

TFG

TALES FROM THE CAPITAL

DESARROLLO VISUAL Y PREPRODUCCIÓN DE UN
VIDEOJUEGO DE AVENTURA Y EXPLORACIÓN 3D.

Presentado por Adonái Oliver Navarro

Tutor: Moisés Mañas Carbonell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo presenta el proceso de ideación, desarrollo visual y preproducción de un videojuego de aventuras y exploración en 3D, con componentes mecánicos de *dating simulator* y temática introspectiva y personal.

Los temas principales del juego son la posverdad y la comunicación, así como las relaciones interpersonales y la empatía, que expuestos a través de una jugabilidad basada en la exploración, investigación y narrativa conversacional no lineal acaban desembocando en una reflexión acerca de la búsqueda y el crecimiento personal.

Esta memoria se centra esencialmente en documentar y analizar las fases previas al futuro desarrollo del hipotético juego: el análisis e investigación inicial para contextualizar el proyecto y definir sus márgenes; la seguida ideación y planificación y por último el diseño visual, haciendo especial hincapié en el proceso artístico (concept art) y pequeñas muestras de implementación jugable, claves para visualizar el producto final. Es por esto que el principal objetivo del trabajo de producción artística es servir de material gráfico para presentar un pitch final con el que vender la idea del proyecto.

PALABRAS CLAVE: desarrollo visual, concept art, ilustración, diseño de personajes, videojuego, comunicación, posverdad, relaciones.

ABSTRACT AND KEYWORDS

This work presents the process of ideation, visual development and preproduction of a 3D exploration & adventure video game, with dating simulator mechanics and about introspective and personal themes.

The main themes of the game are post-truth and communication as well as interpersonal relationships and empathy, which are exposed through a gameplay based on exploration, research and nonlinear conversational narrative, which ends up leading to a reflection on personal search and growth.

This report essentially focuses on documenting and analyzing the phases prior to the future development of the hypothetical game: initial analysis and research to contextualize the project and define its margins; the following ideation and planning and finally the visual design, with special emphasis on the artistic process (concept art) and on small samples of playable implementation, keys to visualize the final product. That is why the main objective of artistic production work is to serve as graphic material to present a final pitch with which to sell the idea of the project.

KEY WORDS: visual development, concept art, illustration, character design, videogames, communication, post-truth, relationships.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	5
3.	CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO.....	7
3.1	MARCO CONTEXTUAL.....	7
3.1.1	Punto de partida: la estética multimodal.	7
3.1.2	Gameplay ética.	7
3.1.3	Persuasive games, obras de nicho.	8
3.1.4	Activismo a través de lo mainstream.	10
3.1.5	Secretly persuasive games, un futuro prometedor.....	11
3.2	MARCO CONCEPTUAL.....	12
3.2.1	Complejidad, caos y entropía.	12
3.2.2	Posmodernismo y desnaturalización del individuo.	14
3.2.3	Sobremodernidad, posverdad y exceso.	15
3.2.4	La teoría del carnaval: nexo hacia la identidad visual en Tales from the Capital.....	16
4.	PREPRODUCCIÓN: definiendo el briefing	18
4.1	REFERENTES.....	18
4.2	NARRATIVA	20
4.2.1	Temas, sinopsis y mecánicas.	20
4.2.2	Conceptos generales.....	21
4.2.3	Estructura.....	23
4.3	DISEÑO DE PERSONAJES	24
4.4	DISEÑO DE ENTORNOS	32
5.	PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	34
5.1	DESARROLLO GRÁFICO DE PERSONAJES Y PROPS.....	34
5.1.1	Tragaldaboy.	34
5.1.2	Hermanas caballeras.....	35
5.1.4	Monstruos.....	36
5.1.5	Monstruos vasija.....	38
5.1.6	Traductores.....	40
5.2	DESARROLLO GRÁFICO DE ENTORNOS.....	41
5.2.1	La Capital.....	41
5.2.2	Jardín Luminoso	42
6.	CONCLUSIONES.....	44

7. RECURSOS UTILIZADOS.....	45
8. ÍNDICE DE FIGURAS.....	47
9. ANEXO.....	49

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos un punto de inflexión histórico ya que parece que la tensión a la que está llegando el sistema no tardará mucho en desencadenar una catástrofe, si no es que ya la estamos viviendo: el modelo económico es insostenible, la hiperinformación es tan abundante y contradictoria que todo es relativo, las comunidades se polarizan y dividen, la manipulación y la censura están a la orden del día y parece que a la hora de comunicarnos el sesgo confirmatorio siempre gana al pensamiento crítico. Por ello, este trabajo trata temas como el caos, la posverdad o la posmodernidad.

En este proyecto presento el trabajo de diseño visual (concept art) de un “persuasive game” que aspira a enmarcarse dentro de unos altos valores de producción -llamados triple A en la industria del videojuego- con la finalidad de, partiendo del cobijo de lo mainstream, transmitir un mensaje a una amplia audiencia. Puntualizando que la preproducción y producción artística de este trabajo se centra exclusivamente en los diseños e ilustraciones visuales, en esta memoria también se pretende recoger todo el proceso introductorio de elaboración alrededor de la preproducción del diseño del videojuego como parte del total del trabajo. Es por eso que he considerado esencial tener en cuenta aspectos conceptuales, narrativos y de diseño de interacción y jugabilidad a la hora de trabajar y definir el concepto, entendiendo el briefing, como el punto de partida de mi producción artística en forma de concept art.

Así, la primera parte del texto se centra, de manera introductoria, en hablar de la Gameplay ética, enmarcando el proyecto dentro de los juegos persuasivos y buscando unos puntos para comulgar el activismo con los juegos mainstream.

A continuación, se explican los conceptos sobre los que pivota el marco narrativo del juego, como son la entropía, el caos, la posmodernidad y la posverdad. Y se habla de cómo aplicarlos al diseño visual partiendo de la teoría del carnaval, con el objetivo de alcanzar una estética multimodal que comprenda la coherencia óptima entre lo jugable, lo narrativo y lo visual.

En la segunda parte del texto se expone el briefing y lo que éste abarca: la construcción del universo, las fichas de personajes, la estructura narrativa de la obra o las referencias culturales utilizadas.

Por último, en el tercer bloque se documenta todo el proceso de elaboración de la producción artística: el diseño de personajes, de entornos y de props¹.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de este trabajo han sido numerosos y variados, pero podríamos acotarlos en dos grupos, principales y específicos:

Objetivos principales:

- Realizar, de manera autónoma, un proyecto de concept art y desarrollo visual a modo de preproducción para un hipotético videojuego de exploración narrativa, desde sus fases iniciales de investigación e ideación, hasta su materialización final en forma de bocetos, ilustraciones y pinturas.
- Llevar a la práctica todos los conocimientos aprendidos durante el grado, tanto teóricos como prácticos, y desarrollar un proyecto competente al máximo nivel de calidad gráfica posible, que me sirva de puerta de entrada al mundo profesional a modo de portfolio de *character designer*.²
- Aplicar una metodología de trabajo ordenada, cualitativa y relacionada con el sector y el ámbito profesional donde se aplica el trabajo.

Objetivos específicos:

- Estudiar de manera introductoria la relación entre activismo y videojuegos y las maneras en las que los productos culturales en general, y los interactivos en particular, se abren camino para transmitir mensajes sociales y contemporáneos con intención crítica, persuasiva y reflexiva.
- Pensar, idear y desarrollar, desde los objetivos iniciales, hasta un borrador competente, un *lore*³ original que recoja mis inquietudes más personales y sirva de base y motivación al diseño visual.
- Estudiar referentes visuales del mundo de la ilustración y el arte conceptual, como son Moebius, Dani Díez y Alexandre Diboine, y digerir su trabajo para aplicar su estética en mi producción artística.
- Diseñar 13 personajes de estética *cartoon*⁴ estilizada aplicando para ello lo aprendido en los artistas modelo.
- Diseñar 2 escenarios o niveles donde se ubicarían las principales escenas de la historia.

¹ En artes escénicas como cine o teatro, y de manera análoga en un videojuego, un **prop** es cualquier elemento del juego que forma parte del escenario, como una puerta, una mesa, un ordenador, etc Comúnmente los objetos.

² Del inglés, puesto de trabajo especializado en la conceptualización visual de personajes para TV, series o videojuegos, basándose en el guión o en unas instrucciones dadas por el director.

³ El Lore o trasfondo de un juego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia. <https://www.gamerdic.es/termino/lore/>

⁴ Del inglés, estilo de dibujos animados o historieta gráfica. Relacionado con representaciones simplificadas que se alejan de lo realista y conviven con lo infantil y naïf.

- Modelar en 3D una muestra de personajes y de escenarios para ejemplificar cómo se vería en el producto final.

Metodología.

El proyecto comenzó con la idea de realizar un portfolio con unidad estilista y narrativa para aplicar como *concept artist*⁵ en la industria de los videojuegos.

Así pues, la primera fase supuso acotar unos temas y definir qué quería contar y cómo quería contarlo. A esto le siguió una fase de *brainstorming*⁶ para la que me ayudé de la herramienta Mural⁷, con la que realicé varios mapas conceptuales que me ayudaron a organizar todas las ideas.

Tras esto elaboré un diagrama de Gantt en Microsoft Excel (versión 2101) dividiendo distintos objetivos en tareas y subtareas, programando un tiempo estimado para cada una. Los objetivos sobrepasaron mis capacidades de trabajo y en varias ocasiones modifiqué la programación para ajustar el proyecto a unas expectativas más realistas.

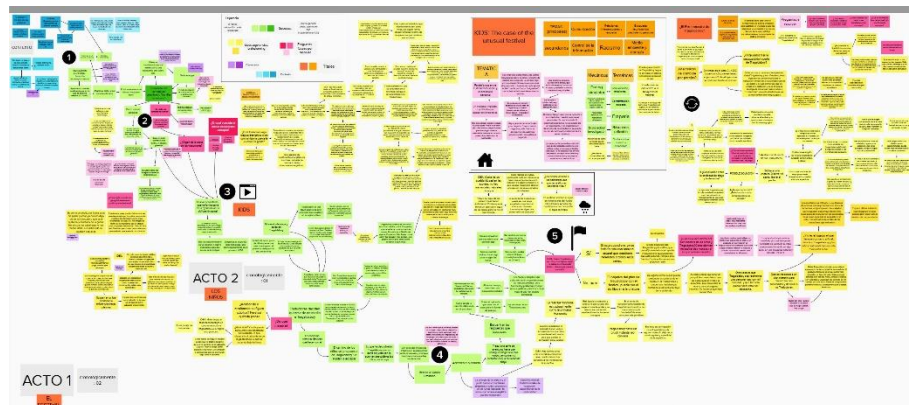


Fig. 1 Mind Map de la narrativa del proyecto realizado en la plataforma web Mural.co, Febrero 2020.

A continuación, realicé una investigación de referentes visuales, para definir la estética específica que buscaba y elaboré distintos *moodboards*⁸ para cada personaje y entorno con el uso de Pinterest⁹, Artstation¹⁰ y el software PureRef¹¹ (versión 1.1.1.1). Luego de esto comenzó la fase de producción propiamente dicha, que se me demoró por 5 meses.

El software empleado en la realización de las láminas 2D ha sido Photoshop CC 2018, Clip Studio Paint¹² (versión EX 1.9.7) y Procreate¹³ (versión 5X).

⁵ Del inglés “artista conceptual”. Dentro de la industria audiovisual, referido a los artistas que se encargan de traducir de palabras a imágenes y realizan el diseño visual de lo que se verá luego en pantalla, antes de rodarlo, dibujarlo o modelarlo.

⁶ Del inglés, “lluvia de ideas”.

⁷ <https://www.mural.co/>

⁸ Del inglés, mapa de inspiración o panel de tendencias, un collage de referencias visuales para trabajar.

⁹ <https://www.pinterest.es/>

¹⁰ <https://www.artstation.com/>

¹¹ <https://www.pureref.com/>

¹² <https://www.clipstudio.net/es/>

¹³ <https://procreate.art/>



Fig. 3 Diagrama niveles de abstracción en Gameplay Ética.
Fuente: Revista Comunicación, Nº7, (2009) p.56.



Fig. 4 Captura de pantalla de Red Dead Redemption 2 donde se muestra la barra del sistema de honor.

La *gameplay ética* ocurre en la intersección de un sistema de reglas que tiene valores, ya que no hay tecnologías neutrales, y una red semántica que traduce este sistema abstracto a través de metáforas de base cultural. El diseño moral de un juego depende en gran medida de las maneras en que estas dos estructuras se interrelacionan.¹⁷

Sicart habla de que es necesario entender el rol de los jugadores como agentes morales en la configuración de la experiencia ética del juego, ya que sólo podemos determinar los valores de un sistema lúdico cuando insertamos agentes en el contexto del análisis. El agente es capaz y debe reflexionar moralmente acerca del significado de sus acciones, tanto dentro del juego como culturalmente, a través de las metáforas usadas para comunicar los procesos intrínsecos del sistema.

Es por esto que juegos que utilizan un sistema de karma en su diseño, como Fable (Lionhead Studios, 2004) , inFamous (Sucker Punch, 2009) o Red Dead Redemption 2 (Rockstar, 2018) fracasan estrepitosamente a la hora de intentar integrar decisiones éticas dentro del juego, porque las decisiones del jugador son posteriormente evaluadas por el diseño de juego basándose en sistemas morales predeterminados: el jugador no utiliza sus propios valores éticos para evaluar una decisión y sus consecuencias, el sistema lo hace por él.¹⁸

Para concluir, en palabras del Dr. Arnau Roselló, podemos definir Gameplay ética como “las experiencias lúdicas en las que la interacción con el sistema requiere una reflexión ético-política por parte del jugador-agente, e implican la idea del juego como objeto con valores e ideología asociados a su diseño, en el que las mecánicas, las reglas y el universo del juego (gameworld) definen su marco referencial, su potencial significativo y el alcance simbólico de su propuesta.”¹⁹

3.1.3 Persuasive games, obras de nicho.

La *gameplay ética* se asocia normalmente a un tipo particular de juegos que se preocupan más de servir como herramientas comunicativas que como entretenimiento: los *serious games*. Asimismo, dentro de esta nomenclatura que designa juegos diseñados con un propósito distinto al de la pura diversión, encontramos una variada taxonomía de categorías de juegos, de entre las cuales nos interesan los *persuasive games*.

Mientras que los “juegos serios” suelen ser videojuegos al servicio del fomento de actitudes y comportamientos de valía socialmente consensuada

¹⁷ Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la *gameplay ética*. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 45-61.

¹⁸ *Ibidem*, p. 52 y p.58

¹⁹ Roselló, R. A. (2012). Disidencias simbólicas: la dimensión política del videojuego independiente en la era digital. Experiencias lúdico-políticas y crítica social. In *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: comunicación, control y resistencias* (p. 57). Sociedad Latina de Comunicación Social.



Fig. 5 Captura de *September 12th* (Frasca, 2011)

(institucionalizada), los “juegos persuasivos”, grupo al que aspira pertenecer este proyecto, se centran en intentar cambiar opiniones y comportamientos.²⁰

Están definidos por el diseñador y teórico Ian Bogost como aquellos videojuegos creados exclusivamente como vehículos de argumentos (casi siempre ideológicos) que pretenden influenciar a los jugadores y fomentan una interrogación dialéctica acerca de procesos y fenómenos del mundo real, pudiendo suscitar reivindicaciones o críticas en contra de la visión fija de las instituciones, gobiernos y corporaciones (Bogost, 2007, p. 57).

En relación a la práctica expresiva de este tipo de juegos que surge debido a las particularidades del medio, Bogost acuña el concepto de **retórica procedural**, al que define como “el arte de persuadir a través de representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento”.

Un buen ejemplo de este tipo de juegos es *September 12th* (Frasca, 2011). Como bien explica Roselló, este juego plantea una ciudad modelo de oriente medio en la que se mezclan transeúntes civiles con terroristas fundamentalistas -que se identifican por llevar turbantes blancos- y en el que la única mecánica a disposición del jugador es una mirilla por la que dispara bombas con las que debe acabar con los terroristas. Cada vez que una bomba afecta a civiles -cosa imposible de evitar debido a las densas aglomeraciones de la ciudad- otros se acercan a llorar a los muertos frente a sus cadáveres y se transforman automáticamente en terroristas. Las bombas no solo no solucionan el problema, sino que lo agravan, y el juego no dispone de una condición de victoria final en un diseño donde la crítica es bien clara: la violencia engendra violencia y solo agrava los conflictos.

Otro maravilloso ejemplo de este tipo de juegos es la iniciativa colectiva italiana Molleindustria²¹ un grupo de diseñadores-activistas con títulos como *Tamatipico* y *Tuboflex*, que denuncian las condiciones laborales en las cadenas de montaje; *Orgasm Simulator* y *Queer Power* donde hablan de la doble moral de una sociedad sexualmente insatisfecha y homófoba respectivamente; o *Operation: Pedopriest*, sobre la religión y sus miserias (Roselló, 2012, p.14).



Fig. 6 Captura de *Tuboflex* (Molleindustria, 2003)

Este tipo de juegos ha crecido exponencialmente en las últimas dos décadas y gozan de presencia y relevancia en los círculos académicos. Hasta aquí todo bien, pero ¿cuál es la escala global del impacto de estos proyectos en la sociedad contemporánea? ¿Y en las distintas comunidades globales de jugadores?

Ciertamente, es muy bajo, y se limita a medios especializados o entornos universitarios, entre otros. Son obras de autor, que se desarrollan en el campo fértil que es internet, a menudo de la mano de investigadores y desarrolladores independientes, y es descorazonador ver como proyectos tan pertinentes y relevantes se relegan a un ostracismo forzado en un rincón de la web. La realidad es que son los videojuegos comerciales que se han gastado 200 millones de euros en campañas de marketing los que aparecen en los medios de comunicación masivos. O los que suponen grandes fenómenos multijugador,



Fig. 7 Captura de *Orgasm Simulator* (Molleindustria, 2003)

²⁰ Ciaurriz Velasco, F. (2009). Persuasive games. The expressive power of videogames [Reseña]. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 293-297.

