

# TFG

---

## **RUNAS DE MASAHA.** GUÍA DE CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGO

**Presentado por Sergio Meseguer Cárceles**  
**Tutor: Carlos Plasencia**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Diseño y Tecnologías creativas**  
**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

Runas de Masaha es un proyecto que pretende emular el diseño y desarrollo de buena parte de la preproducción de un videojuego con la intención de profundizar en las tareas que desempeñan los profesionales de este ámbito creativo. Partimos de la fusión del género fantástico y la estética del grafiti tridimensional y daremos vida y contexto a dicho concepto a través de una guía de estilo o guía de concept art, de cara a ser usada posteriormente para desarrollar el supuesto videojuego. Para esta guía diseñaremos entornos y un sistema de runas y monolitos que juegan un papel fundamental en el desarrollo de la historia, así como otros aspectos a destacar de la narrativa. Debido a las limitaciones no se incluirá el diseño de razas de personajes si no que se empleará un diseño ya existente como material de apoyo. La guía incluirá ilustraciones y apuntes que ayuden a entender la idea final.

## PALABRAS CLAVE

concept art – videojuego – fantasy art – preproducción – ilustración

## ABSTRACT

*Runes of Masaha is a project that aims to emulate the design and development of much of the preproduction process of a videogame with the intention of delving into the task carried on by professionals in this creative field. We set off from the fusion of the fantasy genre and the aesthetics of three-dimensional graffiti and we will give life and context to this concept through a style guide or concept art guide, in order to be used afterwards to develop the supposed videogame. For this guide we will design environments and a system of runes and monoliths that play a fundamental role in the development of the story, as well as other key aspects of the narrative. Due to the limitations, character race design won't be included, instead, an existing design will be used as support material. The guide will include illustrations and notes to help the understanding of the final idea.*

## KEY WORDS

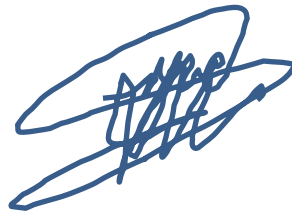
*concept art – videogame – fantasy art – preproduction – illustration*

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este trabajo de fin de grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Sergio Meseguer Cárceles. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2020 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned to the right of the 'Firma:' label.

Fecha: 14 de julio de 2020

A mis padres por brindarme todas las facilidades, a mi hermano Pablo por estar siempre ahí para escuchar mis ideas y aportarme otras nuevas, a mi tutor del proyecto Carlos Plasencia por su amplia experiencia, a la comunidad del grafiti por el flujo incesante de creatividad y a mis profesores y compañeros del grado en Diseño y Tecnologías Creativas por ayudarme a que llegue hasta aquí.

Especial dedicación a Spazm (1976-2019) por inspirarme con sus murales a realizar este proyecto, D.E.P.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b>                                 | <b>08</b> |
| <b>1.1. Motivación y objetivos</b>                     | <b>09</b> |
| 1.1.1. Idea, motivación e influencias                  | <b>09</b> |
| 1.1.2. Objetivos generales                             | <b>10</b> |
| 1.1.2.1 Objetivos específicos                          | <b>11</b> |
| <b>2. DESARROLLO</b>                                   | <b>12</b> |
| <b>2.1. Proceso creativo</b>                           | <b>12</b> |
| <b>2.2. Referentes</b>                                 | <b>14</b> |
| 2.2.1. Referentes del graffiti                         | <b>14</b> |
| 2.2.2. Referentes del fantasy art y la ciencia ficción | <b>17</b> |
| 2.2.3. Proyecto Waka                                   | <b>18</b> |
| <b>2.3. Entrevista a Juan Miguel López Barea</b>       | <b>19</b> |
| 2.3.1. Entrevista (anexo)                              | <b>35</b> |
| 2.3.1.1. Bloque preparación del proyecto (ANEXO)       | <b>35</b> |
| 2.3.1.2. Bloque proceso proyectual (anexo)             | <b>37</b> |
| 2.3.1.3. Bloque resultados (anexo)                     | <b>37</b> |
| 2.3.2. Conclusiones (anexo)                            | <b>38</b> |
| <b>2.4. Proceso de trabajo</b>                         | <b>20</b> |
| 2.4.1. Narrativa                                       | <b>20</b> |
| 2.4.2. Ficha de personajes                             | <b>21</b> |
| 2.4.3. Alfabeto rúnico                                 | <b>22</b> |
| 2.4.4. Tipografía                                      | <b>23</b> |
| 2.4.5. Igices  | <b>24</b> |
| 2.4.6. Sketches e ilustraciones                        | <b>25</b> |
| 2.4.6.1. Biomas  | <b>25</b> |
| 2.4.6.2. Los igices en la naturaleza                   | <b>26</b> |
| 2.4.6.3. Pantallas de juego                            | <b>26</b> |
| 2.4.6.4. Poses de acción                               | <b>26</b> |
| 2.4.6.5. Ilustraciones finales de apoyo a la narrativa | <b>27</b> |
| 2.4.7. Conexiones de igices                            | <b>27</b> |
| 2.4.8. Maquetación                                     | <b>28</b> |
| <b>2.5. Implementación</b>                             | <b>28</b> |
| <b>2.6. Presupuesto</b>                                | <b>29</b> |

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| <b>3. CONCLUSIONES</b>    | <b>31</b> |
| <b>4. BIBLIOGRAFÍA</b>    | <b>33</b> |
| <b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b> | <b>34</b> |
| <b>ANEXO</b>              | <b>35</b> |

# 1. INTRODUCCIÓN

*“Aquellos de nosotros que nos sentimos atraídos por el género de la fantasía compartimos una apreciación inherente por las maravillas de la imaginación. Encontramos emoción y evasión en los reinos donde la magia rompe las leyes de la lógica y la física de manera que casi cualquier cosa puede volverse real para nosotros en imagen o cuento”*

(Cavotta, 2018)

*Runas de Masaha* es un proyecto que pretende emular el diseño y desarrollo de buena parte de la preproducción de un videojuego con la intención de profundizar en las tareas que desempeñan los profesionales del ámbito creativo. Este trabajo parte de una hoja en blanco, comienza con un concepto original que busca diseñar un entorno extraterrestre ciñéndose al género fantástico con influencias de la estética del grafiti, al que se le dará vida y contexto a través de una guía de estilo o guía de *concept art*, de cara a ser usada posteriormente para desarrollar el supuesto videojuego. Debido a la extensión marcada para el proyecto no se trabajará diseño de personajes, pero sí entornos y un sistema de runas y monolitos que juegan un papel fundamental en el desarrollo de la historia, así como otros aspectos a destacar de la narrativa.

Esta guía estará formada por una serie de bocetos, ilustraciones y anotaciones que conformen un estilo homogéneo y cohesionado para comunicar de manera clara y concisa los distintos elementos. Dichos diseños serán recopilados en un documento pdf debidamente maquetado y dividido en varios apartados.

El plan de trabajo consta de 6 partes: desarrollo de una narrativa, diseño de un alfabeto rúnico, diseño de una serie de monolitos relacionados con dichas runas, diseño de entornos, ilustraciones de soporte y maquetación de la guía de estilos. El proyecto será llevado a cabo casi en su totalidad mediante programas digitales.



## 1.1. MOTIVACIÓN Y OBJETIVOS

### 1.1.1. *Idea, motivación e influencias*

El amplio espectro creativo que existe al realizar un proyecto de *concept art* desde cero me llevó a enfocar este tfg a un terreno donde convergen dos de mis grandes pasiones en el ámbito artístico el “*fantasy art*”<sup>1</sup> y el grafiti.

El concepto original era algo que ya llevaba en mente desde hacía algún tiempo. En 2008 empecé a pintar grafiti y desde entonces no he parado de evolucionar mi estilo e intentar perfeccionar mi técnica, orientada hacia personajes fantásticos y entornos imaginarios en estilo semi-realista, (debido a mis otras influencias mencionadas anteriormente, el género fantástico) aunque casi siempre manteniendo como elemento irremplazable las letras (elemento que define al grafiti como disciplina artística). En los últimos años he dedicado mucho tiempo a reflexionar sobre cómo coexisten en un mural fondo, personajes y letras. De estos tres elementos, los dos primeros suelen ir muy ligados, el estilo del personaje y el del fondo normalmente son el mismo para que el resultado sea homogéneo, pero ¿qué ocurre cuando estos son de estilo realista o semi-realista?

