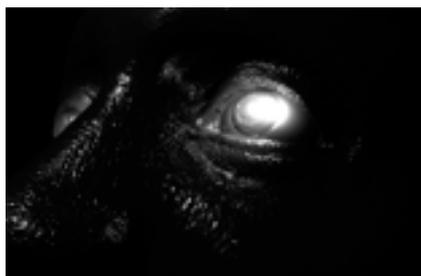
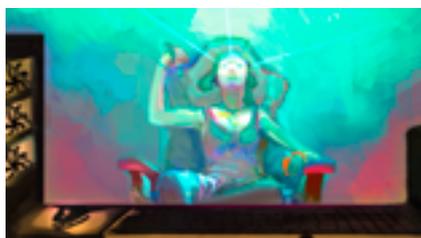
Los *homínidos* pronto comienzan a estructurarse de similar manera a la colonia *alpha*: se organizan en diferentes roles, a fin de prosperar levantando sus características tiendas y campamentos que los protegen de la luz. Cada vez se aventuran más hacia la garganta, a fin de capturar y controlar el *asaru*, en tanto que no es vital para su supervivencia pero su estado natural descontrolado lo vuelve un elemento sumamente peligroso para la vida *homínida*. Por lo tanto, los *homínidos* con más agallas se ponen a la cabeza de peligrosas expediciones que buscan reconducir estas volátiles formaciones.

En poco tiempo, consiguen alterar sensiblemente el paisaje, hecho que no pasa desapercibido por el bando *alpha*. En el preciso momento en que ambos bandos se encuentran por vez primera, da comienzo la “era” o conflicto entre la especie colonizante *homínida*, y la especie salvaje *alpha*. Es una contienda natural en tanto que la supervivencia de unos siempre depende de la eliminación de los otros.



Para la victoria homínida, una guerrilla debe infiltrarse en las profundidades del nido para dar caza a la reina, poniendo fin a su linaje y erradicando a su especie. La victoria *alpha* dependerá de hacer llegar la luz del *asaru* a cada rincón del territorio *homínido*. Un tercer escenario ocurre cuando ambos bandos cooperan para descifrar la naturaleza de su existencia: descubren así que todo es fruto de una inteligencia superior que los controla a su voluntad: los “jugadores”.

Siendo que ERA es entonces el juego de realidad virtual definitivo de un futuro ficticio, la inteligencia artificial es tan sofisticada que, en un giro fatalista, encuentra en la autoaniquilación el único sentido para su vida simulada. Todos los materiales que aguantan este hilo argumental son recogidos en la cinemática expositiva y formato final del proyecto, de nombre “la jugadora”.



118, 119, 120, 121, 122, 123.

Fotogramas de la cinemática "la jugadora".

Disponible en:

<https://vimeo.com/432892651>

5. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto tanto un gran reto como una inmensa oportunidad creativa. Ninguna otra propuesta podría haber capturado mi motivación de la forma en la que lo ha logrado esta, y por ello creo que ha sido una elección muy completa y que repetiría sin duda. Con el bagaje adquirido en la creación de mundos imaginarios, hemos comprobado esta tarea aún mucho más intrincada de lo que podría esperarse. Ha exigido, no sólo entender las motivaciones de mentes tan prolíficas en este campo, como la del escritor J.R.R. Tolkien, sino aprender a contrarreloj cuál es exactamente el mundo que yo mismo pretendo diseñar. En el proceso de estudiar autores, he logrado conducir las ideas de toda una vida de experiencias para hacer de ellas una propuesta interesante con posibilidades profesionales, algo que es crucial para un alumno que acaba los estudios.

