

EL ARTE DE “*RIGHT EYE*”

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Alba Izquierdo Álvarez

Tutor: Mauricio Pérez Jiménez



Grado en Bellas Artes
Rama de Ilustración y Animación
Departamento de Bellas Artes
Facultad de Bellas Artes, Diseño y Restauración
Universidad de La Laguna
Julio 2021

Quiero mencionar y agradecer a Rober, Renata, Joel, Paco y los demás compañeros y profesores que han conseguido que llegue al final de este recorrido pese al desánimo.

A Javi, y al grupo de amigos de los lloros por llamada de voz, que me han aguantado a cientos de kilómetros, durante cientos de horas.

Y a mi familia, por darme acceso a todas las oportunidades y más.

RESUMEN

El Arte de “Right Eye” es un proyecto que engloba la fase de preproducción artística de un videojuego, es decir, la tarea del *concept art*. En este caso las ilustraciones están basadas en el contexto real histórico del Egipto Antiguo y las creencias religiosas y mitología relacionadas con la sociedad del momento. Esto conlleva una búsqueda de fidelidad y coherencia, pues no se trata de elaborar diseños aleatorios, sino de llegar a un resultado fiel a la realidad a la par de atractivo y disfrutable para un jugador. Gracias a la metodología, la técnica y el total del aprendizaje obtenido durante el grado de Bellas Artes se puede desarrollar una serie de ilustraciones que servirían de referencia para el desarrollo posterior de un videojuego. Tanto el medio tradicional como el digital son importantes a la hora del apunte de ideas y de la pintura dirigida al resultado final. En última instancia se organiza y muestra la obra resultante en un libro de arte.

Palabras clave: *concept art*, videojuego, preproducción, diseño, personaje

ABSTRACT

The Art of “Right Eye” is a project that contains the artistic pre-production of a video-game, in other words, the work of concept art. In this case the illustrations are based on the real historical context of Ancient Egypt and the religious and mythological beliefs of the society at the time. This entails seeking fidelity and coherence, for it is not the goal to create random designs, but to achieve a result that is faithful to reality, attractive and enjoyable to the player. Thanks to the methodology, technique, and sum of all the knowledge acquired during the Fine Arts degree, it is possible to produce a series of illustrations that would be used as reference for the later development of a video-game. Both the traditional and digital medium are important when sketching ideas and also during the last painting step to the final result. Ultimately it is organised and shown on an artbook.

Key words: concept art, video-game, preproduction, design, character

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Planteamiento y elección del tema	7
3. Objetivos y metodología	8
4. Marco teórico	10
5. Referentes y antecedentes	16
6. Desarrollo de la propuesta creativa	24
7. Conclusiones y análisis final	58
8. Bibliografía	59
9. Índice: Fuentes de imágenes	61
10. Anexo: Libro de arte	62

1. INTRODUCCIÓN

“Las habilidades más básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son: comunicación, inventiva, adaptabilidad, pensamiento crítico y persistencia. La diversión que proporcionan los videojuegos a sus usuarios vienen de dos lugares: el placer de superar retos y de aprender.” (1)

El videojuego, además de ser una oferta de entretenimiento y una de las muchas posibles aplicaciones de la obra artística, puede conformar una potente herramienta de difusión y conservación de conocimientos, como cultura e historia. Este papel es especialmente importante en un contexto en el que su industria evoluciona en constante crecimiento, y en una sociedad en la que ya apenas miramos atrás y olvidamos nuestro pasado como civilización y los errores cometidos. Como afirma Juan Francisco Jiménez Alcázar en *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, el ocio, la cultura, el entretenimiento y el aprendizaje son compatibles (2). “Right Eye” es una idea que comenzó a florecer a partir de esos pensamientos y de la fijación en el Antiguo Egipto y sus riquezas, así como sus posibilidades creativas estéticas y de investigación.

Este trabajo planteó la creación los aspectos artísticos de un videojuego de esas características, por lo que hubo que cuidar el trabajo a la hora de encontrar el equilibrio entre todas las referencias que honran a la historia y preservan un patrimonio cultural, y aquellos elementos introducidos de carácter fantástico, dramático o interpretativo. Se buscó esa relación de elementos en una trama en la que la mitología es una de las grandes protagonistas, lo cual abre la puerta a la libertad de la creatividad del artista en cuanto a interpretación de deidades, su entorno y la forma en la que se relacionan. Pero por otro lado existieron aspectos sobre los que hubo que recabar toda la información y referencias previas posibles para su desarrollo, como pudieron ser la vestimenta, templos, o costumbres y ritos de la población del Antiguo Egipto.

Se utilizó el mito de las deidades egipcias Ra y Sekhmet como base de la trama, lo que dió el nombre al propio proyecto. Sekhmet tiene que tomar decisiones que le llevarán por unos caminos u otros dependiendo de su ambición o generosidad, y de su fidelidad a Ra. Durante toda la travesía que recorre el hipotético jugador, se visitan los entornos, se conocen los personajes, y se interactúa con los objetos y elementos creados durante la fase de preproducción y recogidos en este proyecto. El resultado final y propuesta artística del compendio de ilustraciones se tradujo en un libro de arte, maquetado y editado de forma que fuese atractivo a la par que ordenado.

(1) García-Bullé, Sofía. “Videojuegos: Una Herramienta Educativa En Potencia.” Observatorio de Innovación Educativa, enero 25, 2019. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>.

(2) Jiménez Alcázar, Juan Francisco, Gerardo F. Rodríguez, and Stella Maris Massa. *Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos*. Vol. 7. : Universidad de Murcia, 2020. <https://www.historyayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/089.pdf>.

2. PLANTEAMIENTO Y ELECCIÓN DEL TEMA

La creación de criaturas y mundos imaginarios genera fascinación en las personas, desde los niños hasta los mayores. La literatura y el cine siempre han sido los grandes impulsores de ese ámbito, pero estas últimas décadas el sector del videojuego también se ha sumado al grupo. De esta forma, la ilustración de personajes y entornos es sumamente importante a la hora de desarrollar los valores estéticos y visuales de un juego, como lo es para una película o para un libro.

Partiendo de eso, la propuesta artística de este trabajo es la exploración y finalización de varios diseños de personajes, accesorios y paisajes, pasando por todo el proceso de bocetos y pruebas, y terminando en un libro de arte. Para ello se ha escogido una temática y una trama concretas ajustadas a un prototipo de videojuego, y a partir de ellas se realiza el trabajo artístico ilustrativo principal.

La mitología y la fantasía de leyenda son conocidas por ocupar, al menos un gran porcentaje de las veces, el papel de fuente de inspiración de una obra, principalmente por su riqueza en las descripciones de mundos y seres inexistentes. Por eso, la mitología del Antiguo Egipto será la protagonista temática en la trama y las ilustraciones del libro de arte, definiendo la estética general, los personajes y los paisajes.

