

TFG

ARCADIAN'T.

CONCEPT ART, DISEÑO Y CREACIÓN DE TERRITORIOS EN
CONFLICTO PARA UN JUEGO DE CARTAS.

Presentado por Mario Casanova Ivanco

Tutor: Francisco José de la Torre Oliver

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.

Arcadian't constituye un proyecto personal cuyo objetivo principal es la realización del concept art para un juego de cartas de estrategia. En su marco teórico, se abordan aspectos culturales, políticos y filosóficos asociados al concepto de territorio para desarrollar, desde la metodología del worldbuilding, un mundo sumido en el caos provocado por el choque cultural entre las diferentes civilizaciones que lo habitan.

La disputa de tres bandos por la conquista del territorio se realiza mediante un sistema de ataque y defensa por turnos, hasta alcanzar la victoria, basado en referentes como Hearthstone, Legends of Runaterra o Magic.

La producción artística aborda la creación de diferentes personajes y props, así como los ambientes donde se desarrollan las ilustraciones de los naipes. También se incluye el diseño gráfico de las cartas y el packaging del juego. Las claves estéticas se basan en la síntesis pictórica y en referencias procedentes del campo de la ilustración y el concept art, como la plasticidad de David Harrington o la fuerza en el dibujo de Liana Anatolevich.

PALABRAS CLAVE

Worldbuilding, territorio, concept art, choque cultural, juegos, diseño.

ABSTRACT.

Arcadian't is a personal project whose main purpose is the concept art realization for a strategy card game. In its theoretical framework, cultural, political and philosophical aspects related to territory concept will be addressed to develop, from worldbuilding methodology; a world plunged into chaos by the culture clash between the different civilizations that inhabit it.

The three-sided dispute over the territory conquest is carried out by turn-based attack and defense system to achieve victory, based on card game references such as Hearthstone, Legends of Runaterra or Magic.

Artistic production deals with the creation of different characters and props, as well as the environments where card illustrations take place. In addition, card graphic design and packaging is included. The aesthetic keys are based on the pictorial synthesis and on illustration and concept art references, such as David Harrington's plasticity or the powerful drawings of Liana Anatolevich.

KEYWORDS

Worldbuilding, territory, concept art, culture clash, games, design.

AGRADECIMIENTOS

A toda mi familia por confiar en mis aspiraciones, en especial a mi madre, a la cual le hubiese encantado verlo y sin la cual no podría haber llegado hasta aquí. Agradecer también los ánimos y las enseñanzas de mi tutor y profesor Francisco de la Torre, así como las de todos mis compañeros de clase, de los cuales he aprendido mucho estos cuatro años. Sin duda un viaje que se ha disfrutado durante el camino y que solamente acaba de empezar.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1.INTRODUCCIÓN. | 7 |
| 2.OBJETIVOS. | 8 |
| 3.METODOLOGÍA. | 9 |
| 4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO. | 11 |
| 4.1. EL CONFLICTO CULTURAL POR EL TERRITORIO. | 11 |
| 4.1.1. Territorio y cultura: construcción mutua. | 11 |
| 4.1.2. El control cultural en la conquista territorial. | 12 |
| 4.1.3. Los intereses por el territorio: el conflicto. | 13 |
| 4.1.4. El imaginario de la nación: los bandos ficticios y el territorio como constructo. | 13 |
| 4.2. WORLDBUILDING: SUBCREACIÓN Y DISTOPÍA. | 14 |
| 4.2.1. La territorialización de mundos. | 15 |
| 4.2.2. Cimentar mundos: un conflicto de base antropológica. | 16 |
| 4.3. JUEGOS DE MESA: ESTRATEGIA Y BATALLA. | 17 |
| 4.3.1. Juego, estrategia y enfrentamiento. | 17 |
| 4.3.2. Evolución histórica: el juego de mesa y el naipe. | 18 |
| 4.3.3. Géneros del juego de mesa e hibridaciones. | 19 |
| 4.3.4. El diseño en el juego de mesa y los naipes como producto. | 20 |
| 4.4. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES. | 21 |
| 4.4.1. Claves estéticas y conceptuales. Cyberpunk, punk y steampunk. | 21 |
| 4.4.2. Referentes lúdicos y mecánicos. | 23 |
| 4.4.3. Referentes gráficos y plásticos. | 24 |
| 4.5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: ARCADIAN'T. | 25 |
| 4.5.1. Arcadian't: un mundo conflictivo. | 26 |
| 4.5.1.1. Roguery: el germen del proyecto. | 26 |
| 4.5.1.2. De la idea escrita a la imagen: construcción de territorios en disputa. | 27 |
| 4.5.1.3. Los líderes, condes, patriotas y sus props. | 29 |
| 4.5.1.4. Artes finales e implementación. | 31 |
| 4.5.2. Mecánicas de juego. | 32 |
| 4.5.3. Diseño de sus componentes como producto. | 33 |
| 4.5.4. Herramientas y método digital aplicado. | 35 |

| | |
|------------------------------|-----------|
| 5. CONCLUSIONES. | 37 |
| 6. REFERENCIAS. | 38 |
| 7. ÍNDICE DE FIGURAS. | 45 |
| 8. ANEXOS. | 47 |

1. INTRODUCCIÓN.

Mi motivación por crear el mundo de *Arcadian't* parte de las influencias de mi infancia, cuando con un castillo de juguete y cuatro muñecos, creaba de forma inocente y sin tomar consciencia de ello, un nuevo mundo. La fantástica novela *Memorias de Idhún. La Resistencia* (2004) de Laura Gallego, así como los hallazgos arqueológicos de mi abuelo y su interés por las antiguas mitologías y civilizaciones, han influido notablemente en mi pasión por generar mundos nuevos, como es el caso de *Arcadian't*, un lugar donde los habitantes y sus territorios, encuentran su fuente de inspiración en las costumbres y peculiaridades estéticas de antiguas civilizaciones de nuestro mundo.

Fue, sin embargo, cuando exploré las vastas tierras de Azeroth en el videojuego *World of Warcraft* (2004), cuando comprendí que la subcreación de Tolkien excedía los límites de las páginas (Wolf, 2012). La carga artística que reunía la creación de mundos hizo que mi fascinación por el concept art aumentase hasta el punto de influenciar mi orientación profesional. El videojuego permitía la experiencia inmersiva, evadiendo al usuario de la vida cotidiana y haciendo honor al pacto ficcional de Huizinga entre personaje y jugador (2007).

Debido a los conceptos antropológicos tratados, el desarrollo del proyecto quedará fundamentado en las teorías del control cultural, de la construcción y de la invasión territorial en base a intereses de diversa índole. A su vez, analizaremos cómo plasmar en *Arcadian't* estas cuestiones existentes en nuestro mundo, adentrándonos en materia de worldbuilding, para finalmente analizar el medio al cual se destina la producción artística: el juego de mesa (concretamente de cartas). Las claves estéticas y conceptuales del proyecto tratarán de crear una simbiosis entre grupo socio-cultural y movimiento cultural, encontrando sus inspiraciones en el cyberpunk, el punk y el steampunk.

De este modo, expondremos cómo la producción artística abarca la creación del mundo y la preproducción del juego, profundizando en su dimensión mediante el diseño de personajes, entornos y props; y trabajando, a su vez, en el ámbito del diseño para confeccionar sus elementos. Además, desarrollaremos una jugabilidad agresiva vinculada con el marco teórico abordado, tratando de elaborar un proyecto de worldbuilding coherente y de construir correctamente el mundo de *Arcadian't* para su posterior adaptación al medio expuesto.

2. OBJETIVOS.

Con el fin de lograr el correcto desarrollo de *Arcadian't*, se toma como principal objetivo la construcción visual de este mundo mediante el concept art, así como el diseño de las mecánicas y contenido para su adaptación a un juego de cartas de soporte físico, basado en el control cultural y la lucha por el territorio, en el marco teórico y referencial que se expone. Constatamos, con dicho propósito, los siguientes objetivos específicos:

- Confeccionar el desarrollo estético y visual del mundo en materia de concept art a partir del diseño de tres personajes, un entorno y un prop para cada bando (en total 9 personajes, 3 entornos y 3 props).
- Abordar, en materia de preproducción, el diseño de elementos del juego tales como las cartas, el tablero y el propio packaging.
- Recurrir al formato cómic como recurso distintivo para realizar la hoja de instrucciones de *Arcadian't*.
- Establecer una jugabilidad factible y funcional.
- Analizar las complejidades derivadas de la construcción cultural del territorio y el motivo de su contienda.
- Atender el control cultural existente en nuestra sociedad para reflejarlo en *Arcadian't*.
- Dotar de dimensión y sentido al mundo, planteando mediante un “briefing” las bases del mismo, así como los disparatados personajes que lo protagonizan, los props y sus diferentes entornos.
- Priorizar la importancia del boceto y las aproximaciones de todos los personajes, props y entornos hasta su selección y desarrollo artístico definitivo.
- Otorgar un sentido unitario a las claves estéticas del proyecto, creando una hibridación de corrientes estéticas coherentemente relacionadas.
- Poner en práctica la síntesis volumétrica, el correcto análisis del claroscuro, la profundidad y la paleta de color, esta última como elemento distintivo de cada bando.

- Trazar un estilo artístico personal a partir de la observación de la realidad que nos rodea.
- Culminar el trabajo mediante la implementación del concept art desarrollado en una de las cartas de *Arcadian't*.

3. METODOLOGÍA.

Con la finalidad de cumplir con los objetivos propuestos, se ha optado por desarrollar una metodología de trabajo en la que el análisis teórico y la producción artística fuesen realizadas en paralelo.

En primer lugar, deberíamos distinguir dos grandes bloques: la ideación conceptual del mundo, y su producción visual mediante varias disciplinas artísticas (concept art, cómic y diseño de producto).

Por un lado, la creación de *Arcadian't* como mundo beligerante siempre ha ido ligada al estudio de su marco referencial. Aspectos como el control cultural o la construcción de territorios encuentran su bagaje teórico en la obra de Benedict Anderson y Bonfil Batalla. Del mismo modo, la obra del profesor J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds*, ha constituido un claro referente bibliográfico por su discurso antropológico y cultural, permitiendo consolidar la creación del Mundo Secundario.

Para concluir con el desarrollo teórico, se ha analizado -en términos de transmedialidad e implementación- cómo los mundos imaginarios han podido llegar al ámbito del juego de mesa comercial, atendiendo a las premisas de estudiosos como Caillois o Huizinga, y catalogando *Arcadian't* como una hibridación tipológica propia de los tiempos actuales.

Paralelamente, la ideación del mundo se inició a partir de un briefing y la documentación mediante moodboards. En ellos quedan plasmadas las claves conceptuales y estéticas ligadas a movimientos como el punk, el steampunk o el cyberpunk. Todos ellos tratados mediante la mancha como elemento de construcción pictórica y tomando como principales referentes la obra plástica de Igor Artyomenko y Liana Anatolevich.

Cabe destacar que la producción de *Arcadian't* se inició en la asignatura de "Ilustración 3D. Concept Art" con el nombre de *Roguary*. La constante evolución del proyecto ha derivado en un cribado de personajes, entornos y props hasta culminar en la idea definitiva, permitiendo su progresiva maduración.

A su vez, la asignatura “Narrativa secuencial: cómic” permitió el desarrollo de la hoja de instrucciones en dicho formato, introduciendo al jugador de forma más dinámica. Aspectos como la confección de un packaging, cartas y tablero también han sido abordados tomando como referencia juegos como *Ciudadela Clásico* (2000) o *La Fallera Calavera* (2014).

Con el fin de cumplir los objetivos propuestos para la producción artística, se realizó un cronograma que dividía las tareas por bloques, atendiendo a sus necesarias reestructuraciones:

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|-------------|--------------------|----------|------------|------------------|------------|
| TABLERO | Boceto mapa | Arte final | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| PACKAGING | Boceto elementos packaging | Packaging definitivo | Mock Up | | | | | |
| | | | | | | | | |
| CARTAS | Pruebas para dorso y maquetación | Cartas definitivas- Implementación | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| CÓMIC - HOJA DE INSTRUCCIONES | Diseño de personajes | Maquetas | Stroyboards | Entintado | Color | Rotulación | Mock Up | |
| | | | | | | | | |
| CONCEPT | PERSONAJES | Chaime | Moodboards | Siluetas y bocetos | Line art | Grisalla | Pruebas de color | Arte final |
| | | Jaina | | | | | | |
| | | Nut | | | | | | |
| | | Pakal | | | | | | |
| | | Teresa | | | | | | |
| | | Os-Trakka | | | | | | |
| | | Wadjet | | | | | | |
| | | Gonsalo | | | | | | |
| | | El Diví | | | | | | |
| | | Cofre el Diví | | | | | | |
| | PROPS | Espada Gonsalo | | | | | | |
| | | Arma Jaina | | | | | | |
| | ENTORNOS | Territorio Amarillo | | | | | | |
| | | Territorio Rojo | | | | | | |
| Territorio Azul | | | | | | | | |
| JUGABILIDAD | Diseño mecánicas | Maquetas | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| IMPLEMENTACIÓN | Bocetos ilustraciones | Line art | Arte final | Maquetación carta | | | | |
| | | | | | | | | |

1. Plan de trabajo planteado.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.

En los siguientes puntos trataremos de abordar el contexto teórico que abraza conceptualmente la producción de *Arcadian't*. Iniciaremos el discurso analizando cómo y por qué se establece el control cultural entre grupos humanos. Posteriormente, sirviéndonos del trabajo del profesor J. P. Wolf, vincularemos los conflictos de clave antropológica a la creación de mundos imaginarios. Después, concluiremos con el análisis del marco teórico hablando del concepto de “juego”, para adentrarnos en la evolución histórica del juego de mesa y los naipes, así como su clasificación, mecánicas y venta como producto editorial.

