

TFG

ART OF RETVIA.

WORLDBUILDING Y CONCEPT ART PARA UN VIDEOJUEGO

Presentado por María Corell Fabra

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

Art of Retvia es un proyecto con el objetivo de crear el mundo ficticio de *Eyes of Retvia*, el cual se planea proyectar como un videojuego RPG de inspiración fantástico-medieval.

Así pues, se ha estudiado el arte del *worldbuilding* principalmente a través de las clases de Brandon Sanderson, escritor reconocido por los mundos de sus novelas, y con el trabajo del estudioso de medios Mark J. P. Wolf. Otro tema en el que se ha indagado es la relación entre comportamientos del jugador y el videojuego, explorando opciones para fomentar un *gameplay* más reflexivo.

Inspirada en el trabajo de artistas como Ron Koza o Matt Rhodes, la producción artística se centra en el diseño de las comunidades que ocupan el continente, así como sus *props* y los entornos en los que se mueven, con el objetivo de crear una estética y mundo coherentes. Además, se explora su expansión a través de otros medios, como la animación y la maquetación de un *artbook*.

PALABRAS CLAVE

Worldbuilding, concept art, videojuego, moral, diseño de personajes, fantasía medieval.

SUMMARY

Art of Retvia is a project with the objective of creating the fictional world of Eyes of Retvia, which is planned to be projected as a fantasy-medieval-inspired RPG video game.

Thus, the art of worldbuilding has been studied primarily through the classes of Brandon Sanderson - an renowned writer for his worldbuilding - and with the work of media scholar Mark J. P. Wolf. Another issue explored is the relationship between the player's behaviour and video games, expanding the matter of how can we encourage a more thoughtful gameplay.

Inspired by the work of artists such as Ron Koza or Matt Rhodes, the artistic production focuses on the design of the peoples that occupy the continent, as well as their props and the environments in which they move, with the aim of creating a coherent aesthetic and world. In addition, the expansion of the world is explored through other means, such as animation and the layout of a book.

KEYWORDS

Worldbuilding, concept art, videogame, morals, character design, medieval fantasy.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. METODOLOGÍA	6
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1. WORLDBUILDING.....	7
4.1.1. Subcreación.....	9
4.1.2. Los cimientos del mundo.....	11
4.2. ÉTICA Y VIDEOJUEGOS.....	12
4.2.1. Interacción e inmersión.....	12
4.2.2. Los videojuegos te hacen violenta... ¿Y nada más?.....	13
4.2.3. La jugadora ante su decisión.....	15
4.3. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES.....	19
4.3.1. Ron Koza.....	19
4.3.2. Matt Rhodes y el equipo de Dragon Age.....	20
4.3.3. James Gurney.....	21
4.3.4. Julio Nebot.....	21
4.3.4. M3ll0wings.....	22
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	23
5.1. EL ORIGEN DEL PROYECTO.....	23
5.2. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL.....	24
5.3. BRIEFING.....	24
5.4. MOODBOARD Y TABLA DE CORRESPONDENCIAS.....	27
5.5. TÉCNICA.....	28
5.5.1. Photobashing.....	28
5.5.2. Mockups.....	29
5.6. PROCESO.....	29
5.6.1. Concept Art.....	29
5.6.2. Artbook y mockups.....	32
5.6.3. Animática.....	33
6. CONCLUSIONES	35
7. REFERENCIAS	36
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	41
9. ANEXO	43

1. INTRODUCCIÓN

Art of Retvia consiste en la creación del mundo imaginario de *Eyes of Retvia*, el cual se planea implementar en el futuro como un videojuego RPG. Este proyecto surgió en 2019 de la propuesta de trabajo de la asignatura Ilustración 3D: Concept Art, y desde entonces ha ido evolucionando a través del paso por otras asignaturas, como Narrativa Secuencial: Cómic y el taller de Ilustración Aplicada. Esta amplia extensión del proyecto viene motivada por mi pasión por la creación de mundos y el *concept art*, así como por el deseo de en un futuro verlo convertido en un videojuego.

Desde pequeña me he sentido atraída por los mundos imaginarios, fascinada por las vidas de los seres que los pueblan, las cuales para ellos resultaban cotidianas pero para mí eran una mina de nuevos tesoros por descubrir. Siempre fijándome en los detalles, disfrutaba de analizar todos los objetos o criaturas que el o la autora presentase en su mundo. A día de hoy sigo perdiéndome entre páginas de información sobre los mundos de videojuegos o libros, atenta a los pequeños detalles del castillo o la armadura del personaje en la pantalla, pensando cómo afecta el clima o la existencia de magia a la tecnología y tradiciones de un pueblo. Así que, ante la posibilidad de crear un mundo propio, no tuve duda alguna y me lancé de cabeza.

Planteado en un principio como el *concept art* para el videojuego, con la maduración del proyecto se decidió acotarlo a asentar las bases del mundo en el que éste tendría lugar. Por lo general, la preproducción de un videojuego comercial dura años y *Eyes of Retvia* apenas llevaba vivo uno, en el cual no se pudo trabajar exclusivamente en él. Por ello, se decidió asentar en este trabajo unos cimientos estables sobre los cuales más adelante construir hacia el objetivo del videojuego.

Es por esta decisión que, aunque el proyecto vaya enfocado hacia un videojuego y se haya hecho un estudio teórico al respecto, no se hayan realizado ejercicios de implementación ni se haya diseñado una interfaz.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es sentar las bases demográficas y conceptuales de Arddhana, el continente en el que el videojuego *Eyes of Retvia* tendría lugar, para la realización de un proyecto de concept art.

Como objetivos específicos se encuentran:

- Diseñar la estética, los espacios y algunos de los objetos usados por las 5 culturas principales del mundo.
- Trazar el mapa del continente para contextualizar dichas cuñturas.
- Estudiar el arte del *worldbuilding* para crear un mundo complejo y creíble.
- Desarrollar una animática a modo de trailer del juego.
- Crear un *artbook* en el cual se recoja todo el trabajo de *concept art* realizado.
- Sopesar el potencial educativo de los videojuegos a través del estudio de referentes teóricos y científicos.

3. METODOLOGÍA

A partir de una idea surgida en la asignatura de Ilustración 3D: Concept Art, nació el proyecto de *Eyes of Retvia*. Para desarrollarlo, se han seguido las pautas planteadas en esta misma asignatura y se ha hecho uso de algunas herramientas aprendidas en otras, como Narrativa Secuencial: Cómic o el taller de Interacción y Videojuegos.

Así pues, en primer lugar, se realizó una lluvia de ideas a partir de la cual se definieron los temas principales del videojuego y su objetivo. Ya que se trata de un proyecto original, que no es una interpretación o adaptación de otra obra, esta primera definición de la idea es esencial para posteriormente poder realizar un estudio específico sobre los conceptos claves del juego. No obstante, es importante subrayar que este trabajo no pretende desarrollar el guión ni *lore* completo del videojuego, sino que se centra en el apartado gráfico.

Definida las bases del proyecto, con el objetivo de establecer unos buenos cimientos del mundo y contextualizar los personajes, leyendo a Mark J.P. Wolf, Timothy Hickson y Brandon Sanderson, se estudió el arte del *worldbuilding*, qué es y su importancia en el desarrollo de producciones actuales.

Por otro lado, a través del trabajo de Karen Schrier y David C. Gibson o Miguel Sicart, se ahondó en el carácter educativo de los videojuegos, específicamente los *role playing games*, buscando respuestas a cómo conseguir

religiones y mitologías hablar de mundos de los muertos o los dioses. En un campo más actual, muchas de las películas más taquilleras de todos los tiempos tienen lugar en mundos imaginarios (tales como Tierra Media, Hogwarts o la galaxia de Star Wars) (Wolf 2012, p. 13).

El potencial y atractivo de un mundo imaginario complejo cada vez es más valorado por la industria y por la audiencia, quienes ya no sólo consumen información llevados por un afán enciclopédico de saberlo todo sobre su franquicia favorita, sino que pasan a ser prosumidores¹, creando contenido nuevo dentro de esos mundos (con teorías, memes, *fanart*, *fanfics*, *mods*, etc) o creando los suyos propios (por el simple gusto de crear o para partidas de juegos de rol como el repopularizado *Dragones y Mazmorras*, etc) .

Cada vez más, la narración se ha convertido en el arte del *worldbuilding*, conforme artistas crean espacios cautivadores que no pueden ser completamente explorados ni agotados en un único trabajo, incluso ni un solo medio. El mundo es más grande que la película, mayor que incluso la franquicia - puesto que las especulaciones y elaboraciones de los fans también expanden el mundo en una gran variedad de direcciones. “Como me dijo un guionista experimentado: cuando empecé, hacías *pitch* de una historia porque, sin una buena historia, realmente no tenías una película. Más tarde, una vez que las secuelas comenzaron a despegar, hacías *pitch* de un personaje porque un buen personaje podía soportar múltiples historias. Y ahora, haces *pitch* de un mundo porque un mundo puede admitir múltiples personajes y múltiples historias en múltiples medios.” (Jenkins, 2008, p. 116)

Los mundos, al contrario que las historias, no necesitan depender de estructuras narrativas, mientras que las historias siempre son dependientes de los mundos en los que se desarrollan (Wolf, 2012, p. 17). Estas son algunas de las razones por las cuales se ha decidido prestar atención al desarrollo de un mundo imaginario antes de volcarse en un proyecto de implementación a videojuego u otra plataforma.

George Lucas destacó en 1997 que inventar todo de cero - ropa, vajillas, costumbres - crea una “realidad multicapas” (*multi-layered reality*)... La comprensión de una historia pasaba a ser multidimensional: una novata podía seguir la trama básica, pero podría disfrutar todavía más si rebusca micro información en la película o en otras fuentes. (Bordwell, 2006, p. 59)

Pero, ¿cómo se crea una “realidad multicapas”? ¿Y cuánto es suficiente o demasiado?

1 Concepto propuesto por el escritor norteamericano Alvin Toffler al combinar las palabras productor y consumidor: un consumidor que se involucra en la producción de los servicios y los bienes que adquiere, consume o utiliza.

4.1.1. Subcreación

El proceso de crear mundos imaginarios se empezó a discutir en los círculos de poetas y escritores tales como George MacDonald, J. R. R. Tolkien, Dorothy L. Sayers y C. S. Lewis, posteriormente tratado como una práctica en libros sobre cómo construir mundos para escritores. *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy* (1973) de Lin Carter fue uno de los primeros estudios con extensión de libro dedicados a examinar mundos imaginarios, aunque estuvo principalmente limitado a novelas dentro del género de fantasía (Wolf, 2012, p.6).

En 1947, J. R. R. Tolkien publica su famoso ensayo sobre mundos imaginarios, *On Fairy-stories*, en el cual acuñó el término de subcreación. En base a la premisa cristiana de la creación divina del universo, Tolkien defiende que, al estar creados a imagen y semejanza de Dios, los seres humanos tienen también la necesidad de crear. No obstante, las creaciones humanas se limitan a usar los conceptos preexistentes encontrados en la creación *ex nihilo* de Dios (Wolf, 2012, p. 23), por tanto, la actividad humana de crear mundos, según Tolkien, es la “subcreación”, ya que inventamos en base a lo que Dios hizo. Así pues, se distinguen dos tipos de mundos: el Mundo Primario, lo que comúnmente denominamos “mundo real”, y los Mundos Secundarios. Pero no se trata de dos extremos inconexos, sino de un espectro de gradientes. Como se ha estipulado antes, toda ficción está conectada a la realidad de la que se origina (Ryan, 1991, p. 48), por tanto, un mundo imaginario puede tener un grado mayor o menor de secundariedad.

Esto depende del nivel en el que dicho lugar se desconecta del Mundo Primario y es diferente a él, y el grado en el que sus aspectos ficticios han sido desarrollados y contruidos (Wolf, 2012, p. 26). Así pues, podemos encontrar historias como *Blade Runner*, que tiene lugar en un espacio real, Los Ángeles, pero presenta una ambientación tan desarrollada como la de *El Mago de Oz* (Wolf, 2012, p. 27). Podemos decir que el Los Ángeles en 2019 que se creó en 1982 para *Blade Runner* tiene un alto grado de secundariedad a pesar de estar localizado en el Mundo Primario.

Si bien la desvinculación con el mundo primario es una de las razones que principalmente atrae al público a los mundos secundarios, hacerlo sin límite ni reglas internas puede romper la inmersión por parte de la audiencia.

En su monografía sobre el *worldbuilding*, Mark J. P. Wolf afirma que, si un mundo secundario pretende ser creíble e interesante, requerirá un alto nivel de inventiva, completud y consistencia. Con esto se puede entender que, cuanto mayor invención, mejor es un mundo secundario. De hecho, Wolf postula que conseguir la saturación de la audiencia con un alto grado de inventiva, imitando la vasta cantidad de información del Mundo Primario, es necesario si se pretende mantener el mundo vivo en la imaginación. Si el mundo es muy pequeño, la audiencia puede sentir que ya conoce todo lo que hay por saber, y considerar el mudo exhausto, sintiendo que no hay nada



más que obtener de él (Wolf, 2012, p. 50).