Este proyecto significará un aprendizaje significativo con miras a perseguir mi propio futuro profesional como ilustradora y artista de videojuegos y cine. La adaptación a un procedimiento adecuado, siguiendo todas las fases de bocetaje de ideas y diseños finales, es crucial para poder trabajar en equipo en una pequeña o gran producción. Hoy en día existen muchos artistas interesados en ese campo, por lo que debo destacar por mi técnica y flexibilidad artística a la hora de dibujar en varios estilos diferentes, así como por lo aprendido durante el Grado de Bellas Artes.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Este proyecto, pese a su complejidad, tiene un **objetivo general** muy claro:

- **Realizar el arte y los diseños de personajes, props y entornos de un prototipo de videojuego de extensión media, y reunirlos en torno a un libro.**

Esta premisa da lugar a unos **objetivos específicos**, necesarios para la correcta ejecución y estructuración del trabajo:

- Ocupar el papel de artista de *concept art*, y brevemente el de elección y redacción de trama para poder trabajar sobre un argumento.
- Explorar mi propia experiencia en el campo, la práctica en dibujo anatómico y de movimiento, la soltura de la línea y el ejercicio de la creatividad.
- Buscar la preparación frente a unos posibles proyectos profesionales futuros bajo contrato al terminar el grado y entrar en el mundo laboral.
- Destinar las ilustraciones realizadas a ampliar el porfolio personal, pues cuantas más posibilidades acoja el mismo, y cuanta más obra artística de calidad contenga, más posibilidades hay de llamar la atención, tanto de empresas como de otros artistas.
- Profundizar en el medio digital, pues siempre queda por aprender y mejorar, además de que es una plataforma que cambia, pues los distintos programas reciben actualizaciones constantemente por la adición de nuevas herramientas.
- Maquetar y preparar todas las ilustraciones para ser impresas en forma de un libro de arte.

La metodología utilizada se centra en una intensa búsqueda inicial de documentación histórica y estética, de manera que se recopilan imágenes y descripciones que se pueden utilizar más tarde a la hora de plantear los diseños, materiales y texturas. No se deben olvidar los antecedentes, que pueden servir de inspiración y dan pautas para mejorar, economizar y agilizar la tarea. Una vez terminada esa investigación, se procede a bocetar las distintas posibilidades de personajes, entornos y objetos que se pueden desarrollar, y se escogen los más apropiados. Se realizan pruebas de color, materiales e iluminación, y con los mejores resultados se elaboran las ilustraciones finales, el resultado del trabajo. En este proceso, si nos encontráramos en el desarrollo real de un videojuego, es donde intervendría el resto del equipo -sobre todo el director artístico- para que el contenido sea coherente entre sí y con la trama. Por ello es necesario realizar una gran cantidad de bocetos, para abarcar todo el abanico de posibilidades y llegar a la mejor idea.

Esta dinámica metodológica es conocido dentro de la industria del videojuego; es decir, que si no lo conoces o no sabes seguir los pasos, es difícil que un equipo desarrollador se interese por acogerte como miembro. Las distintas fases permiten la compenetración con el equipo y la intervención del director para que el producto final cumpla todos los requerimientos que se hayan establecido. Si como artista simplemente ofreces un producto final, y no eres capaz de ser muy versátil en un proceso que llevará innumerables cambios en los dibujos y muchas exigencias por parte del resto del equipo, tu trabajo no va a ser válido para ese tipo de producciones. Además, lo normal es que se pida mucha velocidad a los dibujantes: tienen mucha más importancia los bocetos de 15 minutos definiendo figuras y sus valores tonales, que la ilustración final retocada y detallada.

No todos los artistas disfrutan un proceso con tantas exigencias, pero en mi caso considero que es el mejor procedimiento para enfrentarse a un diseño, ya sea de un personaje, de un accesorio o de un trono. La experiencia me ha enseñado que la ejecución rápida de muchos bocetos llevan al refinamiento de una idea inicial, pues el primero de ellos casi nunca llega a ser el escogido para continuar, mientras que los realizados cuando ya he “masticado” la idea sí que son más interesantes.

Para elaborar correctamente un libro de arte, las ilustraciones y sus fases de desarrollo se estructuran de manera dinámica, interesante y estética, siendo el principal foco de atención. Poner en práctica lo aprendido en maquetación durante el grado es esencial, empezando por elaborar una prueba general distribuyendo el contenido, y luego perfeccionando el diseño de las páginas hasta que se llega a un resultado satisfactorio en su totalidad.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL VIDEOJUEGO

Un videojuego es un juego electrónico interactivo en el que participan una o más personas, y que se visualiza a través de la pantalla de un dispositivo, ya sea una consola, un teléfono móvil, un ordenador u otro. Los videojuegos están orientados al ocio y el entretenimiento, y actualmente existen infinitas posibilidades de contenido, desde la consecución de objetos en un mundo ficticio explorable, pasando por el coleccionismo, la utilización de armas de fuego en una batalla, una aventura de niveles con plataformas (como puede ser "*Mario Bros*"), hasta carreras de vehículos en circuitos existentes recreados virtualmente. Los videojuegos han evolucionado a la par de la tecnología, pues nacieron de ella y dependen completamente de la misma. Al igual que la velocidad de los avances tecnológicos aumenta, la de los videojuegos también lo hace, y en las últimas décadas su producción, su demanda y sus calidades gráfica y técnica han crecido exponencialmente.

Históricamente, hay que remontarse al año 1952 para encontrar el nacimiento del primer videojuego, desarrollado por Alexander Shafto Douglas, llamado "*OXO*". Este juego era simplemente un tres en raya electrónico. "El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentarse a un jugador humano contra la máquina" (3). Otro hito importante fue la creación de "*Spacewar!*" de la mano de Steve Rusell en 1962, pues los combates espaciales del mismo pudieron jugarse en varios ordenadores distintos. No fue hasta 1967 que se creó la primera consola: "*Magnavox Odyssey*". Si se pasa a hablar de la relevancia que tienen hoy en día, el mercado del videojuego tiene un valor global de 104.570 millones de euros, siendo Estados Unidos el país líder en demanda, y situándose España en el noveno puesto.

(3) "Historia de Los Videojuegos." www.fib.upc.edu. Facultat d'Informàtica de Barcelona, n.d. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>.



Fig.1: Juego "*Spacewar!*"

Pese a que la intencionalidad principal del producto conocido como videojuego es el entretenimiento, con él en ocasiones coexisten otros objetivos paralelos. Por ejemplo, en algunos juegos se exponen nociones históricas importantes, incluso a veces la trama gira en torno a un contexto concreto del pasado de la humanidad. En otros juegos se utiliza la mitología, y en otros tantos la política. Por tanto, los juegos no siempre tienen una función puramente estética, de entretenimiento o dirigida a las ventas, pues hay estudios que deciden aportar aspectos didácticos y culturales a sus creaciones, lo cual enriquece los conocimientos de los jugadores de manera secundaria, intrínseca y coherente. Esta última definición casa con un grupo de videojuegos clasificados como *serious videogames*.



Fig 2: Fotograma de "Cuphead", videojuego lanzado en 2017.



Fig 3: Fotograma de "God of War 4", videojuego lanzado en 2018.

4.2. LA PREPRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN EL MEDIO AUDIOVISUAL

El éxito de un producto de entretenimiento como puede ser, por ejemplo, un videojuego, depende en gran medida de cuán cuidados están su aspecto y su estética, pues rara vez un jugador se interesa por un producto que no es llamativo. Y aquí es donde se hace indispensable la figura del artista. Los informáticos o programadores son capaces de estructurar el funcionamiento interno del juego y su relación con los componentes de la interfaz, pero es un ilustrador el que va a tener las herramientas para plasmar las ideas, que todo el contenido coja cuerpo y sea entendido correctamente por una tercera persona.