Seguidamente, expondremos las claves estéticas y referentes que han pautado e influenciado la producción de *Arcadian't* para profundizar, finalmente, en el desarrollo metodológico de su producción artística.

4.1. EL CONFLICTO CULTURAL POR EL TERRITORIO.

4.1.1. *Territorio y cultura: construcción mutua.*

El proyecto *Arcadian't* plantea la creación de un mundo donde el choque cultural y la invasión territorial juegan un papel fundamental en la construcción del mismo. De este modo, para conocer mejor su contexto teórico, analizaremos los conceptos de *cultura* y *territorio* por separado, para vincularlos después y comprender el fenómeno del control cultural.

El término cultura puede ser muy amplio en todas sus acepciones. Sin embargo, aquí hablaremos de la cultura como “ese complejo conjunto que incluye el conocimiento, las creencias, las artes, la moral, las leyes, las costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (Tylor, 1977).

Por otro lado, abordaremos el concepto de territorio en su acepción más física y tangible como el lugar en el que el ser, se sirve de los elementos naturales en favor propio. Es aquí donde se construye el territorio. Por lo tanto, si atendemos a la relación existente entre ambos conceptos clave, podemos contemplar que la cultura de un determinado colectivo social se adscribe a los límites de una ocupación territorial determinada, donde esta se pueda desarrollar.



2. El homínido toma conciencia de que puede defender su territorio con un hueso, fotograma de la película *2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968.

3. Consecuencia de la tala de la selva amazónica, *Desmatamento*, fotografía de Felipe Wernek.

4. Ilustración de Zdenek Burian *Around the Campfires of Paleolithic Age* publicada en el libro *An den Lagerfeuern der Altsteinzeit*, 1958.

El antropólogo mexicano Guillermo Bonfil Batalla (2019) afirma que todo grupo sociocultural posee “elementos culturales”, tanto físicos (recursos naturales o herramientas creadas por el ser humano) como intangibles (sistemas de organización política, conocimientos compartidos, valores y creencias, entre otros), construidos a partir del territorio y concibiendo este (en la mente del colectivo) como un hogar donde desarrollarse y prosperar. De este modo, se establece un vínculo de reciprocidad en la construcción de ambos conceptos.

4.1.2. El control cultural en la conquista territorial.

Si nos remontamos al origen primitivo o nos fijamos en el comportamiento animal, el instinto nos lleva a proteger lo propio, a defender aquello que hemos trabajado. Según Mirazón Lahr, M. et ál. (2016), investigadores del Centro Leverhulme de Estudios Evolutivos Humanos¹ hallaron los que, hasta hoy, son los primeros vestigios de una guerra (que datan de 10.000 años de antigüedad). Desde entonces y hasta la actualidad (con conflictos bélicos vigentes en países de Oriente Próximo), la humanidad ha consolidado la violencia como una de sus herramientas más eficaces para hacer propio lo ajeno (Bonfil Batalla, 2019) (fig. 2).

Bonfil Batalla (2019) define el control cultural como una relación entre quién (grupo social determinado) tiene mayor poder de decisión y sobre qué elementos culturales decide. Según como se gestione este vínculo, el antropólogo distingue cuatro posibilidades de relación entre distintas culturas. Para nuestro contexto de estudio, nos encargaremos de analizar dos de ellas: la cultura “enajenada” y la cultura “impuesta”. El ejemplo más claro de cultura enajenada es la tala indiscriminada de la selva amazónica (fig. 3), pues el grupo subordinado (cultura indígena) posee la propiedad de los elementos culturales, pero se expropia la decisión sobre ellos por parte de las nueve instituciones que ejercen poder político en la zona. En cambio, la cultura impuesta implica la expropiación tanto del poder de decisión, como de los elementos culturales propios por parte de una cultura dominante.

En líneas generales, Bonfil Batalla (2019) considera de gran importancia la consolidación de una “cultura propia” mediante la cooperación de sus integrantes, pues esta impulsa la creatividad cultural y el desarrollo de la misma (fig. 4). A su vez, ayuda a reinterpretar la disonante filosofía de vida de otros colectivos y construye el sentimiento de pérdida cuando esta se ve afectada, consolidando los conceptos de *nación* y *patria* (Anderson, 2006, p.79).

¹ Traducción del nombre oficial en inglés: *Leverhulme Centre for Human Evolutionary Studies (LCHES)*.



5. El primer bautizo registrado en Alta California. Obra publicada en el libro *San Juan Capistrano Mission*, de Zephyrin Engelhardt, 1922.

En *Arcadian't* todos los bandos siguen principios culturales distintos y tratarán de imponer su universo al grupo subordinado mediante la conquista de sus territorios, apropiándose de lo ajeno en base a intereses de distinta índole y en beneficio propio.

4.1.3. Los intereses por el territorio: el conflicto.

Según el estudio efectuado por Miranda (1947) sobre los testimonios de Francisco de Vitoria (fraile dominico que se encargó de propagar la fe católica en el Nuevo Mundo) (fig. 5), los intereses de la conquista territorial quedan reducidos a los de las Instituciones o grupos autoritarios. A mayor expansión territorial, mayores serán los beneficios en el ámbito de lo social, lo material, de la soberanía o del poder religioso.

Vitoria deja en evidencia en sus testimonios contemporáneos que hay tantos intereses cruzados como instituciones sociales dentro de un mismo grupo socio-cultural. De este modo, los intereses de la Corona podían chocar con los de la Iglesia o los conquistadores encomenderos (Miranda, 1947). En los antiguos modelos de soberanía se consolidaba un interés nacional muy ligado a la idea del imperialismo, en el que someter fuerzas menores ajenas caía en la justificación del grupo de constituirse como única cultura propia y verdadera (Anderson, 2006).

En *Arcadian't*, la confrontación entre tres bandos encuentra sus orígenes en la diferencia de intereses que mantienen todos ellos, debido, en gran parte, a las distintas aspiraciones que estos persiguen como grupos sociales (por pequeños que estos sean).

4.1.4. El imaginario de la nación: los bandos ficticios y el territorio como constructo.

Anteriormente, hemos expuesto algunos aspectos englobados en el campo de la cultura y el territorio. Pero, ¿Qué es la nación?

Para responder a la pregunta nos centraremos ahora en el discurso del antropólogo irlandés Benedict Anderson (2006). Nación y cultura no son conceptos que puedan ir libremente cogidos de la mano, pues sus orígenes son completamente distantes.

Describe Anderson la nación como un “organismo sociológico que se mueve periódicamente a través del tiempo homogéneo, vacío”, y como “una comunidad sólida que avanza sostenidamente de un lado a otro de la histo-

ria". (2006, p. 47). Para aclararlo, la compara con un periódico o una novela, en la cual el lector es partícipe del tiempo interno de la misma (imaginado) y de su tiempo real. Es, por lo tanto, un constructo social que entabla lazos invisibles entre los integrantes de una comunidad imaginada. (Anderson, 2006). Del mismo modo, el territorio también podría ser considerado como constructo en tanto que se establece como método de limitación de lo culturalmente propio.

Con este símil planteado por Anderson, el autor trata de argumentar que ambos conceptos pertenecen al mundo de lo imaginado. Es decir, al ámbito de la creación y, por lo tanto, a territorios que no se alejan mucho de la "subcreación" de Tolkien (Wolf, 2012).

El desarrollo conceptual de *Arcadian't*, en materia de concept art y worldbuilding, se centrará en la síntesis de todos estos conceptos para crear un universo en el que cada una de las culturas corresponda a una única nación.

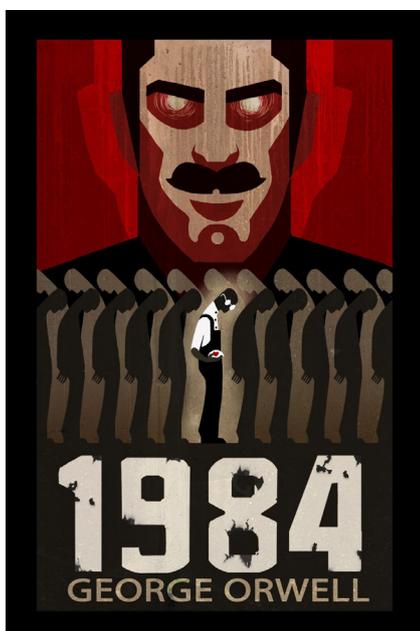
4.2. WORLDBUILDING: SUBCREACIÓN Y DISTOPÍA.

"La construcción de mundos imaginarios es un fenómeno inherente en el ser humano" es una de las máximas más importantes de Wolf (2012) por la peculiaridad de no alejarse del discurso que sostiene Huizinga en su conocida obra *Homo Ludens* (2007). La creación de un mundo puede verse como una especie de juego donde la imaginación hace las veces de director, "porque el juego puede ser muy bien algo serio". (Huizinga, 2007, p. 17).

Sin embargo, antes de aventurarnos en los criterios que designan la incubación de un mundo, expondremos cómo el trabajo de algunos autores ha cimentado el estudio del worldbuilding.

J. R. R. Tolkien habló en su conocido ensayo *On Fairy-stories* (1947) del término "subcreación" por primera vez. En su discurso, de marcado carácter religioso, el prefijo "sub-" implicaba que todos los universos desarrollados por el ser humano (Mundos Secundarios) surgían a partir de los elementos existentes en nuestro planeta (Mundo Primario), creado por Dios.

Además, sostenía el humano tenía esta capacidad por haber sido creado a imagen y semejanza suya (Wolf, 2012, p. 23).



6. El juicio de Osiris representado en el *Papiro de Hunefer* del *Libro de los Muertos*, Museo Británico, Dinastía XIX de Egipto (1310-1275 a.C). Papiro, 40 x 87,5 cm.

7. Portada del libro *Nineteen Eighty-four*, George Orwell, 1949.

8. Abraham Cresques: *Atlas Catalán* (fragmento), 1375.

Desde nuestros inicios, hemos convivido con la presencia de universos consolidados por creencias y religiones (fig. 6). Sin embargo, dichos mundos pueden ser ideales, o completamente caóticos, clasificándose, de este modo, en *utopías* y *distopías* (Wolf, 2012). Si la utopía de Platón describía un mundo idílico y perfecto en base al comportamiento social, la distopía plantea la decadencia en todas sus vertientes. El desarrollo de este género literario aumentó bruscamente el pasado siglo debido a los regímenes fascistas, las guerras mundiales, las bruscas caídas económicas y la invención de la bomba de nuclear, dando lugar a producciones como *Nineteen Eighty-four* (1949) de George Orwell (fig. 7), o *The Matrix* (1999) (Wolf, 2012).

Una de las peculiaridades de la subcreación de mundos es la “transmedialidad” de los mismos. Es decir, la adaptación del mismo a múltiples formatos (Wolf, 2012, p. 247). Un muy buen ejemplo para el campo de estudio que nos ocupa es el mundo de *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), de L. Frank Baum, del cual surgió incluso un juego de cartas no autorizado de Parker Brothers.²

4.2.1. La territorialización de mundos.

Tal y como hemos expuesto anteriormente, todo mundo habitado por seres vivos sufre un proceso de asentamiento cultural y una territorialización del espacio habitado. Esto es, como sentencia metafóricamente Giménez (1999), “la prisión que nos hemos fabricado para nosotros mismos”³ (p.27).

La necesidad de organizar y acotar el lugar hizo que se establecieran fronteras, distinguiendo lo propio de lo ajeno entre las naciones colindantes (Batalla, 2019). Además, provocó el surgimiento de ciencias como la cartografía, la cual permitió generar mapas y documentos para describir la situación topográfica de un determinado territorio (fig. 8).

² Título del juego de cartas: *The Wonderful Game of Oz* (1921).

³ Giménez vincula aquí su discurso con el de Batalla, al relacionar la territorialización con la tendencia humana de hacer propio dicho espacio.



9. Mapa de *Utopía* (1516) de Thomas More, realizado por el cartógrafo flamenco Abraham Ortelius, 1595.

10. Mapa del videojuego *God of War*, SCE Santa Monica Studio, 2018.



No es de extrañar, por lo tanto, que la elaboración de mapas sea uno de los recursos más útiles a la hora de construir un mundo imaginario desde cero. Tal y como afirma Wolf (2012), esta herramienta apareció ya con la *Utopía* de More en 1516 (fig. 9) y se popularizó con el auge del género fantástico al narrar un viaje a través de mundos nuevos. El diseño y carácter que se le confiere al mapa de los mismos potencia, a su vez, la inmersión de aquél que lo contemple. (Wolf, 2012, p. 158). Es aquí donde entra el trabajo del concept artist, el cual busca una respuesta por parte del espectador al plasmar conceptos expresivos en el medio plástico (fig. 10).