Este espíritu enciclopédico a la hora de crear un mundo es muy atractivo, seguir los pasos del gran Tolkien y crear la nueva Tierra Media es tentador, pero dejarse llevar por ello puede dar lugar a lo que popularmente se conoce como *worldbuilders disease* o “la enfermedad del creador de mundos”, según la cual el afectado se dedica al desarrollo de su mundo sin límite. El escritor y profesor Brandon Sanderson opina que, si se pretende ganarse la vida de la obra artística propia, hay que ser eficientes en la fase de subcreación. Crear un mundo tan complejo como Arda es idílico, pero Tolkien invirtió 50 años de su vida en ello y, según Sanderson, un autor actual debe ser capaz de publicar un libro cada uno o dos años para vivir de ello². Esto conlleva la creación de sus correspondientes mundos secundarios de manera eficiente. Para explicar su visión respecto al *worldbuilding*, Sanderson utiliza la metáfora del iceberg hueco.

“He escuchado a muchos autores hablar sobre cómo el *worldbuilding* debería ser un iceberg, la teoría clásica del iceberg. [...] Existe este enorme cuerpo de *worldbuilding* que el lector debería poder intuir que hiciste, pero no lo vas a mostrar en la página. [...] Esto suele ser erróneo. La mayor parte de las veces estamos haciendo un iceberg hueco, del cual hemos hecho el trabajo suficiente para que, si miras hacia abajo a través del agua, creas que continúa” (Sanderson, 2020, lecture 5).

Esto se conoce también como *world gestalten*, según esta premisa, la suma de detalles en un conjunto implica la existencia de un mundo imaginario, y causa que la audiencia automáticamente rellene los huecos del mundo en base a los detalles que sí son dados. Cuando una cantidad suficiente de elementos se combinan de manera consistente, cierto tipo de “lógica interna del mundo” se conforma, por la cual uno puede ver cómo un mundo funciona y cómo son integrados sus diferentes sistemas. Cuando la lógica propia del mundo no dicta respuestas específicas, los huecos se suelen rellenar con estándares del Mundo Primario (Wolf, 2012, p. 52-54). Esto se ha bautizado como “principio de la realidad” por Kendall Wanton o “principio de partida mínima” por Marie-Laure Ryan.

Estos vacíos o ideas vagas en el *lore* del mundo no sólo son útiles para una producción eficaz, sino que además son un atractivo para el público. Espacios deliberados, enigmas y referencias que no son explicadas ayudan a mantener el mundo vivo en la imaginación de su audiencia. Porque es precisamente en estas áreas donde la participación del público, en forma de especulación, es más fomentada. Un mundo secundario exitoso es uno que

Fig. 2 Sanderson, B. *Iceberg Hueco* (2020).

2 Sanderson habla de trabajar de novelista, la producción de un videojuego actualmente suele llevar entre 3 y 5 años.

su audiencia quiere extrapolar (Wolf, 2012, p.60-61).

Brandon Sanderson defiende que el *worldbuilding* debe estar al servicio de la narrativa, la ambientación debe apoyar la historia que se busca contar y ser lo suficientemente atractiva para que el público desee saber más sobre el mundo. Para ello, tanto Sanderson como Wolf proponen sus propios métodos con los que abordar la creación de mundos imaginarios.

4.1.2. Los cimientos del mundo

Mark J. P. Wolf en su monografía *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* presenta dos niveles de estructuras para organizar todas las piezas de información sobre un mundo para dotarlo de coherencia e incluso consistencia.

El primer nivel nace de los tres elementos básicos necesarios para que un mundo exista: un espacio en el cual las cosas puedan existir y los eventos desarrollarse; una duración o lapso de tiempo en el cual dichos eventos puedan tener lugar; y un personaje o personajes quienes habiten ese mundo, puesto que definir “mundo” en un sentido experimental requiere alguien que sea el recipiente de las experiencias (Wolf, 2012, p.154). Así pues, estas son:

- **Mapas:** estructuran el espacio y conectan las ubicaciones del mundo.
- **Líneas temporales:** organizan eventos en secuencias cronológicas e historias que muestran cómo están relacionadas en el tiempo.
- **Genealogías:** muestran cómo están relacionados los personajes.

Las siguientes cinco son diferentes sistemas que se construyen unos sobre otros y comprenden el mundo en sí, desde lo físico a lo filosófico.

- **Naturaleza:** donde no sólo encontramos la flora y fauna de un mundo, sino también toda su materialidad incluyendo sus leyes físicas, las cuales pueden variar de las del Mundo Primario.
- **Cultura:** se construye en base a la naturaleza por los habitantes del mundo, es parcialmente determinada por lo que la naturaleza provee, así como por la historia de dicha cultura en el mundo.
- **Idioma:** surge de la cultura e integra la visión del mundo de dicha cultura, pues regula qué puede ser expresado y cómo, y da forma comunicable a la manera en la cual los miembros de la cultura conceptualizan su mundo.
- **Mitología:** emerge de la combinación de las capas anteriores y cómo la cultura entiende, explica y recuerda su mundo.
- **Filosofía:** es el conjunto de perspectivas que surgen del mundo en sí, que no sólo incluye las ideas e ideologías de sus habitantes, sino que también incluye aquello que la autora expresa a través de las estructuras y eventos del mundo.

Por supuesto, dependiendo de su propósito, los mundos tienen estas estructuras a ciertos niveles y un mundo menos desarrollado puede carecer de algunas (Wolf, 2012, p.155). Como recomendó Brandon Sanderson en su sexta clase de 2020 sobre escritura creativa en la BYU, “siempre pensad vuestro *worldbuilding* al servicio de la historia que estáis contando y con el objetivo de crear buenos personajes” (Sanderson, 2020).

Así pues, Sanderson propone un sistema más sencillo en el cual divide el proceso de subcreación en dos categorías en las que enfocarse:

- **Marco Físico:** todo aquello que existiría hubiese o no seres conscientes en el planeta. Aquí encontramos el clima, las leyes físicas, la cosmología, la flora y fauna, el terreno o mapa, etc.
- **Marco Cultural:** el cual engloba todo lo creado por seres conscientes. Religión, política, economía, roles de género, fronteras, moda, idiomas, historia, ritos de iniciación...

De estas dos categorías, Sanderson elige un elemento de cada al cual da mucha relevancia y a partir de ahí desarrolla algunos elementos más de cada apartado en relación a esa característica principal.

Este proceso está relacionado con lo que él llama La Tercera Ley de Sanderson: “antes de añadir algo nuevo a tu ambientación, explora cómo expandir lo que ya tienes” (Sanderson, 2020).

4.2. ÉTICA Y VIDEOJUEGOS

Como medio de origen para este mundo secundario se ha elegido el videojuego, es por ello que en este apartado se indaga sobre algunas cuestiones relevantes de los videojuegos en relación al mundo de *Eyes of Retvia*.

“El joven promedio de hoy en día en un país con una cultura *gamer* fuerte, habría pasado diez mil horas jugando juegos en línea a la edad de 21 ... para los niños en los EE. UU., diez mil ochenta horas es la cantidad exacta de tiempo que pasará en escuela desde quinto grado hasta la graduación de la escuela secundaria, si tiene asistencia perfecta.” (McGonigal, 2010).

4. 2. 1. Interacción e inmersión

Los videojuegos cuentan con algo de lo que el resto de medios - libros, cómics, películas, series - carece, y es una de las razones que los hace únicos como medio: la interacción. Se puede apreciar un intento de interacción en los libros de *Elige Tu Propia Aventura* a principios de los 80, los cuales, si bien tuvieron éxito, acaban siendo engorrosos. Esto se debe a que se apoyan mu-

cho más en la narrativa que en la toma de decisiones y no acaban dando un abanico de opciones y finales tan amplio como el que un videojuego puede dar hoy en día.

“La sensación de tomar el control de la historia, independientemente de si es real o no, satisface enormemente a quienes se ponen al mando de ella” (Martínez, 2019).

Por lo general, una mayor interacción da lugar a un mayor sentido de inmersión. El profesor David Simkins comenta: mientras que es posible analizar la ética de una persona en literatura o en una película, la perspectiva es la de alguien ajeno a la narrativa. Alguien jugando un juego está dentro (Simkins, 2010, p.75). Es decir, vive en primera persona lo que ocurre en el juego. Obviamente no todas las personas usuarias de videojuegos se implican emocionalmente al mismo nivel. Los juegos, incluso aquellos que ponen tristes a algunas personas, pueden ser jugados de manera calculadora, despiadada e insensible (Sicart, 2009). La inmersión es, por tanto, algo que se consigue entre la empresa desarrolladora y la jugadora de manera conjunta, pero es quien desarrolla el juego quien primero tiene que perseguir ese objetivo. Pues está en manos de la empresa desarrolladora instar a la jugadora a ello, ya que reside en las decisiones de diseño el poder para atraer o animar a los jugadores a aceptar un papel como participantes activos de una cultura del juego (Simkins y Steinkuehler, 2008). Este objetivo es deseable pues, una mayor inmersión crea una implicación personal más potente por parte de la jugadora, lo cual provoca que lo ocurrido dentro del juego deje una mayor huella en ella. Como afirma Simkins, cuando a alguien le importa un juego, este pasa a ser parte de su mundo real.

4. 2. 2. Los videojuegos te hacen violenta... ¿Y nada más?

Mucho se ha hablado de que los videojuegos son mala influencia para quien los juega, que sólo sirven para evadirse de la realidad e inculcar conductas violentas. ¿Cuán cierto es eso?

En la última década se han realizado numerosos estudios al respecto, dando resultados tanto en contra como a favor. En su estudio de 2008, Kutner y Olson, si bien encontraron que niños que jugaban juegos clasificados como maduros eran más propensos a mostrar comportamientos poco cívicos, declararon que éste muestra correlación no causa; es posible que jóvenes que ya presentan problemas de comportamiento se sientan atraídos a juegos +18, o que ambas estadísticas son comórbidas con otra causa común como padres permisivos o ausentes (Koo y Seider, 2010, p. 20). En 2017, Matthew Barr profesor de la Universidad de Glasgow, publicó un estudio en el cual analizó la repercusión de videojuegos comerciales en el desarrollo de competencias transversales: comunicación, capacidad resolutive y adaptabilidad. Los juegos actuaron como un catalizador para la interacción social y colaboración, proveyendo al alumnado de un interés común que, a su vez, formó la base de un tipo de aprendizaje social. “Los estudiantes, desde una

edad temprana, son conscientes de cuándo se ven inmersos en el aprendizaje por medio de algún producto educativo o actividad que se hace pasar por diversión.” (Barr, 2017, p.13). Es por ello que se utilizaron videojuegos comerciales, los cuales han sido específicamente diseñados para atraer y entretener. Barr hizo uso de lo que el profesor de neurociencia, David Moursund, denominó “aprendizaje accidental” (Moursund, 2006, p. 4), recreando situaciones en las que se ha observado un aprendizaje no planeado y repitiendo esa situación.

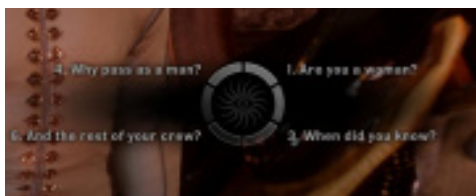
En su tesis, Martin Kratochvíl de la Facultad de Educación en la Universidad Carolina de Praga defiende que los videojuegos, específicamente los RPGs, pueden enseñar de manera secundaria mucho más de lo intencionado por la empresa desarrolladora (Kratochvíl, 2014, p. 50 - 58):

- Idiomas, principalmente Inglés puesto que la gran mayoría de videojuegos se desarrollan en ese idioma originalmente. Kratochvíl los denomina “diccionarios diversificados” y afirma que enseñan el sentimiento exacto del idioma en diferentes situaciones. Además, muchos cuentan con diálogos narrados, dando lugar a que no sólo se aprenda la forma escrita de las palabras, sino también su pronunciación. Y la opción de pausar el juego permite que la jugadora consulte aquello que desconoce y expanda su vocabulario.
- Entrenamiento de los reflejos, la capacidad de respuesta cerebral más rápida y la coordinación entre los ojos y las manos. Varios investigadores han observado mejoras en diferentes aspectos de la atención visual como resultado de jugar videojuegos (Green y Bavelier, 2006).
- Mejora de las habilidades sociales y comportamiento. Específicamente los multijugador online, los cuales tienen, en palabras de Kratochvíl, “un gran potencial en el entendimiento y la enseñanza de socialización, cooperación, teoría de grupos o culturas, entre otros resultados teóricos” (Kratochvíl, 2014, p 56).
- Identidad proyectada como una herramienta para aprender moralidad, empatía y ética. Como se ha mencionado antes, quien juega puede vivir emociones genuinas a través de la interacción con el juego y su mundo, lo cual da la opción a la empresa desarrolladora de crear situaciones en las cuales la toma de decisiones pueda plantear dilemas y hacer reflexionar a quien juega. Esto es uno de los mayores intereses de este proyecto, por ello se va a explorar más profundamente a continuación.