En la mayoría de los casos las piezas de grafiti tienen un estilo 2D, de modo que, en el conjunto, estos elementos quedan como una pegatina plana sobre un espacio tridimensional. Como aclaración, no estoy diciendo que esto sea algo incorrecto, en los murales conviven diferentes estilos artísticos y no existe un código que defina lo que encaja y lo que no. Pero existen escritores de grafiti o *crews*<sup>2</sup> que sí crean para estos casos unas piezas<sup>3</sup> integradas con el resto del mural, es el conocido como estilo “*model pastel*”, piezas tridimensionales, (en el apartado de referentes hablo de algunos de ellos)

La página web del Proyecto Duas define de la siguiente manera este estilo:

*“Si con el Wildstyle lo que se pretende es alcanzar formas complejas y que llaman la atención por el uso combinado de distintos colores, con el model pastel lo que se pretende es crear una sensación de tridimensionalidad [...] Este efecto se logra básicamente centrándose en el relleno de las letras por encima de su trazo [...] Uno de los elementos más característicos de esta tendencia en grafiti es que*

---

<sup>1</sup> El *fantasy art* es un género de arte relacionado con el arte reciente (s.XX y XIX), generalmente ilustración inspirada de la literatura fantástica. También se relaciona con el concepto “realismo imaginativo” en alusión al libro “*imaginative realism: how to paint what doesn’t exist*” (2009) de James Gurney.

<sup>2</sup> En jerga de grafiti, “crew” es como se designa a un grupo de escritores de grafiti unidos por un mismo nombre que les representa.

<sup>3</sup> En jerga de grafiti, se le llama “pieza” al propio grafiti, siempre y cuando, este represente letras, normalmente el apodo del escritor o su crew.

*generalmente se prescinden de los trazos y de los brillos, para dejar paso a otros elementos tales como los degradados.”*

El resultado es una especie de artefacto abstracto volumétrico que representa unas letras. Pero volviendo a la parte de mi reflexión al respecto, al estudiar un mural con piezas de grafiti *model pastel*, personajes y fondo totalmente integrados me hace pensar en la historia que podría existir detrás de este conjunto, ¿podrían esos grafitis ser algo más que pesos visuales en la composición y tener alguna utilidad o interacción con el resto? ¿alguna narrativa que explique su origen?

Se me ocurrió la idea de creación de una narrativa con este elemento como pilar central, unas extrañas estructuras que recuerden a letras tridimensionales, pero en un ámbito fantástico o de ciencia ficción, eliminando toda connotación al arte urbano. Con un papel protagonista en el desarrollo de los acontecimientos. Para profundizar en esta abstracta idea llegué a la conclusión de elaborar una guía de estilo o guía de *concept art*, donde anotar todos los detalles de importancia, tanto estilísticos como narrativos. Se me ocurrió hacerla enfocada a un videojuego debido a la idea de interacción de estos elementos con la persona (en el apartado de significado se explican más detalles al respecto).

Se trata de un *top-down design* o diseño de arriba abajo, lo que significa que tomamos una idea o concepto general y vamos desarrollando otros conceptos más concretos y detalles a partir de este.

En este caso, la idea de narrativa sufrió diversos cambios desde su concepción hasta la versión definitiva para adaptarla mejor a su futura jugabilidad a la par que hacerla misteriosa y atractiva.

### **1.1.2. Objetivos generales**

De la siguiente manera describe el portal digital Medium.com la función que desempeña el creador de *concept art* en un proyecto artístico:

*“El concept artist en pocas palabras se encarga de crear aquella imagen que represente todo lo que se quiere transmitir inicialmente con un nuevo proyecto visual. Le permite al resto de los artistas conocer el concepto del nuevo proyecto para poder desarrollarlo”*

Tras haber profundizado en la idea hasta tener una narrativa definida y consultar los *concept arts* de proyectos de diversos ámbitos (Juegos de cartas, videojuegos, películas...) se decide acotar el proyecto al diseño de estos elementos relacionados con el grafiti *model pastel* mencionados anteriormente y a los entornos del juego. Para no sobrepasar la extensión propuesta para el proyecto de TFG se excluye el diseño de razas de personajes

y se emplearán unos *concept arts* de un proyecto personal del ilustrador David Villegas como elemento de soporte a la idea, se trata de unos personajes de aspecto reptiloide-humanoide que serán la raza inteligente que habita este mundo y los protagonistas del juego, los inzokas.

Los objetivos generales de este proyecto son:

- Crear una narrativa en un mundo inventado donde deberemos descubrir el significado de unas piezas misteriosas.
- Dar vida a esta idea mediante una serie de bocetos, ilustraciones y anotaciones.
- Maquetar los diseños dentro de una guía de estilo o guía de *concept art* que comunique la idea original al equipo de artistas encargados de desarrollar el videojuego.

#### 1.1.2.1 Objetivos específicos

Como objetivos específicos algunos aspectos estilísticos que no deben perderse para mantener la esencia de la idea original:

- Definir unos biomas que sirvan de escenario para el juego además de otros elementos a destacar como los asentamientos de las tribus.
- Diseñar una serie de monolitos o piezas de origen incierto que se combinan entre ellas para formar estructuras con poderes o reacciones sobrenaturales.
- Crear un alfabeto rúnico arcaico que sea la representación gráfica de los monolitos.
- Conseguir una estética *grafiti model pastel* cohesionada con el mundo creado.
- Idear giros narrativos que consigan captar la atención y el interés del jugador.
- Diseñar los diferentes tipos de pantallas según el punto de la narrativa en el que nos encontremos.
- Diseñar otros elementos que puedan ser de utilidad a los desarrolladores a la hora de introducirlos en el juego (tipos de vegetación, cerámicas, sistemas de poleas...)
- Algunas ilustraciones más detalladas que sirvan como referencia para los desarrolladores en aspectos como la atmosfera o las iluminaciones.

Como aclaración, en esta lista de objetivos principales y secundarios aparecen algunas funciones que son más propias de un guionista o equipo creativo que de un *concept artist*, la razón es que al trabajar en una idea propia y no sobre un guion existente se han de tener en cuenta también esas tareas.

## 2. DESARROLLO

### 2.1. PROCESO CREATIVO

Partimos con el concepto de unas estructuras gigantes con forma de caracteres tipográficos irregulares en medio de un planeta salvaje ¿Es así de simple la idea?

Lo cierto es que no, existe un trasfondo de significado que va más allá del grafiti o el *fantasy* y que también se ha estudiado a la hora de la elaboración del conjunto.



Fig. 1. Obra personal representando el grafiti como elemento de construcción.

Sergio Meseguer: *Sin título*  
(Rafelbunyol 2018)

Desde tiempos remotos de la especie humana las grandes civilizaciones han tenido en común aquello por lo cual nos es posible estudiarlas hoy en día, el legado que nos dejan a través de sus construcciones y que relatan sus escritos, bien a través de la escritura o bien a través de jeroglíficos o iconografía. He dedicado un tiempo a profundizar en las civilizaciones egipcias, persas o centroamericanas precolombinas, por ejemplo. Un aspecto que me pareció curioso es cómo en todas ellas cubrían de simbología los edificios importantes o los emplazamientos públicos. Textos o secuencias de jeroglíficos cubren los muros de los templos, relatan gestas de emperadores, leyes o profecías, y gracias a ellos su historia es conocida a día de hoy. De ese punto de partida nace la siguiente idea ¿Y si vamos un paso más allá, y si es la civilización la que diseña construcciones en forma de tipografía? Como base la siguiente premisa: “Es la forma la que designa el todo”.

Con esta premisa nació la idea primitiva que combinaba letras tridimensionales con narrativa. Consistía en coger este elemento y convertirlo en material de construcción, de modo que incluso las armaduras de los soldados tuvieran este aspecto derivado del grafiti. Tenerlo en cuenta a la hora de diseñar cada detalle hasta el punto en que esta estética fuera el identificador cultural de dicha sociedad.

Aunque la idea parecía muy atractiva, por sí sola no contaba una historia, por tanto, volví a incidir en el primer concepto investigado, las civilizaciones desaparecidas, y añadí un elemento para sumarle interés a la narrativa, el aspecto de hallazgo arqueológico de estas piezas o estructuras.

Se trata de cambiar la perspectiva del jugador, ya no perteneces a la sociedad que crea estos monolitos, sino a la que los descubre y poco a poco va obteniendo pistas sobre su origen y su potencial. Además de la atmósfera de suspense que se crea en una narrativa de investigación le añadimos otro elemento más, y es que al combinar estas piezas que vas encontrando ocurren reacciones inesperadas.

Con este nuevo giro, mantenemos la esencia de simbologías arcaicas, pero realmente no llegamos a definir si la creación de estos monolitos es artificial, orgánica o sobrenatural. El último escenario de la narración nos lleva a descubrir que estas estructuras guardan una estrecha relación con el conjunto del planeta y actúan como llaves de una caja fuerte que oculta el secreto del interior del astro.