Durante el desarrollo de un proyecto de este tipo, se pasa por tres fases: la preproducción, la producción y la postproducción. La producción, que es la más conocida, es la parte del proceso de trabajo centrada en finalizar y organizar los elementos que formarán parte de un producto final, es decir, los definitivos escogidos por el equipo. Suele requerir la participación activa de todos los miembros del grupo de trabajo, ya que incluye tareas para profesionales de ámbitos muy diversos. Por ello debe ser una etapa de mucha comunicación y trabajo colaborativo. Tras la producción, se pasa a la postproducción, que ocupa un período a veces indefinido, pues es el momento de refinar el producto, pulir detalles, añadir elementos que lo hagan más atractivo de cara al público, elaborar la publicidad... En casos como el del videojuego, las modificaciones finales se pueden aplicar incluso una vez ya ha salido al mercado mediante “parches”, que son actualizaciones que suman contenido, lo modifican, o corrigen errores detectados por los propios jugadores.

Pero este trabajo final de grado se sitúa de lleno en la preproducción. No se puede afirmar que esta fase sea más importante que las otras dos, pues todas son indispensables. Pero la primera de ellas es los cimientos de un proyecto audiovisual, y si esta parte del proceso falla o no se trabaja en ella lo suficiente, probablemente más adelante haya retrasos, múltiples correcciones embarazosas, e inconvenientes que pudieron haberse evitado. Esto se debe a que la mencionada etapa de preproducción artística es aquella protagonizada por ensayos, bocetos, pruebas de técnicas, formas, movimiento y color, lluvias de ideas, y muchas decisiones. Requiere tiempo y esfuerzo para realizar una intensiva búsqueda de referencias y antecedentes, así como una extensa exploración de los conceptos visuales previstos para el resultado final. Esto permite tocar todas las posibilidades disponibles y elegir la mejor desde el principio, evitando numerosos cambios más adelante. Además, cuantos más recursos se inviertan en llegar a una estética adecuada, innovadora y atractiva, a largo plazo se generarán menos problemas al equipo de trabajo y más interés del posible comprador.



Fig 4: Bocetos de la artista Hayley Hanyuda.

4.3. LA ILUSTRACIÓN Y EL MEDIO DIGITAL

La intervención de la tecnología en el arte no es inesperada, pues debido a su crecimiento exponencial sin frenos forma ya parte de prácticamente todos los aspectos de la vida. La ilustración digital surgió cuando comenzaron a utilizarse programas vectoriales y graficadores en el proceso artístico, estando presentes en parte del desarrollo de la obra o incluso en su totalidad. Hoy en día, dentro del conjunto de disciplinas artísticas, podemos encontrar desde el modelado o escultura 3D, hasta el pixel art, pasando por la edición fotográfica y el arte generativo digital.

Muchos ilustradores han optado por el medio digital durante los últimos años, por diversos y numerosos motivos. En primer lugar, permite una infinita versatilidad: las posibilidades son innumerables en un solo programa, pues se puede lograr desde un efecto totalmente artificial, hasta una casi perfecta imitación de una pintura de óleo o de acrílico, o de un boceto a grafito. Y todo ello sin gastar dinero en nuevos materiales, ni teniendo que colocar y posteriormente limpiar el lugar de trabajo. Sólo requiere un ordenador o un dispositivo electrónico (como una tableta), y un programa o varios, cuyas licencias no pasan de los 50€.



Fig 5: “The awakening”, pintura digital, por Anato Finnstark

El almacenamiento de las obras no requiere un espacio físico, y en el medio digital es mucho más sencillo guardarlas, clasificarlas, y enviarlas. Por otra parte, cabe destacar la división del lienzo en capas superpuestas y toda la variedad de herramientas que construyen distintas dinámicas entre ellas. Gracias a las capas y a las características del medio digital en sí, las correcciones de, por ejemplo, una pintura imitando acrílicos, están a distancia de un par de clics, en vez de a horas y horas de secado e intentos.

Las técnicas tradicionales nunca serán cosa del pasado, pero lo cierto es que la digitalización ha jugado un papel importante en la vida de muchas personas, y les ha permitido desarrollarse como artistas cuando de otra manera no hubiesen podido.

4.4. EL LIBRO DE ARTE

Un libro de arte es aquel que contiene el proceso artístico destinado a una producción y su resultado. En él se ordenan y se desarrollan los diferentes elementos en los que se ha trabajado para, por ejemplo, una película o un videojuego. Se suele incluir la evolución de los diseños de personajes, los primeros bocetos de las escenas, las referencias para algunos entornos, y todo el contenido que orbita alrededor del resultado final. A veces llegan a añadirse incluso ilustraciones descartadas, porque que no hayan encontrado su hueco en el producto final no quiere decir que no sean ideas interesantes y elaboradas. No es usual que el arte de una producción quede a disposición de la audiencia en forma de libro, pero cada vez son más las compañías que deciden publicarlo.



Fig 6: Páginas del libro "El Arte de *Death Stranding*", un videojuego reciente.

5. REFERENTES Y ANTECEDENTES

5.1. TRABAJOS PROPIOS PREVIOS

Hace años que empecé a sentir interés por el diseño de personajes, accesorios y entornos, pero no fue hasta febrero de 2020 cuando conocí realmente el campo del *Concept Art* y me introduje de lleno en la ilustración en el medio digital. Todo esto fue gracias a mi año de formación de intercambio SICUE en la Universidad Politécnica de Valencia, en donde cursé asignaturas que me abrieron el abanico de posibilidades como futura artista profesional. Desde entonces he realizado varios trabajos relacionados con los videojuegos, la tecnología y el diseño, incluyéndolos en mi portfolio y página web con el objetivo de tener más posibilidades de un buen futuro a nivel laboral.

La investigación y experimentación de la metodología, y el continuo aprendizaje y mejoría de la técnica de pintura digital se ven reflejados en las ilustraciones del libro de arte de este Trabajo Final de Grado. En ocasiones retrocedo a observar y analizar mis trabajos anteriores y sus puntos fuertes para saber utilizarlos en nuevos proyectos, como ha ocurrido esta vez. La forma de texturizar un material, la iluminación escogida, los pinceles utilizados, el número de capas del archivo y su orden... Hay infinidad de factores con los que podemos seguir pautas, mecanizando y facilitando el trabajo. Cuanto más dibujo, más herramientas y atajos encuentro, y menos tedioso se hace el proceso.



Fig 7: Pintura digital de un personaje, 2020.