4. 2. 3. La jugadora ante su decisión

Marcus Schulzke, estudiante de ciencias políticas en la Universidad Estatal de Nueva York en Albany, ha investigado acerca de cómo se puede incorporar la elección moral en los videojuegos (Schulzke, 2009, sin numerar). Según su estudio, juegos como *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) cultivan lo que Aristóteles llamó “*phronesis*”: la sabiduría práctica de saber actuar moralmente en situaciones particulares. Según la ética de la virtud aristotélica, la moralidad no es una cuestión de aprender leyes universales, sino aprender a ser bueno al fortalecer la propia sabiduría práctica hasta el punto de que es capaz de resolver dilemas morales a medida que surgen.

Al situar a los jugadores en un mundo virtual en el que pueden probar su *phronesis* y mejorarla sin sufrir las consecuencias adversas de las acciones del mundo real, los videojuegos sirven como una herramienta educativa invaluable. Cuando los jugadores eligen actuar según sus códigos morales, adquieren práctica para tomar decisiones acertadas, e incluso cuando eligen actuar de manera inmoral, adquieren experiencia en la evaluación de problemas morales y experimentan las consecuencias de sus acciones. El simple hecho de que se les presenten oportunidades para actuar moral e inmoralmemente puede, desde la perspectiva aristotélica, hacer que quienes juegan sean más sabios y más sensibles a los dilemas morales del mundo real (Schulzke, 2009).



Un ejemplo de aprendizaje a través de la elección de acciones inmorales en videojuegos son las interacciones con el personaje Krem Aclassi en *Dragon: Age Inquisition* (BioWare, 2014). Krem es un hombre transgénero y mucha gente se sorprendió al encontrar que hay opciones de diálogo transfóbicas hacia él en el juego, considerándolo inmoral por parte de la empresa. La intención de BioWare con esto fue no limitar las opciones de interacción en base a sus ideales (podrían no haber dado ninguna opción de diálogo transfóbica) y potencialmente romper la inmersión de la jugadora como se comentó en anteriores apartados. Lo que hicieron no fue quitar opciones, sino dar respuestas a través del resto de personajes que intentan “educar” a la jugadora que escogiese esos diálogos más ignorantes.

En su artículo, David Simkins también comenta que los juegos son espacios experimentales en los que se pueden cuestionar conceptos fundamentales. Los videojuegos son un espacio seguro en el cual una puede probar cosas sin los conflictos que las consecuencias de esos actos podrían acarrear si se llevasen a cabo en la vida real.

Esto, junto al gran nivel de inmersión que ya se ha hablado que consiguen los videojuegos, crea un ambiente favorable para el desarrollo de valores morales en la jugadora. Por lo general esto se pone en práctica a través de la toma de decisiones. Muchas personas defienden que un juego es mejor cuando todas las acciones tienen un impacto real en el mundo. ¿De qué sirve pasar por un dilema moral si al final el resultado será el mismo? Un mayor

Fig. 3 BioWare. Captura de unas opciones de diálogo con Krem en las cuales se pueden preguntar cosas como “¿Eres una mujer?” o “¿Por qué hacerse pasar por hombre?” (2014).

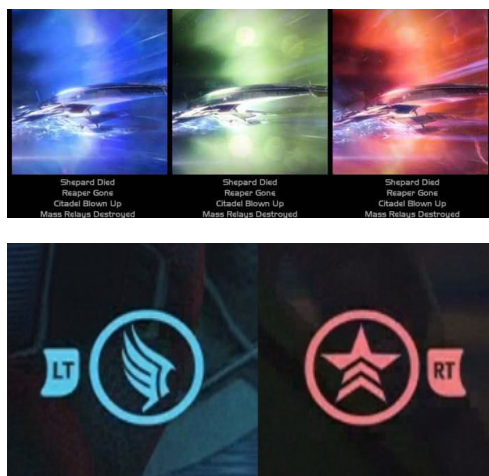


Fig. 4 Imonfire. Vídeo comparando los tres finales de *Mass Effect 3* (2012). <https://www.youtube.com/watch?v=-vjHXchR8pw>

Fig. 5 Bioware. Ejemplo de los símbolos de *Paragon* y *Renegade* in-game (2011).

abánico de posibilidades no satisface al público si al acabar el juego sus decisiones realmente no han significado nada. Eso ocurrió, por ejemplo, en *Mass Effect 3* (BioWare, 2012), cuyo final llegó a convertirse en un meme en internet por lo decepcionante que fue para sus fans. Muchas veces, estas decisiones acaban teniendo valores estratégicos y dan recompensas a la jugadora dependiendo de lo que decida. Siguiendo con el ejemplo de *Mass Effect*, en la saga, algunas opciones dan puntos de “Paragon” mientras que otras los dan de “Renegade” y una mayor cantidad de unos puntos u otros son necesarios para acceder a ciertas partes del juego. Este tipo de diseño da lugar a, como denomina Sicart, un *gameplay* estadístico y revela que las consecuencias no vienen dadas por un mundo ficticio, sino por los diseñadores. Esto no tiene por que ser completamente malo, es una manera de conseguir motivación en los jugadores, pero no motiva la implicación moral. De acuerdo al escritor de títulos AAA, Walt Williams, en su libro *Significant Zero* (Williams, 2017), hacer juegos cuyas decisiones no tengan consecuencias dentro del juego es la única manera de crear dilemas genuinamente morales. En el momento en el que se integran recompensas, sistemáticas o narrativas, dentro de las decisiones de un juego, las decisiones dejan de ser morales y se vuelven decisiones tácticas. ¿Cómo saber si tomaste una decisión por convicción moral o para desbloquear un final o un artefacto?

“Cualquier otro juego hubiera sumado las decisiones del jugador para calcular si el jugador merecía el final bueno o el final malo. Nunca me han gustado esos sistemas, no es realista. Los humanos nos equivocamos, cometemos errores. Nuestra única esperanza es que somos capaces de aprender de esos errores y tal vez convertirnos en mejores personas. Cuando un juego le asigna un final al jugador basado en sus decisiones del pasado lo que este le está diciendo al jugador es «Solo tu pasado es importante. No puedes tener un cambio de corazón, no hay lecciones aprendidas. La persona que eres ahora no importa»” (Williams, 2017, sin numerar).

Respecto a este tipo de situación, Miguel Sicart diferencia dos tipos de jugadoras: la reactiva y la reflexiva. La jugadora reactiva es una estrategia preocupada de interactuar directamente con el sistema sin importarle el significado de sus acciones. La reflexiva interpreta los contenidos semánticos del juego y los pone en la perspectiva de un campo individual, social y cultural, es decir, es capaz de reflexionar sobre el significado del contenido que se le presenta (Sicart, 2009, p. 7 - 8). También menciona que estos dos tipos de *gameplay* no son inconexos, que alguien se incline más a un tipo de juego no excluye la posibilidad de mostrar características del otro en algunos momentos. Es un espectro.

Seguir la propuesta de Walt Williams y no proporcionar recompensa alguna, provocaría una falta de interés por parte del público que tiende a un *gameplay* reactivo, perdiendo así una parte del mercado. No es necesario ir al extremo de que no haya retribución alguna a las decisiones tomadas, pues

el *feedback* por parte del juego contribuye a darse cuenta de que ningún esfuerzo es en vano y que cada acción conduce a un mayor desarrollo en el panorama general.

En ese caso, ¿cómo se pueden aumentar los aspectos reflexivos en las jugadoras?

El profesor Jaroslav Svelch comenta que existen convicciones del diseño de videojuegos, tales como que matar a los malos no tiene repercusiones negativas, a las cuales las jugadoras están acostumbradas y acaban ignorando. Él propone que, rompiendo estas convicciones de división de acciones *normales* y *morales* puede provocar que la jugadora vuelva a implicarse moralmente (Svelch, 2010, p. 62).

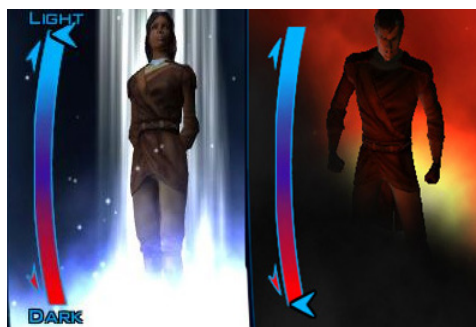


Otra manera de hacer reflexionar a la jugadora es a través de recompensas contradictorias. En *Shadow of the Colossus* (Sony, 2005) el objetivo de la jugadora es matar colosos, unos seres que se muestran como fuerzas de la naturaleza pacíficas y solitarias. Obviamente, conforme acaba con cada ser, el personaje se va haciendo más poderoso. No obstante, cada victoria le drena vida a él, significando la muerte del último coloso su propia muerte. Esto crea lo que Sicart denomina “disonancia cognitiva”: mientras que el sistema de juego le dice a la jugadora reactiva que vencer a los colosos es algo bueno, ya que aumenta sus posibilidades de superar retos, esa progresión es interpretada con una metáfora de enfermedad y muerte (Sicart, 2009, p. 12).

En *The Witcher* (CD Projekt, 2007), por ejemplo, se hizo uso de un sistema moral ambiguo. Por lo general, el juego deja escoger a la jugadora entre dos opciones que no se polarizan entre *bueno* y *malo*, cada uno tiene virtudes y defectos. Por ejemplo, se puede elegir entre unirse a la burocrática y despótica Orden, o a los temerarios y violentos grupos guerrilleros élficos. Además, las consecuencias de las decisiones de la jugadora tienen lugar mucho después de cuando se toma la acción, lo que hace imposible que la jugadora calcule el resultado. Al retrasar la confrontación con las consecuencias de las acciones del jugador y hacerlas un poco más impredecibles, se puede prevenir la relativa rigidez de los sistemas de moralidad basados en escala (Svelch, 2009, p.62).

El videojuego *I Have No Mouth And I Must Scream* (Cyberdreams, 1995) introdujo los sistemas de moralidad basados en escala con el “Barómetro Espiritual” y, desde entonces, múltiples juegos han hecho uso de una única escala entre el *bien* y el *mal*. El lugar de la jugadora en esa escala puede determinar la actitud de personajes no jugables hacia ella o que sucedan algunos eventos en el mundo. No obstante, este método se suele polarizar demasiado, dando sólo opción de *bueno* y opción de *malo*, y esto puede no responder a la intención de la jugadora, como ya se ha hablado antes. Además, la realidad es más compleja que una simple división entre el bien y el

Fig. 6 Sony. Cambio de aspecto de Wander conforme vence a los colosos (2005).



mal. Cada elección potencial que se toma en la vida tiene efectos tanto positivos como negativos, para una misma y para todas las personas a quienes afecta la decisión. Si bien el mundo secundario en el que tenga lugar el juego no es el Mundo Primario, el sistema moral debe adaptarse al contexto social del mundo del juego. Un sistema polarizado no tiene sentido en un mundo como el de la saga *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), donde todo es bastante ambiguo, pero sí lo tiene en el universo de *Star Wars* en *Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003).

Aún así, un sistema de *buenos y malos* puede resultar en un esquema de acción previsible, que se alinee más al tipo de jugadora reactiva que tome decisiones con un objetivo determinado en mente, en detrimento de una posible autorreferencia. David Simkins afirma que la libertad en un juego, como en la vida, es una libertad para tomar las decisiones que una quiere, no controlar las consecuencias (Simkins, 2009, p.76).

En *Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006) se incluyó un sistema de fama y notoriedad que documentaba lo que el mundo tiende a pensar del personaje jugable. De manera similar a otros juegos, tales como *Fable* (Lionhead Studios, 2004), el juego asume que la mayor parte de personajes en el juego pueden juzgar la virtud del personaje de la jugadora al conocerle (Simkins, 2009, p.79). Con un sistema enfocado de una manera más similar a ésta, las acciones de la jugadora pasan de ser buenas o malas a ser hechos, los cuales pueden ser juzgados por el mundo que le rodea. Jaroslav Svelch, de la Universidad Carolina de Praga, comenta que la moralidad es intersubjetiva: “el significado de obligación se define socialmente” (Tugendhat, 1993). Por lo tanto, un juego que pretende tener un sistema de moralidad sólido y consistente debe esforzarse por simular las dinámicas sociales que lo definen y crear un mundo que reaccione a nuestra agencia moral (Svelch, 2009, p. 62). Es por todo esto que un buen ejercicio de *worldbuilding* previo es esencial en un videojuego de este tipo.

Un mundo “vivo”, con diferentes culturas y puntos de vista, que reaccione a las acciones de la jugadora proporciona a la jugadora la oportunidad de ampliar su visión de cómo ciertas elecciones pueden afectar a otras personas y al mundo en el que viven. “Para desarrollar la virtud, una debe tener la oportunidad de practicar el ser virtuosa” (Samuels y Casebeer, 2005, p.77).