Y volviendo al concepto de las escrituras de las antiguas civilizaciones me hizo pensar en el aspecto de la propia escritura, con lo que introduce otro elemento más, el alfabeto rúnico.

Al observar en los jeroglíficos egipcios o mayas apreciamos que son representaciones de elementos de la realidad, así pues, se me ocurrió la idea de incluir una segunda civilización desarrollada, ya desaparecida, que también se dedicó a la investigación de estas extrañas estructuras. Ellos se dedicaron a anotar en libros los descubrimientos sobre estas piezas, para ello crearon el alfabeto rúnico, que era la representación gráfica de cada monolito conocido, y de este modo poder anotar las secuenciaciones que desencadenaban una reacción y sus efectos.

El hallazgo de estos tomos es uno de los primeros descubrimientos dentro del juego, de manera que nuestra tarea consiste en encontrar los monolitos representados en los libros, conectarlos de la manera indicada, y así poder ir traduciendo las anotaciones de sus investigadores sobre las runas. Como inciso, además del alfabeto rúnico, esta sociedad desaparecida tenía su propia escritura, por tanto, a raíz de los hallazgos en cuanto a conexiones de monolitos podemos ir traduciendo su lenguaje, es algo que ocurre automáticamente conforme avanzas en la historia.

Como resultado tenemos una civilización inteligente pero poco desarrollada, que pasa de dedicarse a la caza y a la agricultura a investigar los secretos que esconde el planeta que habitan, estos hallazgos les abren paso a nuevos recursos y materias primas que les permiten desarrollar nuevas tecnologías y evolucionar como sociedad. En resumen, un videojuego de investigación, creatividad y desarrollo.

## 2.2. REFERENTES

La sección de referentes está dividida en 3 partes: grafiti (aspectos estéticos), *fantasy art* y arte de ciencia ficción (aspectos estéticos) y el proyecto Waka (aspecto conceptual)

Aunque el estudio en estos campos ha sido extenso se recopilan aquí los que mayor relación guardan con el proyecto, además de los referentes conceptuales de las antiguas civilizaciones explicados en el apartado anterior.

Me parece también importante mencionar estos cuatro libros, que me han servido de ejemplo de guía de estilo y a los que he recurrido repetidamente en cuanto a presentación de ideas para proyectos artísticos.

-*El Hobbit, la desolación de Smaug (Crónicas III) – Arte y diseño*. (D.Falconer 2013): Libro de arte de la tercera película de la trilogía El Hobbit, que incluye gran cantidad de documentos pertenecientes a su preproducción (dibujos a lápiz, digitales y modelos en 3D)

-*Magic: the gathering – Concepts & Legends* (J. Wyatt 2018): Libro de arte del juego de cartas Magic por su 25 aniversario que incluye una recopilación de *concepts* de sus múltiples sets.

-*The art of Blasphemous* (E. Cabeza 2019) ed. Digital: Libro de arte del videojuego *Blasphemous* con los *concepts* de Juan Miguel López Barea y explicaciones de los mismos.

-*The art of Arkane – Dishonored 2 & Prey* (M. Richardson 2020) ed. Digital: Edición especial del estudio de videojuegos *Arkane Studios* que recoge algunos *concepts* de dos de sus juegos más aclamados *Dishonored 2* y *Prey*, destaca la calidad de las ambientaciones creadas con ilustración digital.

### 2.2.1. Referentes del grafiti

Para las estructuras de monolitos de estética grafiti *model pastel* estos son algunos de los artistas que se han tomado como referentes, lo cierto es que en esta modalidad del grafiti existen varios subtipos: mecánicos, 3D puro, orgánicos... Para estos diseños se ha optado por una estética más orgánica de las piezas.

Los dos mayores exponentes de este estilo el alemán Daim y el italiano Peeta.

Fig. 2. Grafiti de Daim (Alemania)



Fig. 3. Grafiti de Peeta (Italia)



Spazm, un escritor de grafiti francés que consigue con sus piezas un gran efecto de dinamismo y unas formas muy atractivas.

Fig. 4. Grafiti de Spazm (Francia)



Mitin, un escritor de grafiti mexicano que trabaja las texturas de sus letras para conseguir un aspecto menos artificial.

Fig. 5. Grafiti de Mitin (Mexico)



La PIE crew, un colectivo alemán de escritores de grafiti (Holm, Mynok, Urok, Kabse, Emon, Smus, Sirius7, Tick, Ricoe21, Joes) como ejemplo de producciones murales donde se integran piezas tridimensionales y fondo.

Fig. 6. Murales de la PIE crew (Alemania) en los que podemos observar letras tridimensionales y paisaje.





### 2.2.2. Referentes del *fantasy art* y la *ciencia ficción*

Algunas obras personales y proyectos con elementos que han servido de inspiración al proyecto.

El aspecto estético del mundo de Mirrodin, del juego de cartas *Magic: the gathering*. Se trata de un mundo hecho de metal donde observamos unos diseños muy interesantes en árboles, montañas y demás elementos de los entornos, aquí vemos algunas muestras de ilustraciones de los paisajes.

Fig. 7. Ilustraciones de Zoltan Boros & Gabor Szikszai y John Avon respectivamente para el juego de cartas *Magic: The Gathering*



Los *concept art* de la película “*El Juego de Ender*” por David Levy (*senior concept artist* y arquitecto), que precisamente representan una estética exótica de mundo extraterrestre, con formas puntiagudas y orgánicas, pero antinaturales a su vez.

Fig. 8. Concepts para la película “*El juego de Ender*” (2011) por David Levy



Obra personal del ilustrador ruso Oleg Proshin (Reboksa art). Algunas de sus ilustraciones digitales como “Red Forest” o “Europe’s Depth” tienen una estética muy atractiva y acorde con cómo se plantea el resultado final del videojuego.

Fig. 9. Obra personal de Oleg Proshin (Reboksa Art)



### 2.2.3. Proyecto Waka

Interesante proyecto del artista peruano Omar Smash relacionado con la iconografía y la escritura de las antiguas civilizaciones, se trata de una propuesta tipográfica basada en la creación de un “alfabeto” inspirado en las formas geométricas de la época inca y preinca de Perú.

*“El autor pretende que con su obra se le dé el valor, a veces olvidado, que merece Perú por sus riquezas culturales e históricas, mediante el proceso de rescatar con su trabajo conceptos, proporciones y simbolismos del pasado.”*

(Mediodigital 2014)

Para llevar a cabo su proyecto, Smash elaboró unas pequeñas esculturas de los caracteres tipográficos experimentales que había creado y los fotografió en el yacimiento arqueológico Huaca de Puruchuco y sus alrededores, de hecho, dichas esculturas estaban hechas de adobe extraído de esa misma zona, además de con madera.

Los resultados del proyecto de Omar Smash guardan ciertas similitudes con este proyecto: la elaboración de un alfabeto tipográfico experimental y la conexión de los símbolos con el entorno y con las culturas desaparecidas.

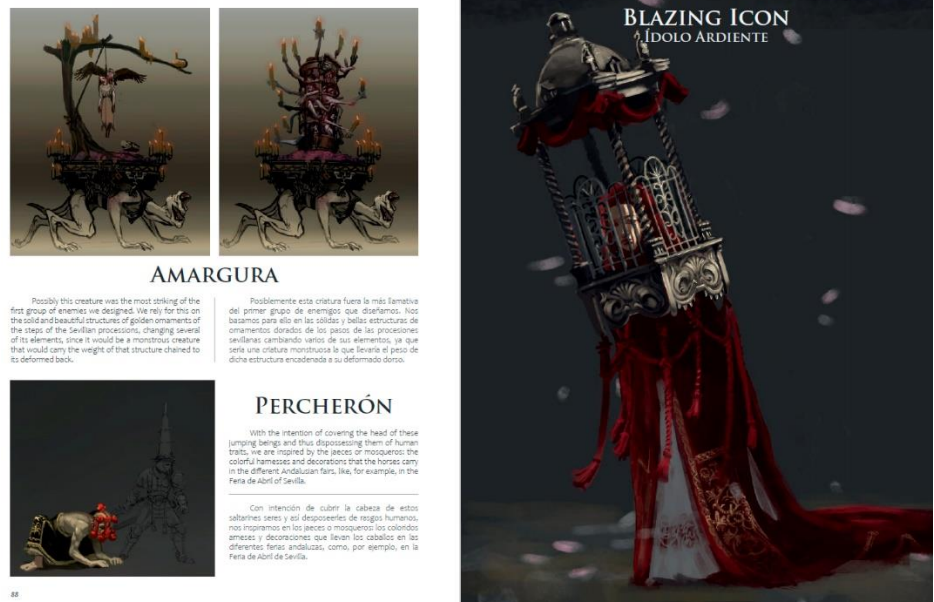
Fig. 10. Alfabeto iconográfico y escultura de Omar Smash, proyecto Waka (2014).