²¹ <http://www.molleindustria.org/>



Fig. 8 Arte promocional de Fortnite (Epic Games, 2017)

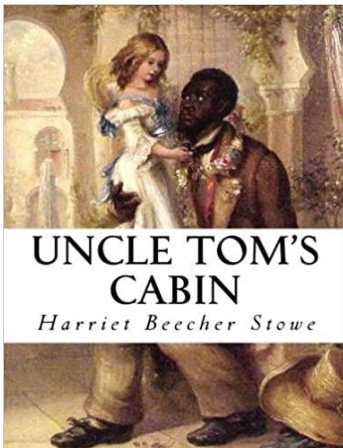


Fig. 9 Portada de la edición norteamericana de La cabaña del tío Tom.

como Minecraft (Mojang Studios, 2009) en su día, o Fortnite (Epic Games, 2017) y Among Us (InnerSloth, 2018) más recientemente.

Si el objetivo por definición de un juego persuasivo, como lo es el de *Tales from The Capital*, es crear un cambio social a través de la denuncia, la crítica, la reivindicación...en esencia hacer activismo, es lógico deducir que a mayor audiencia se llegue más se conseguirá dicha premisa.

Sin embargo, estos juegos suscitan más interés en perfiles ajenos a la comunidad de jugadores y el gran público, como estudiantes, críticos, periodistas, investigadores o diseñadores... gente que por lo general ya está de acuerdo con los mensajes de estos juegos antes de jugarlos. Sin embargo, el *gamer* medio, la gran masa de gente que consume videojuegos como ocio... en definitiva, la gente que más necesita escuchar estos mensajes, es en buena medida ajena a su existencia.

¿Significa esto que los juegos serios y persuasivos deberían adoptar estrategias similares a las de los juegos comerciales? ¿Qué pueden aprender estos juegos de lo mainstream en cuanto a impacto cultural? Por lo menos, que la gente se encuentra cómoda dentro de unos géneros y fórmulas populares desde donde se puede persuadir, como veremos en el siguiente apartado, con mucho más impacto.

3.1.4 Activismo a través de lo mainstream.

Con la idea de aplicar la retórica procedural bajo el paradigma de la *gameplay* ética y tener un gran alcance, surge inevitablemente la necesidad de mirar a lo mainstream, para buscar un prototipo de obra o unas claves que concilien lo persuasivo y político con lo popular. Para ello es interesante ver a cómo se aproximan a esta cuestión otros medios más viejos como la literatura, o la televisión, en los que analizaremos dos obras.

En literatura destaca la obra *La cabaña del tío Tom* (Stowe, 1852), que tuvo un profundo impacto en la sociedad norteamericana siendo el segundo libro más vendido del siglo XIX -solo después de la Biblia- y galvanizando la política abolicionista que dio paso a la guerra civil.

Lo interesante de este libro, más allá de la importancia de su contenido, es su forma, con la que apenas innova o aporta nada. Se le ha criticado, tanto en la época como ahora, tachándolo como tan solo como una novela sentimental más. Lo cierto es que de alguna manera esto es verdad. Y es que en el siglo XIX este género literario era exageradamente popular, hubo muchas novelas sentimentales exitosas en este periodo, con tramas extremadamente similares a *La cabaña del tío Tom*, solo que no trataron sobre la esclavitud. El triunfo de este libro fue encajar un mensaje controvertido y radical sobre la igualdad de derechos en una melodramática forma puramente popular. Y lo hizo utilizando una metodología con la que la audiencia se encontraba totalmente familiarizada.²²

En televisión cabe mencionar el caso del dramaturgo y poeta Miguel Sebido en los 70, que utilizó la Telenovela para educar sobre temas sociales. Con

²² Fortugno, N. (2009). The Play of Persuasion: Why "Serious" Isn't the Opposite of Fun by Nicholas Fortugno. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGMS)*, 1(3), 81-88.



Fig. 10 Fotograma de la telenovela mexicana *Acompáñame* (1977). Escrita y dirigida por Miguel Sabido

experiencia previa en teatro político, utilizó la popular narrativa de la Telenovela para hablar de temas relacionados con la crianza de los hijos en México, el control de la natalidad o si tener un hijo o no. Logró con esto que las personas del país que estaban viendo y hablando sobre el programa se interesaran y preocuparan sobre estos problemas. Su éxito propulsó otras telenovelas educativas posteriores que cubren temas como el SIDA, la alfabetización, los derechos de la mujer, etc. Las telenovelas no son un vehículo serio en términos de crítica, están llenas de formulaica basura melodramática y no aspiran a nada más que a ser cultura pop, pero son muy muy exitosas.²³

Podemos afirmar consecuentemente que la gente escucha los mensajes que se transmiten dentro de las fórmulas esperadas y que se encuentran en sus géneros favoritos. La audiencia del videojuego busca principalmente divertirse, es por ello que la diversión siempre ha sido un principio de diseño básico en videojuegos. Cuando los diseñadores testean mecánicas y hacen prototipos, el cuánto de divertido es algo funciona como filtro a la hora de cribar ideas.

Los juegos serios persiguen otro tipo de emociones que se desvían de las fórmulas más habituales y suponen una exploración absolutamente esencial para el desarrollo del medio, pero si la intención primordial es conectar con la mayor audiencia posible, entonces cabe considerar la diversión en la ecuación.

3.1.5 *Secretly persuasive games, un futuro prometedor.*

El propio Bogost afirma que la persuasión se puede encontrar de manera implícita en los videojuegos comerciales y puede haber de este modo obras que además de persuadir también posean la finalidad de entretener.

Estos juegos son los que el desarrollador independiente Robbie Fraser llama *secretly persuasive games* en su charla del Full Indie Summit en Vancouver en 2018²⁴. Robbie explica y desarrolla este término utilizando de ejemplo su juego *Genital Jousting* (Free Lives, 2018).

La campaña principal de la obra trata sobre la superación de los prejuicios patriarcales: el protagonista John, un pene que necesita encontrar desesperadamente pareja para su reunión de instituto, es el arquetipo adolescente de masculinidad tóxica y el juego va de su historia cometiendo un montón de errores, aprendiendo y desaprendiendo lo que significa ser un hombre y eventualmente ganando algo de conciencia.

Es un juego de comedia, que presenta un mundo de gráficos *cartoon low poly*²⁵ donde todos los personajes son penes antropomorfos. Cuenta con un modo multijugador estilo *party game*²⁶ y entra dentro de la línea humorística de juegos con mecánicas basadas en físicas que ha tenido mucho éxito en la última década con exponentes como *Octodad* (Young Horses, 2014), *Goat simulator* (Coffe stain studios, 2014) o *Human fall flat* (No Brakes Games, 2016), juegos



Fig. 11 Caratula de *Genital Jousting* (Free Lives, 2018)



Fig. 12 Captura de *Octodad* (Young Horses, 2014)

²³ Ibídem (2009)

²⁴ https://www.youtube.com/watch?v=8_GzJ4sCS00&t=158s

²⁵ Del inglés "poligonado bajo". Dicho de los modelados 3d de baja geometría, se atribuye a una estética simplificada de las representaciones 3d, muy geométrica, estilizada.

²⁶ Género multijugador habitual para fiestas o reuniones de gente, cuyos juegos suelen caracterizarse por la tónica humorística y contener numerosos minijuegos o pruebas.



Fig. 13 Captura de *Genital Jousting* (Free Lives, 2018)

que funcionan muy bien en *twitch*²⁷ o *youtube*²⁸. A simple vista, este juego no se diferencia de los anteriores mencionados, y toda su campaña de branding se basó en vender la experiencia cómica; sin embargo, en propias palabras de Fraser la elección de esta estética y mecánicas se utilizó como caballo de Troya para vender el juego con una historia significativa y profunda.

Para transmitir este mensaje a su target principal, los hombres con comportamientos tóxicos, en el estudio *Free Lives*²⁹ identificaron 3 puntos clave a la hora de realizar un “juego secretamente persuasivo”:

1. **Ofuscación.** Esconder las verdaderas intenciones del juego para superar la barrera de la “reactancia psicológica”, un fenómeno en el que la mente se protege y sube barreras cuando identifica que alguien está intentando convencerla de algo o presionándola para adoptar un determinado punto de vista o actitud. Esto supone no explicar las cosas demasiado literalmente y guardarse de ser moralista o aleccionador, contando el mensaje a través de la retórica procedural antes mencionada.
2. **Entremezclado** de partes con y sin mensaje. Se mezclan secuencias críticas con otras simplemente lúdicas o divertidas, ya que si el juego fuera serio todo el rato el jugador lo identificaría como propaganda (en este caso feminista) y lo desdeñaría pronto.
3. **Relatabilidad.** Creación de unos personajes identificables por el público. El protagonista John es mala persona y tiene una actitud tóxica e inexcusable. Sin embargo, los jugadores pueden entender sus motivaciones y sentir pena por él. En este caso el desafío de los desarrolladores era encontrar equilibrio entre hacerlo muy identificable generando empatía en el público, y justificar su mal comportamiento.

3.2 MARCO CONCEPTUAL

Una vez definido de manera introductoria un marco contextual en nuestro juego, es necesario hablar de los conceptos sobre los que orbita mi propuesta, ideas que de alguna manera motivan o detonan la narrativa, y están presentes de forma más o menos implícita en muchas capas de significado, llegando a permear, como veremos más adelante, en el apartado visual.

3.2.1 Complejidad, caos y entropía.

La teoría o el paradigma de la complejidad -nombrada la teoría científica dominante a partir de 1990- pretende, desde un enfoque epistemológico, conformar un modelo explicativo transdisciplinar que sirva de plataforma común entre las ciencias exactas y las humanidades. En ella confluyen elementos teóricos que previamente no parecían tener relación alguna: el principio de Lotka, la teoría de sistemas disipativos, la teoría del control, la

²⁷ Plataforma de streaming de vídeo de Amazon <https://www.twitch.tv/>

²⁸ <https://www.youtube.com/>

²⁹ <https://freelives.net/>

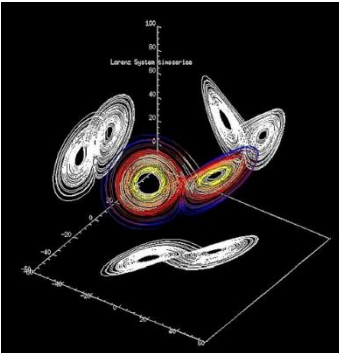


Fig. 14 Representación gráfica de la fórmula de Lorenz, matemático y meteorólogo considerado el padre de la Teoría del Caos.

informática, las matemáticas no lineales, la misma epistemología evolucionista y, en el caso que nos atañe, la teoría del caos.³⁰

La teoría del Caos es enigmática y también supone una perspectiva transversal ya que surge como intento de describir fenómenos complejos que se dan en las múltiples facetas de la realidad, por eso es esencial diferenciar el concepto de complejidad y el de Caos antes de hablar de este segundo.

El **Caos** es algo que siempre ha estado unido a la humanidad desde sus inicios, ya que intenta definir aquello que el hombre no puede comprender, por eso el término está imbuido en una significación mística y mágica. Constituye en cierta medida una metáfora cultural y comúnmente se relaciona con el azar, con lo incontrolable, con algo indefinido e informe, con el desorden.³¹

Sin embargo, dentro del paraguas de la complejidad la teoría del Caos o más concretamente la teoría de las dinámicas no lineales, que provienen de campos científicos, nos dan otra visión del mismo.

El bioquímico y escritor Roger Lewin afirma en su libro *Complejidad. EL caos como generador de orden* (1995) que el Caos es un subproducto de la complejidad y que la presencia del Caos no implica desorden, si no la presencia de un orden subyacente superior al manifiesto en un sistema o conjunto.

Esta idea es tremendamente importante a la hora de urdir la narrativa de *Tales from The Capital* ya que desemboca en el planteamiento de un mundo a simple vista azaroso y aleatorio, pero que contiene unas estructuras internas que dan lugar a ese contexto “caótico” y que son las que el jugador tendrá que descubrir mediante la exploración y el uso de las mecánicas propuestas.

Estrechamente relacionado con el Caos se encuentra el concepto de **entropía**. Éste es un término complicado de utilizar debido a la variedad de definiciones que existen al respecto. El abanico de disciplinas susceptibles de aplicar la perspectiva de la teoría de sistemas, donde se encuadra la entropía, nos da que las diferencias entre las distintas definiciones se centran en la interpretación que cada disciplina haga del concepto mismo de sistema.

En termodinámica la entropía constituye la magnitud que rige la dispersión de energía, que siempre que puede, tiende a dispersarse (2ª ley de la termodinámica); en el paradigma de la complejidad y la teoría de sistemas se entiende que la entropía es el motor de la evolución: la energía tiende a aumentar y su disipación no se puede detener ni revertir; en la comunicación se entiende como la cantidad de información promedio que contienen los símbolos utilizados.

La idea subyacente en el término entropía es la deriva entre el equilibrio y el desequilibrio y la generación de dinámicas caóticas en las que, en palabras de Escohotado, “Filosóficamente hablando, la armonía oculta (tras el oscurecimiento inicial) se revela superior a la manifiesta”.³² Esta armonía oculta entronca con la definición de Caos que daba Lewis, y de esta forma define a la entropía como “una medida del Caos”.³³

³⁰ Tyrantia, L. (2008). La indeterminación entrópica: Notas sobre disipación de energía, evolución y complejidad. *Desacatos*, (28), 41-68.

³¹ Corrales García, M. I. (2012). *Diálogo sobre el caos. El arte, sistema entrópico*. (Trabajo de Fin de Máster). Universitat Politècnica de València, València

³² Escohotado, A. (1999). *Caos y Orden*. Madrid: Espasa-Calpe.p:86

³³ Cambel, A. B. (1993). *Applied chaos theory: A paradigm for complexity*. Elsevier.

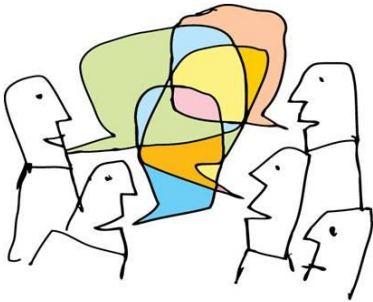


Fig. 15 Imagen ilustrativa de la entropía comunicativa y fuentes equiprobables. Obtenida de: <https://frank1894.wordpress.com/2014/10/13/entropia-o-ruidos-de-la-comunicacion/>

En cualquier caso, sus interpretaciones se diferencian en base al objeto a medir: bien energía disipada en forma de calor, en forma de material o en forma de información cuantificable.

Es importante aclarar que, en la comunicación, donde la entropía se entiende como medida de la transmisión de información, cuando todos los símbolos utilizados son igualmente probables (equiprobables, cuando hay más probabilidad de que esos símbolos aparezcan), todos aportan información relevante y por tanto la entropía es máxima. De esta forma se puede considerar a la entropía como una medida de la incertidumbre presente en un sistema. Para reducir la incertidumbre, el caos, hace falta aplicar una energía, que en el caso de nuestro juego estaría representada en la voluntad activa del jugador.

De esta forma, la idea es que *Tales from the Capital* plantearía un contexto de entropía máxima y caos, donde el jugador tendría que buscar la organización interna del sistema, la verdad oculta dentro del mundo imaginario que se le ofrece.

El contexto que origina el diseño de este ambiente de fantasía, que va a ser el escenario caótico y entrópico para la exploración de los jugadores, está inspirado en la *posmodernidad*.

3.2.2 Posmodernismo y desnaturalización del individuo.

El posmodernismo es considerado por el crítico literario americano Frederic Jameson como un *rasgo cultural dominante* que surge de la transformación de todas las cosas en mercancía, por parte del capitalismo. En sus teorías de la postmodernidad señala, que en el remplazo de la producción industrial por parte de la información como base de la economía, el capitalismo entra en su forma más pura, ya que ha encontrado el medio de cuantificar todo, incluso al ser humano. (Corrales, 2012, p.64)

De esta forma, este contexto cultural imperante desnaturaliza componentes esenciales de la experiencia humana al considerarlos no como naturales sino como construcciones sociales. Según Katherine Hayles en su *libro La evolución del caos*, dicha desnaturalización se produce en 3 etapas: la primera, la desnaturalización del lenguaje; la segunda, del contexto; la tercera, del tiempo; y la cuarta, aún en proceso, de lo humano.³⁴

La primera es la desnaturalización del lenguaje, que pasa de verse como una representación mimética del mundo material a verse como un sistema de signos que genera significación a través de una serie de diferencias relacionales.

La segunda fase habla de la desaparición de un entorno universal y estable que había existido hasta ahora, y que configura el contexto para la cultura posmoderna, que es la ausencia del mismo, el no contexto.

Según Hayles los contextos son construcciones y no hechos dados. Achaca el proceso de desnaturalización del entorno a los medios de comunicación, los cuales controlan y manipulan la información, desnaturalizando el contexto con el fin de tener el control sobre la información y en consecuencia sobre el

³⁴ Katherine, H. (1993). *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas* (No. 306.45 H 421).

individuo.³⁵ Esta óptica fruto de la moderna aparición de la tecnología de la información que presenta Hayles, es la que me motiva en la construcción de la narrativa a emular una representación de los mecanismos de control que tiene el poder, como son la propaganda y la ingeniería social. De ellos hablaremos más adelante, al desarrollar la narrativa del proyecto.

La tercera fase corresponde a la desnaturalización del tiempo. La identidad humana depende de la memoria, y la memoria depende de entender el tiempo como una progresión ordenada y constante; sin embargo, para Hayles vivir en el postmodernismo es vivir en un mundo de momentos presentes inconexos que se amontonan sin ningún orden y progresión lógica. El tiempo es discontinuo y supone un puzzle de simulacros donde hasta la forma humana es vista como provisional. La historia se construye con relatos derivados de fragmentos de información superpuestos.

Esta idea será clave a la hora de presentar la estructura temporal y la visión del tiempo en la narrativa de *Tales from the Capital*, que está basada en dimensiones simultáneas cuya superposición genera bucles temporales, que el jugador deberá navegar e interpretar si quiere avanzar en la aventura.

3.2.3 *Sobremodernidad, posverdad y exceso.*



Fig. 16 Fotografía de Andreas Gurski para ilustrar el concepto de exceso.

El antropólogo francés Marc Augé, al que cita Hayles en su libro, tiene también un interesante enfoque sobre el contexto de la postmodernidad que entronca con las ideas expuestas anteriormente, y al que él llama *sobremodernidad*.

La **sobremodernidad** describe aquella realidad que no tiene las medidas exactas para explicar nuestro entorno, pues vivimos en un mundo que no hemos aprendido a mirar todavía, donde surge la necesidad del hombre por dar sentido a su vida en medio de un mar de superabundancia y exceso, que es el factor principal de esta situación. En este sentido define 3 figuras del exceso: el tiempo, el espacio y el ego de los individuos.