Los objetivos autoimpuestos han sido muy exigentes, pero se han cubierto adecuadamente. Los problemas derivados de una producción tan versátil, han tenido que ver principalmente con la gestión del tiempo, ya que aprender a optimizar y renderizar escenas tridimensionales, por ejemplo, ha supuesto mucho más trabajo del esperado. Ello ha repercutido en que el resto de áreas se hayan tratado con menor atención, por lo que muchos diseños han resultado quizá excesivamente orgánicos antes que geométricos, como hubiera sido nuestro propósito. Por esto mismo, un posible reenfoque de este proyecto de cara a seguir aprendiendo y evolucionando, sería buscar la forma de incluir construcciones geométricas, para así no dejar de lado áreas tan importantes como la perspectiva. Con todo, creo que ha sido un acierto enfocar la producción tridimensional para la generación de referencias en personajes, y reutilizarla a su vez en una cinemática de corte metafórico, donde debe entenderse el empleo de recursos para animar y texturizar personajes en base a la disponibilidad del tiempo establecido, representando el mundo simbólicamente como una partida de ajedrez. Por último, por mucho que este proyecto se estructure a partir de un tono ciertamente pesimista, es en el momento de valorarlo globalmente cuando se respira un optimismo subyacente sin el cual no hubiera sido posible llevarlo a cabo. Tal y como la ficticia premisa de esta historia anuncia, ERA podría ser la experiencia de realidad virtual definitiva de un futuro distante. Sea como fuere, dicha tarea exige un equipo humano numeroso o unas herramientas de las que no disponemos en este momento de nuestra formación. Hasta entonces, su transmedialidad me permitirá acercarlo a formatos disponibles inmediatamente anteriores al deseado, como el del juego de mesa, porque independientemente de la plataforma donde se experimente un mundo, lo imprescindible es demostrar que se ha tenido pasión por el mismo y se ha explotado al máximo. El plan de futuro es entonces permitir a otras personas entrar en él.

6. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

AICHER, Otl, 2006. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.

JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

IGLESIA, Jan G, BARÓ, Núria A, 2018. *Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales en Game & Play: la cultura del juego digital*. Zaragoza: Egregius.

LARA PEINADO, Federico, 1984. *Mitos sumerios y acadios*. Madrid: Nacional.

TOLKIEN, J.R.R, FLIEGER, Verlyn y ANDERSON, Douglas A, 2008. *Tolkien On Fairy Stories*. Londres: HarperCollins.

WEINTRAUB, David M, 2008. *Is Pluto a planet?* Nueva Jersey: Princeton University Press.

WOLF, Mark J.P. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.

PUBLICACIONES DIGITALES

ELMORE, Jonathan, 2017. *More Than Simple Plagiarism: Ligotti, Pizzolatto, and True Detective's Terrestrial Horror* en *Dialogue: The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy Volume 4, Issue 1*. Disponible en <http://journaldialogue.org/wp-content/uploads/2018/03/Dialogue-V4i1-Complete-1-10.pdf>

GUTIÉRREZ, José Luis, 2009. *La intersección entre cine y literatura: El corazón de las tinieblas de Joseph Conrad y Apocalypse Now de Francis Ford Coppola* en *Espacio, Tiempo y Forma, Serie V, Historia Contemporánea, t. 21 págs 59-73*. Disponible en <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/1529/1411>

KOSCINCZUK, Patricia, 2014. *Ambiente, adaptación y estrés*. en *Rev. vet. 25: 1, 67-76*. Disponible en <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/vet/article/view/555/487>

MAESTRO, Jesús G, 1995. *El sistema narrativo del Quijote: la construcción del personaje Cide Hamete Benengeli* en *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America 15.1 (1995): 111-41*. Disponible en <https://www.h-net.org/>

org/~cervantes/csa/artics95/maestro.htm

MARTÍNEZ, Miquel Àngel, 2007. *Literatura y antropología: Conrad describe la colonización europea en África en Thémata. Revista de filosofía Núm 39.* Disponible en <http://institucional.us.es/revistas/themata/39/art62.pdf>

PORTILLA, José Gregorio, 2011. *El planeta tierra como un receptáculo de vida: ¿Un planeta corriente o una rareza en el universo?* Bogotá: Universidad nacional de Colombia. ISSN 0120-548X Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=319027888001>

SAAVEDRA J, ZÚÑIGA L, AMÉZQUITA A, VÁSQUEZ J, 2013. *Ritmo circadiano: el reloj maestro en Morfolia, Volumen 5, Número 3.* ISSN 2011-9860 Disponible en <https://revistas.unal.edu.co/index.php/morfolia/article/view/41615/43305>

WEBS

Canal de YouTube *El Mundo de las Hormigas* https://www.youtube.com/channel/UCJnoRo2qexJSqG4_p7mh83Q [consulta: 28 de Mayo de 2020]

El juego 'Enter The Matrix' alarga la obra cinematográfica https://elpais.com/diario/2003/05/29/ciberpais/1054173747_850215.html [consulta: 15 de Junio de 2020]

El fatalismo fantástico en el videojuego contemporáneo <http://www.presura.es/blog/2018/07/08/fatalismo-fantastico/> [consulta: 12 de Enero de 2020]

Entrevista a J.R.R. Tolkien <http://www.tolkienlibrary.com/press/804-Tolkien-1971-BBC-Interview.php> [consulta: 10 de Junio de 2020]