De este modo, el diseño de cada uno de los territorios de *Arcadian't* permanecerá vinculado al grupo social que lo habite, permitiendo evidenciar aún más la diferenciación conceptual de los mismos.

El worldbuilding contempla, por ende, la vinculación estilística y conceptual entre los elementos culturales creados y el territorio, conformando una totalidad híbrida pero unificada cuando varios de ellos conviven en un mismo mundo (Wolf, 2012).

4.2.2. Cimentar mundos: un conflicto de base antropológica.

El mapa permite construir, gestionar, dividir y determinar cómo será un nuevo mundo en base a sus principios físicos y espaciales. Es, por lo tanto, un pilar fundamental del proceso imaginativo que conlleva el desarrollo de un nuevo mundo (Wolf, 2012).

Otro de los puntos clave de la subcreación es la línea temporal, cuya función principal es dar continuidad a los distintos eventos que sucedan en el nuevo universo. Del mismo modo, conformarían el tercer pilar fundamental



11. Elementos de juego de *Pandemic Iberia*, Z-Man Games, 2016.

las genealogías. Esto es, los vínculos y relaciones que se establecen entre los distintos personajes del mundo. Tales infraestructuras son las necesarias para la construcción de los principios más básicos del mismo. De este modo, gozará de coherencia y cohesión cuando se piense en términos de naturaleza y civilizaciones con una cultura, creencia, idioma y filosofía determinada. (Wolf, 2012, p. 171).

Según Wolf, establecer una o varias culturas ayuda a comprender el contexto del mundo creado, a darle mayor profundidad y a cimentar, como es en el caso de *Arcadian't*, diversos problemas de índole antropológica. Es más, cuanto más se enfatice la diferencia entre grupos, mayor interés se le dará al mundo. (2012, p. 182).

4.3. JUEGOS DE MESA: ESTRATEGIA Y BATALLA.

4.3.1. *Juego, estrategia y enfrentamiento.*

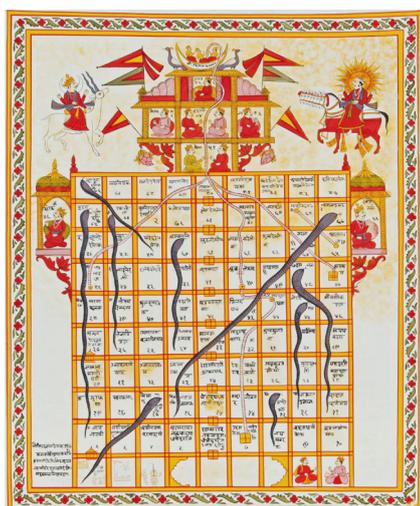
Antes de sumergirnos en el mundo de los juegos de mesa, cimentaremos el contexto a partir de las teorías del filósofo holandés Johan Huizinga alrededor del concepto de “juego” (2007).

Las ideas de Wolf y Huizinga encuentran su punto común al presentar dicho término, junto con la creación de mundos, como impulsos inherentes al propio ser. Este fenómeno da lugar a la construcción cultural en la medida en que encuentra sus orígenes en la categoría de lo espiritual e innegable (Huizinga, 2007).

El autor habla del “pacto ficcional” que se establece entre juego y jugador, diferenciándolo de la vida diaria (Huizinga, 2007). Así pues, nuevas normas quedan estipuladas en dicho contexto lúdico, haciendo del juego una actividad simultánea que puede reiniciarse (Anderson, 2006).

No es de extrañar, por lo tanto, que una de las manifestaciones del concepto tratado por Huizinga se materialice en lo que habitualmente conocemos como “juegos de mesa”. Normalmente desarrollados sobre un tablero o superficie plana, se sirven de elementos lúdicos como dados, cartas, fichas o figurines que actúan como recursos simbólicos del medio (fig. 11).

El sociólogo Roger Caillois (1986) clasifica como *Agon (competencia)* todo juego que refleje una lucha con igualdad de condiciones. Esto implica, por lo tanto, que la gestión inteligente de los recursos que se disponen es la que llevará al jugador a trazar una estrategia para hacerse con la victoria.



12. Primeras ideas del juego *Hoy se sale*.
Xabi Tolosa y Pablo Hernando, 2020.

13. *Senet de Amenhotep III*, Museo Brooklyn, Dinastía XVIII de Egipto (1390-1353 a.C.).

14. *Serpientes y Escaleras*, gouache sobre tela, India, siglo XIX.

El desarrollo de las mecánicas de un juego de mesa se centra, tal y como afirma Jesús Torres, creador de *Pandemic Iberia* (2016), en un factor común: “Jugar, jugar y jugar. Y prestar atención en cada partida” (fig. 12). Solamente así el juego podrá ponerse a prueba, asegurando su evolución y cimentando sus reglas y estrategias (Cantó, 2021).

4.3.2. Evolución histórica: el juego de mesa y el naipes.

El origen del juego de mesa como actividad lúdica se remonta a la prehistoria, siendo el *Juego Real de UR* y el *Senet* (fig. 13) dos de los primeros juegos de mesa de los que se tiene documentación. La expansión del medio en el Creciente Fértil permitió su desarrollo en tiempos del Imperio Romano con juegos como *Ludus duodecim scriptorum* o *Tabula*, antecesor del actual *Backgammon* (Díaz Bórquez, 2015).

Las constantes guerras en este periodo derivaron en el surgimiento de juegos donde las estrategias bélicas cobraban su mayor importancia. Este es el caso de *Ludus Latruncolorum* (“juego de ladrones”), cuyo parentesco con el *Ajedrez* lo convierte en precursor de los juegos *Talf*, popularizados por los vikingos allá por donde pasaran (Díaz Bórquez, 2015, p. 54).

Hasta los siglos XIX y XX no se produjo un progreso significativo del medio, cuando llegaron a Gran Bretaña juegos muy consolidados en India como *Serpientes y escaleras* (fig. 14) o *Ludo* (Tiratú, 2018).

Además, a excepción del *Go*, que consiguió expandir su influencia por Occidente, el mundo oriental no reúne manifestaciones significativas en el ámbito de los juegos de mesa. Sin embargo, no podemos decir lo mismo de su familiar más directo: los naipes.



Referencias escritas a un juego de cartas llamado *Yezi Gex* evidencian su existencia tras la invención del papel en la dinastía Tang (S. IX). Los naipes llegaron por Oriente medio hasta Europa, siendo las cartas *Mamluk* egipcias (fig. 15) muy parecidas a las primeras que llegaron entre los siglos XV y XVI (Cortizo, 2018).

A su vez, dentro del mundo de los naipes, el *Tarot* constituye el primer conjunto de cartas con narrativa y simbología propia, llegando a Italia alrededor del año 1440 (Ferrando Castro, 2019). Sin embargo, no fue hasta el siglo XVIII cuando llegó la máxima popularización de las cartas. En la actualidad, la baraja ha evolucionado hasta el punto de convertirse en nuevo formato de producciones transmedia como *Star Wars* (1977) o *World of Warcraft* (2004), a modo de cartas coleccionables (fig. 16).



15. Cartas *Mamluk*, Museo Topkapi (Estambul), siglo XV.

16. *Star Wars Trading Card Game*. Juego de cartas coleccionables de Star Wars, Wizards of the Coast, 2002.

4.3.3. Géneros del juego de mesa e hibridaciones.

La evolución de los juegos de mesa encontró su época de esplendor desde la última década del siglo XX hasta nuestros días. Tras la derrota de Alemania en la Segunda Guerra Mundial, se desarrollaron los primeros juegos de producción editorial (Catalán, 2016). Su rápida expansión por Europa se produjo por el auge de “Eurogames” como *Los Colonos de Catán* (1995) o *Carcassonne* (2000) (Gonzalo Iglesia y Araüna Baró, 2018, p.88).

Los Eurogames se caracterizan por primar la importancia de las mecánicas y la estrategia frente a la temática de los mismos. De este modo, su género antagónico serían los “Ameritrash”, juegos originados en Estados Unidos cuyo potencial reside en el contexto narrativo y el azar (Calzada, 2015). Pese a la existencia de otras tipologías dentro del ámbito de estudio, nos incumbe principalmente hablar de los “Wargames” por recrear conflictos bélicos históricos o fantásticos. *Arcadian't* entraría dentro de esta última categoría al presentar como punto fuerte la creación de un nuevo mundo distópico.

Debido al posmodernismo actual, es común encontrar hibridaciones entre diversos tipos de juego. Este es el caso de *Age of Empires III: La Era de los Descubrimientos* (2007), al priorizar la estrategia dentro del contexto histórico del colonialismo, como si se tratase de un Ameritrash (Gonzalo Iglesia y Araüna Baró, 2018).

Arcadian't parte de esta premisa de hibridación al mezclar principios del Eurojuego, los Wargames y el Ameritrash. De este modo, la creación de un mundo fantástico le dará una temática inmersiva en la que la estrategia cobrará protagonismo frente al azar. Según Gonzalo Iglesia y Araüna Baró (2018), los resultados de la hibridación se conocen por el término *Waros*, *Weuros* o *Euowars*.



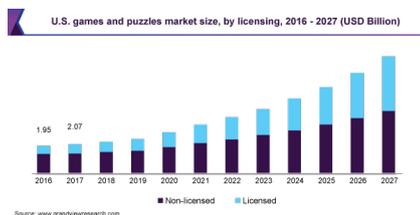
4.3.4. El diseño en el juego de mesa y los naipes como producto.

Debido a mi interés por trabajar *Arcadian't* en materia de producto comercial, es de gran importancia conocer cómo el mundo artístico y el diseño gráfico se han adaptado al formato de los juegos de mesa, en especial a los naipes.

Según Wedis (s. f.), la simplificación en el diseño de las cartas agilizó su producción (fig. 17). La xilografía se convirtió, junto con la imprenta de Gutenberg, en el primer aliado de la popularización de los naipes (incluyendo el *Tarot*), pues permitió aumentar la producción exponencialmente, crear a través de la síntesis un concepto gráfico muy cercano al que tenemos hoy en día y dar una mayor libertad artística en el diseño de las mismas (Meggs y Purvis, 2009).

El diseño siempre ha estado ligado a las exigencias de la sociedad y al desarrollo tecnológico. La libertad artística que permiten la imprenta moderna y la era digital impulsaron el diseño aplicado al producto y, por ende, el desarrollo de múltiples juegos de mesa en los que la variable estética juega un papel esencial para la venta de los mismos (fig. 18). En la actualidad, el impulso tecnológico ha permitido que el diseño adopte estilos gráficos de diversa índole. (Meggs y Purvis, 2009).

Con la llegada de nuevos dispositivos interactivos en el presente siglo, su consumo ha ido descendiendo poco a poco. Sin embargo, estudios recientes recopilados por el periódico *La Publicidad* afirman que, tras el estallido de la pandemia y el confinamiento, la compra de juegos de mesa por Internet se ha disparado hasta un 200% (*La Redacción*, 2021). A su vez, el informe anual de *Grand View Research* (2020) pronostica ingresos en el sector de hasta 47.830 millones de dólares en 2027 (fig. 19).



17. Konrad Witz: *Baraja cortesana de cazadores (Juego de Cartas de Ambras)*, 1440.

18. *Las Mansiones de la Locura Segunda Edición*, Fantasy Flight Games, 2017.

19. Gráfica que muestra el incremento en dólares del mercado del juego y el puzzle en Estados Unidos, de 2016 a 2027. *Grand View Research*, 2020.



20. Danny Kim: *Cyborg girl*, 2019.

21. *Machinarium*, Amanita Design, 2009.

22. Syd Mead: *Downtown Cityscape*, 1981.

4.4. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES.

Las claves estéticas y referentes se han organizado del siguiente modo: claves estéticas y conceptuales, referentes lúdicos y mecánicos; y referentes gráficos y plásticos.

4.4.1. Claves estéticas y conceptuales. *Cyberpunk*, *punk* y *steampunk*.

La distinción entre los tres bandos de *Arcadian't* –llamados *R*, *K* y *D*– se evidencia mediante su inspiración estética en tres antiguas civilizaciones, así como en la vinculación de cada una de ellas a tres movimientos contraculturales: el *cyberpunk* (fig. 20), el *punk* y el *steampunk* (fig. 21). Mediante estas tres corrientes, las claves estéticas y conceptuales de *Arcadian't* buscan el principal propósito de remarcar una distinción cultural entre grupos enfrentados, siguiendo una ligera línea irónica. Dentro de sus diferencias, todos ellos coinciden en su condición de albergar una cultura propia y en su interés por dominar al otro.

Por un lado, producciones audiovisuales *cyberpunk*, como *The Heart of Sky | Original Short Film*⁴ (2016), y el trabajo artístico del diseñador industrial Syd Mead para *Blade Runner* (1982) han influido en la reproducción visual del bando *R* por sus fuertes contrastes y por la vibración cromática aplicada a una paleta en la que los azules y violetas son predominantes (fig. 22). Según Romero (2019), el origen del *cyberpunk* se remonta a los años 60, cuando entró en auge la idea de los organismos cibernéticos. En este contexto surge la desdicha humana ligada al gran desarrollo tecnológico y la distopía futurista, trabajada películas de animación como *WALL-E* (2008).