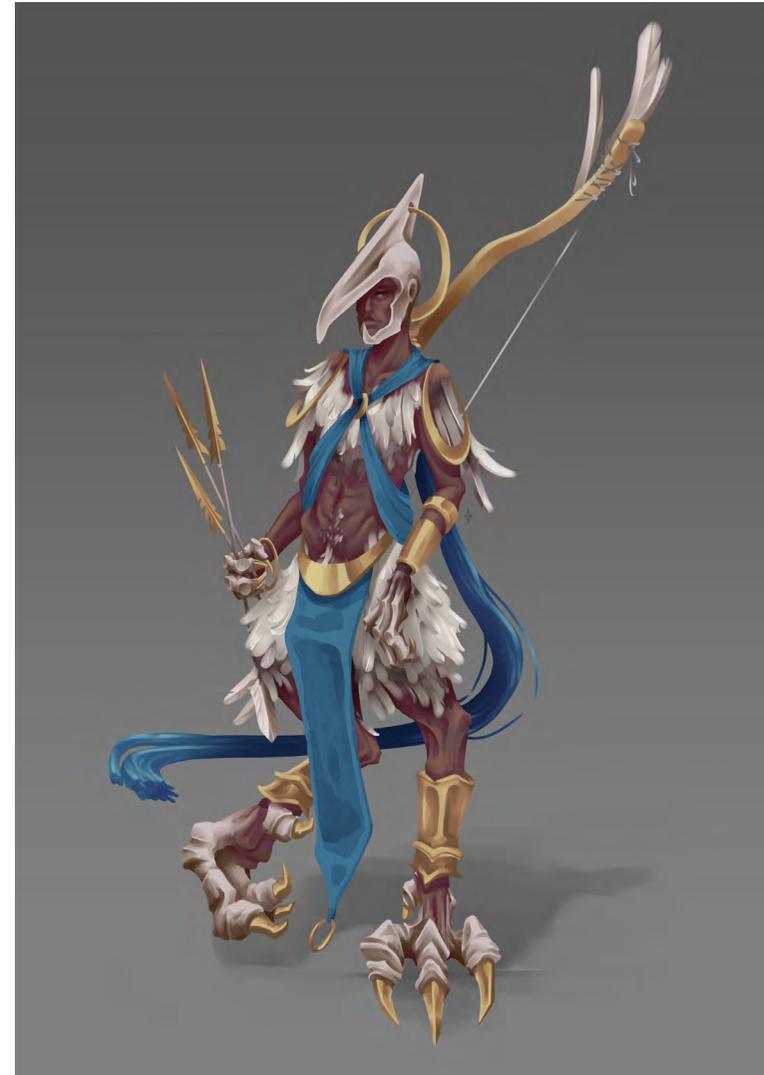


Fig 8 y fig 9: Dos de las fases de la creación del personaje "Seraph", 2020.

5.2. “ASSASSIN’S CREED”

“Assassin’s Creed” es una saga de videojuegos que nació en 2012 y se ha mantenido hasta hoy en día. En cierto sentido, es tanto un referente como un antecedente en el caso de este proyecto, pues son videojuegos ambientados en un contexto histórico real, y por otra parte sus diseños me han servido de inspiración para elaborar mis ilustraciones. Cada videojuego de la serie sitúa al protagonista, es decir, al personaje del jugador, en una época relevante en diferentes lugares. Por ejemplo, “Assassin’s Creed: Unity” nos lleva a Francia, a un París de poco antes de la Revolución Francesa, y “Assassin’s Creed: Syndicate” está ambientado en un Londres que pasa de lleno por la Revolución Industrial.

Los diseños de sus entornos son prácticamente reconstrucciones de las ciudades y paisajes reales, y los de sus personajes equilibran las referencias históricas con elementos estéticos, historias fantásticas y poderes especiales que logran que la trama sea aún más atractiva y enrevesada.



Fig 10: Fotograma de “Assassin’s Creed: Odyssey”, lanzado en 2018.



Fig 11: Fotograma de “Assassin’s Creed: Origins”, lanzado en 2017.

5.3. TIMOTHY RODRIGUEZ

Timothy es un artista conceptual e ilustrador residente en Londres, Reino Unido. Ha trabajado para empresas tan importantes como Ubisoft, y en grandes producciones como “*Star Wars*”, “*Aladdin*” y “*Jurassic World*”. Sin embargo, para mí es un referente no sólo por eso, sino también por su inteligente utilización y elección del color. Las pinturas de entornos son las que menos he practicado, y por lo tanto están fuera de mi “zona de confort”, pero artistas como Timothy me inspiran e impulsan a aprender. Utiliza pinceladas rápidas y simples, y construye los volúmenes y planos de una forma efectiva y limpia. Además ha trabajado en algunas pinturas de Egipto, lo que me ha ayudado a explorar ideas para mis propias ilustraciones.



Fig 12 y fig 13: “*Abu Simbel*” y “*Sacred Chamber*”, respectivamente.

5.4. "HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE"

"*Hellblade: Senua's Sacrifice*" es un videojuego desarrollado y publicado por el estudio británico "Ninja Theory". Se lanzó en agosto de 2017, y nunca ha dejado de ser de mis juegos más disfrutados. En relación a este proyecto, vuelve a tratarse de un antecedente, pues presenta una historia ficticia dentro de los márgenes de la sociedad, la cultura y la mitología nórdica, pero también es un referente, pues la estética de la personaje principal y de todo lo que la rodea está trabajada de una manera inteligente y cuidada. En cierto modo, la protagonista de este juego dio pie a la creación de la protagonista de la historia de mis ilustraciones. Ambas padecen visiones, y ambas se relacionan con seres del más allá (inspirados en la mitología correspondiente a cada caso).

Además, "*Hellblade: Senua's Sacrifice*" fue de los primeros juegos que me hizo darme cuenta de que el futuro al que yo aspiraba era estar formando parte de un proyecto así. Así que gracias a juegos tan bien producidos y presentados como este, me encuentro en el camino de exploración hacia mis primeras experiencias como ilustradora de este tipo.

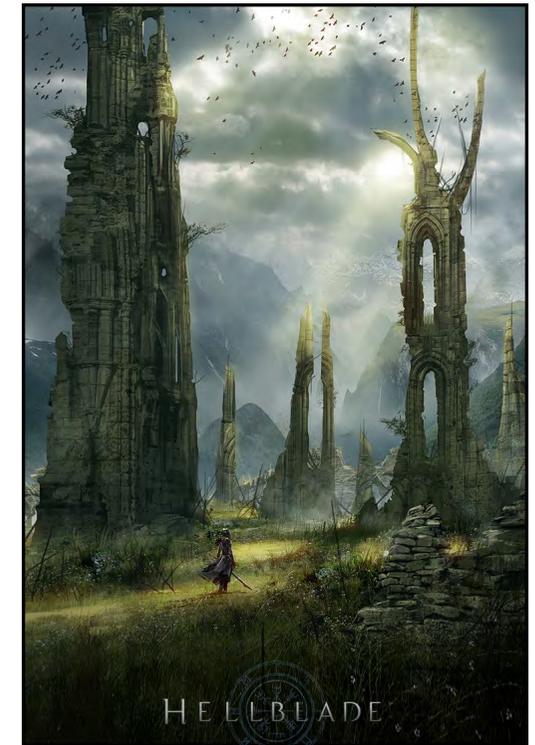


Fig 14: Arte de "*Hellblade: Senua's Sacrifice*", por Mark Molnar.

5.5. GIANLUCA ROLLI

Gianluca Rolli es un diseñador de personajes y escultor tanto tradicional como digital, y reside en Roma, Italia. Sus ilustraciones de personajes son uno de los referentes principales, protagonizadas por una enorme variedad tonal y de saturación de color. Gianluca no deja escapar ni un detalle, y juega con los materiales y la forma en la que la luz se refleja en ellos. Pese a la gran cantidad de elementos que incluye, lo que requiere cierto tiempo para analizar todo, el dibujo no pierde la coherencia ni la personalidad. Todo esto hace que sus diseños se distingan al instante, cosa que aspiro a conseguir.



Fig 15 y fig 16: "TLALOC - Age of Pantheons" y "HEIMDALLR - Age of Pantheons", respectivamente.