Fig. 7 BioWare. Ejemplo de la mecánica clásica de moral en *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2011).



4. 3. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES

En esta sección se procede a analizar los referentes estéticos que han influenciado este proyecto, además de a mi estilo personal en los últimos años, y las claves que aportaron. Se resaltarán los elementos más representativos para mí de cada artista y se experimentará con sus métodos y técnicas.

4. 3. 1. Ron Koza

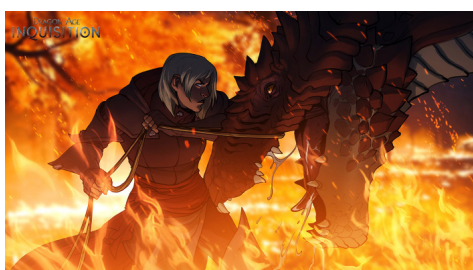
Ron Koza es un ilustrador y escritor polaco conocido en redes por sus personajes y las historias que cuenta de ellos a través de ilustraciones y bocetos. Su estilo, si bien es sencillo, resulta claro y muy atractivo, dos de las cualidades esenciales de un buen *concept artist*. De hecho, son sus diseños de personaje lo que más me interesa de su trabajo. Con inspiración fantástica y referencias históricas, Koza combina diseños detallados con un trazo suelto y un renderizado poco complicado que instan a la espectadora a invertir tiempo analizando. Tiende a la superposición de capas de ropa en sus diseños, en los cuales presta gran atención a los materiales y la funcionalidad de las prendas, algo que considero realmente importante en un diseño de personaje. En su trabajo de por lo general prima la línea sobre la mancha, pero de manera que una apoya a la otra más que acaparar el protagonismo en el arte final. Sus diseños acaban siendo equilibrados y agradables, pero muy atractivos (Koza, 2020).



Fig. 8 Koza, R. *Bear* (2020).

Fig. 9 Koza, R. *Sketch* (2020).

Fig. 10 Koza, R. *Polish nobility clothes concepts* (2019).



4. 3. 2. Matt Rhodes y el equipo de Dragon Age

Matthew Rhodes es un director de arte que lleva quince años en la industria, ha trabajado en varios títulos de BioWare, incluyendo la saga de *Mass Effect* y los dos últimos juegos de *Dragon Age*, llegando a ganar un premio a vestuario de la National Academy of Game Trade Reviewers de Estados Unidos en 2015 por su trabajo en *Dragon Age: Inquisition* (2014). Rhodes es uno de mis mayores referentes, no sólo por la originalidad de sus diseños y estilo, sino por lo que su obra significa. Se suele mostrar al público como trabajo de *concept* ilustraciones o diseños renderizados con un estilo predominantemente pictórico, como si eso fuese lo deseable de una artista de *concept art*. La obra de Rhodes y el equipo detrás de los juegos de *Dragon Age* me hicieron entender que en la industria el rol del departamento de *concept* no es el de realizar ilustraciones con un alto nivel de renderizado, sino dar ideas de manera rápida, clara y atractiva. Para ello, hacen uso de *photobashing*, modelos 3D, texturas y técnicas de sombreado más sencillas como la del *cellshading*, que consiste en crear sombras planas. Matt Rhodes en concreto tiene un estilo más similar a lo que comúnmente se asocia con el cómic occidental, con una gran peso sobre la línea, y hace un uso excepcional de la incorporación de fotografías o texturas en su trabajo, consiguiendo una imagen que no chirría a pesar de la combinación de elementos dispares (Rhodes, 2020).

Del equipo de *Dragon Age*, también tomé gran inspiración a la hora de idear y maquetar las páginas a modo de *artbook* que hice. Del mundo de los juegos se han creado varias novelas, cómics y una serie de libros sobre el mundo secundario que se creó para estos, en los que se habla desde aspectos generales de las culturas que lo habitan, su historia y concepción de la magia, hasta detalles como recetas de cocina o canciones de cuna que hacen el mundo mucho más real. *The World of Thedas* ha sido una gran fuente de inspiración tanto gráficamente como para el ejercicio de *worldbuilding* de *Eyes of Retvia*.

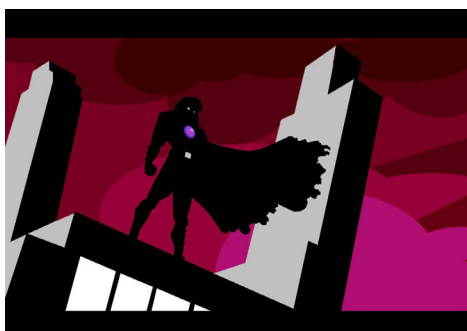
Fig. 11 Rhodes, M. DA:I - *The Dig* (2014).

Fig. 12 Rhodes, M. DA:I - *Dragon Tamer* (2014).

Fig. 13 Rhodes, M. *World of Thedas 2 - Garahel and Isseya* (2014).

Fig. 14 Rhodes, M. DA:I - *Coronation* (2014).





4. 3. 3. James Gurney

James Gurney es un artista y autor conocido especialmente por su serie de libros ilustrados: *Dinotopia*. Se especializa, según su biografía, en pintar imágenes realistas de escenas que no se pueden fotografiar, desde dinosaurios hasta civilizaciones antiguas (Gurney, 2020). No obstante, en este proyecto no nos interesa su pintura hiperrealista, sino la sensación de realidad que consigue en su obra. Gurney aúna lo real y lo imaginario de una manera tan coherente que crees que lo que está dibujando podría existir. Algunos de sus libros, como *Realismo Imaginativo: cómo pintar lo que no existe* (Gurney, 2016), han sido útiles para la conceptualización del mundo de *Eyes of Retvia*.



4. 3. 4. Julio Nebot.

El ilustrador y escultor valenciano, Julio Nebot, ha sido un referente para mi trabajo desde que acudí a una de sus clases en 2009. Con un carácter muy versátil, Nebot va de acuarelas abocetadas a tintas de marcadas líneas. Sus ilustraciones pueden parecer frescas y sencillas, con trazos rápidos, o premeditadas y hechas con la precisión de un arquitecto. Aunque siempre con una gran sensación de atmósfera que consigue a través de una paleta de color armónica en toda la pieza y conocimientos claros de pintura, como crear sensación de profundidad a través de cambios de nitidez, nivel de detalle o saturación de los elementos que componen la pieza (Nebot, 2020).

Gracias a su obra y clases he aprendido proporción, anatomía y perspectiva. Mi estilo artístico se ha visto influenciado por él en gran manera y todas mis bases técnicas se las debo a horas de explicaciones suyas sobre las proporciones humanas, diferencias físicas comunes entre edades y exhaustivos ejercicios de perspectiva, entre otras muchas cosas.

Fig. 15 Gurney, J. *Desert Crossing* (2007).

Fig. 16 Nebot J. *Frame para cortometraje de Alvaro Figuerola Deltoro* (2015).

Fig. 17 y 18 Nebot, J. *Fondos para Historietes Medievales* (2019).



4. 3. 5. M3ll0wing

@m3ll0wing en Twitter es una artista cuyo particular estilo me cautivó desde el primer tweet suyo que vi. Destaca por el aspecto inacabado de sus ilustraciones, pues gusta de jugar con los espacios vacíos y sus trazos son muy amplios y aparentemente poco meditados. No obstante, con sus pinceladas anchas y líneas sueltas, sus dibujos vibran con una fuerza que muchos otros artistas perdemos a la hora de entintar o pasar a limpio nuestras ilustraciones. M3ll0wing usa de manera selectiva trazos digitales que imitan la tinta china, consiguiendo plasmar esa energía que se pierde en el proceso de pasar de boceto a arte final. Tal potente presencia de la línea la compensa con un coloreado sencillo pero muy saturado, en el cual suele usar un único color para toda la pieza o una gama cromática muy reducida. A veces también aplica tramas a baja opacidad para recrear la textura de papel en sus ilustraciones digitales, lo cual ayuda a que los trazos rápidos de sus dibujos se vean cohesionados con el resto de la pieza (M3ll0wing, 2020).

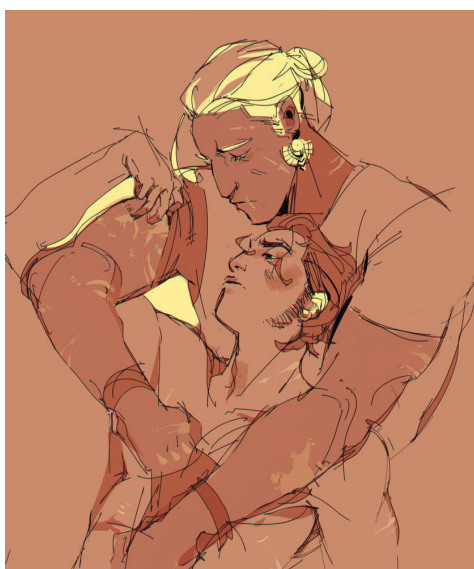


Fig. 19 Nebot, J. *Fondo para Historietes Medievales* (2019).

Fig. 20 m3ll0wing. *Hypnos* (2020).

Fig. 21 m3ll0wing. *Claudedue* (2020).

Fig. 22. m3ll0wing "and I can't recall the last time I took love from anyone" (2020).

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En el siguiente apartado se procede a revisar el proceso de trabajo seguido durante la producción artística de *Eyes of Retvia* y presentar los resultados de nuestra producción artística.

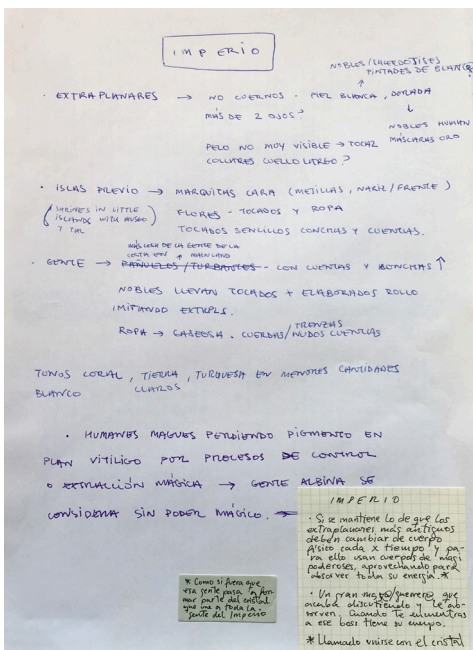
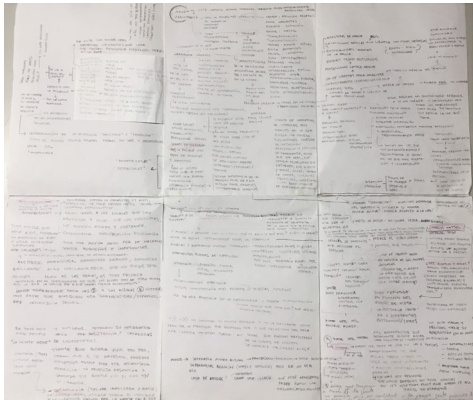
5.1. EL ORIGEN DEL PROYECTO

El planteamiento original de este trabajo surgió en base a una conversación con una amiga sobre la naturaleza de seres como ángeles y demonios. De acuerdo a la mitología griega, los demonios (*dæmon* o *daimon*) eran seres que los dioses usaban para llevar malas noticias al pueblo humano, de ahí se puede originar la asociación de “mensajeros del mal”. Por otro lado, los *ἄγγελος* o *ángeles* eran los mensajeros entre los dioses, considerados seres excelsos al sólo estar en contacto con éstos. En el cristianismo contemporáneo los demonios son, generalmente, considerados como los ángeles que cayeron de la gracia al rebelarse contra Dios. Sin embargo, otras escuelas de pensamiento en el cristianismo o en el judaísmo enseñan que los demonios son el resultado de la unión entre ángeles caídos y mujeres humanas. Cuando estos híbridos (*Nephilim*) murieron, dejaron sus espíritus desencarnados “vagar por la tierra en busca de descanso” (Lucas 11:24).

Este tipo de seres o espíritus con libertad para tomar decisiones propias a parte de la deidad o deidades gobernantes, que gustan de relacionarse con las personas, se encuentran en otras culturas. Por ejemplo, en la mitología preislámica, no se diferencia entre dioses y demonios: existen los genios (o *djinn*), entes creados por Alá al igual que los humanos, los cuales comparten muchos atributos con estos. Como los ángeles que decidieron desobedecer a Dios tomando mujeres humanas, los *djinn* tienen libre albedrío, por lo que algunos adoran a Alá mientras que otros son caóticos y traviosos, a veces llegando a atacar a las personas.

El estudio de fuentes sobre esta cuestión me llevó a conocer el concepto de los arcontes, concretamente a través de la lectura de la obra del doctor y catedrático de Filología Neotestamentaria, Antonio Piñero. Sus traducciones y explicaciones de los textos Apócrifos (Piñero, 2016) han aportado mucha información sobre este tipo de entes y han servido de base para el desarrollo de los extraplanares de *Eyes of Retvia*.