La primera se refiere al tiempo como principio de inteligibilidad, a nuestra percepción del mismo, al uso que hacemos de él; es además una crítica a la noción acelerada del tiempo (y de la Historia) como inmediatez y reflexiona sobre la dificultad de pensar el tiempo en la actualidad para explicar la superabundancia de acontecimientos en el mundo contemporáneo.³⁶

La segunda figura de exceso (y de transformación acelerada) es el espacio. Éste experimenta exceso en los cambios de escala, donde las distancias se diluyen en el tiempo, el planeta se achica y nos distanciamos de nosotros mismos. Y también en la multiplicación de referencias imaginadas e imaginarias que provienen de sitios muy distintos y lejanos, sucediendo al mismo tiempo. Aquí la información es distorsionada porque se nos muestran unas imágenes manipuladas para que veamos la parte de la información que ha sido seleccionada para ser mostrada y con ello el individuo se cree una determinada visión, la información nunca es objetiva. Cómo se puede observar, esta idea es

³⁵ Corrales García, M. I. Op. Cit (2012) p. 64

³⁶ Cuellar, K. C. (1996). Reseña de " Antropología de la sobremodernidad" de Marc Augé. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 2(3), 171-172.

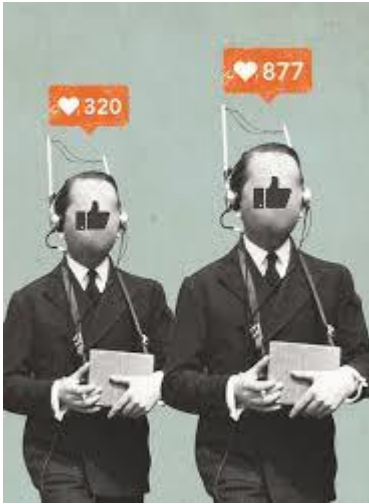


Fig. 17 Ilustración de la revista UNO, en su número 27 dedicado a la posverdad. Fuente: <https://www.revista-uno.com/>

idéntica a la de Hayles respecto desnaturalización del contexto por parte de los medios de comunicación y las tecnologías de la información.

Esto da lugar a un concepto relativamente reciente conocido como la **posverdad**. Este fenómeno consiste en la relativización de la veracidad, en la banalización de la objetividad en los datos y en la supremacía del discurso emotivo.³⁷ Es algo que permea todo tipo de comunicación, tanto la política, como la publicitaria, la empresarial, o la interpersonal.

En todos los movimientos políticos siempre se ha utilizado la persuasión emotiva para aprovecharse del malestar o crearlo y magnificarlo, según qué intereses. La mentira o la media verdad siempre han sido recursos manejados con desenvoltura, pero en este momento la respuesta al status quo político y económico ha introducido elementos sentimentales y emotivos en sus mensajes falsos dotándolos de una fuerza arrasadora.³⁸

Ahora que sufrimos del exceso de Augé, y que hay tantas fuentes de información equiprobables y que la entropía es máxima, la confusión sobre la realidad azota con fuerza. Esto resulta en que la gente se aferra a sus creencias personales y las emociones, que llegan a influir más en la opinión pública que los hechos, que han pasado de objetivos a relativos.

Este fenómeno está relacionado con la tercera figura del exceso de Augé, el ego del individuo. El desencanto político y una desilusión ante una globalización descarrilada enfatizan una actitud en la que se pierde la escucha y se refuerzan las convicciones personales. A nadie le preocupa la verdad, tan solo tener razón.

Esta individualización surge, más necesaria que nunca, como reafirmación personal y del colectivo social, cuyas referencias de identidad colectiva nunca habían sido tan inestables y cambiantes.

Tales from the Capital pretende, recopilando los conceptos de entorno caótico, entropía máxima, exceso y posverdad, plantear un ambiente con diversas interpretaciones narrativas acerca de la realidad epistemológica de su mundo de fantasía. El jugador deberá luchar por encontrar la verdad y descubrir los engranajes de la sociedad que se le presenta.

3.2.4 *La teoría del carnaval: nexa hacia la identidad visual en Tales from the Capital.*

Ante este enredo posmoderno la pregunta que acucia es la siguiente, ¿cómo van esos conceptos a extrapolarse a algo visual, tangible? La escenificación de todo lo hablado anteriormente confluye en la figura escogida del **carnaval**.

Para hablar del carnaval vamos a partir de la figura de Mijail Bajtín (1895-1975) crítico literario estructuralista ruso, que estudió la cultura popular y estética en la Antigüedad. En su obra más importante, el ensayo *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais* (Bajtín, 1965) elabora su conocida teoría del Carnaval.³⁹

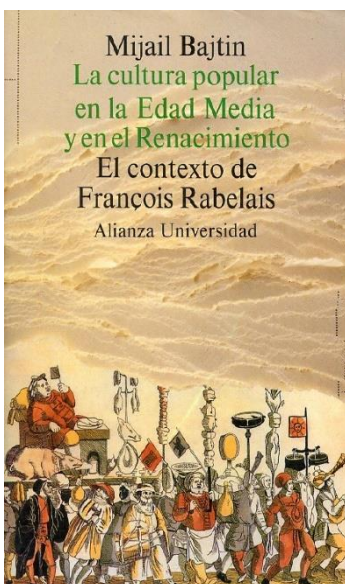


Fig. 18 Portada del libro *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. (Bajtín, 1965)

³⁷ Zarzavejos, J. A., (2017). *La era de la posverdad: realidad vs. percepción*. Revista UNO, 27, 11-13

³⁸ Ibídem (2017) p 12

³⁹ Sánchez Lara, J. D. J. (2016). *Una propuesta de esquema de imágenes del carnaval aplicada al Prometeo de Renato Leduc a partir de Mijail Bajtín* (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales: Licenciatura en Creación Literaria).



Fig. 19 Fragmento del cuadro "La lucha entre Carnaval y Cuaresma II" Pintado por Peter Brueghel. S. XVI



Fig. 20 Imagen ilustrativa de máscaras de carnaval. Fuente: Google imágenes.

Para Bajtín el carnaval o la carnavalización literaria es la categoría de la cultura no oficial, aquella que se aparta del ser y hacer de la ideología dominante para hacer escarnio y burla de las rígidas estructuras organizacionales.

El autor defiende que el carnaval no era una forma artística de espectáculo teatral, sino más bien un "teatro sin escena", una forma concreta de vida que se experimentaba durante el tiempo que duraba el carnaval. Durante este tiempo, todo estaba permitido.

En el carnaval, el humor y la risa cobran importancia y los conflictos de diferencias de clases pierden poder. Subvierte el mundo social jerarquizado para convertirlo en el mundo al revés. Se violan los cánones impuestos por la sociedad y se ridiculiza las figuras autoritarias, ya sean aristocráticas, religiosas o familiares, a través de personajes paródicos que cumplen análoga función, pero en un medio festivo e irreverente que anula la imagen y las acciones que representan. No solo se acortan las distancias respecto a las autoridades o personajes de nivel elevado, sino también entre personas de la misma condición popular.

En el carnaval se subraya el escándalo y todo lo extravagante. Esta situación permite que se cuestionen las normas y principios que gobiernan en la sociedad y que se consideran respetables. Los valores morales e idealizados son opacados por el exceso y la desmesura, por la degradación de lo corpóreo y la comunión con referentes considerados inmorales. El cuerpo, la vestimenta, la alimentación, la bebida y el sexo son los medios utilizados para provocar dicho universo carnalesco.

El carnaval se erige de esta manera como el ámbito ideal para simbolizar las principales características del marco conceptual de este proyecto. Podemos encontrar en este fenómeno evidentes similitudes con el exceso de Augé: la superabundancia de imágenes, de personajes, de estímulos. Asimismo, el carnaval representa muy bien lo caótico: es impredecible, inestable, cambiante. Además, su cualidad plural y polifónica lo convierten en un entorno de entropía máxima. En el aplanamiento y disolución de la jerarquía social todos los personajes tienen voz, y ninguna voz está por encima de otra: son fuentes equiprobables de información. Se recoge la incertidumbre presente en la posmodernidad, el relativismo tan propio de la posverdad.

En definitiva, se plantea como un contexto modelo para traducir y representar todos los conceptos explicados anteriormente y que deja la puerta abierta un abanico muy amplio y variado de representaciones visuales, donde la experimentación y la fantasía tienen cabida.

Por último, es necesario aclarar que el carnaval desde una perspectiva narrativa y de estética de juego tiene sentido. La idea aquí es que el mundo caótico, excesivo y barroco creado, no solo supone el entorno donde se genera el mensaje del juego, si no el mensaje en sí mismo.

La retórica procedural traduciría ese caos explícito, donde el jugador debe encontrar el orden implícito oculto, que consiste en entender las estructuras y dinámicas profundas que causan los problemas sociales ligados con los conceptos posmodernos.



Fig. 21 Ilustración inspirada en ANASTASIA, una de las ciudades invisibles de Italo Calvino. Fuente: <http://www.sakerinox.es/post/ilustracion/anastasia-las-ciudades-invisibles-de-italo-calvino-iv>

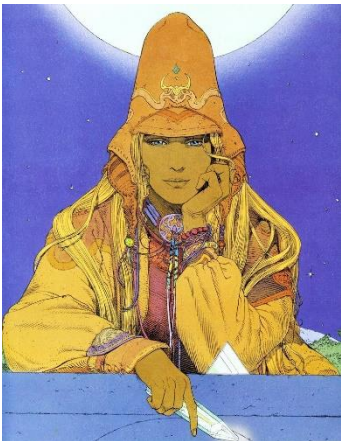


Fig. 22 Ilustración de Jean Giraud Moebius. Fuente: <https://blogvecindad.com/moebius-su-arte/>



Fig. 23 Ilustración de Dani Díez. Fuente: Twitter @MrDaniDiez

El diseño puramente visual traduciría estos conceptos a través de la figura del carnaval creando así un esperpento, una representación de la realidad deformada y grotesca, con una intención crítica de la sociedad.

4. PREPRODUCCIÓN: definiendo el briefing

El briefing o brief, es un anglicismo que significa ‘instrucciones’ o ‘información’, su uso es habitual en la fase de preproducción para *Concept Art* donde se hace imprescindible un informe que proporcione toda la información necesaria para desarrollar el objetivo.⁴⁰

Suele plantear cuestiones como la visión creativa del director de arte, el estilo o los objetivos que se persiguen. En este caso plantearé toda la narrativa asociada al proyecto, su estructura, los referentes tanto conceptuales como visuales y las fichas de personajes.

4.1 REFERENTES

Libros

- **Ciudades invisibles** (Italo Calvino, 1972). Un libro que presenta una colección de descripciones de ciudades fantásticas, a modo de diario de viajes o cuentos, contadas por Marco Polo al rey tártaro Kublai Kan. La lectura de este libro fue el detonante original a partir del que comencé a pensar en *Tales from the Capital*. Me motivó a querer concentrar toda la acción en un solo lugar, una ciudad, que contara una historia y funcionara como un personaje más.

Arte, ilustración

- **Moebius**. Dibujante de comic e ilustrador francés muy conocido por su enorme influencia en el imaginario colectivo gracias a su particular estilo surrealista. De este autor rescato principalmente 2 cosas: su uso del color, donde a menudo combina complementarios muy saturados y abandera una estética ochentera muy llamativa. Y sus diseños de ropajes, barrocos y circenses. Destaco en especial los realizados en el diseño de personajes en materia de concept art para el proyecto *Dune* de Jodorowsky en 1975.
- **Dani Díez**. Ilustrador español de Elche (Alicante) que marca mucho la estética del diseño de personajes de este trabajo. Ha tenido una influencia directa en el proyecto ya que asistí a un curso intensivo de diseño de personajes impartido por él, de donde aprendí la metodología de iteración de bocetos, la teoría de pesos visuales y el proceso de render 3D.
- **Alexandre Diboine**. Concept artist e ilustrador francés del que me encanta la forma en que se aleja de los cánones estándar y sabe imprimir su huella propia en el diseño de personajes, haciendo de

⁴⁰ Briefing, la información necesaria de un encargo 11 de julio 2016 *Arteneo* <https://www.arteneo.com/blog/el-briefing-la-clave-del-encargo/>



Fig. 24 Ilustración Alexandre Diboine. Fuente : ArtStation



Fig. 25 Captura de pantalla Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)

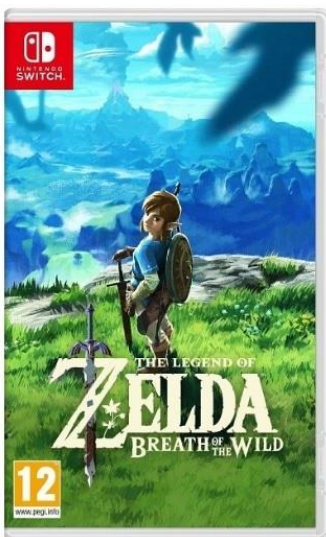


Fig. 26 Carátula de la versión europea de The Legend of Zelda: Breath of the wild. (Nintendo, 2017)

cada diseño un concepto, una historia. Su estética cartoon, su *shape design*⁴¹ y sus paletas de colores chillones, saturados y circenses han estado en el punto de mira durante todo el proyecto.

- **Shaun Tan.** Ilustrador australiano del que rescato lo particular y original de sus diseños, con frecuencia muy simples y oníricos. He tenido muy presente la coherencia interna de sus símbolos y de su imaginario particular. Destaco la obra de *Emigrantes* (2006) que ha inspirado los diseños y las formas de La Capital.

Animación

- **Studio Ghibli.** Estudio de animación japonés con títulos tan destacables como *El viaje de Chihiro* (2001) o *La princesa Mononoke* (1997). Sin duda uno de los referentes más importantes de los que parte mi idea del proyecto. A nivel conceptual este estudio define el tono de *Tales from the Capital*: tono de cuento fantástico, de fábula con moraleja. Sus obras combinan lo adulto con lo infantil y siempre están cargadas de significado, ya que suelen tener mensajes antibélicos y ecologistas. A nivel visual, tanto las paletas coloridas de sus imágenes, sus fondos detallistas y minuciosos, como sus diseños de personajes, todos con una personalidad arrolladora, impactan profundamente el estilo de este trabajo.

Videojuegos

- **Disco Elysium.** (ZA/UM Studio, 2019). Quizá el videojuego de rol más alabado en los Game Awards de 2019. De esta obra recojo el sistema narrativo y conversacional como principal referencia directa para *Tales from the Capital*. Además, lo tengo como referente conceptual por su arte e ingenio a la hora de construir de manera coral un universo profundo, rico y coherente.
- **Saga Dishonored.** (Bethesda Softworks, 2012-2017). Saga de videojuegos con 2 entregas principales y 3 DLCs⁴² que me interesa principalmente por 2 aspectos. En el ámbito narrativo por la riqueza y enjundia de su universo, ambientado en una revolución industrial alternativa en la época victoriana estilo *steampunk*⁴³ En el ámbito visual por la increíble personalidad y coherencia de su diseño de objetos, de mobiliario, de entornos y de personajes. Es frecuente observar que la narrativa de formas coincide entre ropajes de personajes, utensilios, maquinaria fantástica y elementos del entorno urbano.
- **The legend of Zelda: breath of the wild.** (Nintendo, 2017)

⁴¹ Del inglés, diseño de formas. Término habitualmente utilizado en diseño gráfico y en concept art que hace referencia a la narrativa y combinación de pesos y equilibrios visuales de las formas empleadas.

⁴² DLC, del inglés DownLoadable Content. Contenido descargable post-lanzamiento que suele ampliar la experiencia del juego original añadiendo contenido nuevo en forma de mapas, historias o desafíos.

⁴³ Movimiento artístico y sociocultural, de origen literario, que se caracteriza por una ambientación donde la tecnología con vapor sigue siendo la predominante, y por lo general se localiza en Inglaterra durante la época victoriana.

De este juego rescato su diseño de mundo abierto y sus mecánicas basadas en sistemas orgánicos con especial relevancia de las físicas. En lo visual, en una línea muy similar a la de Studio Ghibli, también me interesa su diseño de personajes y armaduras.

4.2 NARRATIVA

4.2.1 Temas, sinopsis y mecánicas.

Los temas principales del juego son:

- La búsqueda. El crecimiento personal.
- Las relaciones interpersonales y la empatía.
- La comunicación.

Los temas secundarios del juego son:

- El control y manipulación de la información. (Haciendo referencia a la desnaturalización del contexto de Hayles).
- Racismo y especismo.
- Relación con la naturaleza y la energía.

Resumen del argumento al estilo publicitario de una descripción (extendida) del juego en cuestión:

“Durante la semana del 35 aniversario de la muerte del laureado caballero Tragaldaboy, otrora nombrado protector del Reino, se celebra en La Capital un Festival de magnitud y enjundia sin precedentes: caballeros y gentes de todos los rincones del Reino son invitados a participar en esta celebración, que tiene como objetivo último el nombramiento de una pareja de campeones que lideren las próximas cruzadas al subsuelo.

A lo largo de 5 días de jubileo festivo tienen lugar diversos eventos y espectáculos, de índole circense, gastronómica o musical; pero sin duda el mayor reclamo es el torneo de combate estratégico por parejas que se oficia el último día a modo de colofón y broche del festival, en el coliseo del barrio alto.

Los requisitos para participar son sencillos, no se precisa del título oficial de caballero, tan solo se requiere encontrar una pareja con buena sinergia en lo que dura la semana de celebraciones y tener ganas de repartir mamporros.

En esta aventura controlaremos a múltiples personajes, de razas, procedencia y caracteres muy distintos, pero con un punto en común: todos aspiran a ser los próximos elegidos para defender al pueblo de las alimañas que habitan bajo tierra.

Adéntrate en las intrincadas calles de La Capital y descubre los pérfidos secretos que esconde la urbe más concurrida y poderosa del Reino. ¿Fue la muerte de Tragaldaboy tal y como se ha contado? ¿Cuál es el verdadero interés tras la organización de esta festividad masiva? ¿Hay algo que los niños saben y por eso han dejado de sonreír?.“

Tales from the Capital es un juego 3D de rol en tercera persona, con componentes de simulación de citas (*dating simulator*)⁴⁴ y narrativa conversacional no lineal; exploración e investigación (estilo *murder mystery*)⁴⁵; y acción *hack and slash*⁴⁶.