23. The Casualties, banda de hardcore punk, Nueva York, 1990.

24. Portada del videojuego *Assassin's Creed: Origins*, Ubisoft, 2017.

25. Avant Choi: *Steam punk town concept*, 2016.

26. Color script realizado para *Arcadian't*, Mario Casanova Ivanco, 2020.



Por otro lado, el movimiento punk (fig. 23) surgió como filosofía contracultural en los años 70, caracterizándose por la inconformidad social, la provocación y la transgresión estética en la indumentaria y la apariencia de sus seguidores: “La falta de una idea fuerte común, la libertad para elegir tu propia ropa, la manera de comportarse y la identidad tienen que ver con la desestructuración propia de lo posmoderno” (Ivaylova Dimitrova, 2015, p. 6). Dicha provocación se hará evidente en el desarrollo visual del bando *K*, junto con las peculiaridades arquitectónicas y estéticas del Antiguo Egipto (fig. 24). Su cálida luz estipulará una paleta cromática identificativa del bando, en la que predominarán los tonos amarillentos del desierto y el verde de las fértiles tierras del Nilo.

En tercer lugar, obras retrofuturistas como *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869) de Julio Verne se convirtieron en claros precursores de una corriente que, según la revista especializada *Steampunk Avenue* (2020), se bautizó como “steampunk” por el escritor americano Kevin Jeter. Su evolución como movimiento estético derivó en lo contracultural (valorización del alma del objeto manufacturado frente al capitalismo y defensa de la libertad individual).

El desarrollo visual del bando *D* vendrá marcado por una estética de colores cálidos donde la gama de los rojos y anaranjados remarque la elegancia victoriana del siglo XIX, apreciando el humo, la maquinaria y los engranajes como elementos estéticos propios (fig. 25).

La predominancia de las gamas cromáticas mencionadas se producirá en un contexto de paletas principalmente complementarias, donde el color reforzará el ambiente conflictivo de *Arcadian't* (fig. 26). Del mismo modo, la combinación de estas tres corrientes punk persigue la correcta hibridación de las mismas en el nuevo mundo creado y, al mismo tiempo, busca evidenciar mediante sus diferencias el choque cultural entre grupos.



4.4.2. Referentes lúdicos y mecánicos.

Pese a que el desarrollo de las mecánicas queda estipulado de manera tangencial en la producción artística, juegos como *Hearthstone* (2014), *Risk* (1958), *La Fallera Calavera* (2014) o *Legends of Runaterra* (2020) han constituido una fuente de inspiración para *Arcadian't*.

El primero de ellos es un juego de cartas coleccionable en línea de la mano de Blizzard Entertainment cuya jugabilidad se basa en un sistema de ataque por turnos entre dos oponentes (fig. 27). Esta mecánica mantiene vínculos con nuestro juego al poseer una “vida total del personaje” (valor total del líder) y un número de cartas limitadas que se van eliminando en el transcurso de la partida.

Muy similar es el caso de *La Fallera Calavera* (2014), el cual ha constituido un referente por darle la libertad al jugador de seleccionar la carta con la que interactuar, dinamizando así la experiencia de juego y dando cabida a la estrategia. Algo muy distinto sucede con *Risk* (1958), en el que todo se reduce al azar de los dados. Este último mantiene vínculos con *Arcadian't* por potenciar la inmersión del jugador, reflejando el mundo en el tablero (fig. 28).

Juegos como el ya mencionado *Hearthstone* (2014) o *Legends of Runaterra* (2020) consiguen, a través del desarrollo conceptual y artístico, consolidar la imagen del mundo creado, provocando una respuesta en el jugador, que es invitado a identificarse con el personaje y a meterse de lleno en el carácter estético y visual del proyecto.



27. Captura de pantalla donde se muestran las mecánicas de juego de *Hearthstone*, Blizzard Entertainment, 2014.

28. Elementos de juego de *Risk*, Parker Brothers, 1958.



4.4.2. Referentes gráficos y plásticos.

El desarrollo visual de *Arcadian't* sigue una línea artística de carácter pictórico en la que el grafismo se combina con la mancha, protagonista visual de la construcción del mundo (fig. 29). Como elemento expresivo, estructuradora del volumen y del vibrante color, es muy utilizada por el lenguaje del concept art y la ilustración.



Como Senior Concept Artist de Blizzard Entertainment, el americano David Harrington ha trabajado principalmente en el desarrollo de props y paisajes para videojuegos como *League of Legends* (2009) o *Heroes of the Storm* (2015). La vertiente pictórica de sus exploraciones para entornos, lo convierten en un gran referente plástico para el tratamiento atmosférico de nuestro proyecto (fig. 30). Su metodología de trabajo, aborda las primeras aproximaciones mediante siluetas, su posterior análisis mediante la línea y la construcción volumétrica de luces y sombras mediante la grisalla, rehuendo del color para que este no interfiera.

Muy similar es el procedimiento del ruso Igor Artyomenko, Concept Artist de la empresa Riot Games, quien constituye un gran referente para la realización de los artes finales por su académica metodología y el tratamiento recortado de la mancha. La distorsión óptica de sus ilustraciones puede constituir un buen recurso para la implementación del concept (fig. 31).

29. Arte final del prop Cofre del Diví (detalle), Mario Casanova Ivanco, 2020.

30. David Harrington: *Lost Desert Civilization*, 2019.

31. Igor Artyomenko: *Fixedgear*, 2019.

32. Liana Anatolevich: *[Fan art de Star Wars]*, 2021.

La interpretación y deconstrucción anatómica propia de la obra de la ilustradora Liana Anatolevich, así como su gesto gráfico de gran expresividad y carácter rectilíneo, han constituido una de las mayores fuentes de inspiración en el ámbito del dibujo (fig. 32). Tras graduarse en Kopylov Art College, Irkutsk y con una gran base práctica en pintura al natural, bocetos de naturaleza y estudio del color, acabó desarrollando su marcado estilo personal como artista digital.



33. Gabriel Rubio: *Blue Circles*, 2020.



34. Miki Montlló: *Benicio del Toro* (fragmento), 2020.

35. *UNO Minimalista*, Mattel Games, 2020.

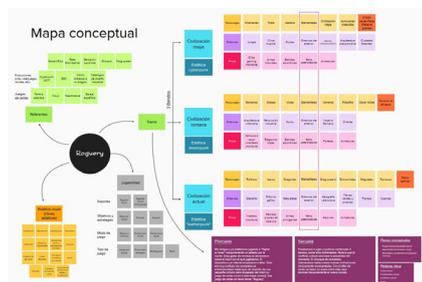


Como clave estética, se busca mediante el dibujo y la mancha una línea artística de volúmenes simplificados similar a la que ofrece el *low poly*, y es que, según afirma el especialista en modelado 3D Daniel Gutiérrez en la entrada de *El blog de Domestika* abierta por martinjuliov (2019), esta eficiente estrategia de modelado ha ido trascendiendo a otras disciplinas (fig. 33). A su vez, la preponderancia del grafismo encontrará sus referentes en el ilustrador y dibujante de cómics Miki Montlló, debido a la libertad gráfica que demuestra en sus bocetos a línea (fig. 34). Nacido en Barcelona, participó en producciones audiovisuales como *Nocturna, una aventura mágica* (2007) o *Viaje mágico a África* (2010).

Arcadian't busca, en el diseño de sus cartas y packaging, una línea minimalista vinculada con la estética plástica conceptual que se plantea, tratando de transmitir mucho con poco, mediante el uso de fondos neutros y espacios vacíos, con pocos elementos pesados y ofreciendo una línea elegante y sencilla. Este es el caso del juego de cartas *Coup: rebellion G54* (2014) o *UNO Minimalista* (2020) (fig. 35).

4.5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: ARCADIAN'T.

Arcadian't comprende la construcción de un mundo que contempla, como gran ventaja, su naturaleza transmedia. Sin embargo, para este trabajo hemos decidido orientarlo al medio del juego de cartas. En los siguientes párrafos, desglosaremos su producción artística, abordando la construcción del proyecto mediante el concept art, las pruebas realizadas a propósito de las mecánicas de juego, el diseño de sus componentes como elemento lúdico y el método digital aplicado para la reproducción del mismo.



4.5.1. Arcadian't: un mundo conflictivo.

4.5.1. 1. Roguery: el germen del proyecto.

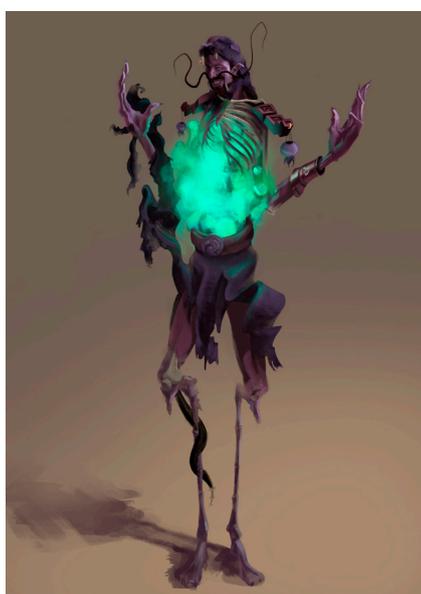
La producción artística de *Arcadian't* se inició a partir de *Roguery*, un proyecto de worldbuilding realizado para la asignatura "Ilustración 3D. Concept Art" que sentó las bases del nuevo mundo. Constituyó la primera toma de contacto en conceptos como el control cultural y el dominio territorial, realizando una lluvia de ideas y mapas conceptuales para el inicio de su desarrollo (fig. 36).

La historia y orígenes de *Roguery* como Mundo Secundario se mantendrían en la creación de *Arcadian't*. De este modo, ambos mundos surgen a consecuencia de un colapso de la base de datos en línea, provocado accidentalmente por un grupo de chicos (fig. 37). El accidente hizo que todos los conceptos de Internet se entremezclasen, dando lugar a la creación de un mundo híbrido y heterogéneo en el que movimientos culturales como el punk o el cyberpunk, se combinan en sociedades antiguas como la maya o la egipcia. Se consolidaron, de este modo, tres bandos y territorios distintos que lucharían por someterse culturalmente.

Tras consolidar la base conceptual en esta primera toma de contacto, tuvimos que darle solidez al mundo mediante el estudio en materia de control cultural y conquista territorial. Conceptos que se desarrollaron en mayor profundidad en la producción de *Arcadian't*.

La ligera carga irónica ya trató de evidenciarse en el "benévolo" bando de los políticos de *Roguery*. Pablo se desarrolló como su líder (fig. 38). Este grupo, inspirado en la corriente "stonepunk", sería reemplazado por el bando *K* posteriormente, mientras que el resto de grupos fueron remodelados.

Roguery marcó, de este modo, la impronta conceptual y el origen de *Arcadian't*, permitiendo abrir una nueva línea de desarrollo a partir de su producción, en beneficio de la maduración del proyecto.



36. Primer mapa conceptual para *Roguery*, Mario Casanova Ivanco, 2020.

37. Hoja de instrucciones de *Arcadian't* (fragmento), Mario Casanova Ivanco, 2021.

38. Arte final de Pablo, personaje de *Roguery*, Mario Casanova Ivanco, 2020.



4.5.1. 2. De la idea escrita a la imagen: construcción de territorios en disputa.

Es indispensable mencionar el sustancial valor que tiene *Roguery* para la producción artística de *Arcadian't*, la cual iniciamos a partir de un briefing actualizado. Dicho documento escrito nos permitió no desviarse del camino, recopilando tanto por escrito, como a modo de moodboards de documentación, todos los aspectos conceptuales y estéticos del mundo. A su vez, pudimos añadirle profundidad al mismo con la inclusión de una enorme espiral en su centro, cuya fuerza gravitacional lo condena a la destrucción.



El estudio del marco teórico se realizó paralelamente al proceso de producción artística, entrelazando las ideas de antropólogos como Bonfil Batalla al desarrollo del nuevo mundo. Tres bandos culturales (*R*, *K* y *D*), conformarían el mismo, vinculándose cada uno de ellos a un territorio distinto y consolidando una cultura propia (Bonfil Batalla, 2019) capaz de someter al enemigo en base a intereses de diversa índole:



Territorio Azul – Bando *R*: hibridando claves estéticas de la cultura cyberpunk y de la antigua civilización maya, el bando *R* está liderado por Jaina y busca conquistar nuevos territorios para así expandir la actividad económica y poder implantar más infraestructuras tecnológicas que permitan frenar el avance de la espiral (fig. 39). Irónicamente, pretenden frenar la distopía. Tal y como su nombre indica, el territorio hace alusión a la paleta cromática empleada en su producción conceptual, tomando como principal referente la región de Terrallende Tormenta Abisal del videojuego *World of Warcraft* (2004) (fig. 40).