El gnosticismo es una corriente sincrética surgida en el siglo I a partir de la interpretación del judaísmo y el cristianismo primitivo que tacha el mundo material de impuro y distingue entre un Dios supremo y oculto, y una deidad menor malévol, comúnmente llamada el Demiurgo. De acuerdo a la tradición gnóstica, los arcontes (también llamados los príncipes del mundo o los Vigilantes) son seres de origen divino que decidieron separarse de Dios mientras se encargaban de la creación de la materia. Estos seres se ocupan de vigilar la Tierra y reconducir las almas humanas de vuelta a ésta cuando mueren, para que así no se reúnan con la divinidad y estos



vigilantes puedan seguir alimentándose de ellas. Pues, según esta teoría, los arcontes, desconectados de Dios, requieren de la chispa divina existente en cada persona humana para sustentarse. No obstante, el gnosticismo afirma que las personas que alcanzan la iluminación por medio de la gnosis (el conocimiento) son más poderosas que estos seres, siendo capaces así de escapar de su control.

5.2. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL

El primer paso fue, como se propuso en la asignatura de Ilustración 3D y Concept Art, una lluvia de ideas. Esta es una técnica creada por Alex Osborn, cuya finalidad es la de generar una gran cantidad de ideas con la mentalidad de que cuanto más se escriba, más originales serán las propuestas. Para ello, hay que seguir cuatro reglas:

1. Suspender el juicio. No hay espacio para una voz crítica en esta fase sobre si las ideas son o no buenas, eso ya se juzgará en el proceso de revisión.
2. Pensar libremente.
3. La cantidad es importante. Como hemos dicho, a mayor cantidad de ideas sobre el papel, más hay que esforzarse por sacar contenido nuevo.
4. El efecto multiplicador. Se busca una evolución de las ideas, la combinación de unas y otras genera nuevos conceptos.

La lluvia de ideas acabó siendo toda una tormenta, en la cual surgieron propuestas para más de un proyecto. Pero, junto al recuerdo de la conversación que se ha comentado anteriormente, el proceso acabó fluyendo por ese cauce. Finalmente, para concretar todo lo plasmado en la lluvia de ideas de manera gráfica, se ensambló un mapa conceptual. Además, con el objetivo de definir cada uno de los grupos mayoritarios del continente que se han desarrollado en el proyecto, se crearon unas fichas con ideas clave a las cuales se han ido añadiendo las nuevas aportaciones que han surgido durante el proceso, manteniendo todo en un mismo lugar.

5.3. BRIEFING

Para el *briefing* se redactó una introducción narrativa, diferenciada en cursiva, seguida de un texto expositivo sobre el videojuego y sus objetivos.

El Imperio es un paraíso en el cual la humanidad puede vivir protegida de las bestias que una vez llegaron de otro mundo gracias a la ayuda de los Shin'abbhim, seres superiores que vinieron para ayudarles y que desde entonces viven entre ellos, trayendo bienestar y seguridad a cada tierra con-

Fig. 23 Corell, M. Lluvia de ideas (2019).
 Fig. 24 Corell, M. Ficha 1 del Imperio (2020).

quistada por el poder imperial y defendiéndoles de la amenaza que suponen los sanguinarios monstruos del exterior. Por otro lado, la realidad fuera del Imperio es distinta y parecida a las historias que se cuentan. Desde bestias sedientas de sangre, hasta reinos pacíficos con grandes progresos tecnológicos existen más allá de las fronteras. Para ellos, el Imperio no es más que una bonita granja controlada por mentiras. Algunos quieren despertar y liberar a sus gentes, otros sólo desean vivir en paz y hay quienes buscan conquistarlo para hacerse con toda la energía atrapada entre sus murallas.

El videojuego trata sobre un mundo en el que seres de otro plano de realidad se ven obligados a trasladarse a un mundo de humanos, donde la energía de estos es su única fuente de alimentación. Unos se dedicarán a cazar a la humanidad como animales, mientras que otros se presentan como dioses salvadores que les liberarán de la amenaza de las bestias a cambio de veneración, obteniendo así el poder que necesitan. De este modo, el mundo crece dividido entre las gentes de lo que pasará a ser el Imperio y todos los demás grupos que se formarán fuera de él, creando numerosas facciones diferentes, cada una con su versión de la historia que la jugadora podrá ir descubriendo conforme viaja a lugares y conoce personajes. El objetivo es crear un mundo con un espectro moral ambiguo en el cual la jugadora aprenda a tratar con gente con diferentes puntos de vista y conocer los motivos tras las acciones de algunos grupos. Haciéndole reflexionar sobre qué es bueno y qué malo, qué tiene justificación o no, y siquiera si existe algún tipo de verdad absoluta. Todo esto con la posibilidad de decidir si actuar al respecto y afectar en mayor o menor medida al destino del mundo.



Fig. 25 Corell, M. *Boceto de extraplanar feraen* (2020).

Fig. 26 Corell, M. *Boceto de extraplanar imperial* (2020).

Fig. 27 Corell, M. *Mapa de Arddhana* (2020).

Así pues, en el continente de Arddhana nos encontramos con las siguientes facciones:



EL IMPERIO, ABBHIM LON'ANN:

Gobierno · Teocracia, imperio divino.

Actitud hacia la magia · Control, limitada a las altas esferas.

Ambiente general · Islas selváticas y clima cálido.

Abbhim Lon'Ann es el imperio que se levantó con la llegada de los Shin'abbhim al continente, unos extraplanares que se presentaron como dioses libertadores. Con una gran fuerza naval, el Imperio abarca casi todas las tierras del oeste de Arddhana. Entre sus murallas, su gente vive en un oasis de paz y prosperidad en el que toda voz que se alce en contra del poder divino es reprimida. La magia también está fuertemente controlada: todo ciudadano humano que presente afinidad mágica debe acudir a las escuelas especializadas establecidas por todo el Imperio.

ALIANZA DHANA KHAREE, LOS OCHO REINOS:

Gobierno · Confederación de reinos.

Actitud hacia la magia · Variado, principalmente estudio y práctica.

Ambiente general · climas cálidos y de alta montaña.

La Alianza supone la mayor parte del terreno del continente. Unidos por la constante amenaza que suponen el Imperio, los clanes feraen y otros seres, los diferentes reinos de la Alianza forman un grupo dispar que no siempre está de acuerdo pero que ha conseguido frenar el avance de las tropas enemigas desde su creación.

LOS CLANES FERAEN:

Gobierno · Clanes tribales.

Actitud hacia la magia · Uso bélico.

Ambiente general · Estepa y montañas.

Conocidos como bestias por la gente del imperio, los feraen son los extraplanares más salvajes y se dividen en dos grandes tribus: los cazadores de hombres, que se alimentan principalmente de energía humana y otros grandes animales, y los cazadores de dragones, un grupo que consiguió vencer a un gran dragón, absorbiendo su energía y algunas de sus características. Estos últimos son los más peligrosos y suponen una amenaza constante a la expansión norte del Imperio.

TSIVAT·RAKTESH:

Gobierno · Monarquía.

Actitud hacia la magia · Estudio y perfeccionamiento.

Ambiente general · Archipiélago oceánico.

El reino de Tsvat·Raktehs es, para algunos, un mito. Formado por la unión de la princesa humana Sitra y la jefa de clan extraplanar Ithesh al comienzo de la expansión imperial, Tsvat·Raktehs ha crecido apartado del resto de reinos y los enfrentamientos que han tenido lugar en el



Fig. 28 Corell, M. Humano strari de la Alianza (2020).

Fig. 29 Corell, M. Humana de la Alianza (2020).



continente. En un ambiente de colaboración entre extraplanares y humanos, los avances mágicos y tecnológicos logrados en las islas hacen plantearse a sus habitantes si no deberían expandir su conocimiento más allá de sus costas.

KHANN BELAYOUN:

Gobierno · Gestión compartida entre un consejo y monjes.

Actitud hacia la magia · Veneración y maestría armónica.

Ambiente general · Oasis entre montañas.

Un valle sagrado oculto entre montañas que acogió refugiados de la primera expansión del Imperio y se cerró al resto del mundo. Unas tierras sagradas en las que habitaban los miembros de una tradición monástica y ahora son el hogar de todo un pueblo, cuyas generaciones más jóvenes temen por su supervivencia. El valle tiene unos límites y los jóvenes rebeldes consideran necesaria la salida en busca de nuevas tierras.

5. 4. MOODBOARD Y TABLA DE CORRESPONDENCIAS

Con el *briefing* claro, el siguiente paso era la realización de *moodboards* para concretar la estética de las diferentes sociedades del continente de Arddhana. Para ello se hizo uso de la plataforma Milanote, que permite organizar ideas y elementos con gran flexibilidad. No obstante, como primero se montaron tableros en Pinterest en una fase inicial de búsqueda y recopilación de imágenes, sólo se realizaron *moodboards* formales de la Alianza,

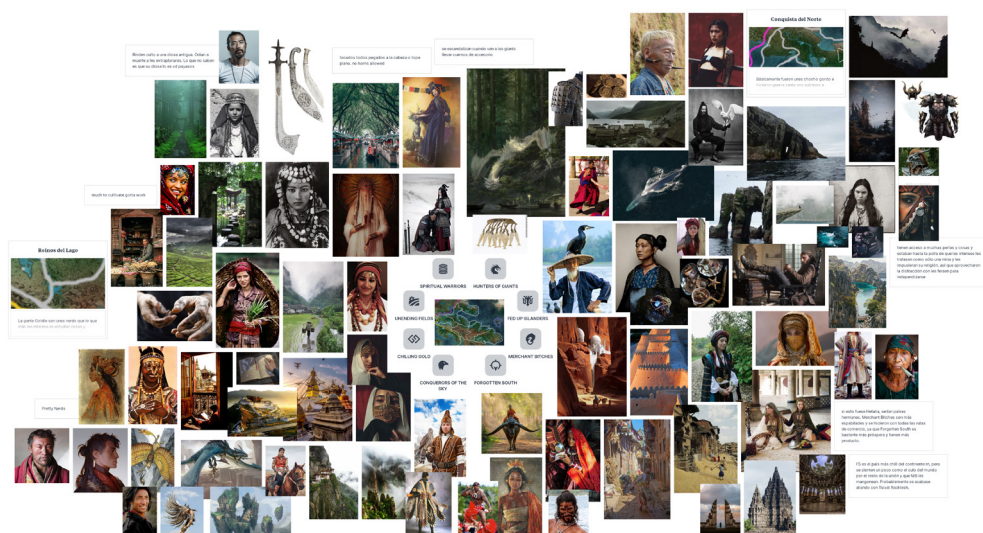


Fig. 30 Corell, M. *Belayounris* (2020).
 Fig. 31 Corell, M. *Moodboard de la Alianza* (2020).

El *moodboard* que se muestra en la fig.31, por ejemplo, es el que se realizó de la Alianza Dhana Kharee. Este se estructuró de manera que las imágenes y textos se expanden desde un recorte del mapa, con cada reino

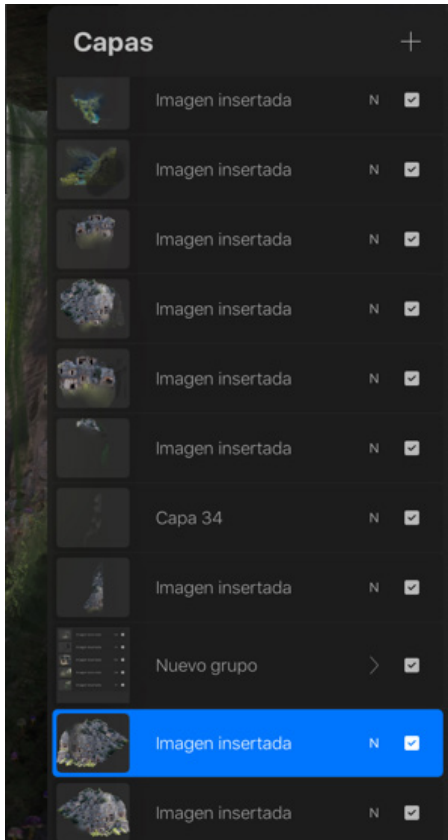


Fig. 32 Corell, M. Ejemplo de las tablas de correspondencias (2020).

Fig. 33 Corell, M. Captura de las capas trabajando el photobashing (2019).

Fig. 34 Corell, M. Ilustración de Khann Belayoun, resultado del photobashing (2019).

colocado de acuerdo a su situación geográfica. De esta manera, se pudo apreciar la individualidad de cada reino al mismo tiempo que se hacían claras las influencias de los reinos vecinos.

Otra de las herramientas metodológicas de las que se ha hecho uso ha sido la tabla de correspondencias. Principalmente ha sido útil a la hora de crear símbolos a modo de escudos para los grupos del continente.