Es un juego de rol porque nos hace ponernos en la piel de numerosos personajes y nos da la oportunidad de rolear (interpretar distintos, papeles, personalidades o roles). Las mecánicas de citas y la narrativa conversacional definen todo el primer acto del juego-de la estructura hablo más adelante-donde uno de los objetivos comunes a la mayoría de personajes que controlamos es el de encontrar pareja. Asimismo, la acción está enfocada en el combate en tiempo real, estilo *hack and slash*, y es clave a la hora de afrontar las citas. Como apunte aquí decir, que las mecánicas de investigación incluyen a todos los personajes

A continuación, haré una breve introducción a conceptos estructurales del universo, describiré por encima una cronología histórica para enmarcar los hechos del proyecto y explicaré la estructura en 3 actos en que se divide la historia para darle contexto al primero de ellos, en el que se centra este trabajo.

4.2.2 *Conceptos generales*

El juego se ambienta en un mundo con tiempo planetario, es decir ciclos de día y noche con un sol y una luna. En este universo existen distintas dimensiones paralelas desarrollándose al mismo tiempo, cada una vibrando en una frecuencia distinta al resto. Aunque el tiempo dentro de cada dimensión se suceda linealmente, la cantidad infinita de dimensiones que existen simultáneamente hace que todas las edades o épocas coexistan a la par.

Habitan en este universo 2 tipos de dioses: los de arriba, contenidos o representados en el sol; y los de abajo, en la luna. Ambos representan dos polos (positivo y negativo), dos extremos del espectro lumínico, la luz y la ausencia de ella, entre los cuales se sitúa toda la creación. Son entidades neutrales y supraterráneas, y se encargan de que la armonía vibratoria de toda la creación exista en equilibrio.

Para entender la propuesta del juego, situada en la “actualidad” de este mundo fantástico, es necesario conocer una serie de eventos históricos anteriores.

La humanidad que puebla el mundo de *Tales from the Capital* se erige sobre una costra perforada formada por altos edificios derruidos, fundidos o empastados entre ellos, procedentes de una civilización ancestral. El suelo está hueco y contiene profundas galerías verticales, ya que las poblaciones de ahora se han

⁴⁴ Es un género usualmente japonés de simulación donde el jugador adopta el papel de un personaje ficticio, y completa ciertos objetivos. El más común es salir con una pareja y alcanzar un nivel alto de relación con ella en un tiempo limitado.

⁴⁵ Originalmente vinculado a la novela policiaca o detectivesca, es un género que suele girar en torno a la investigación de un crimen o misterio.

⁴⁶ Del inglés *cortar y rajar*. Género de videojuegos enfocado principalmente en mecánicas de combate en tiempo real con armas de cuerpo a cuerpo.

construido sobre lo que antes fueron tejados, solanas y terrazas de prósperas ciudades.

Esta sociedad antigua sucumbe 1500 años atrás en un cataclismo conocido como “los días luminosos”, causado por un grupo de eruditos iluminados que aprenden a controlar las dimensiones, alteraran el ciclo día/noche y provocan que los dioses de arriba se encuentren con los de abajo. Esto resulta en que el sol se enamora de la luna y se niega a abandonar el cielo.

Tras unos días de superposición de dimensiones y soles, se produce una sobrecarga de energía que muta a la mayoría de la población en monstruos.

Los pocos que sobreviven, pertenecientes a esta minoría ilustrada, hacen un pacto con el traslape de soles y les permiten quedarse en la tierra, donde pueden contemplar a la luna por las noches, a cambio de que con su energía contengan toda la corrupción que ha generado el desastre.

Así surgen el jardín luminoso y la criatura guardiana, la encarnación terrestre de los soles. Este jardín se extiende como un manto gigantesco por debajo de la costra superficial terrestre, aislándola del subsuelo, donde quedan atrapados todos los monstruos. Con su brillo y luz previene que éstos puedan subir a la superficie y cumpliendo así el pacto, tanto las plantas del jardín como la criatura, rinden culto a la luna por las noches, unas brillando y la otra cantándole melodías.

Tras esto, en torno a la entrada del jardín se funda La Capital, primera gran ciudad del Reino. Establecida en esta urbe, la élite erudita crea la primera traducción, con lo que le dan nombre a las cosas, y traducen lo que ha pasado en lo que es, recolocando las dimensiones y ocultando el pecado cometido. De esta forma, la nueva civilización nace sobre una cosmogonía ficticia que esconde mentira, vergüenza y culpa, cuyas palabras y conceptos no vibran de forma armónica con lo que es. Los monstruos se consideran como amenazas y toda la cultura popular se articula en torno a un conflicto contra estos seres, una guerra ficticia entre la superficie y el subsuelo.

A pesar de su aspecto intimidante, los monstruos son inofensivos. Viven atrapados bajo tierra y en tremendo dolor, porque tienen consciencia y raciocinio para recordar lo que eran y lo que pasó.

Sin embargo, los Traductores -la secta actual que desciende de los primeros eruditos y controla el Reino desde la sombra- emplean distintas estrategias de ingeniería social para situar a esta especie como el foco de los problemas de la sociedad. Esto es así, porque necesitan justificar la violencia contra ellos ya que, en un punto de la evolución natural de la nueva civilización, se descubre que los monstruos son una materia prima de gran valor.

La revolución industrial nace con el empleo de monstruos como fuente de energía. Tras un proceso de destilado los transforman en un combustible llamado “fluido de monstruo”, que reacciona a la luz del jardín luminoso o al calor, agitándose y creando gran cantidad de energía cinética. De esta manera surge la tecnología hidráulica, y a lo medieval se le suma lo industrial.

Tras este descubrimiento, la narrativa de los monstruos=demonios y el subsuelo=infierno se asienta gracias al desarrollo de las cruzadas subterráneas, donde selectos caballeros y guerreros se adentran bajo tierra para “proteger al reino”.

Se desarrolla una campaña informativa que *traduce* la caza y exterminio sistemático de monstruos en una importante y necesaria labor, en aras de la seguridad y progreso de la sociedad. Aquí surge la figura de Tragaldaboy, protagonista de esta historia y el primero de los *caballeros idol*⁴⁷.

Estos personajes son guerreros jóvenes que abanderan las cruzadas hipogeas y además son muy famosos porque son atractivos. Se erigen claves a la hora de impactar en la cultura y opinión pública. Se escriben poemas y canciones sobre sus hazañas y se comienzan a organizar espectáculos donde el susodicho desfila y entabla conversación con el pueblo llano.

Tragaldaboy, adolescente guapo y talentoso, es utilizado como la primera cabeza de turco en esta maniobra publicitaria. Tiene tanto éxito que es nombrado protector del Reino, y personalidad más apreciada de la Capital. Esto supone una revolución en el folklore popular y pronto otros quieren competir por el podio de la fama. Se celebran torneos, justas, duelos de combate y hasta se construye un coliseo. Combatir ya no es solo necesario, ahora también es *cool*.

En este contexto suceden los acontecimientos que trata *Tales from the Capital*, orbitando los 3 actos en torno a la repentina e inesperada muerte de Tragaldaboy.

4.2.3 Estructura

Basada en el modelo narrativo propuesto por el guionista Syd Field-que a su vez se inspira en la estructura Aristotélica de 3 actos (principio, medio, fin)-presenta un primer acto de planteamiento; un segundo acto de confrontación y un tercer acto de resolución.

Los actos sin embargo no están ordenados cronológicamente. Se empieza por en medio (acto 01=actualidad), después se juegan hechos que sucedieron antes (acto 02=precuela) y por último, se acaba con lo que viene inmediatamente después de la actualidad (acto 03=secuela).

- Primer acto: El Festival.

-Este trabajo se centra exclusivamente en este acto, cuya descripción se encuentra en el apartado de argumento (página 20).

-Sirve de introducción al universo del juego y, de forma indirecta (no jugable), a la figura de Tragaldaboy.

-Organizado en ciclos temporales que tienen la duración en tiempo del juego de la longitud del Festival y una estructura interna dividida en días y eventos. En tiempo real la idea es que cada ciclo dure una sesión de juego de 2-3h.

⁴⁷ Del inglés ídolo. Término vinculado a la cultura surcoreana, usado para describir a celebridades musicales que firman bajo una agencia de entretenimiento, y que suelen desempeñar varias funciones como las de actor o modelo

-Cada ciclo (capítulo) controlamos a un personaje distinto, con un *background*⁴⁸ y habilidades diferentes, lo que abre misiones y posibilidades nuevas cada vez.
 -En cada capítulo podemos ver la repetición jugable de lo que habíamos jugado en el capítulo que precedía, con el personaje anterior. Si interactuamos con él de una manera nueva (no vista en nuestro anterior ciclo) esta repetición cesa.
 -El final para todos los ciclos es el mismo: cuando se celebra el torneo de combate como cierre del festival, los monstruos irrumpen en la Capital y todo salta por los aires.

Objetivos:

En cada ciclo se nos presentan 3 objetivos:

1. Encontrar pareja para participar en el torneo.
2. Objetivos inherentes al *background* del personaje que controlemos.
3. Hacer avanzar la investigación y ganar el conocimiento necesario para evitar el trágico final que se repite a cada ciclo temporal.

- Segundo acto: Los niños.

Situado 35 años antes del Festival, en los inicios de la revolución industrial y el punto álgido de la carrera de Tragaldaboy.

-Primera parte:

En este acto la narración alterna capítulos entre un grupo de niños que se han conocido en una escuela de verano en La Capital y el propio Tragaldaboy.

Hacia la mitad sus arcos narrativos se cruzan: los niños ayudan a escapar al caballero de las garras de los Traductores y éste les ayuda a ellos a entrar en el Jardín Luminoso.

-Segunda parte:

Abarca toda la epopeya hipogea del equipo formado por Tragaldaboy y los niños: su encuentro con la criatura guardiana, su descenso por las laberínticas y ancestrales galerías plagadas de monstruos, distintos enfrentamientos, revelaciones, etc. Culmina con el descubrimiento de los Dioses de abajo.

- Tercer acto: La traducción.

Retoma los hechos inmediatamente después del último ciclo temporal del primer acto. Controlamos a los adultos que antes eran los niños y a Tragaldaboy de viejo. Con los conocimientos adquiridos en los dos primeros actos, el jugador puede utilizar la verdad secreta de La Traducción, que se descifra en forma de mecánica especial de juego, para decidir el destino de la Capital, de Tragaldaboy, de los niños y del Reino entero.

El tiempo está ahora en nuestras manos. ¿Es posible viajar al origen de esta civilización para revertir el pecado original?

4.3 DISEÑO DE PERSONAJES

A continuación, definiré de manera esquemática y directa las fichas de descripción de algunos personajes importantes exclusivos del primer acto.

⁴⁸ Conjunto de conocimientos y experiencias que constituyen el bagaje de una persona.

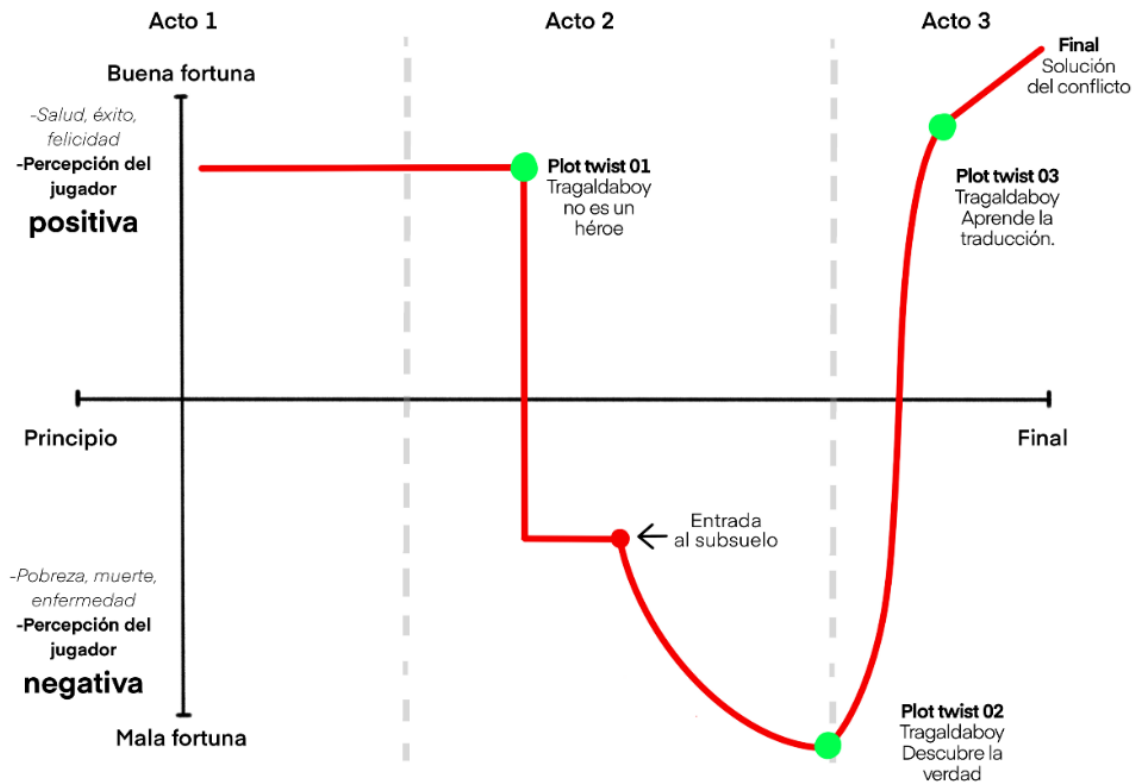


Fig. 29 Diagrama del arco narrativo de Tragaldaboy. Fuente: elaboración propia



Fig. 30 Iteraciones y bocetos Achar. Elaboración propia.

HERMANAS CABALLERAS
ACHAR
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer, 30 años, humana, oriental, caballera. • Rol actoral: secundario. • Personalidad: tranquila. Seria pero tierna. Resolutiva. Habla sentenciando, sentando cátedra. • Contexto: humilde, sus padres murieron siendo adolescente y sacar adelante la familia y cuidar a sus hermanas la ha endurecido. • DAFO <ul style="list-style-type: none"> ○ Miedos: perder a Chaadar para siempre o que le pase algo a Naan. ○ Pasiones: leer, la naturaleza, tomar el sol, bañarse en el río. ○ Virtudes: independiente, valiente, atlética, paciente, responsable, ágil y muy buena jinete. ○ Defectos: problemas para mostrarse vulnerable, emociones reprimidas. Se siente sola. • Descripción visual: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1'63 m, 56kg, pelo liso castaño, mesomorfa, fibrosa y delgada. ○ Armadura de caballera roja y atuendo de jinete deportivo. ○ Escudo, espada, fusta de jinete y una galliloma de montura. • Voz: mezzosoprano, voz dulce pero áspera, siempre afónica. • Antecedentes: viaja desde una comarca oriental lejana que ha sido devastada por una guerra civil. • Apuntes narrativos <ul style="list-style-type: none"> ○ Hermana mayor de Chaadar y Naan. ○ Desea encontrar a Chaadar y a alguien que cuide de ella (pareja). ○ Monstruófoba, a favor de las cruzadas subterráneas. ○ Cocina muy bien y teje su propia ropa.



Fig. 31 Iteraciones y bocetos Chaadar. Elaboración propia.



Fig. 32 Iteraciones y bocetos Naan. Elaboración propia.

CHAADAR

- Mujer, 24 años, humana, oriental, caballera.
- **Rol actoral:** secundario.
- **Personalidad:** desconocida, es la portadora de la legendaria armadura maldita de Ālai.
 - Habla monótona y plana, como robótica.
- **Contexto:** humilde, hermana mediana de la familia de Achar.
- **DAFO**
 - Fortalezas: increíbles atributos físicos, agilidad, flexibilidad, resistencia, casi invulnerabilidad.
 - Debilidades: el fuego y el canto de la criatura Guardián.
- **Descripción visual**
 - 1'68 m, 68 kg, pelo castaño oscuro rizado, mesomorfa y atlética.
 - Armadura de Ālai, gama de verdes: presenta el modo defensa, como una túnica que la envuelve. El modo recogido, como una cola de pavo real. El modo ataque, desplegada cual flor abierta.
 - Sus armas son los tentáculos y lianas de la planta.
- **Voz:** contralto dramática, pesada, registro *vocal fry*⁴⁹
- **Antecedentes:** a los 14 años desapareció durante 1 mes y luego regresó con la plantarmadura. Tras un tiempo huyó de casa.
 - Mercenarios y cazarrecompensas que buscan la armadura le siguen la pista. Se conoce que ha viajado a La Capital para el festival.
- **Apuntes narrativos**
 - La armadura simbiote la utiliza de huésped y controla su voluntad.
 - Carnívora. Su comida favorita son los insectos.

NAAN

- Mujer, 20 años, humana, oriental, caballera.
- **Rol actoral:** secundario. Deuteragonista en el acto 03.
- **Personalidad:** extrovertida, rebelde, payasa y pícara.
 - Habla sarcástica y graciosa.
- **Contexto:** humilde, como sus hermanas.
- **DAFO**
 - Miedos: a vivir una vida aburrida. A estancarse.
 - Pasiones: los animales, las adivinanzas y los chistes, los deportes y los juegos de mesa.
 - Virtudes: carismática, enérgica, divertida, valiente.
 - Defectos: irresponsable, olvidadiza, inconstante, egoísta.
- **Descripción visual:** 1'60m, 58 kg, pelo corto castaño oscuro de puntas abiertas, cejas tupidas, mesomorfa, delgada, de muslos grandes.
 - Atuendo en gama de azules, con media capa y botas altas.
 - Fusil de francotirador convertible en escopeta de mano.
- **Voz:** soprano, voz media, timbre lírico.
- **Antecedentes:** viaja desde la comarca oriental con Achar, en busca de su hermana Chaadar, y ¡de aventuras!
- **Apuntes narrativos**
 - Coletillas del personaje ("Equilicué!"/"Tú flipas!")
 - Habitualmente promiscua, de relaciones pasajeras, en el acto 03 romance con Tragaldaboy.

⁴⁹ El *vocal fry* es el registro más bajo. Se crea por el cierre de los pliegues vocales, con el tejido muscular relajado. Eso hace que el aire burbujee cuando los atraviesa a muy baja frecuencia, produciendo un sonido parecido a una bisagra oxidada que chirría.



Fig. 34 Bocetos e iteraciones monstruos babosa. Elaboración propia.