39. Prueba de iluminación nocturna para el territorio Azul, Mario Casanova Ivanco, 2021.

40. Tormenta Abisal, región del videojuego *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.

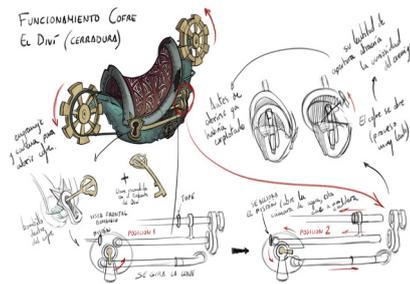
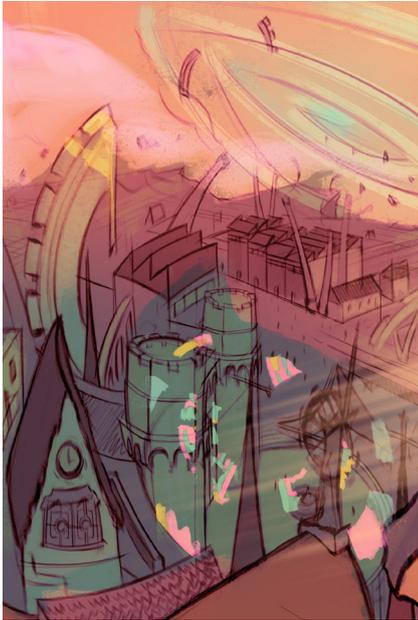
41. Arte final del territorio Amarillo (fragmento) Mario Casanova Ivanco, 2021.

Territorio Amarillo – Bando *K*: los intereses de este bando son bien distintos, pues se centran en la conversión religiosa de los herejes. La importancia de la religión queda remarcada por un enorme templo que se erige por los aires (fig. 41). Liderados por Nut, la carga irónica del movimiento punk se hace evidente al considerar que el fin del mundo se acerca por propia voluntad divina, y que no se debe hacer nada para evitarlo. Las doradas dunas del desierto justifican el nombre del territorio, el cual encuentra sus fuentes de inspiración estética en el movimiento punk y el Antiguo Egipto.

Territorio Rojo – Bando *D*: su creación se inspira en las peculiaridades estéticas de la antigua sociedad valenciana del siglo XIII y en la corriente steam-punk, previamente analizada. Si esta última busca la defensa de la libertad individual y el antisistema, se plasma de manera irónica el interés de Chaime (líder) por dominar políticamente todos los territorios, sin oponerse a la amenaza de la espiral. La gama cálida, propia de la señora⁵, predomina en el *color*

5

Se refiere por “señera” a la antigua bandera de la Corona de Aragón.



42. Prueba de iluminación para el territorio Rojo (fragmento), Mario Casanova Ivanco, 2021.

43. Siluetas del personaje Nut, Mario Casanova Ivanco, 2021.

44. Análisis de funcionamiento para el Corse de El Diví, Mario Casanova Ivanco, 2021.

script de este territorio y bando; y su entorno, inspirado en la arquitectura de Valencia y Ontinyent, refuerza mediante esta, el concepto de poder político e institucional (fig. 42).

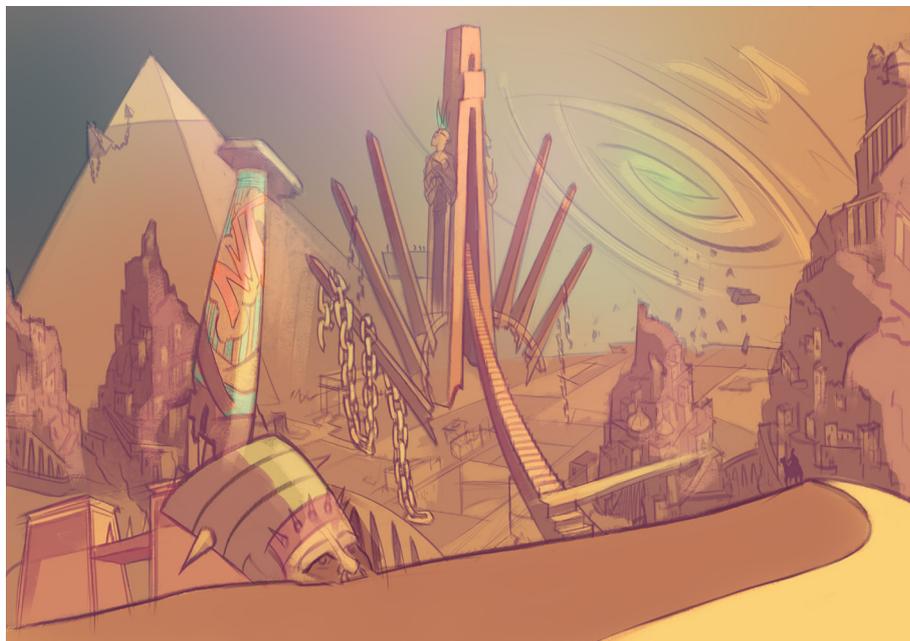
Todos estos principios quedaron recopilados en el nuevo briefing, dando paso a la exploración y las aproximaciones artísticas. Estas, se ciñeron al uso de la mancha plana y la silueta, atendiendo a los aspectos morfológicos de los personajes a diseñar. La correcta proporción de los volúmenes, así como los huecos en negativo y el “appeal” de la silueta (funcionamiento y atractivo estético de la mancha) son aspectos determinantes en esta fase del trabajo.

A su vez, la metodología utilizada, nos ha permitido contemplar a partir del “thumbnail”⁶, todas las siluetas de un vistazo, ayudándonos a no perder de vista el proceso evolutivo y acercándonos, mediante el estudio de las formas, al diseño definitivo. Este es el caso de personajes como Nut (líder del bando K) (fig. 43) o Teresa (condesa del bando D). Para el desarrollo de Jaina, nos desviamos ligeramente de la metodología empleada, pues fueron necesarios un cuadro de correspondencias y diversos bocetos a línea para construir con mayor redondez al personaje.

No obstante, la silueta y la mancha también han sido elementos gráficos claves en la aproximación visual de los props, recurriendo al dibujo de línea como herramienta de estudio de su funcionamiento (fig. 44).

6 Se trata de pequeños dibujos rápidos y de poco detalle que, tal y como explica la FZD School of Design en su vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=gsHD5GQ01og>, son muy importantes para atender la globalidad del conjunto y ganar en eficiencia durante el proceso de preproducción y concept art.

45. Prueba de iluminación para el territorio Amarillo, Mario Casanova Ivanco, 2021.



Por otro lado, a pesar de sus extravagantes características, todos los entornos mantienen dos vínculos de unión entre sí: la espiral y su condición de islas flotantes interconectadas. Su aproximación mediante cuatro valores de gris nos ha permitido analizar, de forma sintética, la composición de los mismos, los conceptos estéticos y expresivos a plasmar, así como la atmósfera que persiguen crear. A su vez, el posterior estudio en línea y volumen mediante la grisalla nos han permitido indagar en su construcción un paso más, dando pie a explorar nuevas posibilidades y a consolidar la atmósfera deseada. Este es el caso del territorio Amarillo, donde el levantamiento de arena de las dunas y el calor contribuyen a crear un ambiente más cerrado (fig. 45). Del mismo modo, los posteriores estudios de iluminación plantean hipotéticos momentos del año o del día dotando de gran profundidad al mundo.

4.5.1. 3. Los líderes, condes, patriotas y sus props.

Los nueve personajes quedan descritos tanto física como psíquicamente en el briefing del trabajo y sus peculiaridades están estrechamente vinculadas al rol que adopta cada uno de ellos en el juego de cartas. Podemos distinguir, por lo tanto, tres roles de personaje y tipos de carta distintos: el *líder*, el *conde* y el *patriota*.

Los personajes del bando *R* son, por lo tanto: **Jaina** (líder), **Pakal** (conde) y **Gonsalo** (patriota). El grupo *K* estaría formado por: **Nut** (líder), **Os-Trakka** (conde) y **Wadjet** (patriota). Mientras que los integrantes del bando *D* serían: **Chaime** (líder), **Teressa** (conde) y el **Diví** (patriota).



46. Line art del personaje El Diví, Mario Casanova Ivanco, 2021.



47. Grisalla del Arma de Jaina, Mario Casanova Ivanco, 2021.



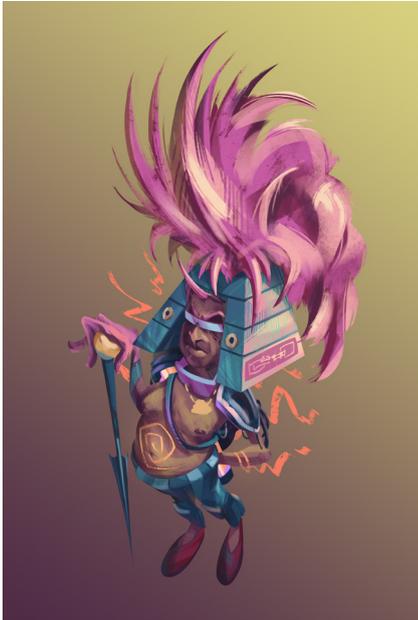
48. Grisalla del personaje Os-Trakka, Mario Casanova Ivanco, 2021.

Una vez reunidas todas las aproximaciones iniciales, el proceso de selección cobra importancia para proseguir con el diseño de personajes, entornos y props.

Metodológicamente, procedemos ahora a la construcción del personaje y la comprensión de sus volúmenes utilizando la línea como elemento gráfico (fig. 46). A pesar de que el arte final se oriente hacia un resultado más pictórico, el line art nos ha permitido dar solución a problemas que no habían sido atendidos con profundidad hasta el momento. Este es el caso de la indumentaria de los personajes, de la comprensión de su anatomía y volumen, o del estudio de funcionamiento de los props. Aspectos que se han tenido en cuenta para desarrollar, ya en términos de producción de la carta, ilustraciones coherentes y creíbles. En el caso particular de *Arcadian't*, los props son armas o herramientas que los propios personajes utilizan en el ataque a sus enemigos.

Al igual que con los entornos, la elaboración de una grisalla sintética y de pocos valores de luz nos ha permitido pulir la construcción volumétrica de todos los personajes y props diseñados (fig. 47 y 48).

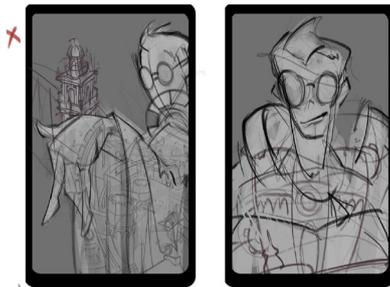
Del mismo modo, el posterior proceso de experimentación con el color se ha iniciado a partir de la configuración de un *color script* para cada uno de los bandos, probando paletas armónicas, complementarias o análogas. Este es, en términos metodológicos, el último paso antes de proceder a la elaboración de los artes finales.



4.5.1. 4. Artes finales e implementación.

El arte final aún a todas las búsquedas previamente realizadas mediante la mancha, la línea, la luz y el color. Corresponde al resultado definitivo del diseño y, por ende, pierde toda intención exploratoria. Abre paso, por lo tanto, a la concreción de detalles, luces y texturas, así como otros aspectos del concept art que aporten la suficiente información a la posterior etapa de producción. Este es el punto donde la preproducción de *Arcadian't* busca quedar resuelta en base a las claves estéticas planteadas: predominio de la vertiente pictórica y uso del grafismo en su elaboración definitiva (fig. 49).

La implementación del trabajo de concept art al medio lúdico deberá buscar planos medios para poder destacar, en un formato de pequeño tamaño como son las cartas, aquellos aspectos más importantes del mundo de *Arcadian't* (fig. 50). Esto se debe a que el jugador necesita el impacto visual del propio naípe para comprender las formas e identificarse con el personaje utilizado y su contexto espacial dentro del mundo.



49. Arte final del personaje Pakal, Mario Casanova Ivanco, 2021.

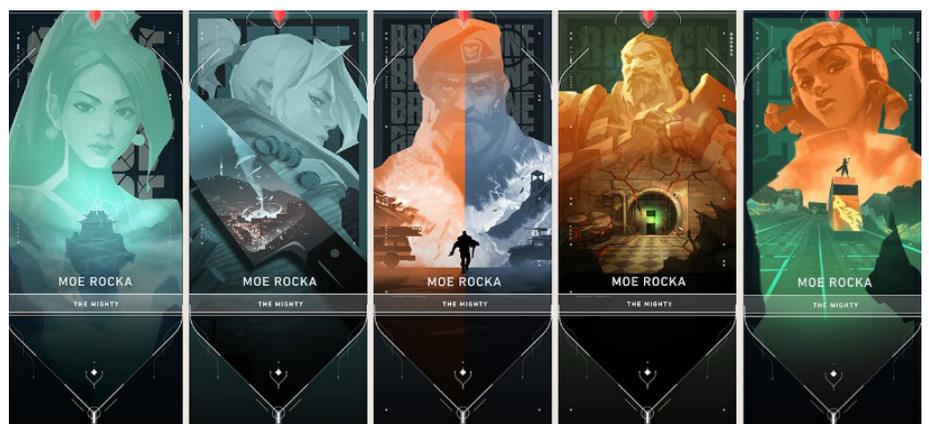
50. Bocetos para la implementación del concept art en las cartas, Mario Casanova Ivanco, 2021.