En la primera columna se anotan varios condicionantes expresivos, es decir, conceptos o adjetivos que se consideren claves en el personaje (en nuestro caso, grupo) a desarrollar. Por ejemplo: rigidez, protección, esplendor... En las siguientes columnas se determina una serie de elementos físicos que se pueden usar de referentes a la hora de diseñar el personaje: forma, material, color, animal... A partir de ahí, se rellenan las celdas por cada condicionante expresivo anotado en la primera columna con correspondencias a los elementos físicos establecidos. Esto proporciona unas relaciones metafóricas útiles a la hora de diseñar

	ANIMAL	FORMA	OBJETO	RUNA	PLANETA	SIGNO	COLOR
IMPERIO							
Control	Floctweiler	☉	Cámara de vigilancia/Ojo	I Isa	♄ Saturno	♏ Capricornio	Azul oscuro
Esplendor	Pavo real	✦	Diamante	Þ Fehu	♃ Júpiter	♌ Leo	Dorado
Divinidad	Paloma	☼	Sol	ᚋ Sowilo	♆ Neptuno	♓ Piscis	Blanco
KHANN B							
Armonía	Delfín	☯	Balanza	X Gebo	♀ Venus	♎ Libra	Cian claro
Protección	Oso	☾	Manta/Nido	Y Algiz	♁ Luna	♋ Cancer	Rosa
Oasis	Colibrí	☼	Ánfora	ᚷ Berkana	♁ Luna	♋ Cancer	Verde lima

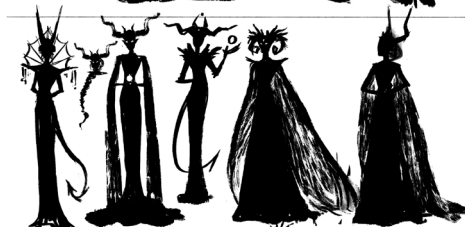
5. 5. TÉCNICA

En este proyecto se empleó principalmente de técnicas digitales, a excepción de algunos bocetos iniciales hechos a tinta o lápiz. Para la obra digital se han usado *softwares* como Procreate y Clip Studio Paint, todo en iPad Pro. A parte, se ha hecho uso de otras técnicas como el *photobashing* o el *mockup*, las cuales se explicarán a continuación, y *softwares* como Wonderdraft para trazar el mapa.

5. 5. 1. Photobashing

Esta es una técnica muy popularizada en la industria del *concept art*, pues permite conseguir mejores acabados en un tiempo de trabajo mucho más reducido. Como se ha comentado anteriormente, en el mundo del *concept* lo más importante es plasmar ideas de manera clara, rápida y atractiva, y esta técnica hace posible todo eso.

El *photobashing* consiste en la combinación e incorporación de fotografías o elementos 3D al pintar. Algunas personas consideran esta técnica “hacer trampa”, pero para usarla de manera eficaz es necesario tener un buen entendimiento de la luz, composición y forma. Además de ser capaz



de hacer uso de las herramientas de transformación o edición de color para que el producto final resulte cohesionado y no un collage de recortes.

En este proyecto la técnica del *photobashing* se ha usado principalmente en los paisajes y para añadir algunas texturas en los diseños de personaje y *props*.

5.5.2. Mockup

Otra herramienta empleada en este trabajo ha sido el *mockup*, un tipo de fotomontaje que se suele usar como muestra de cómo quedaría un producto. Desde una tarjeta de visita a una página web, hay *mockups* de todo tipo. Esta técnica permite ahorrar en gastos de impresión y de montaje, pero en nuestro caso se utilizó a falta de poder hacer una impresión física de las páginas de ejemplo de *artbook* que se hicieron, pues no fue posible su realización debido a la pandemia del COVID-19. En un principio, se iba a imprimir un mapa y una serie de ilustraciones a serigrafía, pero con el confinamiento, esa parte del proyecto dio un giro de 180º, pasando a ser todo digital y cambiando las ilustraciones por unas páginas inspiradas en los libros *The World Of Thedas*, de los que ya se ha hablado, y unos pósters con algunos de los diseños de personaje.

5.6. PRODUCCIÓN

Este trabajo final de grado consta de un elemento principal alrededor del cual ha surgido todo, el *concept* del continente de Arddhana, y varias ramificaciones que han surgido de este: el desarrollo de una animática y el montaje de un *artbook*. El proceso seguido con cada uno de estos aspectos del proyecto será explicado de manera individual a continuación.

5.6.1. Concept Art

El grueso del proyecto ha consistido en un ejercicio de *concept art* en el cual se han desarrollado personajes de cada una de las facciones descritas antes, algunas de sus *props*, criaturas y espacios en los que se desenvuelven. Del cual destacan los diseños de cada uno de los grandes pueblos que habitan el continente: el Imperio, los clanes feraen, Khann Belayoun, Tsivat-Raktesh y la Alianza. Como ésta última está formada por una serie de reino independientes, se decidió hacer un diseño de cada uno de estos reinos. Pues, aunque estén en contacto unos con otros, cada uno tiene su identidad cultural propia y hacer un único representante que les englobase a todos hubiese sido casi imposible, ya que no son una gran unidad como el Imperio.

Se decidió hacer uso de personajes sin un trasfondo o identidad establecidas para que hiciesen de representantes de su pueblo. Pues no nos interesaba diseñar personajes concretos, sino plasmar un ejemplo de lo que sería cada uno de estos grupos.

Fig. 35 Corell, M. *Bocetos laoth* (2019).

Fig. 36 Corell, M. *Siluetas lthesh* (2019).

Fig. 37 Corell, M. *Boceto de un canalizador imperial* (2020).



Para el trabajo de *concept* se ha comenzado generalmente por un estudio de figuras o con bocetos a línea, de los cuales se ha practicado una selección que posteriormente se han estilizado y se ha realizado un arte final a color.

En estos bocetos se ha llevado a cabo una búsqueda de rasgos y características de cada pueblo, analizando durante el proceso qué elementos de su entorno y estilo de vida se verían reflejados en sus ropas y artefactos. Por ejemplo, se puede apreciar el enfrentamiento entre los feraen cazadores de humanos y el reino de Dreog Strar, la gente que puebla esas tierras, a través de su indumentaria. Ambos grupos usan elementos del otro como trofeos de guerra que visten con orgullo. La gente strari corta los cuernos y colmillos de aquellos feraen que vence, utilizándolos como decoración o herramientas. Los feraen, quienes todavía no dominan actividades como la forja o el tejer, se hacen con las armas y telas de las personas que cazan, adueñándose e intentando aprovechar cada objeto que recolectan - algunos clanes han comenzado a capturar humanos y mantenerles con vida para que les enseñen a usar todos esos objetos y nuevas técnicas.

5. 6. 2. 1. Proceso

En este apartado se explica con mayor detalle el proceso seguido para la realización de las ilustraciones finales de los personajes. Para ello, se hará uso de los representantes de Tsvat·Raktesh como ejemplo.

Primero se define a través de los *moodboards* y la tabla de correspondencias una idea clara y concisa del aspecto de cada grupo. Entonces, se realiza una serie de bocetos a través de los cuales se intenta plasmar de la manera más coherente esa idea. En este caso se pretendía dar unas pinceladas de una estética alienígena a los personajes sin llegar a parecer ciencia ficción, pues la ambientación general no deja de ser fantasía medieval. En reglas generales se ha tomado referencia de indumentaria tradicional asiática y norteafricana, además de algunos elementos de la alta costura actual. En especial de la diseñadora Iris van Herpen.

Es importante apuntar que, por razones de lógica interna del mundo, en más de un caso se ha decidido diseñar a más de un representante por grupo. En el caso de Tsvat·Raktesh, ya que extraplanares y humanos conviven en igualdad de condiciones, era lógico poner un representante de cada raza, pues uno solo no hubiese sido fiel a toda la población. En estos casos, se ha tratado de mantener la coherencia entre la indumentaria de unos y otros representantes. También han sido útiles para ver más de una expresión de la cultura, como en el caso de las representantes del Imperio, de quienes se hablará más adelante.

Con los bocetos hechos y el diseño seleccionado, se ha seguido una es-



Fig. 38 Corell, M. Poster Dreog Strar (2020).

Fig. 39 Corell, M. Poster Feraen (2020).

Fig. 40, 41, 42 y 43 Corell, M. Capas del proceso de ilustración (2020).



estructura de 4 capas:

Línea · color base · sombras · luces y detalles.

Como los artes finales se hicieron con la idea en mente de utilizarlos para los posters que se viesen bien a una resolución de 1920x1080p, se trazó el *lineart* en lienzos en 4k UHD, es decir, a 3840 × 2160p. Para ello se hizo uso de un pincel de tipo lápiz, en concreto el “lápiz más claro” de ClipStudio Pro pues permite un acabado limpio sin la dureza de los bordes de los pinceles de entintado. Se jugó con el grosor del lápiz para que la línea no fuese monótona, buscando algo más similar a la línea sensible practicada en las asignaturas de dibujo y al estilo de @m3ll0wing.



Con la línea terminada, se pasa al color base. Para las paletas de cada grupo se tomó referencia de las tablas de correspondencias y los *moodboards*, buscando paletas armónicas que diferenciasen a unos grupos y otros. Algo que se tuvo muy presente fue la localización geográfica de cada grupo, pensando qué tonos de tintes podrían ser accesibles dependiendo de la zona o la relación con los pueblos vecinos. Por ejemplo, los feraen y la gente de Dreog Strar viven en el mismo territorio, por lo que sus paletas de color son muy similares. En el caso del ejemplo utilizado, se hizo uso también de los diseños de las reinas de Tsvat-Raktesh, Sitra e Ithesh, para la paleta de color de los representantes.

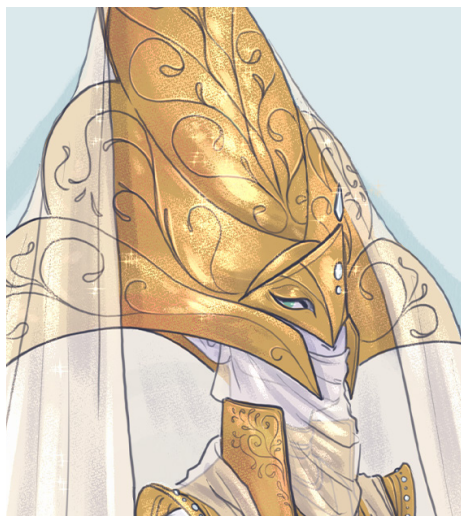
En esta fase también se aplican texturas u otros elementos para enriquecer el acabado final de manera rápida.

Tras alcanzar el cromatismo más adecuado, con un pincel de aspecto más pictórico (“témpera” de ClipStudio Pro), se trazan las sombras. Para ello se usa un tono violeta con el modo de capa Superponer, pues el aspecto que se busca es más similar al *cellshading* que a un *render* completo. Aún así, el efecto deseado no es de un sombreado duro, sino que se usan algunos degradados gracias al pincel de témpera.

Finalmente, en una capa a parte con el modo superponer o añadir, dependiendo de si se requiere o no una iluminación más brillante (como es en el caso de metales o joyas), se añaden las luces y detalles. Esta vez se hace más uso de pinceles tipo lápiz, como el usado en los bocetos o el del delineado, y el aerógrafo. El color escogido para las luces es un amarillo claro, complementario al morado de las sombras. Pero también se usan otros tonos de iluminación, como el azul claro de la magia en la ilustración de ejemplo.

Una vez realizado este proceso y exportado en PNGs transparentes, la siguiente fase es el montaje de los posters y el *artbook*, que se explica más adelante.





Es importante apuntar que el diseño de personajes se ha llevado a cabo pensando por lo general en un nivel alto de la jerarquía social, pudiendo así experimentar con atuendos más elaborados, pues es en estas esferas donde tradicionalmente la moda destaca más. A la hora de implementar estos diseños en un videojuego, se haría un estudio más extenso de simplificación de la indumentaria en base a los elementos clave de cada grupo que se hayan establecido con la clase alta. Se puede ver un ejemplo de ese proceso en el diseño de los representantes del Imperio, de quienes se ha hecho un arte final de cada estrato social: los Shin'abbhim, la nobleza humana y el pueblo llano. Los primeros gastan máscaras y tocados de oro muy elaborados; los segundos, que por ley no tienen permitido llevar un tocado completo de oro, mantienen una elaboración compleja con otros materiales, introduciendo el oro sólo en algunas partes; y, por último, la gente común que no puede permitirse tocados, imita a las clases altas usando turbantes teñidos en tonos amarillos.

5. 6. 2. Artbook y mockups

Una de las ramificaciones de este proyecto ha sido el *mockup* de un *artbook* inspirado por los libros de *World of Thedas* de la saga *Dragon Age* (Gaider, 2013). Estos libros muestran el *concept art* que se ha hecho durante los años de producción de toda la saga y lo combinan con información del mundo a través de textos expositivos. Y, para aumentar la inmersión, añaden otros textos presentados como fragmentos escritos por personas del continente de Thedas explicando de manera académica elementos de su tierra o reflexionando sobre cuestiones que preocupan a sus gentes. Se decidió montar el *artbook* siguiendo ese estilo para poder plasmar algunos de los detalles del ejercicio de *worldbuilding* que se ha hecho para este mundo secundario.