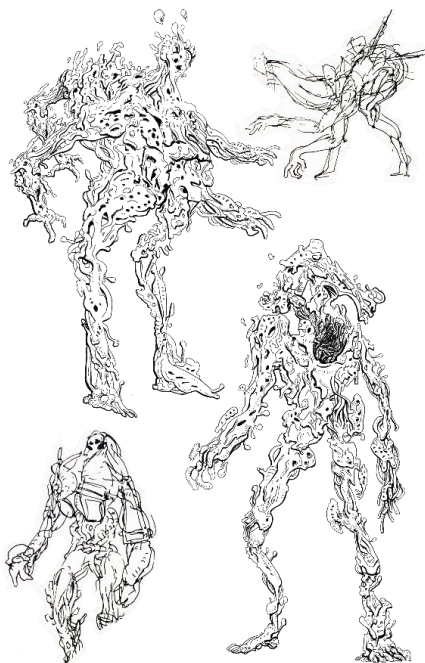



Fig. 33 Bocetos e iteraciones monstruos Coral. Elaboración propia.

MONSTRUOS	
BABOSA	
	<ul style="list-style-type: none"> • Hermafroditas, de 1500 a 1 o 2 años de vida, hipogeos, monstruos. • Rol actoral: NPCs (personajes no jugables). • Personalidad: asustadizos en solitario, atrevidos en manada. <ul style="list-style-type: none"> ○ Nivel cognitivo reducido, tienen consciencia de su propio ser y los más viejos recuerdan el pasado, pero actúan por instinto. • DAFO (Fortalezas y debilidades). <ul style="list-style-type: none"> ○ Fortalezas: maleables, flexibles, se desplazan muy rápido y se adaptan a casi cualquier superficie, pudiendo pegarse a paredes y techos. ○ Debilidades: fuego y luz del jardín luminoso. En solitario son inofensivos. • Descripción visual: <ul style="list-style-type: none"> ○ de 0'5 a 2 m de longitud, no más de 1m de altura, 10-20 kg masa viscosa, amorfa y cambiante que se desplaza arrastrándose por el suelo. ○ Color negro gelatinoso con veteado iridiscente, como el petróleo o alquitrán. • Voz: se comunican con sonidos graves parecidos al gorgoteo de un fluido que hierve. Cuando se exponen al fuego o la luz del jardín sus gritos son agudos y recuerdan al silbido de un gas saliendo a presión por un pequeño orificio, como una tetera u olla exprés en ebullición. • Antecedentes: los más viejos surgen raíz del cataclismo primigenio, el resto nacen de su apareamiento natural. Habitan en el subsuelo. • Apuntes narrativos <ul style="list-style-type: none"> ○ Los más fáciles de apresar, cazados para combustible por la industria hidráulica capitolina y por diversas tribus, como parte de rituales o seres de coleccionismo exótico. ○ Se sienten muy atraídos por recipientes sólidos de cualquier tipo, donde se refugian o encierran para cristalizar/evolucionar, en los monstruos coral.
CORAL	
	<ul style="list-style-type: none"> • Hermafroditas, de 800 a 1 o 2 años de vida, monstruos hipogeos. • Rol actoral: NPCs • Personalidad: hieráticos y defensivos. • DAFO (Fortalezas y debilidades) <ul style="list-style-type: none"> ○ Fortalezas: dureza extrema, como si las rocas pudieran moverse. ○ Debilidades: se desplazan muy lento. La luz del jardín luminoso los derrite y vuelven a su estado baboso y amorfo anterior. • Descripción visual: 3-4 m de altura, 100-200 kg, Aspecto de coral iridiscente. Son como rocas volcánicas cristalizadas en formas orgánicas. • Voz: se comunican con chasquidos y crujidos de diversas latencias que a veces recuerdan a los graznidos de pájaros exóticos • Antecedentes: idénticos a los monstruos babosa. Algunos proceden de la evolución natural de estos primeros. • Apuntes narrativos <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuando consiguen separar el compuesto iridiscente del plasma negro evolucionan a los monstruos titán. ○ Los más grandes a veces sirven de refugio/coraza para monstruos Babosa.

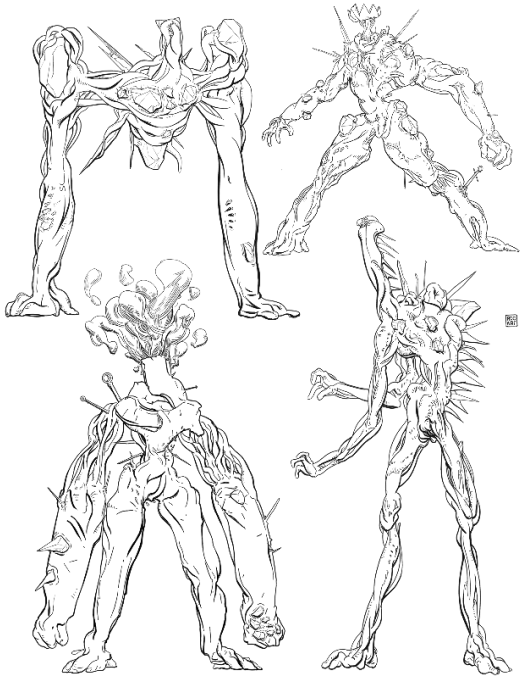


Fig. 35 Bocetos e iteraciones monstruos titán. Elaboración propia.

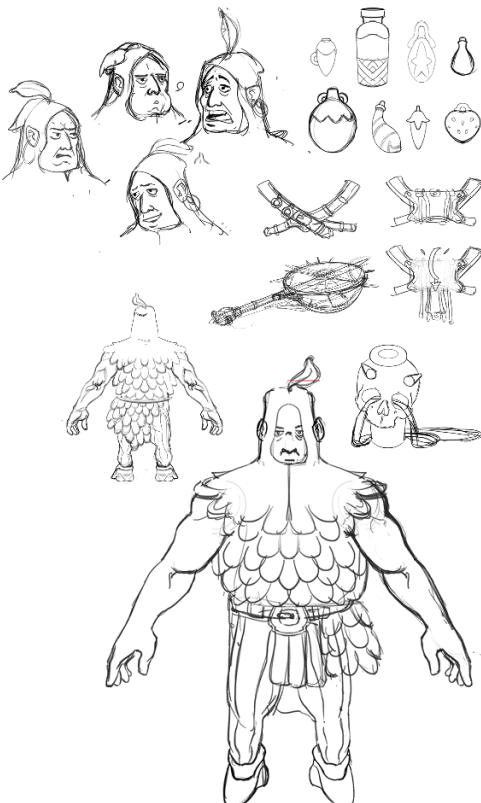


Fig. 36 Bocetos e iteraciones Colector de monstruos. Elaboración propia.

TITÁN

- Hermafroditas, de 300 a 1 o 2 años de vida, monstruos hipogeos.
- **Rol actoral** NPCs
- **Personalidad:** agresiva, violenta, protectora,
- **DAFO** (Fortalezas y debilidades)
 - Fortalezas: ágiles, rápidos, tremenda fuerza, capacidad de reorganización estructural de las fibras musculares para adaptarse a terrenos, situaciones o mayor demanda de fuerza.
 - Debilidades: los cristales son su punto débil, sus cerebros neurálgicos. La luz del jardín luminoso los paraliza y abrasa.
- **Descripción visual:** de 4 a 12 m de altura según el espécimen, 800/1000-4000 kg,. Amasijo de fibras musculares negras que se organizan en torno a cristales iridiscentes, desarrollando extremidades, y en su mayoría, configuraciones antropomorfas.
- **Voz:** se comunican con gruñidos guturales con registro *vocal fry*.
- **Antecedentes:** habitan en el subsuelo. Proceden de la evolución de los monstruos coral, en especial de los individuos de mayor tamaño que a su vez albergaban a monstruos babosa.
- **Apuntes narrativos**
 - Son capaces de emitir ultrasonidos haciendo vibrar sus cristales y de atraer a monstruos babosa, con quien se fusionan, a modo de mente colmena, aumentando su tamaño, corpulencia y fuerza.
 - Surgen como respuesta defensiva natural de las colonias de monstruos a la caza sistemática e indiscriminada de los supraterranos.

MONSTRUOS VASIJA

COLECTOR DE MONSTRUOS

- Tau', pero se le conoce como "el colector", hombre, 50 años, humano, de la selva meridional, ceramista, artesano, cazador.
- **Rol actoral:** secundario.
- **Personalidad:** reservado, tranquilo, amable, trabajador.
 - Habla de manera pausada y comedida.
- **Contexto:** miembro de la etnia selvática de los Tu'kei, donde los monstruos se consideran sagrados. No posee muchas riquezas.
- **DAFO** (Fortalezas y debilidades)
 - Miedos: perder a sus monstruos-vasija, que mueran o le abandonen.
 - Pasiones: leer, cerámica, talla, pintura y cocina.
 - Virtudes: altruista, compasivo, generoso, cariñoso, perfeccionista.
 - Defectos: ingenuo, le cuesta expresarse, no sabe poner límites, traumatado por haber perdido a su familia. Herida de abandono.
- **Descripción visual:** 2'05 m, 170 kg, piel azul, calvo, endomorfo corpulento y musculoso. Brazos largos y piernas cortas.
 - Peto laminado de cuero con capucha tradicional de su tribu, pantalones circenses de tela y calzado cerámico.
 - Tarros, frascos, una botella calabaza. Y unas correas para portarlos.
 - Recipiente con forma de cráneo para transportar el fluido de monstruo.
- **Voz:** grave y aterciopelada, barítono, timbre dramático, voz de pecho.
- **Antecedentes:** viene de la selva meridional. Perdió a su familia en una masacre a su aldea.
- **Apuntes narrativos**
 - Rescata a monstruos babosa que han sido cazados y los guarda en vasijas, botes y cántaros que el modela y hornea.
 - Se refugia en la crianza y amaestramiento de los monstruos vasija,

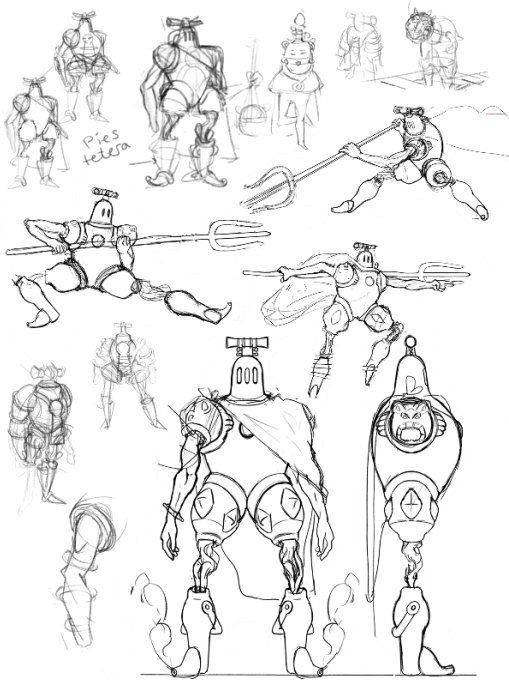


Fig. 37 Bocetos e iteraciones caballero ánfora. Elaboración propia.

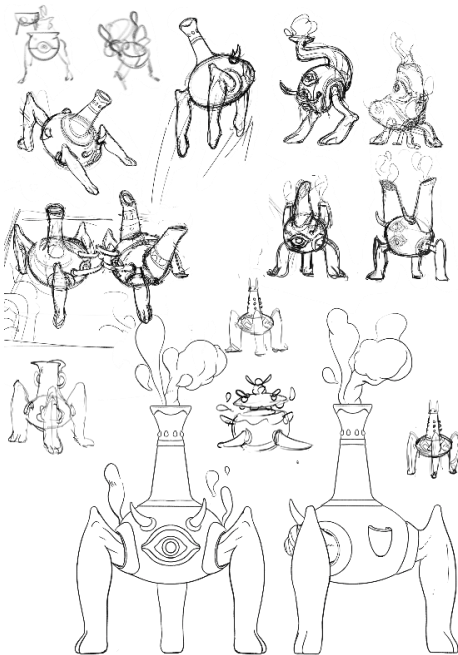


Fig. 38 Bocetos e iteraciones vasijaraña. Elaboración propia.

- a los que considera su nueva familia.
- Activista a favor de los derechos de los monstruos.
- Creador del caballero ánfora y la vasijaraña.

CABALLERO ÁNFORA

- Sin sexo o género, 8 años, monstruo vasija, caballero samurai.
- **Rol actoral:** secundario.
- **Personalidad:** fiel, leal, resolutivo, curioso, bondadoso.
- **Contexto:** No posee riquezas o estatus, es una creación del colector, de quien ha aprendido artes marciales y con quien ha vivido siempre.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades)**
 - Fortalezas: ágil, adiestramiento militar, la cerámica de su cuerpo es extremadamente resistente a impactos o golpes y al calor.
 - Debilidades: obstrucción de los orificios de ventilación, las gemas de su cadera, que contienen el fluido iridiscente desde donde emana su fuerza, son frágiles y están expuestas.
- **Descripción visual:** 2'15 m, 90 kg, morfología antropomorfa con el pecho formado por un ánfora y las piernas por teteras invertidas.
 - Capa roja y un tridente de una aleación de metal personalizada.
- **Voz:** se comunica con sonidos enlatados de distintas profundidades de eco, con los que consigue articular palabras al estilo indio.
- **Antecedentes:** proviene de la selva meridional, del taller del Colector
- **Apuntes narrativos**
 - Puede mover su cabeza 360º en el eje horizontal, pero ninguno en el vertical.
 - Es capaz de redistribuir energía a sus miembros cuando necesita llevar a cabo movimientos que implican mucha fuerza o potencia.
 - Siempre va acompañador de su fiel amigo la Vasijaraña.

VASIJARAÑA

- Sin sexo o género, 8 años, monstruo vasija, acompañante.
- **Rol actoral:** secundario.
- **Personalidad:** Saltarín, juguetón, servicial
- **Contexto:** creación de Tau', no posee bienes, acompaña al caballero ánfora como su "perro escudero".
- **DAFO (Fortalezas y debilidades)**
 - Fortalezas: su interior se encuentra a una temperatura elevadísima, capaz de fundir el metal, que puede canalizar en forma de gas dirigido por su chimenea central, como ataque.
 - Debilidades: que le obstruyan todas las salidas de ventilación
- **Descripción visual:** 1'50m, 40kg,. Cuerpo basado en un cefalotórax en forma de vasija redonda, con una chimenea vertical y 3 patas.
 - El cuerpo posee un ojo central de cerámica y vidrio decorativo.
- **Voz:** Emite distintos tipos de sonido modulando la presión a la que expulsa el vapor de su cuerpo por la chimenea y orificios laterales.
 - Se comunica con los de su especie a través del contacto con unos cuernos frontales que posee, sobre su ojo
- **Antecedentes:** proviene de la selva meridional, del taller del Colector.
- **Apuntes narrativos**
 - Amigo y fiel acompañante del caballero ánfora
 - Puede transmitir sentimientos a humanos tocándolos con sus cuernos



Fig. 39 Bocetos e iteraciones traductor diácono. Elaboración propia.



Fig. 40 Bocetos e iteraciones traductor jefe de la guardia. Elaboración propia.

TRADUCTORES

DIÁCONO

- Drafous, hombre, 1540 años, humano, capitolino, diácono real.
- **Rol actoral:** antagonista.
- **Personalidad:** frío, calculador, hablador.
- **Contexto:** burgués, de clase alta, rico, ocupa un puesto elevado como consejero personal del rey en La Capital.
 - Deseos: perpetuarse en el poder, exterminio de toda la raza de monstruos, encontrar sustituto a la criatura guardiana.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades)**
 - Miedos: que se descubra la verdad acerca del subsuelo.
 - Pasiones: la oratoria, debates, dar discursos. las saunas termales, los masajes. Hace acro-yoga.
 - Virtudes: elocuencia, gran conversador, entregado, perseverante.
 - Defectos: sádico, maquiavélico, deshonesto, egoísta, corrupto.
- **Descripción visual:** 1'87m, 70 kg, negro, pelo corto negro, hectomorfo
 - Túnicas de tela fina, inspiración oriental, aspecto religioso.
 - Joyas doradas. Paleta de colores dominante violeta y púrpura.
- **Voz:** bajo, voz grave y gutural, timbre dramático.
 - Enfatiza y alarga exageradamente las "eses" al hablar.
 - Referencia: Adam Driver.
- **Antecedentes:** original de los eruditos ancestrales que causaron el desastre.
- **Apuntes narrativos**
 - Vive en la Fortaleza de bronce. Principal responsable tras el éxito de Tragaldaboy.
 - Maneja la traducción junto con otros miembros de su culto.

JEFE DE LA GUARDIA

- Giuseppe, hombre, 45 años, humano, capitolino, Teniente de la guardia real.
- **Rol actoral:** secundario antagonista.
- **Personalidad:** afeminado, impulsivo, vehemente.
- **Contexto:** clase alta, burgués acomodado.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades)**
 - Miedos: a su mujer, al diácono, al despido.
 - Pasiones: su trabajo, el vino, apostar en juegos de azar.
 - Fortalezas: buena puntería, determinado, perseverante, apasionado. Destreza en combate cuerpo a cuerpo.
 - Defectos: es un desastre, todo le sale mal. Orgullosa, peleón, ignorante, torpe.
- **Descripción visual:** 1'70m, 70 kg, pelo corto negro, mesomorfo Fibroso.
 - 4 atuendos: antidisturbios, guardia de infantería, gabardina de detective y traje de guardia real.
 - Porra, fusil de asalto y un centro de la casa real.
- **Voz:** tenor, voz muy nasal y chillona. Acento italiano
- **Antecedentes:** nace y crece en familia burguesa, hijo único.
- **Apuntes narrativos**
 - Coletillas del personaje ("Cazzo!" / "Mamma mia!")

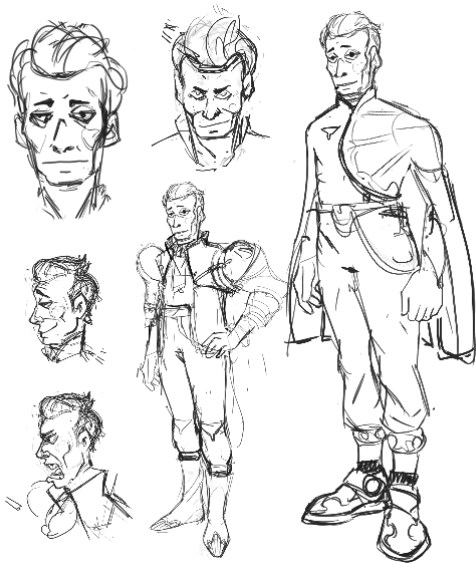


Fig. 41 Bocetos e iteraciones traductor aristócrata afiliado. Elaboración propia.