### 2.3. ENTREVISTA A JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA

Como parte del proceso preparatorio previo a la puesta en marcha del proyecto se entrevistó al ilustrador y *concept artist* sevillano Juan Miguel López Barea, quien ha diseñado los *concepts* de videojuegos independientes como *The Last Door* (2013) y *Blasphemous* (2019), ambos por el estudio español The Game Kitchen.

Fig. 11. Concept arts de Juan Miguel López Barea, doble página perteneciente al libro *The Art of Blasphemous* (2019)



El libro *The art of Blasphemous* fue una de las guías de estilo estudiadas previamente a comenzar con los diseños. En la entrevista fue preguntado sobre todo por aspectos relacionados con la metodología y el proceso del profesional dedicado a la elaboración de *concepts*. Con este proyecto nos pretendemos poner en la piel de un profesional con encargos de estas características, pero al no haber realizado nada parecido previamente, me

parecía importante informarme al respecto. Esta entrevista fue realizada el 9 de febrero de 2020 vía e-mail. Entrevista y conclusiones se encuentran en el anexo de este documento en la página 32.

## 2.4. PROCESO DE TRABAJO

En el apartado de significado ya se cuenta a grandes rasgos cómo fue el desarrollo desde la idea inicial hasta tener una base para la narrativa, a continuación, se explica de manera más técnica y detallada el proceso de trabajo llevado a cabo a partir de ese punto.

### 2.4.1. Narrativa

La base narrativa del proyecto se abordó desde dos puntos:

- Elaborar un relato acorde con la idea original, es decir, que integre aquellos elementos que se pretenden enfatizar y actuar como hilo conductor de la historia, unas estructuras misteriosas que alteran el curso del planeta y desencadenan reacciones sobrenaturales.
- Diseñar una historia con intriga que capte la atención del jugador al mismo tiempo que se tenga en cuenta la jugabilidad.

Como en el planteamiento inicial del proyecto se decidió que la acotación del trabajo excluiría el diseño de personajes y razas de animales, la narrativa se trabajó simultáneamente con los diseños de personajes del ilustrador y *concept artist* David Villegas, cuyo nombre artístico es Deiv Calviz. El proceso fue el siguiente, se partió de las láminas de *concept art* realizadas por este ilustrador publicadas en su perfil de *ArtStation*<sup>4</sup> como proyecto personal y material para sus tutoriales, se trata de unos diseños bastante completos de una raza de seres humanoides con cuatro extremidades superiores y rasgos de serpiente u otros reptiles, los propios diseños incluyen a estos seres portando vestimentas de estilo tribal típico de zonas de África y Centroamérica, también con elementos cotidianos (bastones chamánicos y alforjas) o armas de caza. Tras una búsqueda exhaustiva por el trabajo de numerosos ilustradores, estos fueron los diseños más completos y que mejor se adaptaban a la narrativa sin pertenecer a otro proyecto.

Con estos diseños se comenzó a idear las bases sobre las que se asentaba su civilización, cuáles eran sus principales actividades de subsistencia, cómo estaba organizada la sociedad y qué relación tienen con los monolitos. Con la

---

<sup>4</sup> Plataforma digital para artistas del sector de las artes gráficas, como videojuegos, animación, cine. Está enfocado a ser una herramienta profesional donde mostrar portfolio más que convertirse en una red social más.

respuesta a estas preguntas se elaboró una ficha de personajes que, además de incluir los *concepts*, contenía gran parte de la base narrativa de la historia.

Partiendo de los datos en la ficha de personajes y la idea original se redactó un primer guion esquemático de la narrativa general de la historia, a la cual ir añadiendo detalles conforme se fueran trabajando los diseños. Con esta narrativa general (ya explicada anteriormente) se listó una primera serie de elementos a diseñar, dicha lista comprendía el alfabeto rúnico; sus respectivos monolitos; los biomas del planeta; los métodos de extracción, transporte y conexión de las piezas y los efectos de los tándems monolíticos.

#### 2.4.2. Ficha de personajes

La ficha de personajes es un documento de apoyo que finalmente integré en la guía de concept art final de manera resumida, exponiendo los datos más significativos.

Fig. 12. Diseños de raza de personajes (Deiv Calviz 2019)



Esta ficha se compone de:

- Bocetos de cuerpo entero de 5 tipologías de personaje (variables de sexo, edad, estatus social...) – Diseños de Deiv Calviz
- 5 bocetos de bustos de diferentes tipologías de personaje (variables de sexo, estado de ánimo, estatus social...) – Diseños de Deiv Calviz
- 8 bocetos de bustos de perfil con diferentes complementos y ornamentos – Diseños de Deiv Calviz
- Modelo en 3D de personaje (arte final) – Diseño de Deiv Calviz
- Modelo en 3D de personaje con 9 variables (tipo de lanza, vestimentas y pinturas de guerra) – Diseños de Deiv Calviz
- 5 bocetos de personajes en poses de acción que podemos encontrarlos dentro del juego – Interpretación propia a partir de los diseños de Deiv.

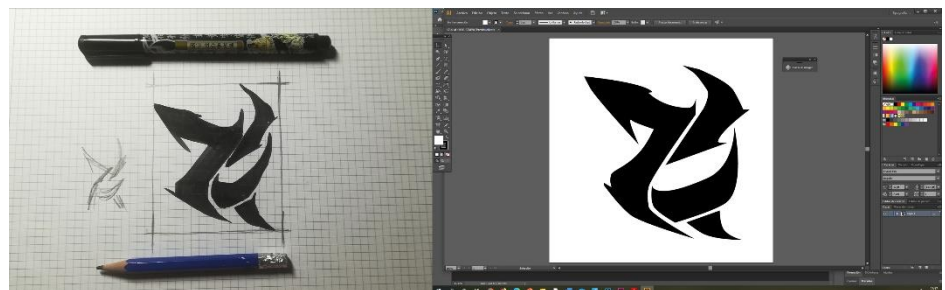
- Introducción
- Nombre de la especie (inzokas)
- Datos técnicos
- Breve descripción
- Sociedad y relación con los monolitos
- Labores y tecnologías

Cabe destacar que el nombre de la especie, “la raza INZOKA” significa “serpiente cazadora” en idioma Kinyarwanda, la lengua principal de Ruanda, así como “INYAWA” (los grandes animales que pastorean los *inzokas*) es una adaptación de “*inyamaswa yoroheje*” que significa en esta lengua “bestia mansa”. Esta metodología de *naming* la explicó un artista del equipo creativo del juego *Magic: the Gathering* en una entrevista que dio hace unos años, explicando cómo empleaban fonemas o construcciones morfológicas de los lugares que servían como referentes a sus diseños. Así es como estaba planteado el “*mood*” de esta especie, como una tribu africana ataviada con grandes lanzas, ornamentación artesanal y pinturas de guerra, es por eso que parecía interesante que los nombres también captaran esa esencia. Deiv Calviz comenta que no dio nombre a estos personajes cuando los creó.

### 2.4.3. El alfabeto rúnico

Fig. 13. Proceso de trabajo en papel y Adobe Illustrator CS6.

Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020



Estos caracteres semi-tipográficos están inspirados en las formas de la estética del tatuaje tribal<sup>5</sup>. Estos diseños daban juego a la hora de representar las irregulares formas de una letra de grafiti, además de incluir numerosas terminaciones puntiagudas que añadirían un toque de misterio a las estructuras.

<sup>5</sup> Estilo popular de tatuaje en los años 90 y principios de este siglo que tienen sus orígenes en las culturas maorí y samoana y en tribus de la Polinesia

“La cuestión es que entre los primeros diseños que existieron, las líneas amplias y entrelazadas que terminaban en punta y que se componían únicamente por un color, eran el factor común.”

(Pino s.f.)

La idea era que fueran un idioma en sí mismo, NO una adaptación del alfabeto latino que todos conocemos, por tanto, se experimentó primero sobre papel con formas abstractas y aquellas que parecían sugerentes fueron reproducidas en Adobe Illustrator CS6, mediante la herramienta pluma. Fue un proceso de prueba y error hasta conseguir un alfabeto de 36 caracteres, seis de ellos eran las llamadas claves, un elemento tipográfico como la almohadilla o las comillas que siempre acompañaba las secuenciaciones rúnicas (al principio, al final, o a ambos lados) para completar la “palabra”.

#### 2.4.4. Tipografía

Este fue un proceso bastante sencillo, una vez cerrados los 36 caracteres del alfabeto fueron introducidos en unas plantillas descargadas de la web Calligraphr.com, dichas plantillas sirven para crear nuestra propia tipografía de cara a ser usada en cualquier aplicación informática que permita agregar archivos .ttf o .otf. La metodología para rellenar estas plantillas es simplemente abrirlas en Photoshop e ir arrastrando cada imagen de las figuras en formato .jpg o .png a la celdilla correspondiente.