5.6. "EL ARTE DE DEATH STRANDING"

"El Arte de *Death Stranding*" es un libro de arte de un videojuego. Desde hace poco lo tengo en mi estantería junto a otros tantos libros del mismo tipo, pero este lo tengo en alta estima como referente por la forma en la que plantearon su contenido. Incluye bocetos iniciales de exploración de las ideas para los personajes y entornos, su evolución, diseños descartados, referencias, explicaciones del funcionamiento de trajes y mecanismos, e infinidad de pequeños añadidos que completan el proceso. Además de tener una maquetación impecable pese a la variedad de material gráfico, me ofrece una ventana para observar el desarrollo real de *concept art* para un videojuego, pues no se limitaron a incluir los diseños finales, sino también todo el camino recorrido hasta ellos.



Fig 17, fig 18 y fig 19: Portada y páginas 10 y 8 de "El Arte de *Death Stranding*".

5.7. DUSTY RAY

Dusty Ray es un artista que trabaja con medios tradicionales, principalmente óleo y gouache. A veces dibuja con grafito, pero suele trabajar con una gama que va desde rojos intensos a marrones, morados, azules, grises y turquesas. Los pequeños brillos y el contraste logran que su obra sea impactante e hipnóticamente atractiva, pese a lo extraño de las imágenes. Frecuentemente sitúa a sus personajes en atmósferas fantasmagóricas y neblinosas, sin luces intensas, pero sin perder la claridad del detalle. El conjunto de realismo con toques abstractos, pintura tradicional, los colores utilizados y la oscuridad reinante dan lugar a sus obras elaboradas y grotescas. En cuanto a su influencia como referente en este trabajo, es la inspiración principal del diseño de dos de los personajes, Ra e Isis, junto con otros referentes estéticos como el juego Bloodborne y la saga Alien.



Fig 20: "Eyeteethmeat", gouache y óleo, por Dusty Ray.

6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA CREATIVA

6.1. CRONOGRAMA

A la hora de empezar un trabajo de estas características, la organización del tiempo es esencial. El hecho de organizar las fases del proyecto en plazos, respetándolos, nos lleva a un resultado satisfactorio en un tiempo determinado. Esto evita, por ejemplo, que nos alarguemos mucho con una parte, quitando tiempo de otra que tendríamos que elaborar con prisas.

En mi caso, comencé el TFG en febrero, teniendo previsto defenderlo en junio. Desgraciadamente, otra asignatura del primer cuatrimestre se interpuso, por lo que la defensa pasó a ser en julio. Aún así, a continuación se puede observar el primer cronograma que realicé con vistas a terminar antes de la primera convocatoria.

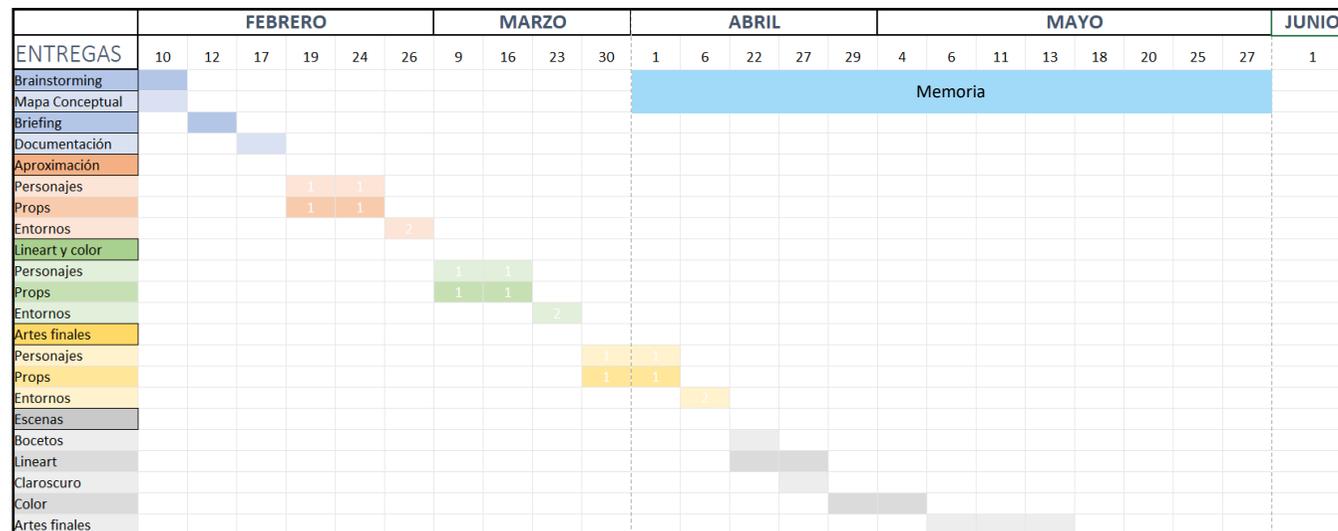


Fig 21: Cronograma inicial.

6.2. LA IDEA

Todo proyecto comienza por una idea y su estudio en profundidad. Las ideas y pensamientos son transitorios, por lo que es importante apuntarlos y clasificarlos para poder desarrollarlos cómodamente. Así pues, lo primero que hice fue comenzar a apuntar en una hoja, de forma algo desordenada, palabras relacionadas con el tipo de trabajo que pensaba desarrollar, conceptos tanto abstractos como concretos, definitivos y pasajeros.

Terminé con esa lluvia de ideas, y pude contar más de 100 palabras. Lo siguiente fue clasificarlas según su relevancia, el campo al que pertenecían, y el lugar que ocuparían. A la derecha podemos observar el resultado, llamativo y visual, de esa clasificación. Existe una serie de herramientas *online* gratuitas disponibles para realizar este tipo de gráficos más rápida y ordenadamente que en *Photoshop*, y en mi caso opté por "Mural" (mural.co), recomendada por una compañera.

El hecho de tener una división clara y rápida de mis ideas fue de gran ayuda para proceder con la elaboración de la historia, los parámetros y la estética de las ilustraciones que generaría posteriormente.



Fig 22: Clasificación de conceptos.

Además de esa clasificación aclaratoria, tuve que hacer una selección de conceptos, pues no todas las palabras llegaron a incluirse en el resultado final. Esto me llevó a hacer un mapa conceptual como tal, siguiendo un procedimiento similar y con la misma herramienta que el gráfico anterior. En él separé y determiné los posibles personajes, las mecánicas y recorridos del hipotético jugador, las ubicaciones y el tiempo, la guía estética a seguir, y las características y el tema de la trama principal.