Así pues, se utilizaron bocetos y artes finales realizados en el trabajo de *concept* para combinarlos con varios textos sobre el *lore* de Arddhana. Además, se dibujaron algunos *assets* para utilizarlos como decoración de las páginas, entre ellos símbolos a modo de escudos que representasen a cada uno de los grupos presentados antes.

Todo se maquetó en InDesign, creando doce páginas de contenido más la portada y contraportada del libro para posteriormente montar el *mockup* del libro y 13 posters.

5. 6. 2. 1. Proceso

Los posters se hicieron en Photoshop con los diseños de personaje que se han explicado en el apartado anterior. La idea era poner la figura de cuerpo entero a un lado y, de fondo con menos opacidad, un primer plano de su rostro para que se pudiesen apreciar mejor los detalles. Por ello, para los posters se trabajó en un lienzo de 1920x1080p, al estar los diseños de personaje hechos en 4K, no se perdería resolución con el primer plano.

Fig. 44 Corell, M. *Shin'abbhim* (2020).

Fig. 45 Corell, M. *Noble Imperial* (2020).

Fig. 46 Corell, M. *Mujer Imperial* (2020).



Con las figuras posicionadas, se escogió un tono de fondo dentro de la gama cromática del personaje. Además, se añadieron los siguientes elementos: una sombra proyectada que era la silueta de la figura en azul oscuro y baja opacidad transformada para dar sensación de perspectiva; el escudo de la facción a la que pertenece el representante del poster (Imperio, clanes feraen, Khann Belayoun, Alianza o Tsvat-Raktesh) también en baja opacidad y con el modo de capa superponer para que se incorporase al color de fondo; y la silueta de Retvia (la cabeza con alas doradas) con el nombre del juego a modo de logo en la esquina inferior izquierda.

El *artbook* se montó en InDesign siguiendo un proceso similar al de los posters. Se escogió una resolución de 1920x1080p para, de nuevo, poder hacer primeros planos de los PNGs. También se hizo uso de los escudos de cada reino para decorar las páginas y se dibujaron algunos *assets* extra inspirados en aquellos que se utilizan en los libros de *World of Thedas*. En esta parte del proyecto se añadieron algunas cosas del trabajo de *worldbuilding*, pudiendo relacionar *props* con sus dueños y ahondar en la historia de estos a través de los textos redactados.

Para los *mockups* se descargaron un par de paquetes gratuitos de internet y se colocaron las ilustraciones escogidas en las máscaras de capa que ya trae hechas el *mockup*. Posteriormente se editaron algunas de las imágenes resultantes para dar efecto de una mayor diversidad de tomas.

5. 5. 3. Animática

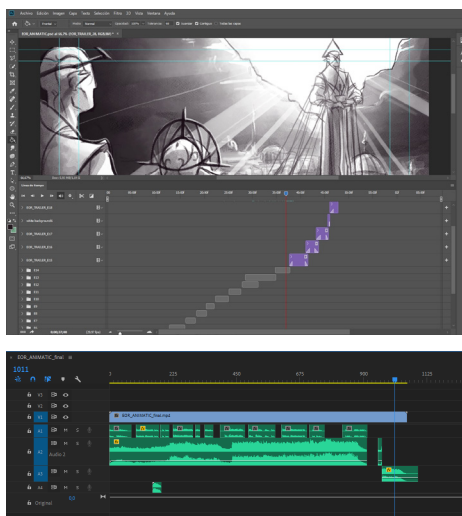
Inspirada por *trailers* de videojuegos como *World of Warcraft* (*World of Warcraft*, 2016 y 2018) y *Overwatch* (*Play Overwatch*, 2017), la animática se ha concebido como un video narrativo dentro de un conjunto de *trailers*, cada uno presentando el continente de Arddhana desde su punto de vista. Así pues, este cuenta la historia del mundo en palabras del imperio Abbhim Lon'ann, una narración propagandística del origen del Imperio y sus maravillas que acaba resultando la explicación que una guía shin'abb cuenta a un joven canalizador a punto de entrar a la academia para controlar su magia. Se decidió dar ese pequeño protagonismo al niño a modo de guiño, pues está pensado que de adulto sea uno de los NPCs que la jugadora pudiese reclutar en el videojuego.

Para la preproducción de la animática se hizo un trabajo de *concept art* a digital más concreto, diseñando a la guía y al niño pero sin llegar a artes finales a color, pues se consideró innecesario ya que el producto final iba a ser abocetado y en blanco y negro. Lo ideal hubiese sido hacer la animática a color, pero no era factible. Al mismo tiempo, se redactó un guión y se esbozaron las escenas clave en una serie de *beatboards* a bolígrafo, pues

Fig. 47 Corell, M. *Poster la'ros Ixen* (2020).

Fig. 48 Corell, M. *Página Mockup* (2020).

Fig. 49 Corell, M. *Frame de la animática* (2020).



no necesitaban ser detallados, sino concisos para poder seguir la acción de manera visual. En esta fase también se determinaron diálogos y efectos de sonido.

Con el esquema claro, se hizo un primer *rough*, una animación sencilla y con pocos *frames* para marcar el ritmo general de la animática. Finalmente, tras hacer las correcciones pertinentes, se procedió a pintar las escenas definitivas. Como hemos comentado, esta parte del proyecto está inspirada en animáticas como las de *World of Warcraft: Warbringers, Harbingers* y *Lords of War* (*World of Warcraft*, 2014, 2016 y 2018), las cuales usan ilustraciones de aspecto pictórico con pequeñas animaciones. Así pues, el *trailer* se hizo con ilustraciones base y PNGs transparentes, trabajando por capas como en las antiguas películas de animación tradicional, pero esta vez en Photoshop y PNGs en lugar de una estantería móvil de cristal con acetatos. Finalmente, se añadieron los efectos de sonido, la narración y la música de fondo.

Los vídeos de la animática final y el *rough* se pueden encontrar en Vimeo a través de los siguientes links:

Animática: <https://vimeo.com/479613391>

Rough: <https://vimeo.com/479617123>

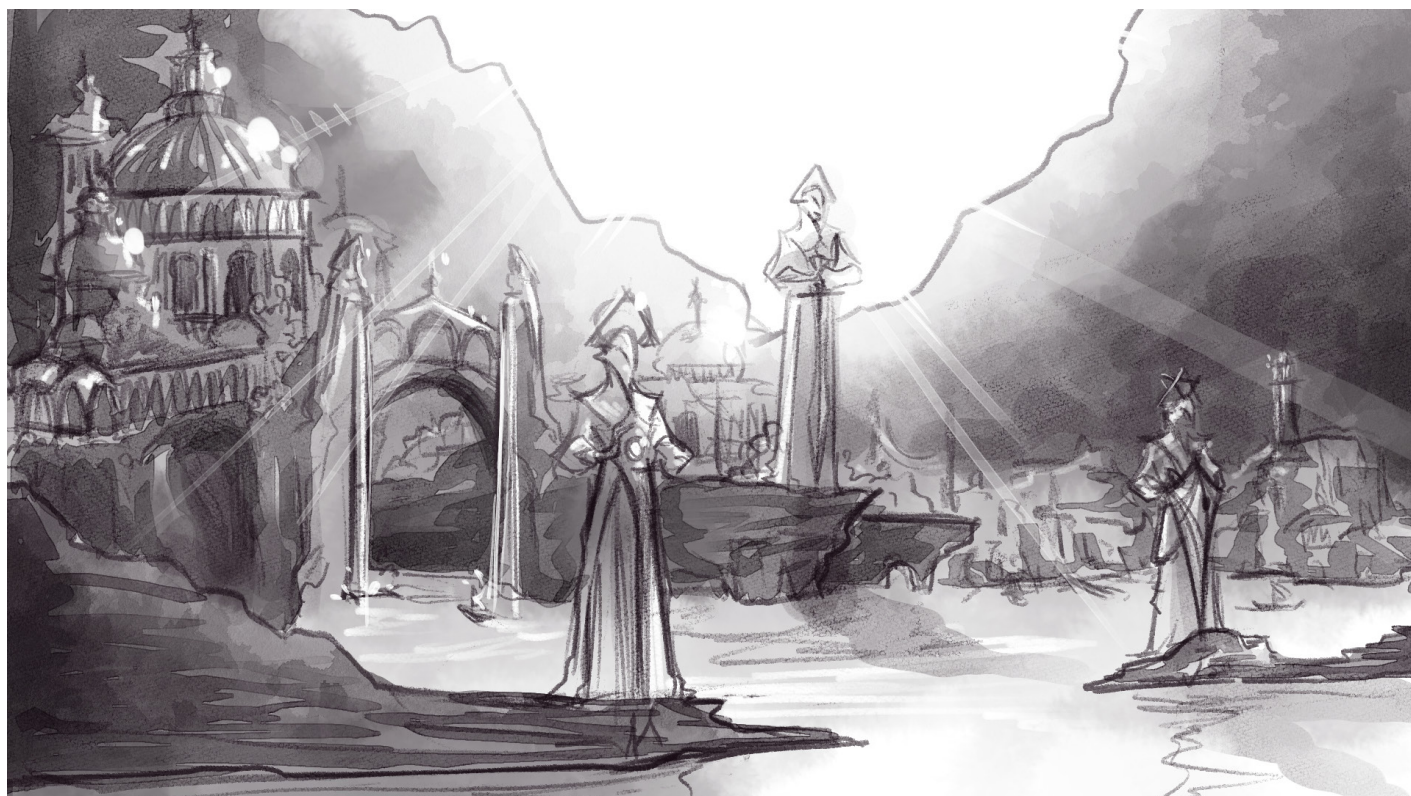


Fig. 50 Corell, M. *Espacio de trabajo en Photoshop* (2020).

Fig. 51 Corell, M. *Edición de audio en Premiere* (2020).

Fig. 52 Corell, M. *Frame de la animática* (2020).

6. CONCLUSIONES

Este es un proyecto que, desde su planteamiento a su conclusión para el trabajo final de grado, ha evolucionado en su desarrollo de manera constante. No obstante, *Eyes of Retvia* no acaba aquí, queda mucho que expandir, muchos rincones del continente por explorar, y es mi nuevo objetivo procurar que Arddhana siga evolucionando.

Respecto al marco teórico, a través de este trabajo he ampliado el horizonte de mis conocimientos, pues al empezar apenas tenía idea sobre el entramado tras un videojuego. Ahora, soy capaz de analizar con un ojo más crítico el producto y espero que más adelante ese horizonte se amplíe todavía más, ya que he accedido a una gran bibliografía que queda por estudiar. La continuación del proyecto en el futuro sin duda no se limitará a la práctica artística.

Este proyecto no sólo me ha aportado conocimientos teóricos, también he podido descubrir y practicar nuevas herramientas, como el *mockup* o el *photobashing*, o el proceso metodológico de redacción de *briefings* o guiones, a reflexionar antes de lanzarme a dibujar. Durante estos meses he desarrollado una metodología y un plan de trabajo que ha resultado práctico y he podido mantener, el cual considero que mantendré a la hora de profesionalizar mi arte.

Ha sido enriquecedora la oportunidad de explorar diferentes maneras de plasmar el proyecto, trabajar en la animática y el artbook me han hecho entender la importancia de mostrar el producto con un estilo propio. De mantener la esencia de éste independientemente del medio y asegurarse de que es algo único.

En cuanto a la animática, si bien había participado en el desarrollo de un par de cortos animados en grupo en la asignatura de Preproducción de Animación I, esta fue la primera que hice sola, siendo también la primera vez que animaba con Photoshop. Por ello, el resultado no está completamente a la altura de las expectativas. Pero, a fin de cuentas, es una animática, no una animación acabada, y por ello encuentro que cumple con los objetivos marcados.

Me hubiese gustado explorar la implementación de los diseños al medio del videojuego, pero, al encontrarse el mundo secundario en su primer año de desarrollo y no contar con unas bases consolidadas, preferí volcarme en el trabajo de *worldbuilding*. Y, aunque siempre se desea invertir más tiempo en el *lore* del mundo, hacerlo más completo, considero que he cumplido con el objetivo que me propuse y he asentado unas buenas bases para poder seguir construyendo sobre ellas.

7. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ALEXANDER, R. (2011). *How to draw and paint fantasy architecture*. Londres: Quarto.

BORDWELL, D (2006). "A Real Story" en *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.

GAIDER, D. (2013). *Dragon Age: the World of Thedas*. Milwaukie: Dark Horse Books.

GURNEY, J. (2016). *Realismo Imaginativo: Cómo pintar lo que no existe*. Madrid: Grupo Anaya.

HICKSON, T (2019). *On Writing and : Volume I*. Gran Bretaña: Amazon.

LEWIS-JONES, H. (2018). *Mapas Literarios*. Barcelona: Blume.

PIÑERO, A (2010). *Apócrifos del Antiguo y Nuevo Testamento*. Madrid: Alianza Editorial.