Este alfabeto es una especie de *dingbats*<sup>6</sup>, es por esto que en el apartado de la guía de estilo donde se exponen estas runas se acompañan de la tecla en el teclado a la que corresponde cada diseño.

La razón de introducir las runas en un archivo de tipografía se debe a que es un recurso muy útil a la hora de que el equipo de desarrolladores trabaje con estos diseños de manera sencilla, además esta escritura aparecerá frecuentemente en las pantallas del juego.

Para acceder a este archivo, la guía de estilo cuenta con un enlace de Google Drive donde está disponible para su descarga, ya que será un documento digital.

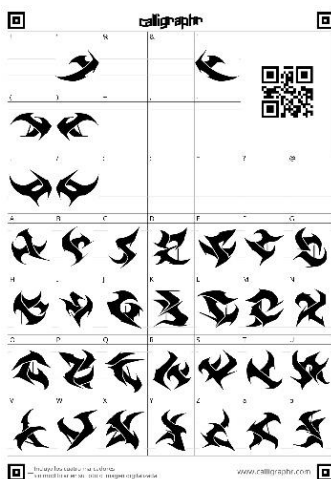


Fig. 14. Plantilla de calligraphr.com (1/2) rellena con las runas.

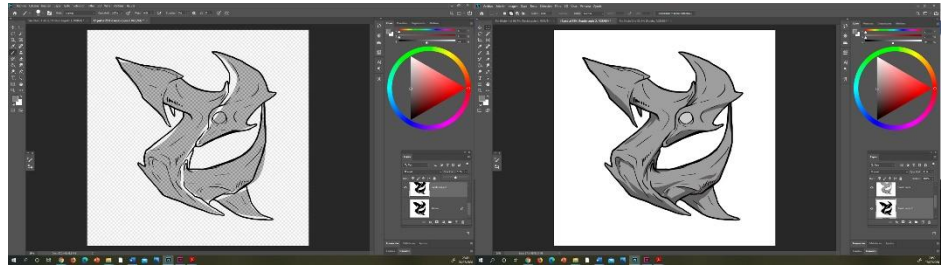
Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

<sup>6</sup> Alfabeto o fuente tipográfica formada por iconos o signos que no representan letras reales.

### 2.4.5. *Igices*

Fig. 15. Proceso de trabajo con Adobe Photoshop 2020.

Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020



Los *Igices* son los elementos protagonistas del juego, son unos módulos monolíticos de forma irregular que se acoplan unos con otros para desencadenar reacciones o alteraciones en el medio, el nombre “*Igice*” significa “pieza” en idioma kinyarwanda. Para su diseño se comenzó por abrir las imágenes de las runas creadas en el apartado anterior en Photoshop CS6 y creé una nueva capa para hacer un entintado de la pieza (ya que este proceso se asemeja bastante al entintado de una viñeta de cómic), con la herramienta pincel de trazo duro, y el ajuste de línea sensible se va dibujando en negro cada trazo y cada detalle que tendría la figura tridimensional, es la propia imagen de la runa que hay debajo con la opacidad bajada la que hace de esbozo y pauta por dónde deben ir los trazos.

Para darles un aspecto alienígena y misterioso se emplearon una serie de recursos gráficos que se repiten en todas ellas, que a su vez les dan una cohesión estilística. Se trata de surcos, incrustaciones o nervios a lo largo de su superficie. En esta parte del proceso donde se interpretan los signos y se pasan a lo que será una pieza con volumen, vamos teniendo en cuenta los huecos y los salientes y vamos imaginando cómo conectarían con las demás piezas.

Finalmente, se crea otra nueva capa y se sitúa debajo del entintado, esta es la capa del color de relleno, se emplean 2 tonos de gris para mostrar de forma esquemática los volúmenes más importantes de las piezas, y un tercer gris más pálido que los otros dos para las incrustaciones de gemas que vemos en estos monolitos.

Esta parte, que fue trabajada conjuntamente con el diseño de las runas, fue la que supuso más tiempo invertido dentro de todo el proceso de trabajo, además de los 30 caracteres del alfabeto, se crearon otros 3 *igices* más que no estaban ligados a ninguna runa y que son aquellos que encuentras en puntos avanzados de la historia y que desbloquean un poder superior al resto. Para las 6 claves realmente se trata de 3 diseños, cada uno de ellos fue duplicado y volteado horizontalmente, generando una imagen reflejada del original, se empleará el original o el volteado dependiendo de si va al comienzo o al final de la secuenciación respectivamente.



Por último, también se cogió uno de los *igices* diseñados y se trabajó mediante pintura digital en Photoshop CS6 para crear un modelo mucho más detallado y de aspecto volumétrico que sirviera como ejemplo de los relieves de las texturas y diera una idea más completa sobre los acabados de cada pieza.

#### **2.4.6. Sketches e ilustraciones**

Runas e *igices* son elementos clave dentro del videojuego juntamente con los diseños de personajes, una vez finalizadas estas etapas del desarrollo comenzamos a imaginar cómo conviven en este mundo que estamos creando. Los sketches y las ilustraciones que se explican en este apartado han sido creadas íntegramente mediante pintura digital con Photoshop CS6.

##### **2.4.6.1 Biomas**

El primer paso es crear cuatro biomas diferenciados, es decir, 4 tipos de escenarios donde tiene lugar el desarrollo de la historia. Para la explicación de estos entornos se intercalan ilustraciones sin alto nivel de detalle, *sketches* que consisten en dibujo y relleno a un solo color y fotografías de plantas, hongos o espacios naturales que ayudan a entender la idea. También se incluye una paleta cromática en cada uno que sirve de orientación para la implementación final de los mismos.

El proceso para crear estos entornos fue el siguiente, combinar 2 elementos naturales de manera que obtengamos espacios que recuerden a ecosistemas terrestres pero que a la vez tengan ese punto diferenciador que aporte ese toque de género fantástico, aunque sin ser demasiado exagerado, pues, como se explica en la guía en la introducción a los biomas, ese factor unido a encontrarnos monolitos gigantes dispersos por el mapa ya nos dará la sensación de encontrarnos en un paraje extraterrestre.

Un ejemplo de esta fusión de ideas es el caso del bosque tropical, en este bioma jugamos con la idea de que el árbol autóctono son los higos estranguladores, este árbol se caracteriza por la cantidad de raíces y ramas que produce, y que se entrelazan unas con otras, pues bien, el otro elemento con el que se ha fusionado es la membrana en forma de red que produce el hongo del bambú. El resultado es un denso bosque repleto de grandes árboles milenarios cuyos troncos están cubiertos de raíces que, al llegar a cierta altura, se entrelazan con las de los otros árboles creando una red que recuerda a la membrana de dicho hongo.

En este punto del diseño también se ha tenido en cuenta el aspecto de la jugabilidad, y en la guía de estilo hay varias anotaciones al respecto, en el caso

del ejemplo anterior, la red creada por las ramas/raíces genera una segunda altura por donde se mueven los cazadores *inzokas* persiguiendo a sus presas.

Al final de este apartado también se incluyen 6 diseños de modelos de construcciones de los poblados *inzokas*, con su correspondiente paleta cromática y otros apuntes útiles como ejemplos de pieles, patrones de dibujos decorativos de las casas o elementos cotidianos que encontramos en ellos.

#### 2.4.6.2 Los *igices* en la naturaleza

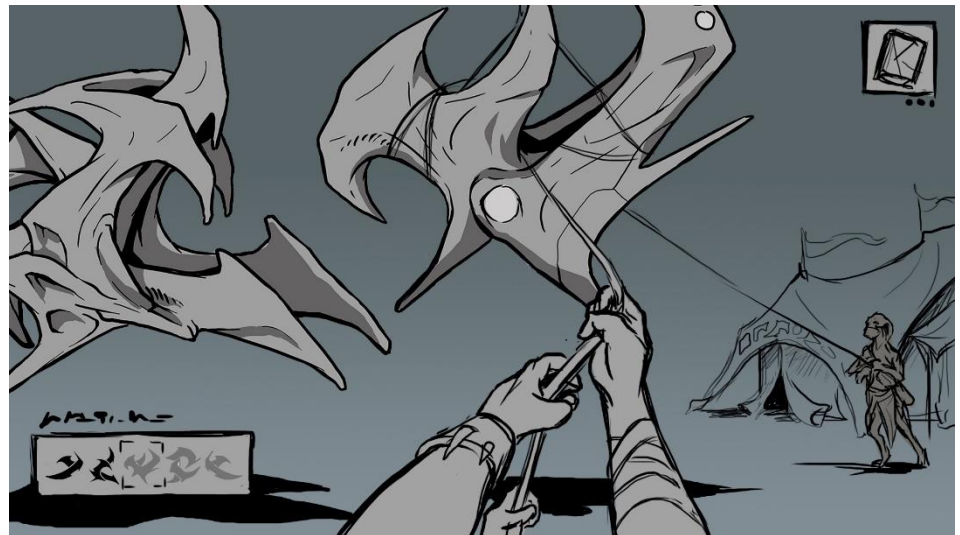
Este apartado consta de 4 ilustraciones con un grado algo superior de detalle que mostraban los *igices* en los diferentes biomas, acompañado de algunos *sketches* sencillos sobre detalles relacionados sobre todo con la extracción y el transporte, también sobre las formas de vida que crecen sobre la superficie de las piezas.