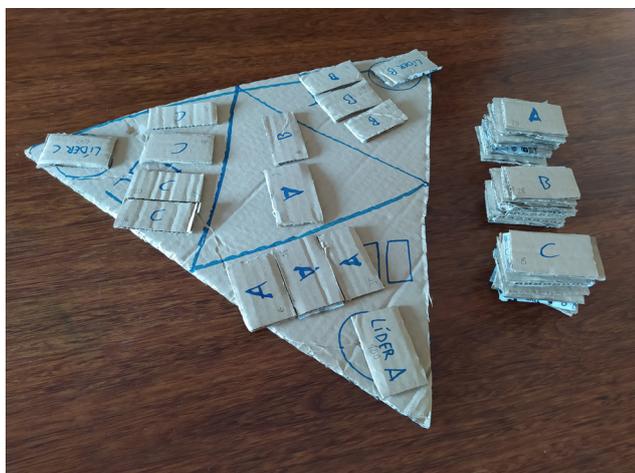
51. Tarjetas de jugador del videojuego *Valorant*, Riot Games, 2020.

De este modo, nos hemos inspirado en las tarjetas de jugador del videojuego *Valorant* (fig. 51) para crear una simbiosis entre entorno, prop y personaje, mediante transparencias que permitan al jugador identificar de un vistazo a este último, así como la cultura y territorio al que pertenece.

La ilustración definitiva para la carta se ha elaborado, por lo tanto, a partir de su formato y maquetación. Del mismo modo, se ha determinado mediante bocetos previos, el estudio compositivo de la ilustración que, a modo de reducida escena, trata de plasmar el mismo nivel de detalle que los artes finales.

La implementación del concept desarrollado permite corroborar una de sus principales funciones como disciplina artística: adaptarse al medio al cual se destina.





52. Primera maqueta de cartón para el desarrollo de las mecánicas de juego, Mario Casanova Ivanco, 2021.



53. Maqueta del juego a tamaño real para el estudio de la jugabilidad, Mario Casanova Ivanco, 2021.

4.5.2. Mecánicas de juego.

La producción artística también abarca, si bien en una importancia menor, el diseño de las mecánicas y jugabilidad de *Arcadian't*. El desarrollo de la misma fue paralelo al trabajo realizado en materia de concept art y plasma el enfrentamiento entre los tres bandos expuestos, alcanzando la victoria aquel que consiga el dominio de los tres territorios.

La organización social se establece dentro del marco cultural propio (Bonfil Batalla, 2019). De este modo, se estipulan tres tipos de carta jerarquizados de mayor a menor: *líder*, *conde* y *patriota*. El estudio de las mecánicas se basa en el método de ensayo y error, materializando sobre cartón y papel (fig. 52 y 53) las cartas y elementos de juego, tal y como aconsejan Sheila Santos e Israel Cendrero (Cantó, 2021).

Las cartas, elemento principal del juego, marcarían una variable “vida”, ganando el enfrentamiento aquella que tenga el valor más alto. El objetivo consistiría en conquistar el territorio enemigo eliminando sus naipes. Partiendo de esta mecánica sencilla, introdujimos diferentes tipos de ataque según las cartas estuviesen dispuestas bocarriba o bocabajo, así como dos roles de carta (*conde* y *líder*) que complicarían la jugabilidad: el primero de ellos se utilizaría como condición para poder atacar al líder enemigo, mientras que el segundo mantendría una función meramente simbólica: indicar la vida máxima (valor que debe ser superado por el enemigo para ganar).

De las diferentes pruebas realizadas, tres fueron definitivas para la evolución de *Arcadian't*:

Primera prueba: se estipularon cuatro tipos de ataque atendiendo a la colocación de las cartas (bocarriba o bocabajo). A su vez, introdujimos la posibilidad de engañar estratégicamente durante el ataque si la carta utilizada

estaba bocabajo. Una vez se ganaba la batalla, la carta podía ser colocada en territorio enemigo para amenazar al tercer jugador, pues solo se puede atacar hacia la derecha.

Problemas y soluciones: el diálogo quedó excluido por la complejidad que le añadía al juego y los tipos de ataque se sintetizaron, buscando una dinámica más agresiva en la que el jugador decida qué carta atacar, sin que el enemigo pueda impedirlo. A su vez, el uso abusivo de algunos tipos de ataque nos obligó a imponer restricciones, incorporando líneas de batalla.

Segunda prueba: se introdujeron las mecánicas del conde y el líder, previamente mencionadas, junto con un nuevo tipo de ataque hacia el líder (lid), el cuál requería que la carta de conde propia se situara sobre el territorio enemigo. Si la suma de valores de todos los naipes daba más de 100 puntos, se eliminaba al líder en cuestión y se conquistaba el territorio.

Problemas y soluciones: se le dio solución a la posibilidad de empate y se calibró la suma total de los valores de carta por bando a 220 puntos. Tras una primera lid, la pérdida de cartas obligó a que la vida de los líderes pasase a ser de 50 puntos el resto de la partida.

Tercera prueba: se comprobó el correcto funcionamiento del sistema de numeración y valor de cartas. A su vez, se planteó la posibilidad de que aquél jugador que convocaba la lid, pudiese perder si en la suma de valores, el enemigo le superaba en número. Esto limitaría el recurso, pues requeriría de una mayor reflexión antes de hacerlo.

Problemas y soluciones: tras una primera lid, se propuso dar libertad en la reorganización de cartas a los jugadores restantes. El vencedor de la lid podría, sin embargo, hacer uso de los dos territorios, dejando naipes en "cuarentena" para el recuento de valores, pero impidiendo su uso.

Tras esta tercera prueba, las mecánicas quedaron definidas en el briefing y en la hoja de instrucciones de *Arcadian't*.

4.5.3. Diseño de sus componentes como producto.

La producción artística de *Arcadian't* también abarca el ámbito del diseño como hipotético producto comercial. De este modo, se ha buscado una línea artística elegante (mediante el uso del negro), sencilla, minimalista e inspirada en el lenguaje del cómic. Esto se debe a que la hoja de instrucciones ha decidido trabajarse en dicho formato para introducir, de forma amena y dinámica, tanto los orígenes de *Arcadian't*, como las mecánicas del juego.



Para la elaboración de esta hoja de instrucciones, se han realizado maquetas que desglosaran la lectura compositiva (ya que al principio la idea era trabajar en un formato de caja tetraédrica) (fig. 54) y storyboards que planificasen la narrativa del cómic. Del mismo modo, se han realizado bocetos para los distintos personajes humanos que la protagonizan (fig. 55). Estos se encontrarán con Jaina tras producirse el colapso en la base de datos y ella dará paso a la explicación de las mecánicas. Posteriormente, se ha entintado y rotulado el cómic definitivo. La inicial idea de hacer un cómic-objeto se dejó de lado al ver que complicaba mucho el diseño del packaging, optando finalmente por una solución más convencional.



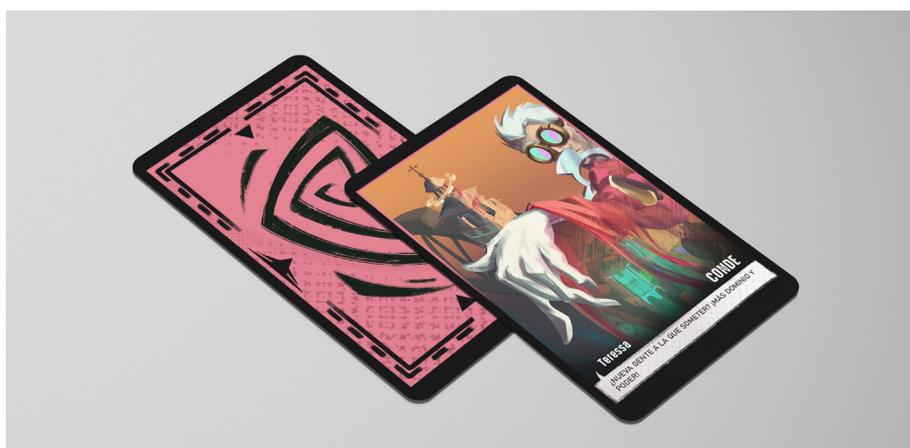
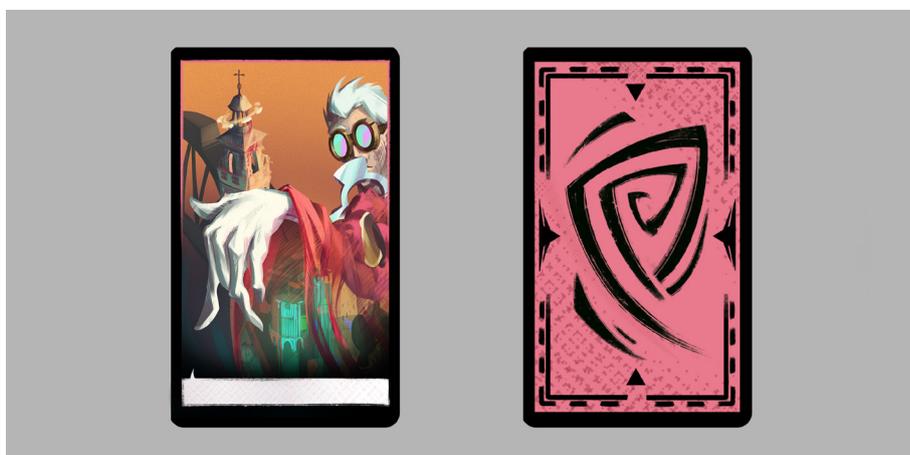
Del mismo modo, las cartas han tratado de entrelazar los conceptos trabajados en *Arcadian't* mediante un diseño que nos recuerda al lenguaje del cómic. Estas hibridaciones son propias del paradigma actual y un claro ejemplo de ello es la película de animación *Spider-Man: Un nuevo universo* (2018). Las cartas han sido trabajadas desde el dorso hasta su parte frontal, atendiendo a la información esencial que debe plasmarse en ambas: tipo de carta, valor, identificación del bando mediante el color, etc. (fig. 56 y 57). Tras el estudio de formatos, apostamos por reducir 0,5 cm su tamaño respecto al reglamentario.

54. Maqueta de papel para la hoja de instrucciones de *Arcadian't*, Mario Casanova Ivanco, 2020.

55. Bocetos para Panxa, personaje del cómic de la hoja de instrucciones, Mario Casanova Ivanco, 2021.

56. Implementación y maquetación de la carta de Teresa, Mario Casanova Ivanco, 2021.

57. Mockup de la carta del tipo *conde* "Teresa", Mario Casanova Ivanco, 2021.





58. Mapa de Drustvar, región del videojuego World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

59. Mockup del packaging definitivo, Mario Casanova Ivanco, 2021.

El diseño del tablero busca como principal objetivo la contextualización del jugador y resaltar la importancia que cobra el territorio en *Arcadian't*, encontrando su inspiración en mapas de videojuegos como *World of Warcraft* (2004) (fig. 58). Tras su boceto, se concretaron las formas mediante el line art y se optó por la mancha simple y el grafismo para su resolución definitiva, priorizando que el jugador observe de un vistazo, y mediante el color, en qué bando está jugando. Su tamaño respecto al de las cartas dio problemas en la correcta utilización del mismo, aspectos que fueron resueltos adaptando los naipes y agrandando ligeramente el tablero.

Por último, elaboramos el diseño del packaging tomando como referencia el patrón de elementos especificados en la caja de juegos como *Trivial Pursuit: Edición familiar* (1995) o *Ciudadelas Clásico* (2000). Según la idea inicial, el packaging hubiese servido como tablero por su cara interna. Sin embargo, esta idea la descartamos por su excesivo tamaño y en beneficio de la comodidad. En su diseño, hemos recurrido a ilustraciones propias del juego, a las manchas de semitono (propias del lenguaje del cómic) y a desarrollar un título que evidenciase su contenido distópico (fig. 59).



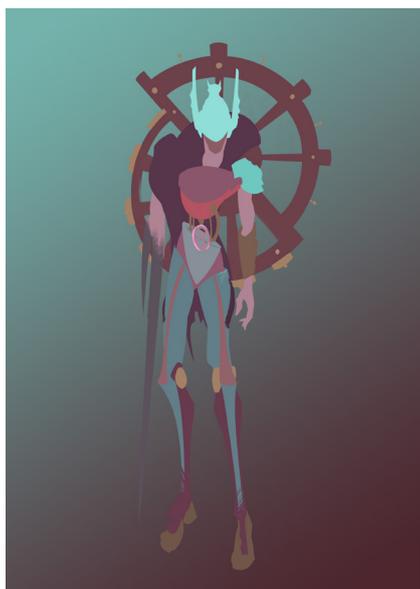
4.5.4. Herramientas y método digital aplicado.

Como herramientas digitales hemos recurrido a los softwares Procreate, Clip Studio Paint y Photoshop. Si bien los dos primeros únicamente han sido utilizados en el trabajo de siluetas y bocetos iniciales, Photoshop nos ha permitido avanzar el posterior trabajo de concept con mayores comodidades. Del mismo modo, hemos utilizado Adobe InDesign para la maquetación del conjunto artístico desarrollado.