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

ARTÍCULOS EN LIBROS

BARR, M. (2017). "Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education" en *Computers in Human Behavior*, Guitton, M. Glasgow: Elsevier.

KOO, G y SEIDER, S (2010). "Video Games for Prosocial Learning" en *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, K. Schrier y D. Gibson. Nueva York: Information Science Reference.

SICART, M (2010). "Values between Systems: Designing Ethical Gaming" en *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, K. Schrier y D. Gibson. Nueva York: Information Science Reference.

SIMKINS, D (2010). "Playing with Ethics: Experiencing New Ways of Being in RPGs" en *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, K. Schrier y D. Gibson. Nueva York: Information Science Reference.

SIMKINS, D y STEINKUEHLER, C (2008). "Critical Ethical Reasoning in Role Play" en *Games and Culture*. Wisconsin: Sage Publications.

STAINES, D (2010). "Videogames and Moral Pedagogy: a Neo-Kohlbergian Approach" en *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, K. Schrier y D. Gibson. Nueva York: Information Science Reference.

SVELCH, J (2010). "The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games" en *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, K. Schrier y D. Gibson. Nueva York: Information Science Reference.

TOLKIEN, J. R. R., (1947). "On Fairy-Stories" en *Essays Presented to Charles Williams*, G. Cumberlege. Londres: Oxford University Press.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Baturin, D. (2012). "The hero's fantasy ideal" en ResearchGate. < https://www.researchgate.net/publication/277107178_El_imaginario_de_la_creacion_de_vida_artificial_y_los_personajes_virtuales > [Consulta: 2 de octubre de 2020]

Baturin, D. y Galanina, E. (2020). "Mythological structures in video games archetypes" en ResearchGate. < https://www.researchgate.net/publication/339104921_Mythological_structures_in_video_games_archetypes > [Consulta: 2 de octubre de 2020]

CUADRADO, A. (2003). "El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales" en ResearchGate. < https://www.researchgate.net/publication/277107178_El_imaginario_de_la_creacion_de_vida_artificial_y_los_personajes_virtuales > [Consulta: 29 de septiembre de 2020]

CUADRADO, A. (2009). "Serious games as a tool of new journalism: Among ideology, information and entertainment" en ResearchGate. < https://www.researchgate.net/publication/41932167_Serious_games_as_a_tool_of_new_journalism_Among_ideology_information_and_entertainment > [Consulta: 25 de septiembre de 2020]

GREEN, C. S., & BAVELIER, D. (2006). "Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention." en *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*. < <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2896828/> > [Consulta: 27 de septiembre de 2020]

PIÑERO, A., (2016). "Adán serpenteante y los arcontes celestes" en Cristia-

nismo e Historia < https://www.tendencias21.es/crist/Adan-serpenteante-y-los-arcontes-celestes-Compartir-214-de-11-de-julio-de-2016-Preguntas-y-respuestas_a2072.html > [Consulta: 2 de noviembre de 2020]

PLANELLS, J. A. (2015). "The expressive power of the Possible Worlds Theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces" en ResearchGate. < https://www.researchgate.net/publication/281315171_The_expressive_power_of_the_Possible_Worlds_Theory_in_video_games_when_narratives_become_interactive_and_fictional_spaces > [Consulta: 22 de septiembre de 2020]

PONENCIA EN CONGRESO

GALANINA, E y BATURIN, D (2019). "The Trace of Archaic Myth in Video Games" en International Scientific Conference: Social and Cultural Transformations in the Context of Modern Globalism. Inglaterra: Future Academy. 3662-3667

MORSUND, D. (2006). "Some Personal Thoughts About Research on Using Games in Education" en NECC. San Diego.

TESIS

KRATOCHVIL, M (2014). *The Educational Contribution of RPG Video Games: Modern Media in Modern Education*. ROBERT FARREL, M. Tesis.

WEBS

CERVERA, H (2017). *Moralidad y videojuegos: jugando sin consecuencias*. < <https://www.redbull.com/mx-es/juegos-sin-consecuencias> > [Consulta: 6 de octubre de 2020]

DAONSO (2017). *Video Games and Morality: The Question of Choice*. < <https://the-artifice.com/video-games-morality-choice/> > [Consulta: 6 de octubre de 2020]

DLANY, A (2018). *The Highs and Woes of Transmasculine Characters in Video Games*. < <https://pome-mag.com/the-highs-and-woes-of-trans-masculine-characters-in-video-games/> > [Consulta: 8 de octubre de 2020]

GURNEY, J. (2020). James Gurney < <http://jamesgurney.com/site/> > [Consulta: 2 de noviembre de 2020]

KOZA, R. (2020). Artstation Ron Koza < <https://ronkoza.artstation.com> > [Consulta: 26 de septiembre de 2020]

M3LL0WING (2020). Perfil de Twitter de @m3ll0wing < <https://twitter.com/m3ll0wing> > [Consulta: 4 de noviembre de 2020]

NEBOT, J. (2020). Julio Nebot Arte e Ilustración < <https://www.facebook.com/JulioNebotArte/> > [Consulta: 7 de noviembre de 2020]

RHODES, M. (2020). Tellurion < <https://tellurion.ca> > [Consulta: 28 de septiembre de 2020]

SCHULZKE, M (2009). Moral Decision Making in Fallout. < <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> > [Consulta: 6 de octubre de 2020]

VIDEOS

BRANDON SANDERSON, “Lecture #5: Worldbuilding Part One - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rIJA>> [Consulta: 6 de septiembre de 2020]

BRANDON SANDERSON, “Lecture #6: Worldbuilding Part Two - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=V2KpWOLTxx8&t=839s>> [Consulta: 7 de septiembre de 2020]

BRANDON SANDERSON, “Lecture #8: Worldbuilding Q&A - Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=W1afbpM80b0&t=1310s>> [Consulta: 9 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Misc Questions (1/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=_SmCSBB0zp8&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=1&t=1s > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Thinking Setting as a Character (2/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=KIYt3zdw4Xg&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=2 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Worldbuilding Geography Part 1 (3/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=4_cQfhgA89I&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=3 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Worldbuilding Geography Part 2 (4/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=kuwtM9fKhsg&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=4 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Creating Interesting Nations & Towns 2(5/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=K4PLMVB59-I&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=5 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Sanderson’s First Law of Magic” 2 (6/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=zwb7b9Ks0VE&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=6 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

ROXANNE JUDD, “Brandon Sanderson Lecture 9: Sanderson’s Second Law of Magic” 2 (7/7)” en Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=reRABTRURfc&list=PL4cRbWulxgjTeFZyufu9_dejMR6vf_eVB&index=7 > [Consulta: 10 de septiembre de 2020]

PLAYOVERWATCH, “[NEWHERONOWAVAILABLE] Moira Origin Story | Overwatch” en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=6ETybQd4uRE&t=1s> > [Consulta: 23 de enero de 2020]

TED, “Jane McGonigal: Gaming can make a better world” en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM> > [Consulta: 13 de octubre de 2020]

WORLD OF WARCRAFT, “Harbingers - Illidan” en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=mUfOIVlC6Eo&t=154s> > [Consulta: 23 de enero de 2020]

WORLD OF WARCRAFT, “Warbringers: Azshara” en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=hndyTy3uiZM&t=1s> > [Consulta: 23 de enero de 2020]

WORLD OF WARCRAFT, “Warbringers: Jaina” en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=Fo7XPvwRgG8> > [Consulta: 23 de enero de 2020]

VIDEOJUEGOS

DRAGON AGE II (Versión 1.04). BioWare.

DRAGON AGE: INQUISITION (Versión Game of the Year). BioWare.

DRAGON AGE: ORIGINS (Versión 1.04). BioWare.

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (Versión 1.2.0416). Bethesda Game Studios.

FABLE (Versión 9.0). Lionhead Studios.

FALLOUT III (Versión Game of the Year). Bethesda Game Studios.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (Versión 9.0c). Cyberdreams.

MASS EFFECT 3 (Versión 1.05). BioWare.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (Versión 2.8). BioWare.

THE WITCHER (Versión 1.5). CD Projekt RED.

8. INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Corell, M. *Mapa conceptual*, 2019.

Figura 2 Sanderson, B. *Iceberg Hueco*, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rIJA>

Figura 3 *Captura de pantalla de Dragon Age: Inquisition*, 2014. <https://pome-mag.com/the-highs-and-woes-of-transmasculine-characters-in-video-games/>

Figura 4 Imonfire. *Vídeo comparando los tres finales de Mass Effect 3*, 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=-vjHXchR8pw>

Figura 5 BioWare. *Ejemplo de los símbolos de Paragon y Renegade in-game*, 2011. <https://the-artifice.com/video-games-morality-choice/>

Figura 6 Sony. *Cambio de aspecto de Wander conforme vence a los colosos*, 2005. <https://www.ibtimes.co.uk/ten-years-team-icos-shadow-colossus-powerful-take-video-game-sexism-1525199>

Figura 7 BioWare. *Ejemplo de la mecánica clásica de moral en Star Wars: Knights of the Old Republic*, 2011. <https://the-artifice.com/video-games-morality-choice/>

Figura 8 Koza, R. *Bear*, 2020. <https://www.artstation.com/ronkoza>

Figura 9 Koza, R. *Sketch*, 2020. https://twitter.com/koza_ron/status/1321447489610854400?s=20

Figura 10 Koza, R. *Polish nobility clothes s*, 2019. <https://www.artstation.com/ronkoza>

Figura 11 Rhodes, M. *DA:I - The Dig*, 2014. <https://tellurion.ca/albums/77989>

Figura 12 Rhodes, M. *DA:I - Dragon Tamer*, 2014. <https://tellurion.ca/albums/77989>

Figura 13 Rhodes, M. *World of Thedas 2 - Garahel and Isseya*, 2014. <https://tellurion.ca/albums/77989>

Figura 14 Rhodes, M. *DA:I - Coronation*, 2014. <https://tellurion.ca/albums/77989>

Figura 15 Gurney, J. *Desert Crossing*, 2007. <http://jamesgurney.com/site/images>

Figura 16 Nebot J. *Frame para cortometraje de Alvaro Figuerola Deltoro*, 2015. https://www.facebook.com/JulioNebotArte/?ref=page_internal

Figuras 17, 18 y 19 Nebot, J. *Fondos para Historietes Medievales*, 2019. https://www.facebook.com/JulioNebotArte/?ref=page_internal

Figura 20 m3ll0wing. *Hypnoss*, 2020. <https://twitter.com/m3ll0wing/status/1319035496786518017?s=20>

Figura 21 m3ll0wing. *Claudedue*, 2020. <https://twitter.com/m3ll0wing/status/1249105694814601217>

Figura 22. m3ll0wing “*and I can't recall the last time I took love from anyone*”, 2020. <https://twitter.com/m3ll0wing/status/1221624552972746752>

Figura 23 Corell, M. *Lluvia de Ideas*, 2019.

Figura 24 Corell, M. *Ficha 1 del Imperio*, 2020.

Figura 25 Corell, M. *Boceto de extraplanar feraen*, 2020.

Figura 26 Corell, M. *Boceto de extraplanar imperial*, 2020.

Figura 27 Corell, M. *Mapa de Arddhana*, 2020.

Figura 28 Corell, M. *Humano strari de la Alianza*, 2020.

Figura 29 Corell, M. *Humana de la Alianza*, 2020.

Figura 30 Corell, M. *Belayounris*, 2020.

Figura 31 Corell, M. *Moodboard de la Alianza*, 2020.

Figura 32 Corell, M. *Ejemplo de las tablas de correspondencias*, 2020.

Figura 33 Corell, M. *Captura de las capas trabajando el photobashing*, 2019.

Figura 34 Corell, M. *Ilustración de Khann Belayoun, resultado del photobashing*, 2019.

Figura 35 Corell, M. *Bocetos laoth*, 2019.

Figura 36 Corell, M. *Siluetas Ithesh*, 2019.

Figura 37 Corell, M. *Boceto de un canalizador imperial*, 2020.

Figura 38 Corell, M. *Poster Dreog Strar*, 2020.

Figura 39 Corell, M. *Poster Feraen*, 2020.

Figura 40, 41, 42 y 43 Corell, M. *Capas del proceso de ilustración*, 2020.

Figura 44 Corell, M. *Shin'abbhim*, 2020.

Figura 45 Corell, M. *Noble Imperial*, 2020.

Figura 46 Corell, M. *Mujer Imperial*, 2020.

Figura 47 Corell, M. *Poster la'ros Ixen*, 2020.

Figura 48 Corell, M. *Portada*, 2020.

Figura 49 Corell, M. *Página*, 2020.

Figura 50 Corell, M. *Espacio de trabajo en Photoshop*, 2020.

Figura 51 Corell, M. *Edición de audio en Premiere*, 2020.

Figura 52 Corell, M. *Frame de la animática*, 2020.

9. ANEXO

El anexo "Anexo_ArtOfRetvia" se puede encontrar adjunto en la plataforma EBRON y amplía lo visto en este trabajo. Consta de un único PDF en el que se plasma todo el proceso del *concept art*, el *artbook* y la animática.