#### 6.6.3 Pantallas de juego

Se trata de 4 *sketches* que cuentan de forma esquemática los diferentes puntos de vista que se van sucediendo conforme vamos avanzando en la historia, también apuntes sobre cómo van cambiando la disposición de los menús o el propio sistema de juego.

Fig. 16. Diseño de pantalla de juego (3/4)

Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020



#### 6.6.4 Poses de acción

Unos *sketches* esquemáticos que realmente sirven como ampliación de la ficha de personajes, ya que, en esta, encontramos unos modelos bastante estáticos.

### 6.6.5 Ilustraciones finales de apoyo a la narrativa

Se trata de 5 ilustraciones con un mayor nivel de detalle, casi hasta el punto de considerarse como artes finales, que fueron trabajadas paralelamente al desarrollo del proyecto en la asignatura de “proyectos de ilustración”. La idea era crear 5 escenas que contaran momentos clave de la introducción a la narrativa, es decir, donde se plantea la premisa del juego, el cómo se comienza a investigar el misterio de los *igices*.

Estas escenas también son material de apoyo para la guía de estilos, y es que están pensadas para acompañar a la introducción que pondrá en contexto al equipo de desarrolladores del videojuego que trabaje a partir de ella. Por tanto, antes de ver las páginas de los *concepts* ya habrán tenido un primer contacto visual con la estética que se persigue en el juego, además de tener unas nociones básicas sobre la historia del mismo.

Fig. 17. Ilustración de apoyo a la narrativa (2/5).

Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020



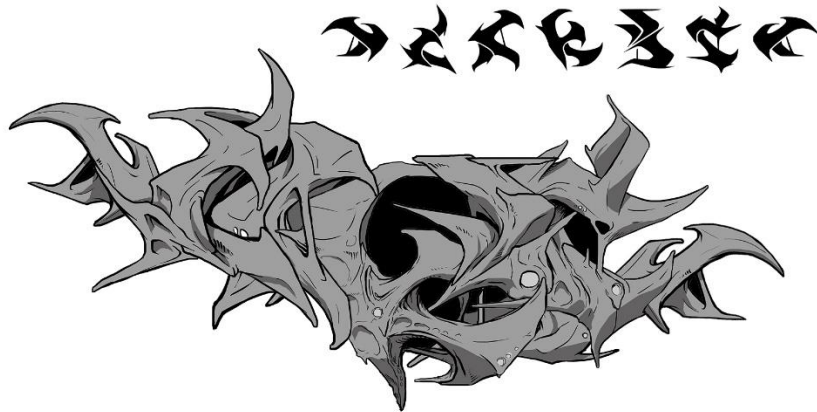
### 2.4.7. Conexiones de *igices*

Este apartado fue trabajado con la tipografía rúnica creada y los diseños de los *igices*, se trata de explicar los efectos que produce cada secuenciación rúnica. Es una lista de “palabras” construidas mediante runas acompañadas de su correspondiente explicación, por ejemplo, “Campo antigravitacional [alcance: radio de 300 metros]” o “Campo magnético [alcance: radio de 500 metros]”. Se trata de efectos locales que afectan de manera puntual al tándem de *igices* conectados o a un perímetro con su epicentro en el mismo.

Aclaración de que las runas por sí solas no producen ningún efecto, son las que dan las instrucciones de como conectar las piezas para que ocurra.

Fig. 18. Diseño de estructura de varios *igices* conectados y su correspondiente transcripción rúnica.

Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020



El resultado de estas secuenciaciones de *igices* conectados es aquello a lo que se refiere el apartado 2.1 cuando se habla de las piezas de grafiti *model pastel* y su integración en un mundo de género fantástico o de ciencia ficción.

#### 2.4.8. Maquetación

El objetivo final de este proyecto es crear un documento en un archivo .pdf que compile todos los diseños, ilustraciones y anotaciones y los muestre de manera clara al equipo de desarrollo.

Para maquetar esta guía se ha empleado Adobe InDesign CS6, se ha trabajado mediante retículas y la tipografía empleada ha sido *Centhury Gothic regular* para los textos y *Centhury Gothic bold* para los títulos. Está dividida en bloques diferenciados con sus respectivas páginas de introducción, además, al inicio se dedican unas páginas a una introducción a la narrativa como ya se ha mencionado antes. Cada diseño que aparece en la misma está referenciado, así como las fotografías. El sistema es (fig.1, fig.2, fig.3...) para *sketches* e ilustraciones (no están incluidas los “artes finales”) y (ref.1, ref.2, ref.3...) para las fotografías. De este modo el equipo de desarrollo puede acceder de manera más rápida a un diseño en particular mencionado en el *briefing* de su tarea. Ejemplo “Crea el modelo 3D de la fig.56”

## 2.5. IMPLEMENTACIÓN

En este apartado se exponen algunos aspectos a tener en cuenta de cara a una correcta implementación de los diseños al videojuego y no se enmarcan dentro de lo que abarca este proyecto de TFG.

Se trataría de un proyecto de videojuego de grandes dimensiones, el cual se llevaría a cabo gracias a una gran plantilla de profesionales capaces de dotar estos diseños de un aspecto realista mediante modelos en 3D. Para una correcta implementación sería imprescindible que dichos modelos fueran “high-poly”, es decir, modelos de alta poligonización capaces de reproducir fielmente los detalles. Los modelos tridimensionales de los personajes que diseña Deiv Calviz serían un buen ejemplo de la estética final prevista.

El motor de videojuegos que se encargaría de mover dichos modelos sería *Unity*, por ser una herramienta de uso libre, pero con acabados altamente efectivos, aunque también podría darse el caso de que el videojuego se acabase desarrollando mediante *Unreal Engine 5*, la nueva versión del motor de videojuegos que pretende revolucionar el sector en los próximos años, esta también es una herramienta de uso libre.

*“La tecnología Nanite de UE5 parece prometer por tanto que los juegos que la usen podrán ofrecer un nivel gráfico excepcional sin exigir tanto como pensábamos de nuestros equipos, haciendo que esas experiencias estén al alcance de equipos más modestos [...] pero mucho nos tememos que tendremos que ser pacientes para comprobarlo: es probable que no veamos juegos utilizando este motor hasta al menos finales de 2021”*<sup>7</sup>

(Pastor 2020)

Para los momentos donde el juego se vea desde un punto de vista de 3ª persona, son los personajes y los elementos con los que interaccionan, como los *igices*, los que necesitan tener un mayor nivel de detalle, mientras que los entornos necesitarían un menor grado. Las nuevas herramientas de desarrollo de videojuegos nos permiten cargar mayas de UVs<sup>8</sup> sobre modelos más sencillos que consiguen un efecto de alto nivel de detalles en volúmenes y color sin suponer un problema a la hora de mover sus polígonos.

## 2.6. PRESUPUESTO

El coste de esta guía de concept art costaría 12.742€ al estudio de videojuegos que lo lleve a cabo (se incluye también el desarrollo de la

---

<sup>7</sup> J. Pastor sobre Unreal Engine 5, portal digital Xakata.com el 1 de Julio de 2020  
<https://www.xakata.com/videojuegos/demo-unreal-engine-5-os-parecio-impresionante-agarraos-machos-gpu- apenas-se-esfuerzo-hay-margen-para>

<sup>8</sup> Coordenadas de texturas bidimensionales que se emplean en los programas de modelado o animación 3D para aplicar color o textura a mayas de polígonos.

narrativa, ya que ha formado parte del proceso de trabajo y no ha venido dada), esta cifra está desglosada de la siguiente manera:

-700€ en concepto de desarrollo narrativo de la idea original (incluye la investigación) con hasta 3 cambios del cliente.

-3000€ diseño de raza de personajes (1300€ bocetos en 2D + 1700€ diseños en 3D con variaciones) incluye hasta 3 cambios del cliente.

-700€ diseño de la tipografía (20€ cada runa de un total de 30 + 50€ las 6 claves + 50€ su adaptación a tipografía digital en archivo .ttf y .otf) incluye hasta 3 cambios del cliente.