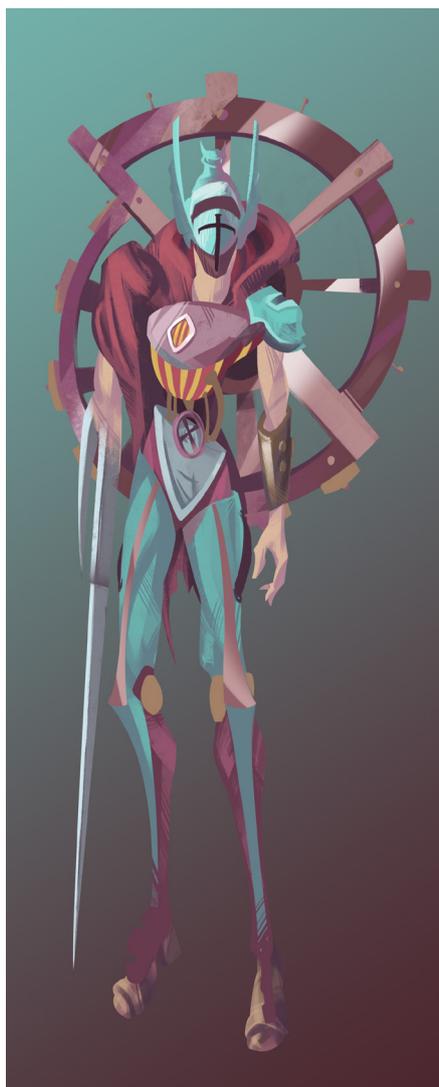
Respecto a la ejecución definitiva de los diseños y a la implementación del concept, hemos utilizado la herramienta pluma para definir, mediante manchas recortadas, los tonos base de color (fig. 60), sobre los cuales se articularán posteriormente las luces y las sombras, de lo general a lo particular (fig. 61). Las máscaras de recorte agilizan mucho este proceso al permitir el trabajo por capas.

Además, el uso de la pluma también permite destacar zonas próximas al espectador o ámbitos de máximo contraste, potenciando la profundidad que ya ofrece el gradiente de color y la perspectiva aérea (fig. 62).

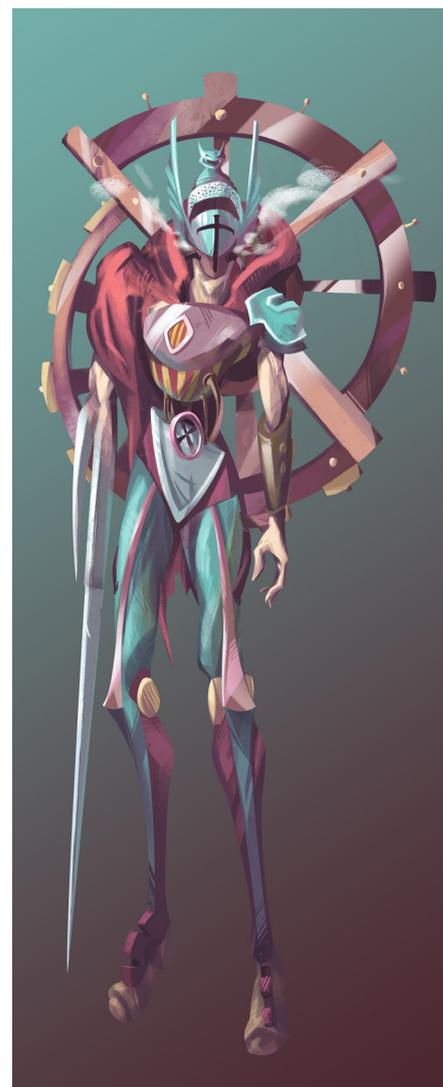
Tanto en los artes finales como en su implementación en las cartas, el resultado estético abarca peculiaridades pictóricas a la par que mantiene la importancia de elementos del dibujo como el grafismo y la línea, como recursos para enriquecer y resaltar elementos importantes de la composición.



60. Inicio del personaje Chaime mediante manchas de color plano, Mario Casanova Ivanco, 2021.



61. Construcción de luces y sombras sintéticas para el personaje Chaime, Mario Casanova Ivanco, 2021.



62. Arte final del personaje Chaime, Mario Casanova Ivanco, 2021.

5. CONCLUSIONES.

La preproducción de *Arcadian't* ha supuesto un enorme reto en todas sus vertientes. A pesar de ser un año muy complicado, mi motivación por la creación de un mundo nuevo ha seguido intacta, indagando en aspectos teóricos que me han permitido comprender el control cultural en el territorio y los intereses sobre el mismo. Esto se debe a la lectura de antropólogos como Guillermo Bonfil Batalla o Benedict Anderson, siendo este último muy importante para la comprensión de que la nación y el territorio ocupado culturalmente, son constructos del colectivo humano. Este es, sin duda, un concepto muy enlazado a la subcreación de mundos, correctamente detallada y referenciada por parte del profesor Mark J. P. Wolf. Fuentes bibliográficas como *Visión de los vencidos* (1959) de Miguel León Portilla o *El Patriotismo* (1869) de Mijaíl Bakunin han sido descartadas debido a su foco de interés en aspectos muy concretos.

Pese a la exigencia de los objetivos que nos hemos impuesto, estos se han cumplido en el tiempo estipulado. Sin embargo, problemas derivados de la producción artística han sido provocados por nuestra decisión de abordar en profundidad aspectos ajenos al concept art, como el diseño de producto y la jugabilidad, pudiendo haber dado mayor dimensión a la construcción del mundo si este hubiese sido nuestro único objetivo. *Arcadian't* constituye, de este modo, la oportunidad de llevar a cabo de forma razonada la creación de un mundo distópico, lo cual empezó en mi cabeza hace unos años de forma inocente, y ahora consolida un proyecto bien sustentado, capaz de constituir la preproducción de un producto de carácter profesional y comercial.

Pese a haber iniciado la remodelación de *Roguary* en una complicada etapa personal, la maduración de este proyecto me ha permitido consolidar conocimientos del ámbito del dibujo y la pintura, tratando de encontrar una vía propia donde la firmeza de la línea y la simplificación volumétrica cobran protagonismo. Del mismo modo, analizar y estudiar conceptos del campo del diseño me ha hecho comprender las dificultades que este conlleva y sus necesidades de atender, no solo la estética de un producto, sino también su funcionalidad, dando solución a problemas surgidos en este ámbito.

El desarrollo del trabajo mediante herramientas digitales me ha permitido indagar en funciones que hasta el momento desconocía y que pueden convertirse en recursos útiles para la producción del juego en el futuro. Por lo tanto, como planes de posterior desarrollo, se plantea la implementación total del concept art y la optimización de las mecánicas del juego, poniendo fin a la producción total de un proyecto que, por su condición de mundo transmedia, podría llevarse también a otros ámbitos del entretenimiento.

6. REFERENCIAS.

BIBLIOGRAFÍA

Anderson, B. (2006). *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Díaz Bórquez, Tomás H. M. (2015, 19 de octubre). *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos*. Ludoteca de Pampala Press. <https://app.box.com/s/11advsmnvnbiqnqyx7gr3e46588oc90zh>

Gonzalo Iglesia, J. y Araüna Baró, N. (2018, 11 de junio). Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post)coloniales. En J. I. Aguaded Gómez, A. Arribas Urrutia, M. E. Badillo Mendoza, J. J. Cheval, P. Farias Batlle, J. Ferrés i Prats, D. Frau Meigs, F. García García, A. García Matilla, S. Gomes Pereira, P. González Aldea, E. Hergueta Covacho, O. Islas Carmona, F. López Pan, R. Mancinas Chávez, J. Cortés Montalvo, G. Ojeda Castañeda, M. A. Ortiz Sobrino, S. Osuna Acedo, ... C. F. del Valle Rojas (Eds.), *Game & Play: La cultura del juego digital* (pp. 87-106). Egregius Ediciones. <https://egregius.es/catalogo/game-play-la-cultura-del-juego-digital/>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (E. Imaz, trad.). Madrid, España: Alianza Editorial; Emecé Editores. (Original publicado en 1938).

Meggs, P. B. y Purvis, A. W. (2009). *Historia del diseño gráfico* (4.ª ed.). España: RM Verlag.

Miranda, J. (1947). *Vitoria y los intereses de la conquista de América*. México: El Colegio de México. <https://doi.org/10.2307/j.ctvcwnzwtw>

Tylor, E. B. (1977). *Cultura primitiva: Vol. 1. Los orígenes de la cultura* (M. Suárez, trad.). Madrid, España: Ayuso. (Original publicado en 1871).

Wolf, Mark J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge. <https://www.routledge.com/Building-Imaginary-Worlds-The-Theory-and-History-of-Subcreation/Wolf/p/book/9780415631204>

INFORMES

Grand View Research. (2020, junio). *Games And Puzzles Market Size, Share & Trends Analysis Report By Licensing (Licensed, Non-licensed), By Distribution Channel, By Type (Games, Puzzles), By Region, And Segment Forecasts, 2020 – 2027*. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/games-puzzles-market>

PERIÓDICOS DIGITALES

Cantó, P. (2021, 29 de enero). Del folio al tablero: cómo se crea y se prueba un juego de mesa antes de publicarlo. *El País: lo mejor de Verne*. https://verne.elpais.com/verne/2021/01/28/articulo/1611838360_214498.html

La Redacción. (2021, 18 de marzo). El mercado de los juegos de mesa en España sigue fuerte. *La Publicidad*. <https://lapublicidad.net/el-mercado-de-los-juegos-de-mesa-en-espana-sigue-fuerte/>

REVISTAS

Bonfil Batalla, G. (2019). Lo propio y lo ajeno: una aproximación al problema del control cultural. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 27(103), 183-189. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcpys/article/view/72329>

Giménez, G. (junio de 1999). Territorio, cultura e identidades: la región socio-cultural. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 5(9), 25-57. <http://www.economia.unam.mx/academia/inae/pdf/inae5/516.pdf>

Mirazón Lahr, M., Rivera, F., Power, R. K., Mounier, A., Copsey, B., Crivellaro, F., Edung, J. E., Maillo Fernández, J. M., Kiarie, C., Lawrence, J., Leakey, A., Mbua, E., Miller, H., Muigai, A., Mukhongo, D. M., Van Baelen, A., Wood, R., Schwenninger, J.-L., R. Grün, H. Achyuthan, ... Wilshaw, A. (2016, 20 de enero). Inter-group violence among early Holocene hunter-gatherers of West Turkana, Kenya. *Nature*, 529, 394-398. <https://doi.org/10.1038/nature16477>

Romero, S (2019, 11 de septiembre). Ciberpunk: las tribus urbanas que debes conocer. *Muy Interesante*. <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/fotos/ciberpunk-las-tribus-urbanas-que-debes-conocer/1>

TESIS Y TRABAJOS FINALES DE GRADO Y MÁSTER

Catalán, A. (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa*. [Proyecto final de Licenciatura de Diseño y Producción gráfica, Instituto Superior de Educação e Ciências] Docplayer. <https://docplayer.es/72445969-Estudio-sobre-la-evolucion.html>

Ivaylova Dimitrova, V. (2015). *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*. [Trabajo de fin de Máster, Institut Universitari de Cultura Universitat Pompeu Fabra] e-Repositori UPF. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/24798>

WEBGRAFÍA

Calzada, S. (2015, 27 de mayo). Diccionario jugón: Ameritrash. *The Curiosity Blog*. <https://www.thecuriosityshop.es/blogs/the-curiosity-blog/29344259-diccionario-jugon-ameritrash>

Cortizo, J. C. (2018). Historia y tipos de juegos de cartas: Desde la antigua China al Hearthstone. <https://josek.net/2018/04/historia-y-tipos-de-juegos-de-cartas/>

Ferrando Castro, M. (2019, 7 de junio). *Historia de las cartas del tarot*. Red Historia. <https://redhistoria.com/historia-y-origen-de-las-cartas-del-tarot/>

martinjuliov. (2019, 29 de agosto). Low poly: el arte poligonal que triunfa en los videojuegos y más allá. *El blog de Domestika*. <https://www.domestika.org/es/blog/2232-low-poly-el-arte-poligonal-que-triunfa-en-los-videojuegos-y-mas-alla>

Steampunk Avenue. (2020, 4 de octubre). What Is Steampunk? Your Journey Starts Here! *Steampunk Avenue Blog*. <https://steampunkavenue.com/en/blog/what-is-steampunk/>

Tiratú. (2018, 16 de octubre). Historia de los juegos de mesa: desde los orígenes hasta nuestros tiempos. *El blog de los juegos de mesa*. <https://www.tiratu.com/noticias-juegos/historia-juegos-mesa>

Wedis. (s. f.). Diseño gráfico en los juegos de cartas. <https://www.wedis.es/disenio-grafico-en-los-juegos-de-cartas>

JUEGOS DE MESA

Abbot, S y Haney, C. (1995). *Trivial Pursuit: Edición familiar*. Parker Brothers.

Aguilar, E. (2014). *La Fallera Calavera*. Zombi Paella.

Backgammon. (2018). Cardinal Industries Inc. (Original s. f.).

Drover, G. (2007). *Age of Empires III: La Era de los Descubrimientos*. Edge Entertainment.

Faidutti, B. (2000). *Ciudadelas Clásico*. Edge Entertainment.

Garfield, R. (2002). *Star Wars Trading Card Game*. Wizards of the Coast.