ARISTÓCRATA AFILIADO

- Igor Morris, hombre, 67 años, humano, capitolino, banquero.
- **Rol actoral:** NPC.
- **Personalidad:** Altanero, distante, perverso, corrupto.
- **Contexto:** clase alta burguesa, rico.
- **DAFO** (Fortalezas y debilidades)
 - Miedos: a perder lo que tiene.
 - Pasiones: el sexo, la comida, ritos esotéricos.
 - Fortalezas: persuasivo, demagogo, populista.
 - Debilidades: corrupto, orgulloso, egoísta, ávaro.
- **Descripción visual:** 1'75m, 77kg, pelo blanco fino, mesomorfo delgado.
 - Ropajes opulentos y coloridos, circenses y horteras.
- **Voz:** tenor. Voz aguda y quebrada.
- **Antecedentes:** irrelevantes.
- **Apuntes narrativos**
 - Suministra dinero de las arcas reales a los proyectos de la secta de los traductores.

4.4 DISEÑO DE ENTORNOS

LA CAPITAL

•Preproducción:

- Bocetos y diseños de las distintas tipologías de casas.
- Modelado en 3D de las principales formas básicas que se van a utilizar para realizar las vistas de la ciudad.

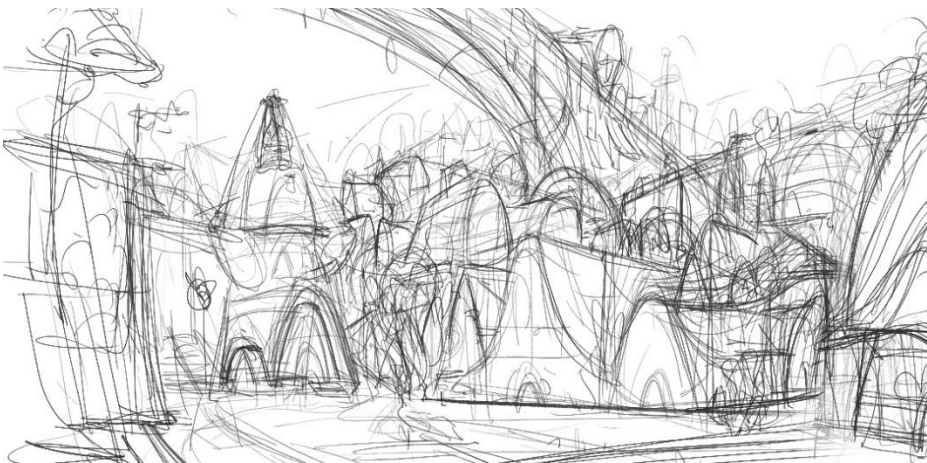
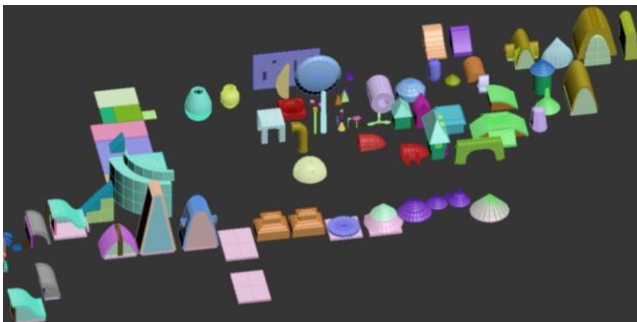


Fig. 42 Base de 3D para la elaboración del concepto del entorno la capital. Fuente: elaboración propia.

Fig. 43 Base de 3D para la elaboración del concepto del entorno la capital. Fuente: elaboración propia

Fig. 44 Boceto para ilustración del entorno La Capital. Elaboración propia.

JARDÍN LUMINOSO

• **Preproducción:** diseño de props modulares:

- Vegetación.
- Baldosas y muros.
- Tótems ancestrales remanentes de la civilización antigua.
- Pilares de piedra.

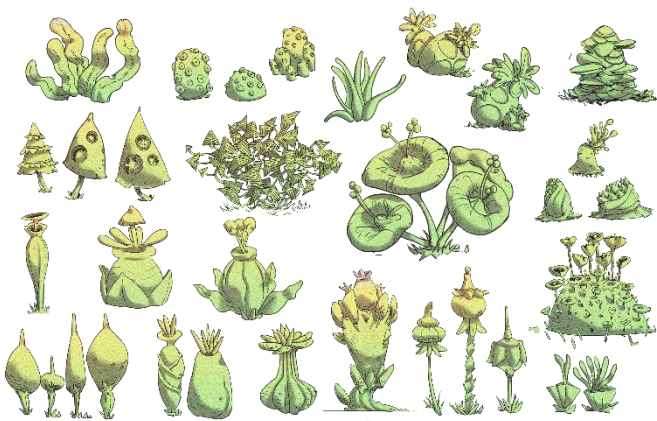


Fig. 45 Concept art para diseños de vegetación. Elaboración propia.

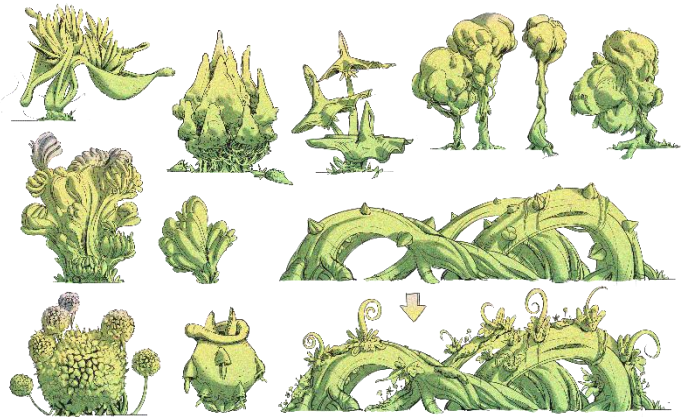


Fig. 46 Fig. 30 Concept art para diseños de vegetación. Elaboración propia.

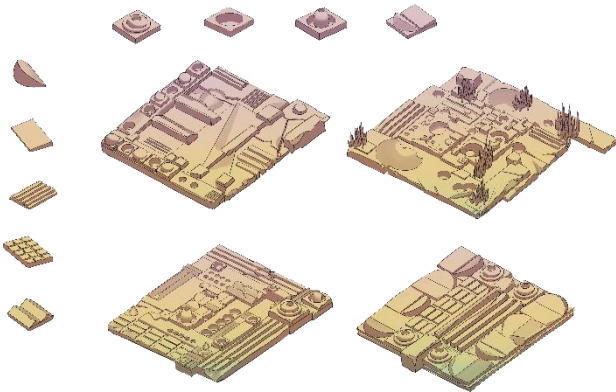


Fig. 47 Concept art para diseño modular de baldosas. Elaboración propia.

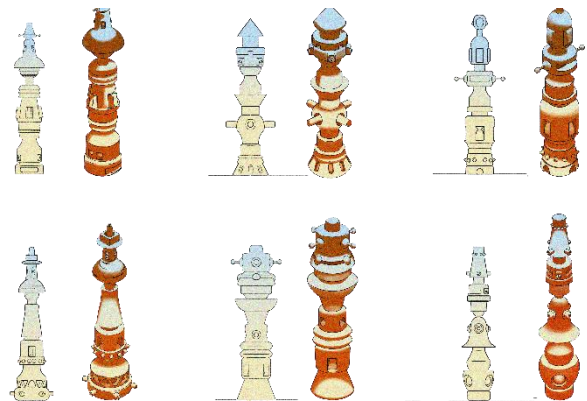


Fig. 48 Concept art para tótems modulares. Elaboración propia.

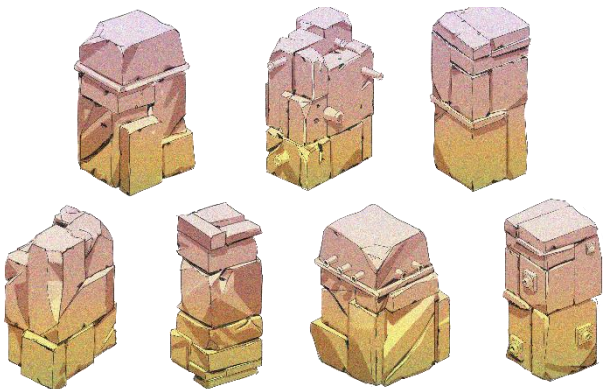


Fig. 49 Concept art para diseños modulares de pilares. Elaboración propia.

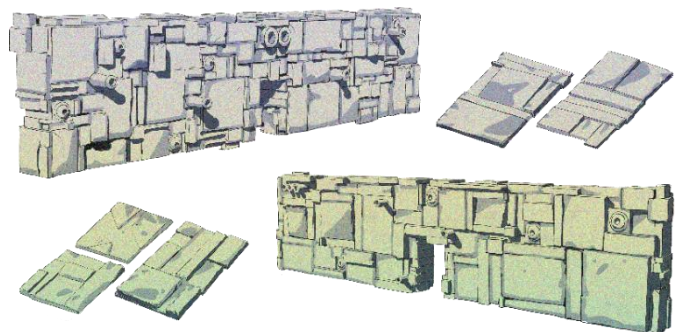


Fig. 50 Concept art de diseños modulares para muros y baldosas. Elaboración propia.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este apartado recojo el proceso de realización de cada uno de los personajes presentados anteriormente, de sus correspondientes props y de los dos entornos. En el proceso me centro en el *shape design* (diseño de formas), el color, y en caso de que lo haya, detalles sobre su *render*⁵⁰.



5.1 DESARROLLO GRÁFICO DE PERSONAJES Y PROPS

5.1.1 Tragaldaboy.



Fig. 51 Poses y render de Tragaldaboy.

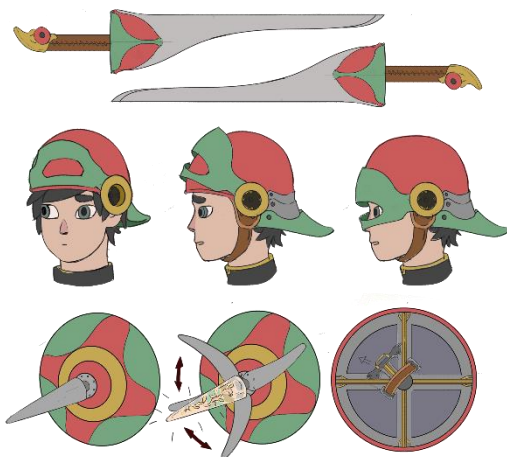


Fig. 52 Diseño de props Tragaldaboy. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Adolescente, estética <i>cartoon</i> a medio camino entre el manga y lo europeo. Diseño de armadura: Refleja su conflicto interno. Relacionada con la cocina (su pasión). Deportiva y funcional. Y <i>Fashion/trendy</i> . Es decir, a la moda, ya que es un <i>caballero idol</i> .	
SHAPE DESIGN	COLOR
Comunión entre lo culinario y la moda. Culinario: -La forma principal emula un plato hondo o fuente de cocina invertido. Se repite en el peto (pecho), hombreras, quijotes (muslos) y grebas (piernas). Moda/Deportivo: -Pantalones de tiro alto. -Tobillos al aire. -Calzado deportivo de suela plana que emula la estética Nike AirMax, en lugar de los escarpes habituales de los caballeros.	Intención puramente narrativa. Busco representar el conflicto interno del personaje mediante el choque de complementarios tan marcados como el rojo y el verde. No es "armónico" o "estético" pero encaja en el concepto.
PROPS	
- Espada inspirada en un cuchillo jamonero. - Escudo utilizable para el combate y para la cocina: - <u>Combate</u> : la aguja externa se acciona con una palanca interna, desplegando su funda metálica y mostrando su interior de vidrio, donde se puede guardar una rama del jardín luminoso, para paralizar a los monstruos - <u>Cocina</u> : sirve de bandeja si se voltea. La aguja externa de desenrosca del escudo y se puede utilizar como jarra para bebida. - Capa : se voltea y sirve de delantal. Tiene bolsillos en su cara interna para guardar especias. - Casco : emula una gorra del revés + cascos de música estilo <i>beats</i> . A la moda.	
RENDER	
Objetivo: dar aspecto de volumetría 3D y textura realista de materiales desgastados (metal de la armadura, cueros) a formas estilizadas <i>cartoon</i> . Proceso: superposición de capas en Photoshop. 1. Color base. 2. Textura 3. Oclusión ambiental. 4. Sobras arrojadas. 5. Brillos. 6. Luz en los bordes.	



⁵⁰Se conoce como render 2D a una imagen con un acabado más detallado, que intenta emular volumetría al situar una o más fuentes e luz y sombras arrojadas

5.1.2 *Hermanas caballeras.*

5.1.2.1 *Achar*



DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Equilibrio entre fuerza/determinación/resolución y ternura/flexibilidad. 2 atuendos principales: -Armadura de combate: atuendos romanos y gladiadores + toque circense. -Vestimenta de jinete: atuendo jinete + equilibristas + monos de piloto.	
SHAPE DESIGN	PROPS
<p>Armadura: formas curvas (amabilidad, flexibilidad) con aristas y bordes puntiagudos (autoridad, fiereza). Hombreras y grebas con superposición de placas al estilo romano.</p> <p>Jinete: mono (deportivo) + botas de caña alta con espuelas (jinete) + ½ capa y colores saturados (circense)</p> <p>Montura: “galliloma”, gallina+ paloma. Toque cómico y amable para equilibrar aspecto duro y rígido del personaje.</p>	<p>Mismo concepto de equilibrio entre lo punzante/afilado y las formas curvas.</p> <p>Escudo: (protección, defensa) Pequeño, manejable, estilo escudos de los gladiadores.</p> <p>Franjas curvas (amabilidad, ternura, protección familiar)</p> <p>Espada: (ataque,ofensiva) En línea con los picos puntiagudos de la armadura (resolución, dureza)</p> <p>Fusta: fusta típica de jinete.</p>
COLOR	
Paleta de cálidos (rojo dominante). Según la psicología del color de Eva Heller (2004), el rojo se identifica con lo masculino, la fuerza y la actividad	

Fig. 53 Poses y props de Achar. Elaboración propia.



5.1.2.2 *Chaadar*



DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Joven atrapada en armadura ancestral maldita que tiene vida propia y controla al huésped. Diseño: Jarrón artesano de Pinterest (silueta atuendo plegado) + planta carnívora + pavo real + texturas orgánicas (plantas, rocas porosas)	
SHAPE DESIGN	COLOR
<p>Plantarmadura, 3 tipologías: -Incógnito: recoge sus hojas y lianas a modo de cola, emulando a un pavo real. -Defensa: cubre a la huésped en forma de túnica. Formas curvas, más inofensivas -Ataque: despliega sus fibras y tentáculos como una flor abierta. Aumenta su tamaño. Agresiva y poderosa. Escala todo tipo de superficies. Chaadar tiene los ojos tapados, la visión se realiza a través de los ojos de la plantarmadura, situados simulando broches, sobre los pechos.</p>	<p>Gama de verdes. Inspirado en lo orgánico, natural, selvático. Matices iridiscentes inspirados en las colas de los pavos reales. Presencia del negro (pelo, pantalones), que según Heller, invierte el significado de cualquier color vivo a negativo. Esto equilibra la narrativa del color e insinúa el conflicto del personaje.</p>
PROPS	
Casco formado por hojas de la armadura, que emulan aspecto metálico.	

Fig. 54 Concept art Chaadar. Elaboración propia.



5.1.3
5.1.3.1 Naan



Fig. 55 Concept art Naan. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Inspirada en los atuendos de infantería colonialista británica y francesa. Con botas de caña alta, pantalones de tela color beige y armas de fuego de larga distancia.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Predominancia de formas curvas y ovaladas. Círculo, lo curvo = inocencia, juventud, energía y feminidad. La hermana pequeña y más nerviosa. -Atuendo: Grabados y dibujos de soldados coloniales + imágenes de pasarelas de moda, con medias capas y chaquetas largas. -Pelo corto y despuntado para dar un toque gamberro y descuidado. Cejas gruesas para un punto de adolescente rebelde. -Hombreira beige de marfil, a juego con los pantalones para apoyar la culata del rifle en modo francotirador y absorber el retroceso del disparo.	Gama de azules. Según Heller el azul es un color puro. Se relaciona con la simpatía, armonía y fantasía. El acento naranja salmón simboliza lo frívolo, la diversión. Al juntarse los dos complementarios, se acentúan.
PROPS	
Rifle convertible (francotirador – trabuco de corta distancia) Cuerpo de madera. Misma paleta que el uniforme del personaje. Sistema de disparo de cerrojo. La culata encaja en la hombreira de marfil. -Transformación: se tira de la palanca desplazable y el cañón y la recámara, que son retráctiles, cambian de posición y dan cabida a un cargador rectangular para los proyectiles del trabuco. Bandolera metálica: cargador ampliado donde guarda las balas del rifle.	

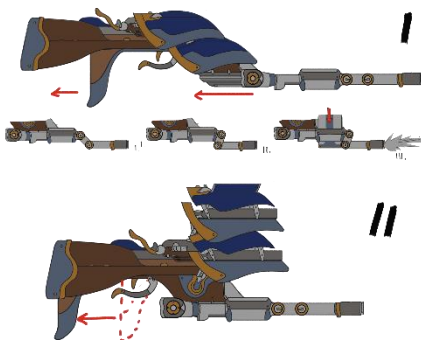


Fig. 56 Concept art rifle convertible. Elaboración propia.



5.1.4 Monstruos
5.1.4.1 Monstruos babosa



Fig. 57 Render monstruo babosa. Elaboración propia.



DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Babosa + petróleo / brea. Ser amorfo, viscoso, chorreante.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Parto de la base de formas conocidas de animales tipo arañas, salamangas o de reptiles, y las utilizo como guía para construir el cuerpo baboso de estos monstruos.	El objetivo tanto en gama cromática como en textura ha sido el de representar un fluido viscoso estilo petróleo o alquitrán. El toque iridiscente representa el compuesto del plasma que constituye la parte cognoscitiva de estos seres.
RENDER	
Proceso: 1- Capa de línea inicial 2- Relleno mate 3-Capa de photobasing ⁵¹ con texturas de gasolina iridiscente 4- Capa de sombras (multiplicar) 5- Capa de brillos (luz fuerte) 6- Luces en bordes, simulando un foco ficticio tras el personaje.	