-1500€ diseño de *igices* (30€ cada pieza de un total de 33 + 60€ las 6 claves + 200€ conexiones entre *igices* + 250€ ilustración detallada de una de las piezas e ilustraciones de detalles como aclaración sobre las texturas y relieves) incluye hasta 3 cambios del cliente.

-3500€ diseño de entornos (2500€ ilustraciones de un total de 8 + 1000€ sketches aclaratorios u otros elementos como viviendas) incluye hasta 3 cambios del cliente.

-2500€ ilustraciones de introducción a la narrativa (500€ por ilustración de un total de 5, incluye la ilustración de la última página)

-600€ otros sketches (*concepts* de elementos que han quedado por definir o esquemas de las pantallas y modalidades de juego) incluye hasta 3 cambios del cliente.

-242€ licencias *Adobe Creative Cloud* (la suscripción de *Creative Cloud* incluye todas las aplicaciones creativas de la compañía, entre ellas Photoshop, Illustrator e InDesign, con una cuota de 60,49€ al mes durante un total de 4 meses)

Para la elaboración de un presupuesto intervienen numerosos factores, como por ejemplo el tamaño de la empresa contratante. Para este caso lo he enfocado como si se tratase de una empresa mediana, que no explota a sus dibujantes por el mínimo precio pero que tampoco se puede permitir los precios que pagan compañías como *PlayStation*. Lo he diseñado en base a bloques de *concepts* en lugar de precio por hora ya que algunos expertos recomiendan estos presupuestos en relación a objetivos, y por supuesto, todos ellos con un plazo de tiempo marcado.

*“Para el cliente es más fácil establecer qué trabajo vas a hacer sin importar lo que tardes mientras sea dentro de plazo”*

(Raya s.f.)

Respecto a los cambios del cliente, en aquellos apartados donde se pase de tres cambios se sumaría un cargo proporcional al total del precio de ese bloque.

Del presupuesto estimado habría que tener en cuenta que una parte va destinada a Deiv Calviz ya que no todos los diseños son propios, y de los diseños realizados probablemente habría que atender a posibles cambios del cliente hasta dar con un producto que se adapte íntegramente a las necesidades del proyecto.

### 3. CONCLUSIONES

En primer lugar, reflexionando sobre la cita de Matt Cavotta al inicio del documento, este es un sector donde casi cualquier idea puede convertirse en una realidad si se trabaja suficientemente y se enfoca de la manera adecuada, a la vista queda según los resultados obtenidos.

Partíamos de un concepto abstracto y probablemente poco conocido por la mayoría como el grafiti *model pastel* y mediante una serie de *sketches* e ilustraciones se ha elaborado toda una narrativa que tiene lugar alrededor de estas misteriosas piezas además de dotar a este nuevo mundo de cierta verosimilitud que nos hace creer que los hechos que aquí se plantean son posibles. El resultante es un mundo completamente nuevo en el que profundizamos a varios niveles tanto ambientales, como biológicos. No se trata de unos diseños generales, si no que incluyen numerosos detalles que lo dotan de credibilidad y pretenden generar una sensación de inmersión en el jugador, o al menos, una base de donde partir.

No obstante, soy consciente de que esta preproducción y el proyecto de videojuego que propone son muy ambiciosos y suponen tener a un gran equipo de profesionales detrás para poder llevarlo a cabo. En este tipo de proyectos, trabajos como el que yo he realizado de *concept art* se les suelen a encargar a un grupo de personas y no solo a uno o dos creativos. De hecho, un videojuego de tal complejidad necesitaría una guía de estilos más extensa que esta, ningún detalle puede dejarse a la improvisación, aunque por motivos de tiempo y de extensión propuesta del proyecto haya tenido que cortar aquí.

A nivel técnico, los programas utilizados han sido variados dentro del ámbito de las tecnologías creativas, por una parte, las dos grandes herramientas para crear material gráfico, Photoshop e Illustrator, y por otra, la herramienta de creación y maquetación de documentos InDesign, todas ellas de la compañía de software *Adobe*. En este trabajo he podido poner en práctica algunas competencias adquiridas durante la carrera, aunque en casos como la pintura digital se ha tratado de algo más autodidacta. Aspectos menos evidentes como la creación tipográfica también atienden a conceptos aprendidos en el grado.

A nivel personal, elaborar esta guía de *concept art* me ha servido como acercamiento a una de mis posibles salidas laborales y siento que más adelante podría continuar expandiéndola, ya que, aunque se trate de un proyecto personal, tiene un planteamiento interesante y da juego, además de servir como proyecto de portfolio.



## 4. BIBLIOGRAFÍA

- Cabeza Mogollo, E. (2019). *The Art of Blasphemous* (J. M. Fernández García, Trad.). [https://drive.google.com/file/d/1ex79nzpOM7w5hT9\\_qN0eEDPwrPTz-CmU/view](https://drive.google.com/file/d/1ex79nzpOM7w5hT9_qN0eEDPwrPTz-CmU/view)
- Falconer, D. (2013). *The Hobbit: The Desolation of Smaug Chronicles - Art & Design* (Vols. 3-6). WETA.
- Gimeno Pose, S. (2014, 24 octubre). *¿Qué es el "Model Pastel"?* Proyecto Duas [Consulta: 1-7-2020] Disponible en: <https://proyectoduas.com/2014/10/24/estilo-del-mes-model-pastel/>
- Mediodigital. (2014, 18 septiembre). *Omar Smash presenta WAKA*. Culturacolectiva.com [Consulta: 20-5-2020] Disponible en: <https://news.culturacolectiva.com/noticias/omar-smash-presenta-waka/>
- Núñez, E. (2019, 27 mayo). *¿Qué es el concept art?* Medium.com [Consulta: 5-4-2020] Disponible en: <https://medium.com/sue%C3%B1os-graficos/que-es-el-concept-art-b9f212aefbaa>
- Pastor, J. (2020, 1 julio). *Si la demo de Unreal Engine 5 os pareció impresionante, agarraos los machos: la GPU apenas se esforzó, hay margen para más*. Xataka.com [Consulta: 7-7-2020] Disponible en: <https://www.xataka.com/videojuegos/demo-unreal-engine-5-os-parecio-impresionante-agarraos-machos-gpu- apenas-se-esfuerzo-hay-margen-para>
- Pino, F. (s. f.). *La historia de los tatuajes tribales*. Vix.com [Consulta: 1-7-2020] Disponible en: <https://www.vix.com/es/btg/bodyart/4327/la-historia-de-los-tatuajes-tribales>
- Raya Delgado, M. (s. f.). *Cuánto cobrar por mis dibujos: 5 consejos para saber qué valen*. Dibujarbien.com [Consulta: 8-7-2020] Disponible en: <https://dibujarbien.com/cuanto-cobrar-por-mis-dibujos/>
- Richardson, M. (2020). *The Art of Arkane - Dishonored 2 & Prey*. <https://bethesda.net/en/article/2SqJdPszaK6una3QaUdyc0/the-art-of-arkane-digital-artbook>
- Wyatt, J., Digges, K., Winters, M., & Cavotta, M. (2018). Prólogo. En J. Enos (Ed.), *Magic: The Gathering - Concepts & Legends* (p. 5). VIZ media.

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Obra personal representando el grafiti como elemento de construcción. Sergio Meseguer: *Sin título*, (Rafelbunyol 2018)

Fig. 2. Grafiti de Daim (Alemania). Fuente: <https://mirkoreisser.de/en/>

Fig. 3. Grafiti de Peeta (Italia). Fuente: <https://www.peeta.net/>

Fig. 4. Grafiti de Spazm (Francia). Fuente: <https://www.facebook.com/Spazm-Atria-447352222077709/photos/a.447710912041840/1245559485590308>

Fig. 5. Grafiti de Mitin (México). Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=1522167801194941&set=a.381695191908880>

Fig. 6. Murales de la PIE crew (Alemania) en los que podemos observar letras tridimensionales y paisaje. Fuente: <https://www.facebook.com/PIE-Crew-915520605190713>

Fig. 7. Ilustraciones de Zoltan Boros & Gabor Szikszai y John Avon respectivamente para el juego de cartas Magic: The Gathering. Fuente: [https://aminoapps.com/c/mtg/page/blog/magic-the-gathering-lands-legends-planes-and-planeswalkers-mirrodin/MQbi\\_ku2b41mzGkr5VRmmbbleKojEvN2](https://aminoapps.com/c/mtg/page/blog/magic-the-gathering-lands-legends-planes-and-planeswalkers-mirrodin/MQbi_ku2b41mzGkr5VRmmbbleKojEvN2)