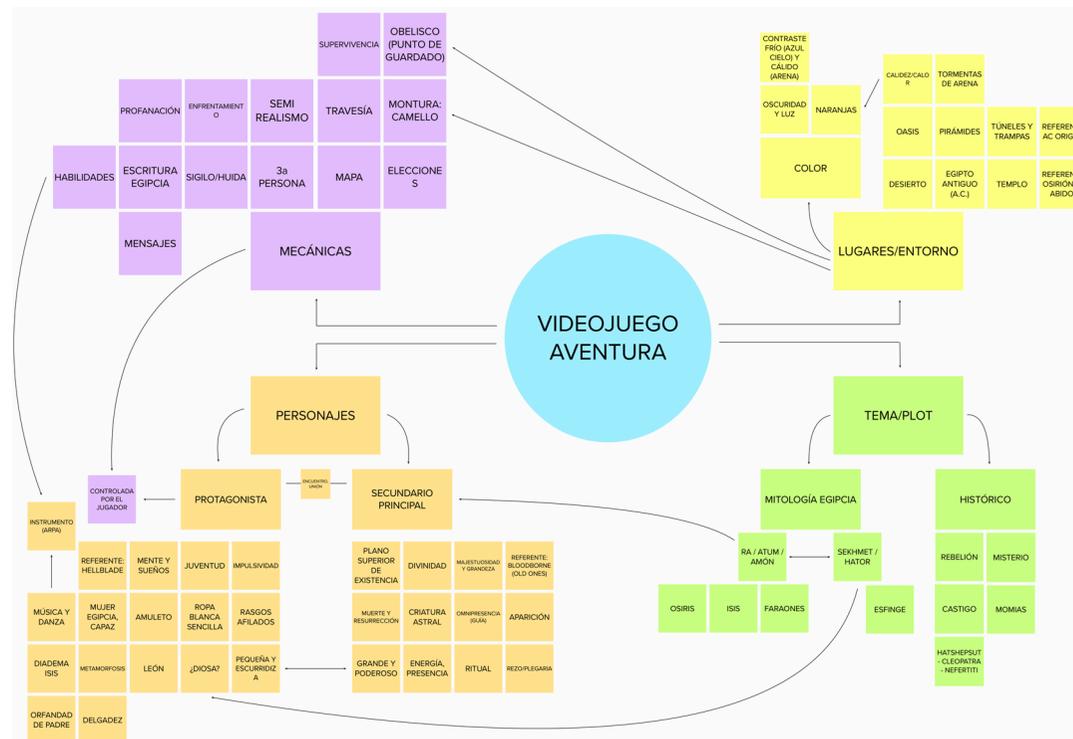


Fig 23: Mapa conceptual inicial.

6.3. BRIEFING: CONTENIDO Y TRAMA

A partir de todos los datos recopilados y ordenados, continué realizando un *briefing*. El *briefing* es el documento de texto que recoge las características, estrategias y premisas iniciales de un proyecto, en este caso de tipo creativo. En él determiné que se incluirían 4 personajes, 4 accesorios, 2 entornos o escenarios, y de 2 a 3 escenas finales exponiendo la relación entre los protagonistas. Asimismo redacté los aspectos técnicos, las claves estéticas, algunos objetivos concretos de los diseños, e incluso añadí apuntes de posibles gamas de color. Dentro de este documento también se incluyó el primer resumen de la trama, adaptando el mito egipcio de los dioses Ra y Sekhmet, los cuales se convirtieron en los personajes principales de mi prototipo de videojuego:

“Right Eye” es un videojuego en el que el dios Amón o Ra se le aparece en sueños a una joven egipcia, y le da indicaciones de qué hacer para lograr que la sociedad de Egipto vuelva a rendir culto a la deidad, costumbre que habían perdido. La joven, que, sin saberlo en un principio, resulta ser la diosa Sekhmet, hace caso a la divinidad y supera la serie de retos que se interponen en el camino hacia los objetivos que le marca, incluyendo profanación de tumbas, diálogos amenazadores con figuras poderosas de la época, persecuciones, travesías y soledad. Ra deposita sus poderes en ella, hasta un punto en el que la joven protagonista llega a metamorfosearse parcialmente en leona en los enfrentamientos, haciendo gala de su poder como ojo derecho del dios del Sol. Al final, la joven puede decidir. Si termina de devolver la reputación a Ra, el dios agradecido desaparece, y además los egipcios empiezan a rendirle culto a ella. Si se enfrenta a Ra, pierde, y queda enterrada y maldita.

Esta trama, como fue mencionado previamente, es una adaptación de un relato mitológico. El mito real en sí describe una etapa en la que la sociedad egipcia del momento rechazó la supremacía y la autoridad de Ra, por lo que el dios envió a su ojo derecho a la tierra (de lo que surgió el nombre de este proyecto). Ese ojo derecho es la diosa Sekhmet, que en un principio se encargó de asustar, castigar y redirigir la fe de los egipcios, pero que en cierto momento se descontroló y comenzó a generar masacres una tras otra. Viendo que se le estaba yendo de las manos, Ra tuvo que intervenir, y lo hizo mezclando cerveza con ocre rojo en grandes cantidades, y depositando el líquido cerca de la diosa. Cuando Sekhmet, siempre hambrienta, bebió toda la sangre falsa preparada por Ra, se emborrachó y durmió tres días seguidos. Cuando despertó, su voracidad y violencia habían desaparecido, y a partir de entonces se celebra una fiesta anual de la supervivencia de la humanidad, bebiendo cerveza mezclada con jugo de granada.

Decidí optar por este mito porque creo que es lo suficientemente interesante como para poder aprovechar todos sus detalles en la narrativa audiovisual que ofrece un videojuego. Por otro lado, la mitología egipcia tiene una riqueza inmensa de contenido, historias y conocimiento, y creo que aún nos falta descubrir muchas de las cosas que nos ha dejado tras el paso de los años.

Por último, cabe destacar que la relación entre Ra y Sekhmet era compleja, pero siempre fueron aliados. De hecho, Ra se convirtió en admirador de la fuerza y la belleza de ella, por lo que quiso mantenerla a su lado como protectora. En cuanto a la sociedad egipcia, Sekhmet pasó a ser una deidad popular y venerada, relacionada con la danza, el amor, el placer, la maternidad y el renacer en otra vida. En contraste con su faceta violenta de leona, también se la representaba con rasgos de vaca en sus santuarios.

6.4. DOCUMENTACIÓN Y APROXIMACIÓN: *MOODBOARDS*

Antes que nada, hay que comprender el concepto de *moodboard*: se trata de un término inglés que define una herramienta visual. Esta herramienta es un compendio de imágenes, materiales, texto o cualquier cosa que nos sirva de inspiración, dispuesto de forma organizada y superpuesta, y nos permite presentar y comunicar de forma efectiva conceptos e ideas estéticas. Las *moodboards* se utilizan en gran diversidad de proyectos, como pueden ser de diseño de interiores, de construcción, o de ilustración, y pueden realizarse de forma tradicional (con recortes y materiales), o digitalmente (recopilando imágenes). “Es una disposición bien pensada y planificada de imágenes, materiales, fragmentos de texto, etc. que pretende evocar o proyectar un estilo o concepto particular.” (4)

En el caso de mi proyecto, recopilé muchas de los referentes y claves estéticas en *moodboards*, haciendo un resumen visual de cada personaje, cada entorno y cada accesorio.



Fig 24 y fig 25: Moodboards de Sekhmet y Ra, respectivamente.

(4) Pierrus, Grant. “What Is a Moodboard and How to Create One?” Interior Style Hunter - Luxury Interior Design Blog, septiembre 8, 2015. <https://interiorstylehunter.com/what-is-a-moodboard-and-how-to-create-one/>.



Fig 26 y fig 27: Moodboards del amuleto y del camello, respectivamente.



Fig 28 y fig 29: Moodboards del desierto y del templo, respectivamente.