⁵¹ Técnica que consiste en combinar el uso de fotografías reales con técnicas de Pintura Digital para conseguir acabados realistas.

5.1.4.2 *Monstruos coral*

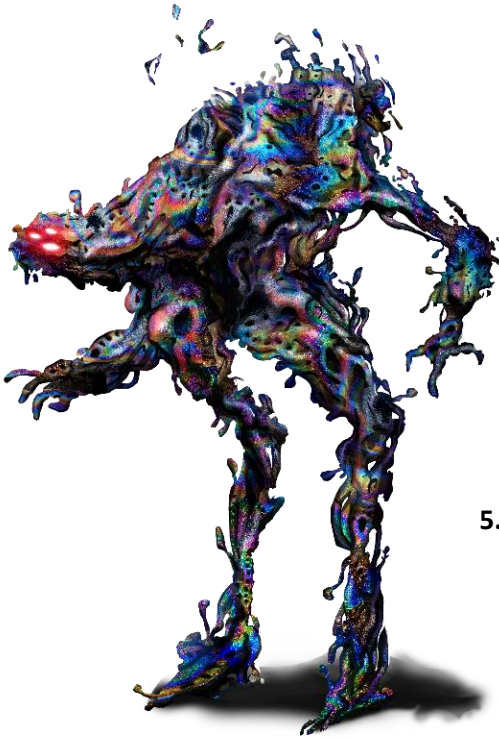


Fig. 58 Render monstruo coral. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Arrecifes de coral y esponjas marinas + petróleo + roca volcánica.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Formas aleatorias pero orgánicas. Se busca la tipología antropomorfa, con posición bípeda y extremidades que parten de un tronco.	Se acentúa el color iridiscente ya que esto representa la expansión y solidificación de este compuesto, que gana terreno frente al plasma negro.
RENDER	
Mismo proceso que en los monstruos babosa, aquí he buscado crear una textura de aspecto rugoso, coralino, áspero.	



5.1.4.3 *Monstruos titán*

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Fibras musculares + incrustaciones de cristal (del compuesto iridiscente)	
SHAPE DESIGN	COLOR
Cristales como puntos neurálgicos o cerebros que estructuran el cuerpo, formado enteramente de músculos. Tienen a tipologías antropomorfas. Incluyen en su cuerpo restos arquitectónicos (fruto de su evolución) o armas clavadas (fruto de contiendas contra los supraterranos)	-Negro predominante, en las fibras musculares. Psicología de lo negativo, lo antagonista, lo malo. -Color iridiscente: punto distinto, exótico u original. Matiza al negro y plantea la cuestión de que estos seres no son tan malos. Emana de los cristales, identificándolos como puntos débiles.
RENDER	
Mismo proceso que los anteriores.	

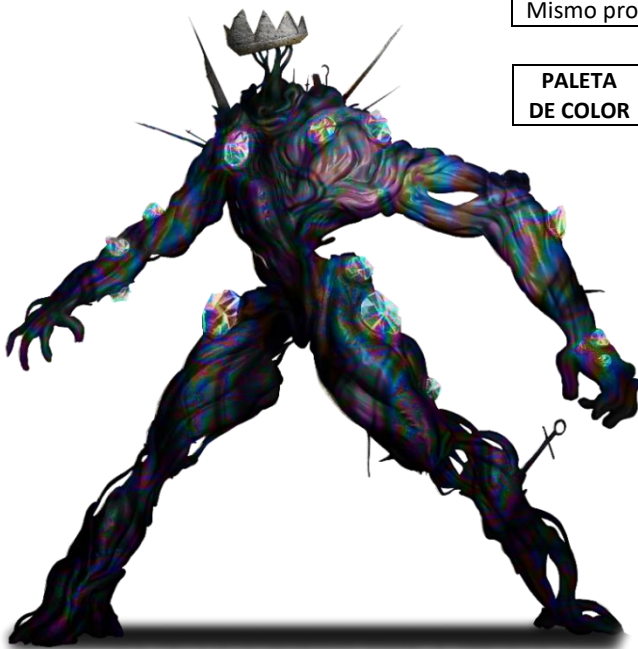
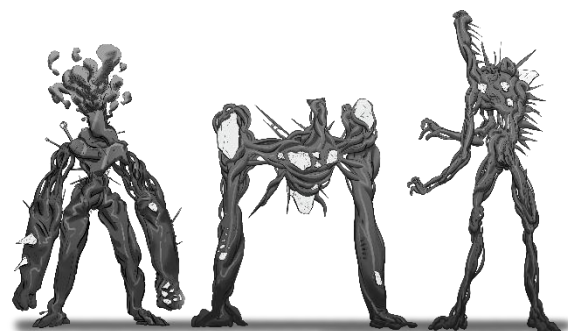


Fig. 59 Render monstruo titán. Elaboración propia.

Fig. 60 Diseños monstruos titán. Elaboración propia.



5.1.5 **Monstruos vasija**
5.1.5.1 **Colector de monstruos!**



Fig. 61 Diseño props del Colector de monstruos. Elaboración propia.



Fig. 62 Render colector de monstruos. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
La idea original surge de una escultura maya precolombina de arcilla. Si sumamos el genio de Aladdin (Disney 1992) + Pacha, personaje de El emperador y sus locuras (Disney 2000) + una pera, tenemos el personaje.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Silueta compacta, ovalada, principalmente curva, inspirada en una pera. Personaje compacto, fornido y de complexión agigantada, capaz de reventar cráneos con una mano, pero de gran corazón. Aspecto exterior imponente, interior tierno.	Color de piel azul: -Representa que pertenece a una raza distinta, de un lugar lejano. -Paz, simpatía, confianza Pócimas y artilugios: Colores saturados para representar lo exótico y estrafalario, de tradición esencialmente tribal.
PROPS	
-Correas de cuero para portar pócimas, tarros y calabazas en su torso. -Un tarro con forma de calavera torcida donde guarda fluidos corrosivos.	
RENDER	
Proceso habitual: 1-Capa de línea 2-capa de relleno base 3-Color local 4-Textura de materiales 5-Oclusión ambiental 6- Sombras arrojadas (multiplicar) 7-Luces (luz suave) 8-Reflejos y brillos	



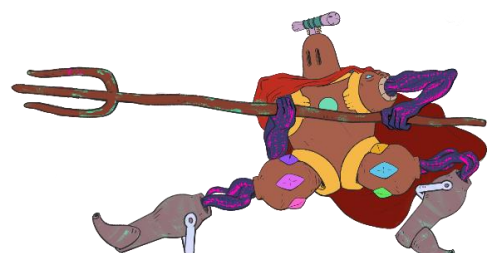
5.1.5.2 **Caballero ánfora**

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Ánforas, vasijas, teteras + cerámica decorativa + monstruos babosa	
SHAPE DESIGN	COLOR
Formas predominantemente redondeadas y curvas ya que el personaje es bondadoso. El pecho está basado en una gran ánfora. Las hombreras en gárgolas o fuentes cerámicas. Las caderas basadas en arlequines y joyas. Las piernas y pies son teteras alargadas invertidas	Paleta predominante cálida. Los acentos de color están en los cristales que tiene incrustados en la cadera, al estilo gemas preciosas, para darle ese toque circense propio de los pantalones abombados de los arlequines
PROPS: Tridente de una aleación metálica personalizada	
RENDER: Mismo proceso que el colector de monstruos.	



Fig. 63 Render caballero ánfora. Elaboración propia.

Fig. 64 Pose de acción del caballero ánfora. Elaboración propia.



5.1.5.3 Vasijaraña



Fig. 65 Render frontal vasijaraña. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Idea original basada en una botella de metal iraní de la edad de bronce.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Silueta basada en esta botella del primer milenio antes de cristo + los monstruos babosa. El cuerpo está basado en vasijas de cerámica, los remaches de oro en joyas y el ojo de vidrio inspirado en pinturas tribales y grabados mayas.	Paleta similar al caballero ánfora, para que sean legibles como compañeros. Los colores en el ojo están inspirados en los colores de la cerámica policromada precolonial de algunos sitios de Latinoamérica, para darle un toque ancestral
RENDER	
Mismo proceso que el colector de monstruos y el caballero ánfora.	



Fig. 66 Render trasero vasijaraña. Elaboración propia.

MODELADO 3D	
Con este personaje he querido desarrollar al completo el proceso de producción y partiendo del concept art, llegar hasta un modelado 3D <i>game-ready</i> ⁵²	
3DSMAX	ZBRUSH
Utilizado para modelar la forma base del cuerpo partiendo de una esfera para el cuerpo, desde la que se ha extruído la chimenea y bocas de ventilación. Las piernas y joyas parten de cilindros. (192.256 polígonos)	Para esculpido del modelo de alta poligonización. (2 millones de polígonos) Retopología ⁵³ hecha con la herramienta ZRemesher. Despliegue de UV's ⁵⁴ con la herramienta UV master.
TEXTURAS	
Las texturas están hechas en Zbrush con la herramienta polypaint (pintura de vértices). El motor de render usado es Zbrush BPR.	

Fig. 67 Base en 3dsMax. Elaboración propia.

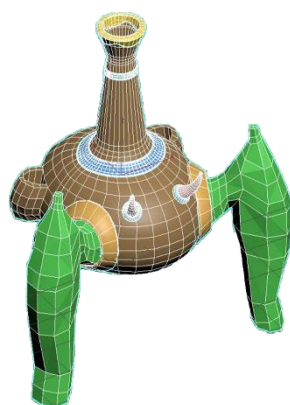


Fig. 68 Esculpido en Zbrush. Elaboración propia.



Fig. 69 Render final en Zbrush BPR. Elaboración propia.



⁵² Del inglés, término que significa que se puede utilizar en un motor de juego sin más manipulación.

⁵³ Proceso de modelado 3D donde se reducen modelos con millones de polígonos a otros con mucha menos carga poligonal, manejables por los motores gráficos.

⁵⁴ Proceso de modelado 3D de proyectar una imagen 2D en la superficie de un modelo 3D para mapear texturas



5.1.6 Traductores

5.1.5.1 Diácono

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Figura de chamán tribal. Fotos de pasarelas de moda y referencias de tribus africanas.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Lleva ropajes de tela fina inspirados en túnicas y con influencia oriental, para otorgar un aspecto religioso o esotérico.	El color por antonomasia de los Traductores es el violeta y su variante, el púrpura. Por un lado, es el pigmento más difícil de conseguir, y por otro, según Heller y Goethe, es el color de la magia, el misticismo y lo esotérico. La variante púrpura es símbolo de realeza y suntuosidad. El negro, según Heller está relacionado con la maldad y es un color que invierte el significado de cualquier color vivo. Pero en el acorde negro violeta se potencia el significado de lo misterioso y lo mágico.

Fig. 70 Concept art diácono. Elaboración propia.



5.1.6.1 Jefe de la guardia

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Referencias de atuendos de gendarmería en Pinterest	
SHAPE DESIGN	COLOR
4 atuendos -Antidisturbios: estilo espartano, sureño. Pecho descubierto y porra -Infantería: peto metálico y fusil. -Detective: con gabardina larga -Guardia real: inspirado en los diseños sofisticados de Moebius	Misma paleta que el Diácono, pero invirtiendo los pesos y añadiendo como bloque principal el rosa, ya que me ha parecido original relacionar este color con la "autoridad", casi a modo de chiste o mofa de lo que puede representar este personaje, al que como expliqué antes, todo le sale mal.

Fig. 71 Concept art jefe de la guardia. Elaboración propia.



5.1.6.2 Aristócrata afiliado



DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
Burgués altanero. Referencias de pasarelas de moda.	
SHAPE DESIGN	COLOR
Ropajes exagerados, barrocos, circenses, horteras. Pura estética, para acompañar a su carácter narcisista.	En la sociedad de Tales from the Capital las clases bajas visten con colores tierras y en general desaturados, ya que son los pigmentos más fáciles de conseguir. Los colores vivos y saturados en cambio son símbolo de alto estatus social. Por eso su paleta saturada y barroca.



Fig. 72 Concept art aristócrata afiliado. Elaboración propia.

5.2 DESARROLLO GRÁFICO DE ENTORNOS.

5.2.1 La Capital

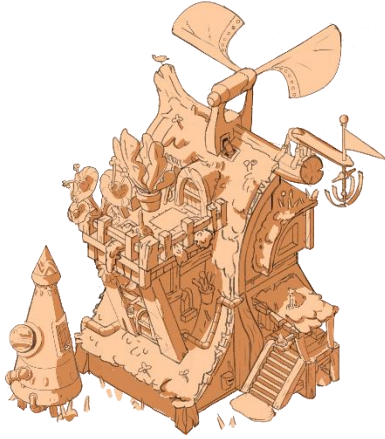


Fig. 73 Diseño casa de clase baja. Elaboración propia.



Fig. 74 Diseño casa de clase media. Elaboración propia.



Fig. 75 Diseño casa de clase alta. Elaboración propia.

Fig. 76 Proceso entorno La Capital. Elaboración propia.

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD	
<p>-Concepto: ciudad puramente medieval, con elementos industriales y mecánicos (norias y tuberías, relacionadas con la tecnología hidráulica) y elementos arquitectónicos de formas originales o surrealistas que despunten y le den aspecto de una ciudad de fantasía diferente.</p> <p>-Referencias: los diseños del libro de arte del Castillo Ambulante, con concept art de entornos inspirados en la provincia francesa de Alsace y en Heidelberg, Alemania. Por otro los dibujos de entornos de Shaun Tan de su novela gráfica Emigrantes.</p>	
DISEÑO DE CASAS	PROCESO
<p>3 Tipologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Clase baja: techos de paja y musgo, construcción de madera -Clase media: techos de placas de metal y piedra. -Clase alta: techos de teja y construcción de ladrillos. La única con acceso a tecnología hidráulica. <p>Todas tienen un molino de viento.</p>	<p>He realizado una vista subjetiva de una plaza del interior de la ciudad con la cámara a ras de suelo, para ver la escala de los personajes en relación a los edificios.</p> <p>-Fases del proceso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Boceto 2-Perspectiva 3-Línea a limpio 4-Ajuste de escala con personajes 5-Valoración tonal 6-Sombras arrojadas 7-Oclusión ambiental 8-Color base 9 Render final

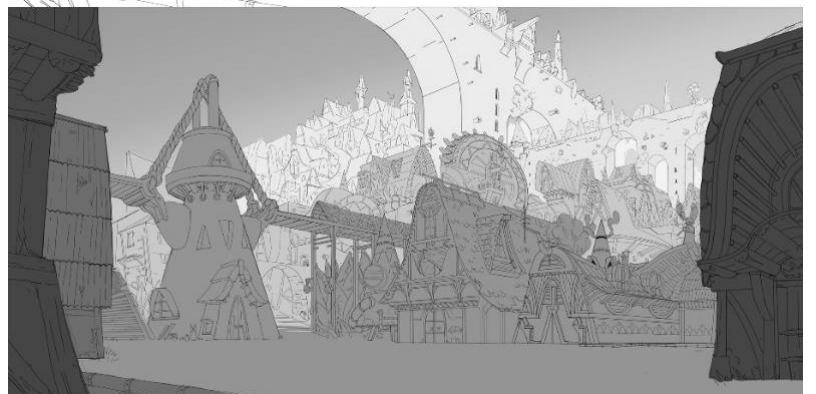




Fig. 77 Render final La Capital. Elaboración propia.

5.2.2 Jardín Luminoso

DOCUMENTACIÓN Y MOODBOARD
<p>-Concepto: entrada exterior del jardín luminoso a la que se accede desde el centro de la capital. Escondido en mitad de los edificios. Con un acceso solemne, de reminiscencia antigua, como si se tratara de un lugar sagrado. Las plantas que asoman son exóticas, exuberantes y extrañas. Supone el acceso superficial al inmenso jardín interior, como si fuera la punta de un iceberg.</p> <p>-Referencias: jardines japoneses, plantas exóticas selváticas, jardines botánicos, etc.</p> <p>La idea es construir este entorno en 3D, al igual que el personaje de la Vasijaraña.</p>
<p>PROCESO</p> <p>Tras los bocetos modulares mostrados en la fase de preproducción sigue un proceso cruzado, en el que he modelado la base de los elementos en 3dsMax, y luego la he esculpido en Zbrush. Tras una posterior retopología y texturas básicas importaba las piezas ya trabajadas en 3dsMax de nuevo, donde he realizado el render final.</p> <p>7.405.403 polígonos totales.</p> <p>Aquí una muestra de los resultados finales:</p>

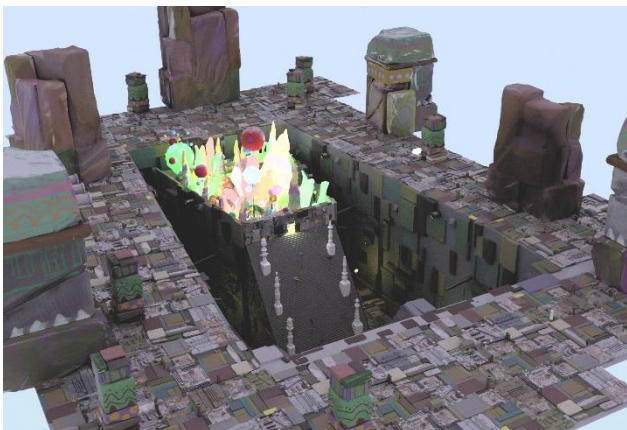


Fig. 78 Render 3D Jardín luminoso. Vista aérea 01. Elaboración propia.

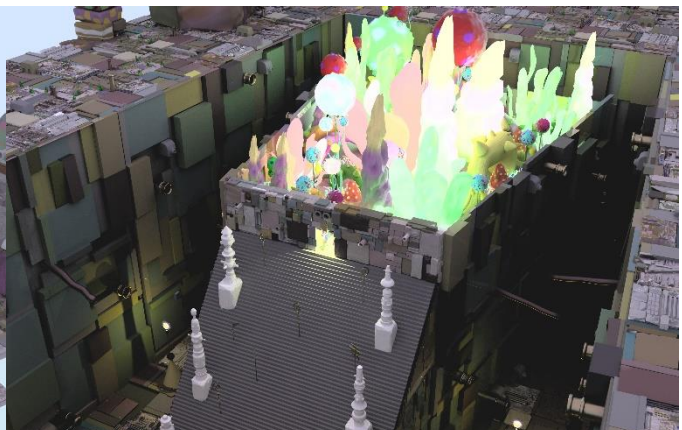


Fig. 79 Render 3D Jardín luminoso. Vista aérea 02. Elaboración propia.