Entrevista: Nic Pizzolatto, creador/escritor de True Detective para HBO <http://www.arkhamdigest.com/2014/01/interview-nic-pizzolatto-creatorwriter.html> [consulta: 21 de Junio de 2020]

Marta Nael (Barcelona, 1988) <https://tienda.edicionesbabylon.es/es/content/22-marta-nael> [consulta: 23 de Junio de 2020]

Minecraft no es infinito, pero ¿cuánto mide? <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-minecraft-no-infinito-cuanto-mide-20150528093218.html> [consulta: 17 de Junio de 2020]

Muere a los 88 años Tony Wolf, el creador de 'Pingu' <https://www.lavanguardia.com/cultura/20180524/443802625455/tony-wolf-pingu.html> [consulta: 1 de Junio de 2020]

Siglo de las Luces

<https://www.historiando.org/siglo-de-las-luces/>

[consulta: 20 de Junio de 2020]

Técnica de concept art de siluetas, a través del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=gNg40MvXDUc> [consulta: 10 de Marzo de 2018]

JUEGOS DE MESA

Age of Empires III, 2007, Tropical Games.

Dungeons and Dragons, 1974, Tactical Studies Rules.

Los colonos de Catán, 1995, Kosmos.

Puerto Rico, 2002, Andreas Seyfarth.

Scythe, 2016, Stonemaier Games.

Warhammer 40,000, 1987, Games Workshop.

VIDEOJUEGOS

Enter the Matrix, 2003, Shiny Entertainment.

EVE online, 2003, CCP Games.

Gears of War, 2006, Epic Games.

Minecraft, 2009, Mojang.

Monster Hunter: World, 2018, Capcom.

PlanetSide 2, 2012, Sony Online Entertainment.

Rust, 2013, Facepunch Studios.

Spec Ops: The line, 2012, Yager.

Spore, 2008, Maxis.

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2011, Bethesda.

The Matrix Online, 2005, Monolith Productions.

World of Warcraft, 2004, Blizzard Entertainment.

LITERATURA

BORGES, Jorge L, 1944. *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*. En *Ficciones*.

CÉSAIRE, Aimé, 2015. *Discurso sobre el colonialismo*. Madrid: Akal.

CONRAD, Joseph, 1976. *El corazón de las tinieblas*. Madrid: Alianza.

K. LE GUIN, Úrsula, 1980. *La Mano izquierda de la Oscuridad*. Barcelona: Mino-tauro.

LIGOTTI, Thomas, 2017. *La conspiración contra la especie humana*. Madrid: Valdemar

MAINLÄNDER, Philipp, 2020. *Filosofía de la redención*. Madrid: Alianza.

PIZZOLATTO, Nic, 2010. *Galveston*. Barcelona: Salamandra black.

PIZZOLATTO, Nic, 2006. *La profundidad del mar amarillo*. Barcelona: Salamandra black.

SARAMAGO, José, 1995. *Ensayo sobre la ceguera*. Madrid: Alfaguara.

WOLF, Tony, 1993. *Historias del bosque*. Barcelona: Molino.

CINE Y TELEVISIÓN

Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979.

Game of Thrones, HBO, 2011.

Melancholia, Lars Von Trier, 2011.

The Matrix, Lilly y Lana Wachoswki, 1999.

True Detective, HBO, 2014.

ARTISTAS

Fujita, Goro.

MacManus, Finnian.

Nael, Marta.

Różalski, Jakub.

Sætervik, Espen.

Sorolla, Joaquín.

Wolf, Tony.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Antiguo boceto de la especie Delta o especie humanoide de ERA, Antonio C. Sánchez, 2015.
2. Dibujo de Antonio Lupatelli en *The Woodland Folk in Dragonland*, 1985.
3. Vistas de un dibujo de Antonio Lupatelli en *The Woodland Folk meet the Elves*, 1984.
4. Pictogramas de Otl Aicher para los juegos olímpicos de Múnich de 1972.
5. Representación del *vaso de Rubin*, ejemplo del principio de ilusión figura-fondo de la Gestalt.
6. Fotograma de una mudanza en un vídeo de *El mundo de las hormigas* donde se aprecia el uso de un filtro protector de luz.
7. David Ávila, *youtuber* de *El mundo de las hormigas*.
8. *Monster Hunter: World*, Capcom, 2018.
9. Carátula del DVD de *El Señor de los Anillos*, Peter Jackson, 2001.
10. *La canica azul* o emblemática fotografía del planeta Tierra tomada por la tripulación del Apollo 17, 1972.
11. Representación de la Tierra y el Sol, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.
12. Representación de *Starless Alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.
13. Mapa con anotaciones de la *Tierra Media*, J.R.R. Tolkien, 1969.
14. Sección de una genealogía de Juego de Tronos realizada por el usuario @whitewolf, 2017.
15. Conceptualización inicial del mundo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.
16. Uno de los primeros diseños del mundo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2018.
17. *Helianthus annuus* o girasol común.
18. Cámara rápida de varios gatos apostados en el sol que se filtra por una ventana. Para la versión animada: <https://media.giphy.com/media/cvs->