Fig. 8. Concepts para la película “El juego de Ender” (2011) por David Levy. Fuente: <http://vyle-art.com/>

Fig. 9. Obra personal de Oleg Proshin (Reboksa Art). Fuente: <https://reboksa.artstation.com/>

Fig. 10. Alfabeto iconográfico y escultura de Omar Smash, proyecto Waka (2014). Fuente: <https://news.culturacolectiva.com/noticias/omar-smash-presenta-waka/>

Fig. 11. Concept arts de Juan Miguel López Barea, doble página perteneciente al libro *The Art of Blasphemous* (2019)

Fig. 12. Diseños de raza de personajes por Deiv Calviz. Fuente: <https://deivcalviz.artstation.com/>

Fig. 13. Proceso de trabajo en papel y Adobe illustrator CS6. Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

Fig. 14. Plantilla de calligraphr.com (1/2) rellena con las runas. Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

Fig. 15. Proceso de trabajo con Adobe Photoshop 2020. Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

Fig. 16. Diseño de pantalla de juego (3/4). Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

Fig. 17. Ilustración de apoyo a la narrativa (2/5). Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

Fig. 18. Diseño de estructura de varios *igices* conectados y su correspondiente transcripción rúnica. Sergio Meseguer, *Runas de Masaha*, 2020

## ANEXO

### 2.3.1. Entrevista

#### 2.3.1.1. Bloque preparación del proyecto

P: ¿Ha formado usted parte de un equipo creativo de profesionales dentro del cual había asignaciones repartidas a cada uno (personajes, entornos, arquitecturas, mobiliario...) o por el contrario se suele delegar en usted íntegramente el desarrollo de los *concepts*? ¿Qué periodo de tiempo suele llevar desarrollar todo el concept-art de un proyecto como un videojuego?

En lo que respecta a la creación de un mundo imaginario las posibilidades son infinitas ¿Cómo sabe cuándo se ha creado un número suficiente de *concepts*? ¿Se estructura el tiempo de trabajo en base a número de sketches/ilustraciones, objetivos, elementos creados, etc...?

*R: En mi caso trabajo con un director de arte que es el que lleva más o menos las riendas de que es lo que hace falta y es el que decide a groso modo como tiene que ser el juego, aunque todo el equipo tiene derecho a opinar. Nos comunicamos por discord<sup>9</sup>, soy freelance<sup>10</sup> y rara vez voy a lo oficina.*

*El concept art tarda en hacerse lo que se tarde, se trata de generar ideas que pueden ser validas o no. y en caso de no serlas hay que seguirlas iterando o empezar una y otra vez. Hemos estado varios meses desarrollando el concept art, no sabría decirte. Los personajes más importantes de tardan varios días en definir, y es normal volver a ellos para cambiar cosas si hace falta. Los enemigos menores se pueden hacer dos o tres en un día.*

<sup>9</sup> Plataforma de mensajería instantánea y videollamada para ordenador y dispositivos móviles

<sup>10</sup> Tipo de trabajador que no está ligado a un puesto de trabajo dentro de una empresa, sino que es contratado puntualmente para llevar a cabo encargos, en el caso de la ilustración se suele trabajar desde casa o desde un estudio propio.

*Para saber si se han creado bastantes concept sobre un tema, bueno, eso es como ¿cuándo se sabe que una obra de arte está terminada?*

*Me parece que es algo subjetivo, lo más importante es qué se quiere comunicar con estos diseños, hay que tener esto claro, y si hemos dado en la diana con la intención, pues ya está, lo malo es no tener claro qué es lo que pretendemos con algún diseño, no tener una intención.*

P: Pasemos a hablar de la preparación de la preproducción, he leído el libro de "The art of Blasphemous" y he podido comprobar que hay un gran trabajo de investigación detrás de cada personaje ¿Sigue usted alguna metodología específica antes de enfrentarse a un nuevo proyecto o existe un equipo narrativo que le pasa un briefing con directrices muy marcadas sobre cómo llevarlo a cabo? ¿Hasta qué punto es usted responsable de la narrativa de los proyectos en los que trabaja?

¿Suele ser el director de arte el que decide si sus creaciones van bien encaminadas para el proyecto o suele someterlas usted mismo a un proceso de autoevaluación?

*R: No soy nada responsable de la narrativa. El director de arte decide lo que vale y lo que no, pero a él también le puede marcar el equipo si algo hay que cambiarlo, sobre todo los diseñadores de juego. Si tuviera que decidir yo, lo haría en base al tema y la intención del juego. Es un poco un problema, muchas veces parece que los que mandan solo quieren algo "que esté guapo", te dejan que tu decidas, pero a la vez se reservan el derecho a tumbar cualquier cosa o hacer cambios. Los diseños que generamos no considero que sean mi obra sino una colaboración. Esta situación frustra a mucha gente, la única solución es asimilar que esto es así, y si quieres tener total control sobre lo que haces, crear tus propios proyectos.*

P: ¿Qué es lo que más le suele ayudar a la hora de buscar estos referentes? (Libros, películas, artículos en la web, entrevistas a expertos en la materia, museos, brainstorming, etc....)

*R: Nuestra investigación es muy superficial. Me gusta mucho la pintura e ir a museos, pero es más por interés personal que por el juego. Como pintor puedes aprender mucho en un museo, mejor que viendo las cosas en fotografías. También es muy útil estudiar antigüedades o arquitectura o naturaleza siempre del natural. Esta página es estupenda:*

<https://artsandculture.google.com/>

### 2.3.1.2. Bloque proceso proyectual

P: ¿Con qué programa o técnica plástica suele trabajar y por qué?

En el libro *The art of Blasphemous* también he podido comprobar que de vez en cuando aparecen *concepts* más detallados que son prácticamente ilustraciones acabadas (en cuanto a tema de luz, volúmenes, etc...) ¿Con qué frecuencia realizas este tipo de imágenes con respecto a *sketches* más esquemáticos?

¿Qué otros tipos de software piensas que son importantes a la hora de hacer un buen proyecto de *concept art*? (programas de modelado 3D, de impresión 3D, etc...)

*R: Uso Krita para dibujar y pintar. Es software libre. También a veces zbrush para modelar alguna cosa o daz3d para posar algún modelo, pero luego lo pinto, no hago photobashing<sup>11</sup>. A veces nos tomamos fotos de referencia. Tengo una calavera por el escritorio para referencia, etc...*

*Siempre pinto en color directamente.*

*Cuando puedo intento que los diseños estén presentados en una página que por sí sola diga algo, pongo fondos sencillos normalmente por límite de tiempo, claro está. Hago esto porque me motiva más que no preocuparme de la composición.*

*Intento que, aunque la pose sea casi neutra sutilmente se indique la actitud del personaje, con un gesto o una mirada.*

### 2.3.1.3. Bloque resultados

P: Realizar un proyecto de estas características implica que los diseños realizados probablemente vayan a ser aplicados en formatos muy diferentes, en tu caso hemos visto cómo esos diseños acaban siendo personajes de pixel-art ¿Qué tipo de indicaciones sueles dar al equipo encargado de dar vida a tus diseños a la hora de la entrega? ¿Algún consejo sobre cómo crees que se facilita esta transmisión de ideas?

*R: Si algo no queda del todo claro en el concept se explica de palabra, ellos interpretan luego al pixel art lo que sea libremente.*

---

<sup>11</sup> Técnica que consiste en combinar el uso de fotografías reales con técnicas de pintura digital con el fin de crear ilustraciones de gran calidad y con un acabado extremadamente realista.

### 2.3.2. Conclusiones

Algunas de las preguntas se debían más a la curiosidad por conocer el ámbito laboral que podría esperarme en un futuro que a la utilidad para el propio proyecto, es el caso de la primera, en la que Juan Miguel explica el equipo con el que trabaja. En mi caso, yo soy el que ejerzo de director de arte, guionista y diseñador de *concepts* al mismo tiempo, aunque hay una frase que me gusta particularmente y me hace reflexionar.

*“Los diseños que generamos no considero que sean mi obra sino una colaboración. Esta situación frustra a mucha gente, la única solución es asimilar que esto es así, y si quieres tener total control sobre lo que haces, crear tus propios proyectos”*

La cual me hace pensar en que quizás el día de mañana no disponga de la misma libertad creativa con la que me enfrento a este proyecto y me motiva para poner en él toda la esencia de mi obra artística que sea posible.

Respecto al resto de la entrevista, tomo nota de sus herramientas de trabajo (aunque trabajo con Photoshop en lugar de Krita, cuestión de preferencias) y de las páginas que recomienda, también de su metodología y su filosofía a la hora de enfrentarse a un nuevo proyecto. Intento poner en práctica sus recomendaciones en cuanto a cómo presentar una idea intercalando *concepts* simples y composiciones figurativas.