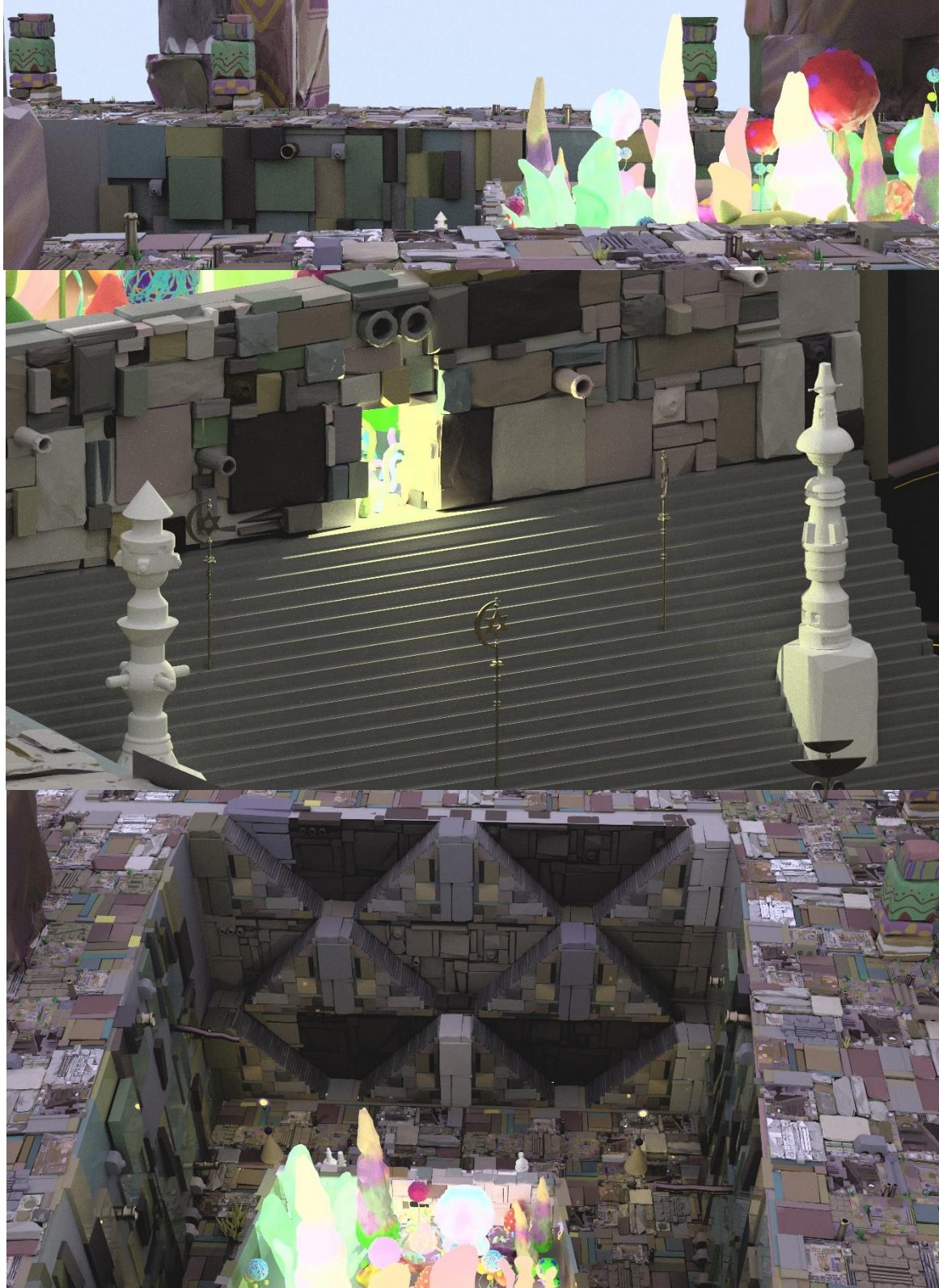


Fig. 80 Vistas Render 3D Jardín Luminoso. Vista corte lateral, detalle entrada y vista cenital. Elaboración propia.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado ha sido un gran reto en términos generales y un desafío personal ya que ha supuesto mi primer trabajo concienzudo dentro del mundo del diseño visual dirigido al ámbito de la industria profesional del videojuego, y un golpe de realidad a la hora de enfrentarme a una metodología académica. No obstante, el resultado ha sido muy positivo:

- Me he demostrado que soy capaz de llevar a cabo y finalizar por mí mismo un proyecto de concept art como el presentado, partiendo de ideas y lienzos en blanco hasta llegar a ver un resultado acabado y consistente.
- He empleado todos los conocimientos adquiridos durante el grado de bellas artes, desde las competencias relacionadas con el dibujo, la anatomía, el color, las formas, espacios y volúmenes, hasta los adquiridos el último curso de modelado 3D digital.
- Este proyecto ha servido para maquetar un portfolio donde exploro una misma temática y las láminas siguen una coherencia narrativa y estética, que me sirve para presentar mi trabajo con una pretensión de acabado profesional.
- A nivel teórico he aprendido mucho acerca de los géneros de videojuegos y me he hecho un esquema mental acerca del panorama cultural de la industria y de cómo hacer activismo y crítica a través de un producto multimedia interactivo popular.
- He ideado un Lore narrativo que cumple con los estándares personales que yo mismo me propuse en un principio y que tiene la enjundia suficiente para motivar más futuros diseños y ampliar el universo visual de este trabajo.
- Aunque quizá no con la originalidad o singularidad que me hubiera gustado, he aplicado en los dibujos cuestiones relativas al diseño, la forma, el estilo o el color de los referentes visuales escogidos. A pesar de que aún siento que debo alejarme más de su influencia y como quien dice coloquialmente “matar al padre”, estoy contento con el resultado.
- En su conjunto he realizado un total de 13 personajes, con sus distintas iteraciones, variantes de vestimenta, poses y props, lo que supera positivamente el número inicial propuesto en los objetivos.
- He llevado a cabo el diseño de 2 entornos, con diferentes vistas y láminas descriptivas, lo que supone la consecución de las aspiraciones iniciales en este campo
- Cabe destacar que en numerosas ocasiones he tenido que reajustar expectativas y reducir la carga de trabajo y acabado a estándares realistas, llegando a posponer hasta 3 veces la defensa del mismo. Todo esto me ha servido para conocer mejor mis capacidades, desarrollar una rutina de trabajo cada día más efectiva y trabajar mis inseguridades artísticas relacionadas con un perfeccionismo opresor.
- En definitiva, gracias a este proyecto he ganado experiencia técnica y experiencia artística y he aprendido a implementar metodologías que me han ayudado a llevar a cabo un trabajo académico y a organizarme mejor.

7. RECURSOS UTILIZADOS

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

Bogost, I. (2007). *Persuasive games* (Vol. 5). Cambridge, MA: MIT Press.

Calvino, I. (2012). *Las ciudades invisibles* (Vol. 3). Siruela.

Escohotado, A. (1999). *Caos y Orden*. Madrid: Espasa-Calpe.

Çambel, A. B. (1993). *Applied Chaos Theory: a Paradigm for Complexity*. Boston: Academic Press.

Katherine, H. (1993). *La evolucion del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporaneas* (No. 306.45 H 421).

Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.*

TESIS, ENSAYOS Y ARTÍCULOS:

Coterón, L. S. (2018). Videojuegos y estética multimodal. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, (15), 7.

Sicart, M. (2009) *Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la Gameplay Ética. Comunicación, Vol.1 (Nº7)*

Roselló, R. A. (2012). Disidencias simbólicas: la dimensión política del videojuego independiente en la era digital. Experiencias lúdico-políticas y crítica social. In *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: comunicación, control y resistencias* (p. 57). Sociedad Latina de Comunicación Social.

Ciaurriz Velasco, F. (2009). Persuasive games. The expressive power of videogames [Reseña]. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 293-297.

Fortugno, N. (2009). The Play of Persuasion: Why “Serious” Isn’t the Opposite of Fun by Nicholas Fortugno. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 1(3), 81-88.

Tyrtania, L. (2008). La indeterminación entrópica: Notas sobre disipación de energía, evolución y complejidad. *Desacatos*, (28)

Martín corvillo, J. M. (2012) *15M: Análisis de la entropía comunicativa*. (Tesis doctoral) Universitat de València.

Corrales García, M. I. (2012). *Diálogo sobre el caos. El arte, sistema entrópico*. (Trabajo de Fin de Máster). Universitat Politècnica de València, València

Cuellar, K. C. (1996). Reseña de " Antropología de la sobremodernidad" de Marc Augé. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 2(3), 171-172.

Zarzavejos, J. A.,(2017). *La era de la posverdad: realidad vs. percepción*. Revista UNO, 27, 11-13

Sánchez Lara, J. D. J. (2016). *Una propuesta de esquema de imágenes del carnaval aplicada al Prometeo de Renato Leduc a partir de Mijaíl Bajtin* (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales: Licenciatura en Creación Literaria).

WEBS Y RECURSOS AUDIOVISUALES:

FULLINDIE (16 de noviembre de 2018) *YouTube*. Obtenido de Making Secretly Persuasive Games: Lessons from Genital Jousting

https://www.youtube.com/watch?v=8_GzJ4sCS0&t=158s

Molle industria, Consultado el 08 de febrero de 2020

<http://www.molleindustria.org/>

Cid, E. (7 julio 2020) Anait games

<https://www.anaitgames.com/articulos/los-nuestros-y-los-otros>

Briefing, la información necesaria de un encargo (11 de julio 2016) *Arteneo*

<https://www.arteneo.com/blog/el-briefing-la-clave-del-encargo/>

Lore, Gamer Dic, (15 de febrero 2015)

<https://www.gamerdic.es/termino/lore/>

LUDOGRAFÍA:

Fable (PC, XBOX, XBOX 360, 2004) Lionhead Studios.

InFamous (PS3,2009) Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment.

Red Dead Redemption 2 (PS4, XBOX ONE, PC, 2018) Rockstar.

FRASCA, Gonzalo. September 12th: A toy World. (PC, 2010) Newsgaming. Disponible en <http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>

Genital Jousting (PC , 2018) Free Lives, Devolver Digital.

The last of us Part II (PS4, 2020) Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment.

Disco Elysium (PC, 2019) ZA/UM.

Dishonored (PS3, XBOX360, PC, 2012) Arkane Studios, Bethesda Softworks.

Dishonored 2 (PS4, XBOX ONE, PC, 2016) Arkane Studios, Bethesda Softworks.

The Legend of Zelda: Breath of the wild. (NINTENDO SWITCH, 2017) Nintendo.

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Mind Map de la narrativa del proyecto realizado en la plataforma web Mural.co, Febrero 2020.	6
Fig. 2 Fragmento de diagrama de gantt realizado en Microsoft Excel para la programación del trabajo.	7
Fig. 3 Diagrama niveles de abstracción en Gameplay Ética. Fuente: Revista Comunicación, Nº7, (2009) p.56.....	8
Fig. 4 Captura de pantalla de Red Dead Redemption 2 donde se muestra la barra del sistema de honor.....	8
Fig. 5 Captura de September 12th (Frasca, 2011)	9
Fig. 6 Captura de Tuboflex (Molleindustria, 2003)	9
Fig. 7 Captura de Orgasm Simulator (Molleindustria, 2003)	9
Fig. 8 Arte promocional de Fortnite (Epic Games, 2017)	10
Fig. 10 Portada de la edición norteamericana de La cabaña del tío Tom.	10
Fig. 9 Fotograma de la telenovela mexicana Acompáñame (1977). Escrita y dirigida por Miguel Sabido.....	11
Fig. 11 Caratula de Genital Jousting (Free Lives, 2018)	11
Fig. 12 Captura de Octodad (Young Horses, 2014).....	11
Fig. 13 Captura de Genital Jousting (Free Lives, 2018).....	12
Fig. 14 Representación gráfica de la fórmula de Lorenz, matemático y meteorólogo considerado el padre de la Teoría del Caos.....	13
Fig. 15 Imagen ilustrativa de la entropía comunicativa y fuentes equiprobables. Obtenida de: https://frank1894.wordpress.com/2014/10/13/entropia-o-ruidos-de-la-comunicacion/	14
Fig. 16 Ilustración de la revista UNO, en su número 27 dedicado a la posverdad. Fuente: https://www.revista-uno.com/	16
Fig. 17 Fotografía de Andreas Gurski para ilustrar el concepto de exceso.	15
Fig. 18 Portada del libro La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais. (Bajtín 1965).....	16
Fig. 19 Fragmento del cuadro "La lucha entre Carnaval y Cuaresma II" Pintado por Peter Brueghel. S. XVI.....	17
Fig. 20 Imagen ilustrativa de máscaras de carnaval. Fuente: Google imágenes.	17

Fig. 21 Ilustración inspirada en ANASTASIA, una de las ciudades invisibles de Italo Calvino. Fuente: <http://www.sakerinox.es/post/ilustracion/anastasia-las-ciudades-invisibles-de-italo-calvino-iv>..... 18

Fig. 22 Ilustración de Jean Giraud Moebius. Fuente: <https://blogvecindad.com/moebius-su-arte/> 18

Fig. 23 Ilustración de Dani Díez. Fuente: Twitter @MrDaniDiez 18

Fig. 24 Ilustración Alexandre Diboine. Fuente : ArtStation 19

Fig. 25 Captura de pantalla Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)..... 19

Fig. 26 Carátula de la versión europea de The Legend of Zelda: Breath of the wild. (Nintendo, 2017) 19

Fig. 27 Moodboard del personaje principal Tragaldaboy. El resto de Moodboards se pueden encontrar en el ANEXO. Fuente: elaboración propia. 25

Fig. 28 Bocetos e iteraciones Tragaldaboy. Elaboración propia. 25

Fig. 29 Diagrama del arco narrativo de Tragaldaboy. Fuente: elaboración propia 26

Fig. 30 Iteraciones y bocetos Achar. Elaboración propia..... 26

Fig. 31 Iteraciones y bocetos Chaadar. Elaboración propia..... 27

Fig. 32 Iteraciones y bocetos Naan. Elaboración propia..... 27

Fig. 33 Bocetos e iteraciones monstruos Coral. Elaboración propia. 28

Fig. 34 Bocetos e iteraciones monstruos babosa. Elaboración propia. 28

Fig. 35 Bocetos e iteraciones monstruos titán. Elaboración propia. 29

Fig. 36 Bocetos e iteraciones Colector de monstruos. Elaboración propia. 29

Fig. 37 Bocetos e iteraciones caballero ánfora. Elaboración propia. 30

Fig. 38 Bocetos e iteraciones vasijaraña. Elaboración propia. 30

Fig. 39 Bocetos e iteraciones traductor diácono. Elaboración propia..... 31

Fig. 40 Bocetos e iteraciones traductor jefe de la guardia. Elaboración propia. 31

Fig. 41 Bocetos e iteraciones traductor aristócrata afiliado. Elaboración propia. 32

Fig. 42 Base de 3D para la elaboración del concept del entorno la capital. Fuente: elaboración propia. 32

Fig. 43 Base de 3D para la elaboración del concept del entorno la capital. Fuente: elaboración propia 32

Fig. 44 Boceto para ilustración del entorno La Capital. Elaboración propia. 32

Fig. 45 Concept art para diseños de vegetación. Elaboración propia. 33

Fig. 46 Fig. 30 Concept art para diseños de vegetación. Elaboración propia.... 33

Fig. 47 Concept art para diseño modular de baldosas. Elaboración propia..... 33

Fig. 48 Concept art para tótems modulares. Elaboración propia..... 33

Fig. 49 Concept art para diseños modulares de pilares. Elaboración propia. ... 33

Fig. 50 Concept art de diseños modulares para muros y baldosas. Elaboración propia..... 33

Fig. 51 Poses y render de Tragaldaboy. 34

Fig. 52 Diseño de props Tragaldaboy. Elaboración propia. 34

Fig. 53 Poses y props de Achar. Elaboración propia. 35

Fig. 54 Concept art Chaadar. Elaboración propia. 35

Fig. 55 Concept art Naan. Elaboración propia. 36

Fig. 56 Concept art rifle convertible. Elaboración propia. 36

Fig. 57 Render monstruo babosa. Elaboración propia. 36

Fig. 58 Render monstruo coral. Elaboración propia.	37
Fig. 59 Render monstruo titán. Elaboración propia.	37
Fig. 60 Diseños monstruos titán. Elaboración propia.	37
Fig. 61 Diseño props del Colector de monstruos. Elaboración propia.	38
Fig. 62 Render colector de monstruos. Elaboración propia.	38
Fig. 63 Render caballero ánfora. Elaboración propia.	38
Fig. 64 Pose de acción del caballero ánfora. Elaboración propia.	38
Fig. 65 Render frontal vasijaraña. Elaboración propia.	39
Fig. 66 Render trasero vasijaraña. Elaboración propia.	39
Fig. 67 Base en 3dsMax. Elaboración propia.	39
Fig. 68 Esculpido en Zbrush. Elaboración propia.	39
Fig. 69 Render final en Zbrush BPR. Elaboración propia.	39
Fig. 70 Concept art diácono. Elaboración propia.	40
Fig. 71 Concept art jefe de la guardia. Elaboración propia.	40
Fig. 72 Concept art aristócrata afiliado. Elaboración propia.	40
Fig. 73 Diseño casa de clase baja. Elaboración propia.	41
Fig. 74 Diseño casa de clase media. Elaboración propia.	41
Fig. 75 Diseño casa de clase alta. Elaboración propia.	41
Fig. 76 Proceso entorno La Capital. Elaboración propia.	41
Fig. 77 Render final La Capital. Elaboración propia.	42
Fig. 78 Render 3D Jardín luminoso. Vista aérea 01. Elaboración propia.	42
Fig. 79 Render 3D Jardín luminoso. Vista aérea 02. Elaboración propia.	42
Fig. 80 Vistas Render 3D Jardín Luminoso. Vista corte lateral, detalle entrada y vista cenital. Elaboración propia.	43

9. ANEXO

Hay un documento anexo a este trabajo con el título “ANEXO_Tales from the Capital” que se puede encontrar adjuntado en la plataforma EBRÓN y se puede acceder a él en <https://riunet.upv.es/>.

Este documento complementa y amplía las ilustraciones y diseños de la producción artística. En él podremos encontrar a máxima resolución láminas con la documentación y referencias utilizadas en cada personaje y entorno (moodboards), así como la totalidad de las poses, diseños e ilustraciones realizados como parte de este TFG, que por espacio no se han podido incluir en la memoria.