Go. (2007). John N. Hansen Co. (Original s. f.).

Konieczka, C. (2017). *Las Mansiones de la Locura Segunda Edición*. Fantasy Flight Games.

Lamorisse, A. (1958). *Risk*. Parker Brothers.

Robbins, M. (2020). *UNO Minimalista*. Mattel Games. (Original publicado en 1971).

Tahta, R. (2014). *Coup: rebellion G54*. Indie Boards & Cards; La Mame Games.

Teuber, K. (1995). *Los Colonos de Catán*. Devir Iberia.

The Wonderful Game of Oz (1921). Parker Brothers.

Tolosa, X. y Hernando, P. (2020). *Hoy se sale*. Creaciones Lúdicas Sinoespañolas.

Torres Castro, J. y Leacock, M. (2016). *Pandemic Iberia*. Z-Man Games.

Wrede, K. (2000). *Carcassonne*. Devir Iberia.

VIDEOJUEGOS

Assassin's Creed: Origins (Multiplataforma) [Videojuego]. (2017). Ubisoft. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey>

God of War (Versión para PlayStation 4) [Videojuego]. (2018). SCE Santa Monica Studio. <https://godofwar.playstation.com/>

Hearthstone (Multiplataforma) [Videojuego]. (2014). Blizzard Entertainment. <https://playhearthstone.com/es-es>

Heroes of the Storm (Versión para computadora) [Videojuego]. (2015). Blizzard Entertainment. <https://heroesofthestorm.com/es-es/>

Jakub Dvorský. (2009). Machinarium (Multiplataforma) [Videojuego]. Amanita Design. <https://amanita-design.net/games/machinarium.html>

Riot Games. (2009). League of Legends (Versión para computadora) [Videojuego]. Snow, S. y George, T. <https://na.leagueoflegends.com/es-es/>

Riot Games. (2020). Legends of Runaterra (Multiplataforma) [Videojuego]. Jew, J. <https://playruneterra.com/es-es/>

Riot Games. (2020). Valorant (Versión para computadora) [Videojuego]. Donlon, A. y Goscicki, J. <https://playvalorant.com/es-es/>

World of Warcraft (Versión para computadora) [Videojuego]. (2004). Blizzard Entertainment. <https://worldofwarcraft.com/es-es/>

PELÍCULAS Y CORTOMETRAJES

García, A. y Maldonado, V. (Directores). (2007). *Nocturna, una aventura mágica* [Película]. Filmax.

Hermanas Wachowski (Directoras). (1999). *The Matrix* [Película]. Village Roadshow Pictures; Silver Pictures.

Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Llompарт, J. (Director). (2010). *Viaje mágico a África* [Película]. Orbita Max; Apuntolapospo; Televisió de Catalunya – CCMA.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Película]. Lucasfilm.

Ramsey, P., Rothman, R., y Persichetti, B. (Directores). (2018). *Spider-Man: Un nuevo universo* [Película]. Columbia Pictures; Sony Pictures Animation; Marvel Entertainment; Pascal Pictures.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership.

Stanton, A. (Director). (2008). *WALL·E* [Película]. Pixar; Walt Disney Pictures.

Yuan, J. (Director). (2016). *The Heart of Sky | Original Short Film* [Cortometraje]. Mirari & Co. (Mirari.tv).

LIBROS, ENSAYOS Y NOVELAS

Augusta, J. (1961). *An den Lagerfeuern der Altsteinzeit*. Berlín, Alemania: Urania-Verlag.

Bakunin, M. (2018). *El Patriotismo*. Madrid, España: Mandala Ediciones. (Original publicado en 1869).

Engelhardt, Z. (2008). *San Juan Capistrano Mission*. Estados Unidos: Kessinger Publishing, LLC. (Original publicado en 1922).

Frank Baum, L. (1900). *The Wonderful Wizard of Oz* [El maravilloso mago de Oz]. Estados Unidos: George M. Hill Company.

Gallego, L. (2004). *Memorias de Idhún. La Resistencia*. España: Grupo SM.

León-Portilla, M. (1959). *Visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la Conquista*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

More, T. (1516). *Utopía*.

Orwell, G. (1949). *Nineteen Eighty-four*. Reino Unido: Secker & Warburg.

Tolkien, J. R. R. (2008). *On Fairy-stories* (V. Flieger y D. A. Anderson, ed.). Londres, Inglaterra: HarperCollins. (Original publicado en 1947).

Verne, J. (1869). *Veinte mil leguas de viaje submarino*. Francia: Pierre-Jules Hetzel.

OBRAS ARTÍSTICAS Y PIEZAS DE MUESEO

Anatolevich, L. [@kckart]. (2021, 23 de marzo). *[Fan art de Star Wars]* [Ilustración digital]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CMwCfe6HPcJ/>

Artyomenko, I. [haryarti]. (2019). *Fixedgear* [Ilustración digital]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/EVXAa2>

Burian, Z. (1958). *Around the Campfires of Paleolithic Age* [Ilustración]. Publicado en el libro *An den Lagerfeuern der Altsteinzeit*, Josef Augusta.

Cartas Mamluk. (Siglo XV) [Baraja]. Museo Topkapi, Estambul.

Choi, A. [innochoi]. *Steam punk town concept* [Ilustración digital]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/brLYv>

Harrington, D. [davidharrington]. (2019). *Lost Desert Civilization* [Ilustración digital]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/W2qdLJ>

Kim, D. [dannylim1]. (2019). *Cyborg Girl* [Ilustración digital]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/Vd4owR>

Mead, S. (1981). *Downtown Cityscape* [Ilustración]. Exposición temporal en O&O Depot Galerie. <https://sydmead.com/syd-mead-future-cities-exhibition-at-the-gallery-oo-depot/>

Montlló, M. [@mikimontllo]. (2020, 31 de agosto). *Benicio del Toro. ¿Next?* [Ilustración digital]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CEj7RN8KJZX/>

Papiro de Hunefer. (1310-1275 a.C) [Papiro]. Museo Británico, Londres, Reino Unido. https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA9901-3

Rubio, G. [gabrielrubio]. (2020). *Blue Circles* [Ilustración digital]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/OndOL8>

Senet de Amenhotep III. (1550-1295 a.C) [Juego de mesa]. Museo Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos.

Werneck, F. (s.f.). *Desmatamento* [Fotografía]. <https://redamazonica.org/wp-content/uploads/2017/08/Desmatamento-Foto-Felipe-Werneck-Ibama.jpg>

Witz, K. (1440). *Baraja cortesana de cazadores (Juego de Cartas de Ambras)* [Baraja]. Museo de Historia del Arte en el Castillo de Ambras, Innsbruck, Austria.

7. ÍNDICE DE FIGURAS.

1. *Plan de trabajo planteado* (p. 10).
2. *El homínido toma consciencia de que puede defender su territorio con un hueso, fotograma de la película 2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968.* (p. 12).
3. *Consecuencia de la tala de la selva amazónica, Desmatamento, fotografía de Felipe Wernek.* (p. 12).
4. *Ilustración de Zdenek Burian Around the Campfires of Paleolithic Age publicada en el libro An den Lagerfeuern der Altsteinzeit, 1958.* (p. 12).
5. *El primer bautizo registrado en Alta California. Obra publicada en el libro San Juan Capistrano Mission, de Zephyrin Engelhardt, 1922.* (p. 13).
6. *El juicio de Osiris representado en el Papiro de Hunefer del Libro de los Muertos, Museo Británico, Dinastía XIX de Egipto (1310-1275 a.C). Papiro, 40 x 87,5 cm.* (p. 15).
7. *Portada del libro Nineteen Eighty-four, George Orwell, 1949.* (p. 15).
8. *Abraham Cresques: Atlas Catalán (fragmento), 1375.* (p. 15).
9. *Mapa de Utopía (1516) de Thomas More, realizado por el cartógrafo flamenco Abraham Ortelius, 1595.* (p. 16).
10. *Mapa del videojuego God of War, SCE Santa Monica Studio, 2018.* (p. 16).
11. *Elementos de juego de Pandemic Iberia, Z-Man Games, 2016.* (p. 17).
12. *Primeras ideas del juego Hoy se sale. Xabi Tolosa y Pablo Hernando, 2020.* (p. 18).
13. *Senet de Amenhotep III, Museo Brooklyn, Dinastía XVIII de Egipto (1390-1353 a.C).* (p. 18).
14. *Serpientes y Escaleras, gouache sobre tela, India, siglo XIX.* (p. 18).
15. *Cartas Mamluk, Museo Topkapi (Estambul), siglo XV.* (p. 19).
16. *Star Wars Trading Card Game. Juego de cartas coleccionables de Star Wars, Wizards of the Coast, 2002.* (p. 19).
17. *Konrad Witz: Baraja cortesana de cazadores (Juego de Cartas de Ambras), 1440.* (p. 20).
18. *Las Mansiones de la Locura Segunda Edición, Fantasy Flight Games, 2017.* (p. 20).
19. *Gráfica que muestra el incremento en dólares del mercado del juego y el puzle en Estados Unidos, de 2016 a 2027. Grand View Research, 2020.* (p. 20).
20. *Danny Kim: Cyborg girl, 2019.* (p. 21).
21. *Machinarium, Amanita Design, 2009.* (p. 21).
22. *Syd Mead: Downtown Cityscape, 1981.* (p. 21).
23. *The Casualties, banda de hardcore punk, Nueva York, 1990.* (p. 22).
24. *Portada del videojuego Assassin's Creed: Origins, Ubisoft, 2017.* (p. 22).
25. *Avant Choi: Steam punk town concept, 2016.* (p. 22).

26. *Color script realizado para Arcadian't, Mario Casanova Ivanco, 2020. (p. 22).*
27. *Captura de pantalla donde se muestran las mecánicas de juego de Hearthstone, Blizzard Entertainment, 2014. (p. 23).*
28. *Elementos de juego de Risk, Parker Brothers, 1958. (p. 23).*
29. *Arte final del prop Cofre del Diví (detalle), Mario Casanova Ivanco, 2020. (p. 24).*
30. *David Harrington: Lost Desert Civilization, 2019. (p. 24).*
31. *Igor Artyomenko: Fixedgear, 2019. (p. 24).*
32. *Liana Anatolevich: [Fan art de Star Wars], 2021. (p. 24).*
33. *Gabriel Rubio: Blue Circles, 2020. (p. 25).*
34. *Miki Montlló: Benicio del Toro (fragmento), 2020. (p. 25).*
35. *UNO Minimalista, Mattel Games, 2020. (p. 25).*
36. *Primer mapa conceptual para Roguery, Mario Casanova Ivanco, 2020. (p. 26).*
37. *Hoja de instrucciones de Arcadian't (detalle), Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 26).*
38. *Arte final de Pablo, personaje de Roguery, Mario Casanova Ivanco, 2020. (p. 26).*
39. *Prueba de iluminación nocturna para el territorio Azul, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 27).*
40. *Tormenta Abisal, región del videojuego World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004. (p. 27).*
41. *Arte final del territorio Amarillo (fragmento) Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 27).*
42. *Prueba de iluminación para el territorio Rojo (fragmento), Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 28).*
43. *Siluetas del personaje Nut, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 28).*
44. *Análisis de funcionamiento para el Cofre de El Diví, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 28).*
45. *Prueba de iluminación para el territorio Amarillo, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 29).*
46. *Line art del personaje El Diví, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 30).*
47. *Grisalla del Arma de Jaina, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 30).*
48. *Grisalla del personaje Os-Trakka, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 30).*
49. *Arte final del personaje Pakal, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 31).*
50. *Bocetos para la implementación del concept art en las cartas, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 31).*
51. *Tarjetas de jugador del videojuego Valorant, Riot Games, 2020. (p. 31).*
52. *Primera maqueta de cartón para el desarrollo de las mecánicas de juego, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 32).*
53. *Maqueta del juego a tamaño real para el estudio de la jugabilidad, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 32).*

- 54. Maqueta de papel para la hoja de instrucciones de Arcadian't, Mario Casanova Ivanco, 2020. (p. 34).**
- 55. Bocetos para Panxa, personaje del cómic de la hoja de instrucciones, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 34).**
- 56. Implementación y maquetación de la carta de Teresa, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 34).**
- 57. Mockup de la carta del tipo conde "Teresa", Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 34).**
- 58. Mapa de Drustvar, región del videojuego World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004. (p. 35).**
- 59. Mockup del packaging definitivo, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 35).**
- 60. Inicio del personaje Chaime mediante manchas de color plano, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 36).**
- 61. Construcción de luces y sombras sintéticas para el personaje Chaime, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 36).**
- 62. Arte final del personaje Chaime, Mario Casanova Ivanco, 2021. (p. 36).**

8. ANEXOS.

Todo el trabajo de producción artística para Arcadian't, así como el contenido desarrollado en 2020 para su antecedente Roguery, queda recopilado en un documento de anexos adjunto en la plataforma EBRÓN. Para su correcta comprensión, queda estructurado en los siguientes apartados principales:

1. Roguery. El germen del proyecto.
2. Briefing actualizado.
3. Moodboards
4. Concept art
5. Mecánicas de juego
6. Hoja de instrucciones en formato cómic.
7. Título, packaging y tablero.
8. Cartas e implementación del concept art.