6.5. REALIZACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

En una etapa muy temprana del proyecto, tenía pensado dibujar tradicionalmente todas las ilustraciones, en gran parte debido a mi inexperiencia con el medio digital, y el temor a que su aprendizaje me requiriese más tiempo del que disponía. Pero en última instancia, antes de comenzar la fase de ilustraciones, y en un arranque de valentía, me decidí por trabajar digitalmente. Sabiendo que es el programa que más se utiliza en la industria, escogí *Adobe Photoshop*, y en mi caso una de las últimas versiones, la de 2019.

De este modo, cada ilustración realizada me requirió menos tiempo y tuvo un mejor acabado final, pues fui conociendo herramientas que me facilitaban el trabajo y las posibilidades que me ofrecía el programa. También cabe destacar que cambié de dispositivo a uno mejor a mitad del proceso: al empezar dibujaba en una tableta gráfica sin pantalla, el modelo *Bamboo* de la marca *Wacom*, y luego pasé a dibujar en una tableta con pantalla conectada a mi ordenador, siendo esta un modelo *Cintiq 16*, de la misma marca. Tanto el avance en mi aprendizaje como este último cambio puede que llegasen a notarse en las ilustraciones, pues desde la primera a la última que dibujé pasó mucho tiempo, y hubo mucho trabajo y esfuerzo de por medio. Puede que esas diferencias lleguen a verse como imperfecciones, pero para mí son un rasgo positivo, pues son la evidencia de la evolución de mi técnica y la ampliación de mis conocimientos. Escogí un estilo y línea gráfica que bailaban entre lo *cartoon* y lo realista, con saturaciones llamativas e iluminaciones muy concretas. Esto lo decidí así porque me garantizaba un resultado atractivo y diferenciado, ayudándome a jugar con la tonalidad y la gama de color.

También cabe insistir en que las instrucciones que recibí en las asignaturas cursadas durante el tercer año de grado en la Universidad Politécnica de Valencia fueron de gran ayuda para afrontar este trabajo de *concept art*. La metodología previamente descrita y la práctica de la misma fueron las impulsoras de que yo me animase a emprender este proyecto con confianza, ganas y los conocimientos necesarios.

6.5.1. PERSONAJES

El libro de arte, así como la trama del prototipo de videojuego, cuenta con 4 personajes. Dos de ellos son protagonistas: *Sekhmet*, la cual es la personaje que controla el hipotético jugador, y Ra, deidad que la acompaña durante todo el juego, y le marca la historia principal y sus misiones. Por otro lado coexisten dos personajes secundarios: Isis, diosa que está casi al nivel de Ra en cuanto a poder e influencia, y Nefertiti, esposa del faraón Akenatón, figura importante de la época y aliada de Ra.

Pese a las numerosas diferenciaciones entre ellos, el proceso que seguí para llegar a sus ilustraciones finales fue el mismo para todos. Una vez recopiladas las referencias estéticas, por ejemplo, como hice con las *moodboards*, llega el momento de hacer bocetos rápidos en escala de grises. Cuando se evita entrar en el campo del color y la saturación, controlamos mejor la variedad tonal, llegamos a resultados mas rápido, y surge la posibilidad de trabajar con **siluetas**, como se verá a continuación. De hecho, el método de empezar a idear personajes mediante sus siluetas es uno de los más utilizados en el mundo de los videojuegos y el cine, pues el contorno y la forma de un personaje ya definen gran parte de sus características y comportamiento. Esto quiere decir que, como artista y diseñadora, siempre debo intentar que mis personajes se roconozcan rápidamente incluso viendo sólo su sombra. Por lo tanto, la utilización de formas geométricas básicas y un conocimiento anatómico general hacen que esta tarea logre mejores resultados.

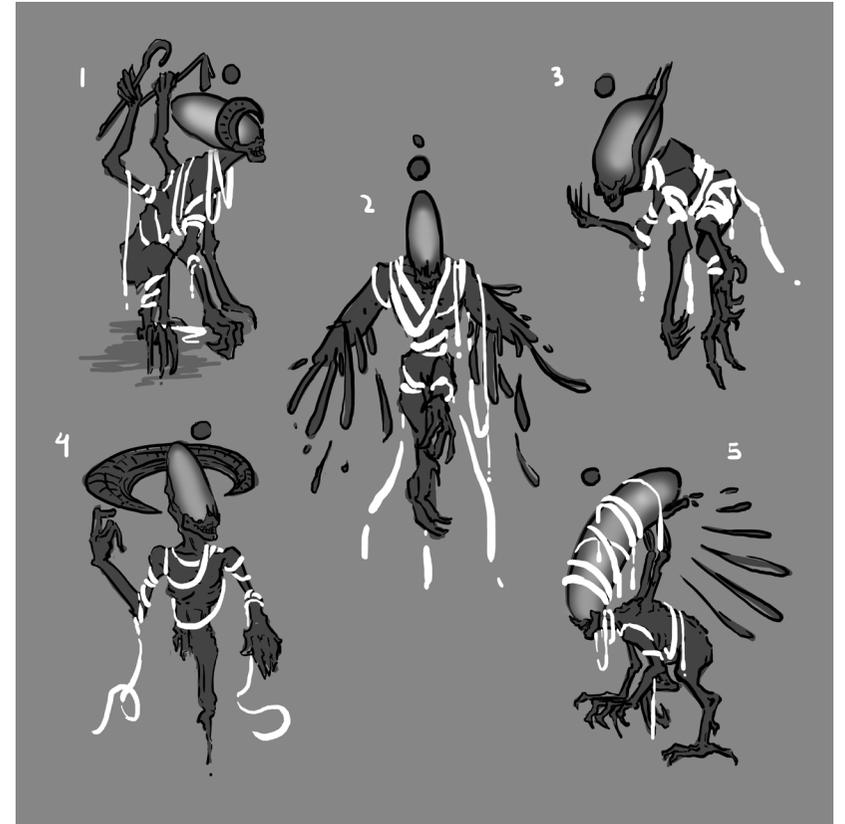
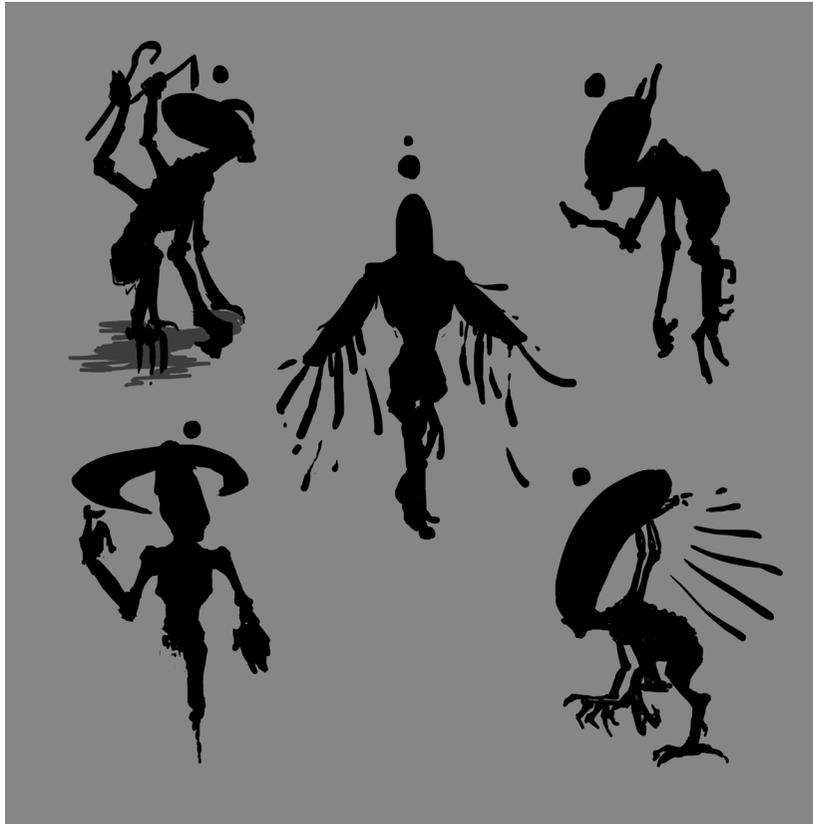


Fig 30 y fig 31: Trabajo en posibles siluetas de Ra.