3f4z2lY6cg/giphy.gif

19. Fotograma del film *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979.
20. Sauron, personaje ficticio de *El Señor de los Anillos*.
21. *La jugadora*, recurso metanarrativo de ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.
22. Cartel de la película *The Matrix*, Warner Bros, 1999.
23. Fotograma perteneciente a *Animatrix*: los cortos animados ambientados en el universo de *Matrix*, 2003.
24. Videojuego *Enter the Matrix*, Shiny Entertainment, 1999.
25. Vista aérea del tablero del juego de mesa *Los colonos de Catán*.
26. Miniatura de *Warhammer 40,000*.
27. Tablero de go.
28. Piezas de ajedrez.
29. Hoja de personaje de *Dungeons and Dragons*.
30. *Gears of War*, Epic Games, 2006.
31. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda, 2011.
32. Portada del videojuego *World of Warcraft*, Blizzard, 2004.
33. Editor de personajes en *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda, 2011.
34. *Minecraft*, Mojang, 2009.
35. *Spore*, Maxis, 2008.
36. Ilustración perteneciente al mundo de 1920+, Jakub Różalski, 2015.
37. *Scythe*, Stonemaier games, 2016.
38. Miniaturas y tablero de *Scythe*.
39. *Iron Harvest*, King Art Games, 2020.
40. Carátula de la primera temporada de *True Detective*, HBO, 2014.
41. *Taijitu* o representación del concepto del *yin* y el *yang*.
42. Fotograma de *True Detective*, HBO, 2014.
43. Ilustración *Contacto*, ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.
44. Fotograma de *Melancolía*, Lars Von Trier, 2011.
45. El planemo *Nostar Alpha* en ERA, Antonio C. Sánchez Moreno, 2020.
46. Un *homínido cazador* y un *alpha recolector*, ERA, Antonio C. Sánchez, 2020.
47. Concept art del *asaru*, ERA, Antonio C. Sánchez, 2018.
48. Póster de *Apocalypse Now*.
49. Fotograma del juego *Spec Ops: The line*.
50. Cartel del juego *Spec Ops: The line* con Dubái envuelta en tormentas de arena.
51. Rostro de *la jugadora*, ERA, Antonio C. Sánchez, 2020.
52. Fragmento de los títulos de inicio de *Westworld*, HBO, 2016.
53. Fotograma de *Gantz*, Gonzo, 2004.
54. Fotograma de *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.
55. Ejemplo del artista Finnian Macmanus.
56. Gráfico con las longitudes de onda del espectro de luz visible.
57. Fotografía del arco iris.

58. *Niños en la playa*, Joaquín Sorolla, 1910.
59. Representación del círculo cromático.
60. Prisma refractando todos los colores del espectro de luz visible.
61. Ilustración de Goro Fujita.
62. *The Hidden*, Espen Sætervik.
63. Ilustración de Marta Nael.
64. *Ascension*, Finnian Macmanus, 2018.
65. Fotografía de la luna presentando aberraciones cromáticas rojas y azules.
66. Cartel para el Moulin Rouge presentando a *La Goulue*, Toulouse-Lautrec, 1891.
67. *El caminante sobre el mar de nubes*, Caspar David Friedrich, 1818.
68. Concept art de *Monster Hunter*.
69. Vista superior de diferentes tipos de insectos.
70. Vista superior de una hormiga y una avispa.
71. Técnica de concept art de siluetas, a través del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=gNg4OMvXDUc>
72. Base tridimensional y resultado final de *Relic of the Seven Dawns*, Finnian Macmanus, 2018.
73. *Resistance: Retribution*, SCE Bend Studio, 2009.
74. *Mattepainting* sobre modelo 3D de la grieta, Antonio C. Sánchez Moreno.
75. Modelo 3D rudimentario de la grieta, Antonio C. Sánchez Moreno.
76. Siluetas de *Nostar alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno.
77. Planeta *Solla*, Antonio C. Sánchez Moreno.
78. Planeta *Manus*, Antonio C. Sánchez Moreno.
79. Sistema *Nostar alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno.
80. Siluetas de *asarumorphos* (plantas), Antonio C. Sánchez Moreno.
81. *Asarumorpho 1*, Antonio C. Sánchez Moreno.
82. *Asarumorpho 2*, Antonio C. Sánchez Moreno.
83. *Asarumorpho 3*, Antonio C. Sánchez Moreno.
84. Silueta de paisaje 1, Antonio C. Sánchez Moreno.
85. Silueta de paisaje 2, Antonio C. Sánchez Moreno.
86. Paisaje en escala de grises 1, Antonio C. Sánchez Moreno.
87. Paisaje en escala de grises 2, Antonio C. Sánchez Moreno.
88. Meteoros de *asaru*, Antonio C. Sánchez Moreno.
89. Paisaje de *La garganta*, Antonio C. Sánchez Moreno.
90. Nido *alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno.
91. Construcción de torre de luz *alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno.
92. Modelo 3D de la reina *alpha*, Antonio C. Sánchez Moreno.
93. Boceto de *alpha soldado*, Antonio C. Sánchez Moreno.
94. Boceto de *alpha constructor*, Antonio C. Sánchez Moreno.
95. Composición *Alumbramiento*, Antonio C. Sánchez Moreno.
96. Especie *alpha* en subespecie *vespis*, Antonio C. Sánchez Moreno.
97. Diseño en siluetas del cuerpo del *alpha base* o *recolector*, Antonio C. Sánchez Moreno.

99. Composición *Contacto*, Antonio C. Sánchez Moreno.
100. Modelo del *homínido* saliendo de una tienda, Antonio C. Sánchez Moreno.
101. Avatares *homínidos*, Antonio C. Sánchez Moreno.
102. Roles *homínidos*, Antonio C. Sánchez Moreno.
103. Diseño y siluetas de tiendas del campamento, Antonio C. Sánchez Moreno.
104. Composición *Génesis*, Antonio C. Sánchez Moreno.
105. Campamento, Antonio C. Sánchez Moreno.
106. Composición *Conflicto*, Antonio C. Sánchez Moreno.
107. Diseños del *homínido*, Antonio C. Sánchez Moreno.
108. Composición *Asaru*, Antonio C. Sánchez Moreno.
109. Composición *Conflicto*, Antonio C. Sánchez Moreno.
110. Boceto de vehículo *homínido*, Antonio C. Sánchez Moreno.
111. Navío de *asaru*, Antonio C. Sánchez Moreno.
112. Composición *Explotación*, Antonio C. Sánchez Moreno.
113. Boceto de composición, Antonio C. Sánchez Moreno.
114. Diseño en silueta de la pistola *Crystal buster*, Antonio C. Sánchez Moreno.
115. Ilustración final de la pistola *Crystal buster*, Antonio C. Sánchez Moreno.
116. Variación de la pistola *Crystal buster*, Antonio C. Sánchez Moreno.
117. *Homínido berserker*, Antonio C. Sánchez Moreno.
118. Fotograma de la cinemática *La jugadora 1*, Antonio C. Sánchez Moreno.
119. Fotograma de la cinemática *La jugadora 2*, Antonio C. Sánchez Moreno.
120. Fotograma de la cinemática *La jugadora 3*, Antonio C. Sánchez Moreno.
121. Fotograma de la cinemática *La jugadora 4*, Antonio C. Sánchez Moreno.
122. Fotograma de la cinemática *La jugadora 5*, Antonio C. Sánchez Moreno.
123. Fotograma de la cinemática *La jugadora 6*, Antonio C. Sánchez Moreno.

8. ANEXOS

La amplia producción de ERA abarca muchos más materiales que se encuentran adjuntos en un documento adicional de anexos en la plataforma EBRÓN. Se recomienda encarecidamente consultar el material gráfico de este proyecto en dicho documento para apreciarlo en un tamaño mayor. Abarca el proceso completo de producción, estructurado en los siguientes apartados principales:

- Moodboards.
- Bocetos.
- Artes finales.
- Producción tridimensional.
- Cinemática

La cinemática se encuentra disponible también a través del siguiente enlace: <https://vimeo.com/432892651>