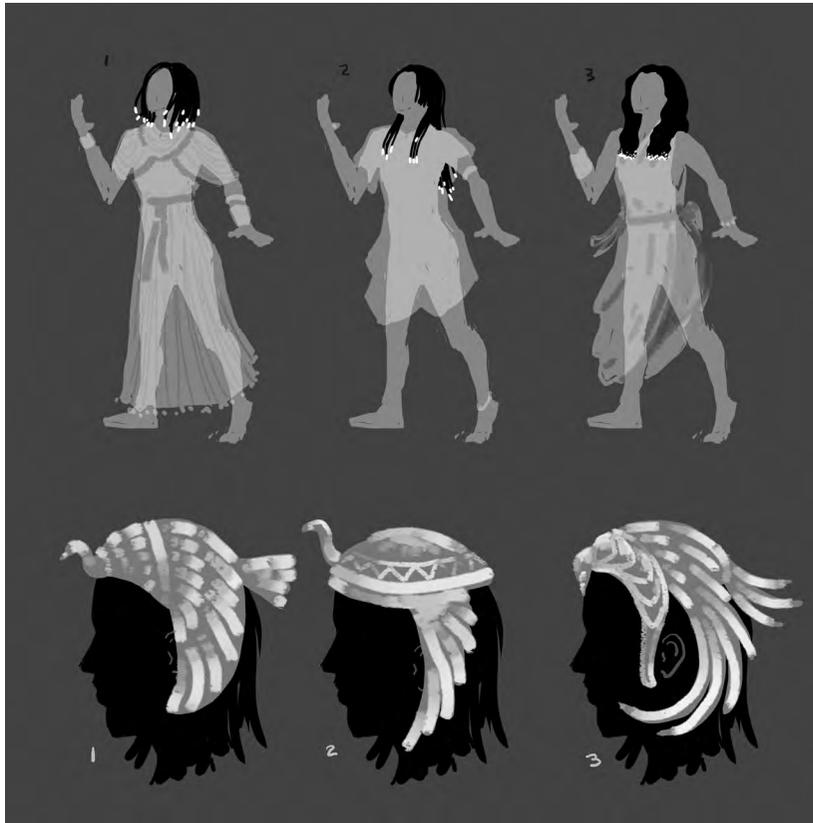


Fig 32 y fig 33: Trabajo en posibles siluetas de Sekhmet e Isis, respectivamente.

Estas siluetas ayudan a explorar, desarrollar y refinar la idea inicial de cada personaje, y esto es infinitamente útil, pues es rara la vez que se elige la primera propuesta como la definitiva. Así, es necesario escoger una de las siluetas para comenzar a **bocetar** apropiadamente el personaje con algo más de detalle. Esta decisión es, posiblemente, la más importante de todas, por lo que es aconsejable buscar consejo y opinión de otros artistas del campo.



Fig 34 y fig 35: Bocetos a partir de la silueta escogida de Isis y Nefertiti, respectivamente.

Siempre es recomendable **pasar a limpio los bocetos**, en parte para lograr una coherencia entre los diseños. Este es uno de los pasos más sencillos, pero a la vez más satisfactorios, pues ya se puede vislumbrar al menos parte del resultado final. Gracias a la división del lienzo digital por capas superpuestas, simplemente se trata de repasar los elementos del boceto con un pincel regular y con color negro, distinguiendo los distintos elementos y facilitando el coloreado.



Fig 36 y fig 37: Diseños a línea de Ra y Sekhmet, respectivamente.

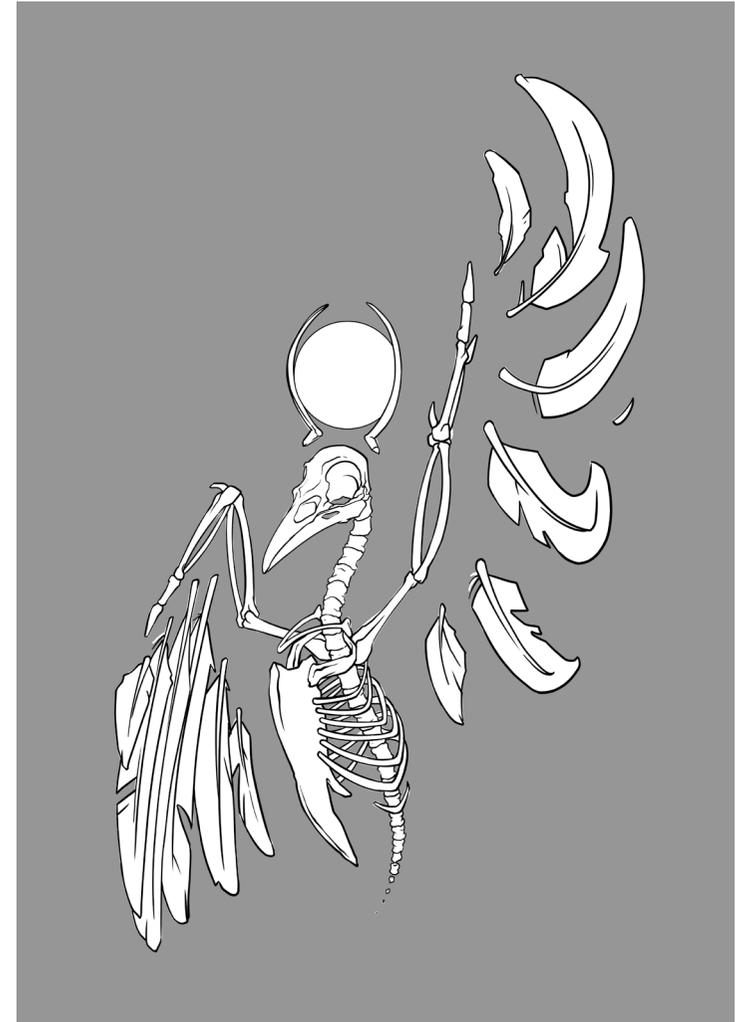


Fig 38 y fig 39: Diseños a línea de Nefertiti e Isis, respectivamente.

La línea limpia facilita inmensamente la siguiente fase de las ilustraciones: las **pruebas de color**. Estas pruebas consisten en dar colores planos a los personajes, elaborando varios ejemplos distintos. Al igual que en el proceso de las siluetas, el ejercicio de realizar 4 o 5 pruebas diferentes lleva a una reflexión más profunda acerca de las posibilidades e ideas, desembocando en una elección final más premeditada y estudiada. Por ello, esta fase se llevó a cabo con todos los personajes, como se puede ver a continuación.



Fig 40 y fig 41: Pruebas de color de Ra y Sekhmet, respectivamente.

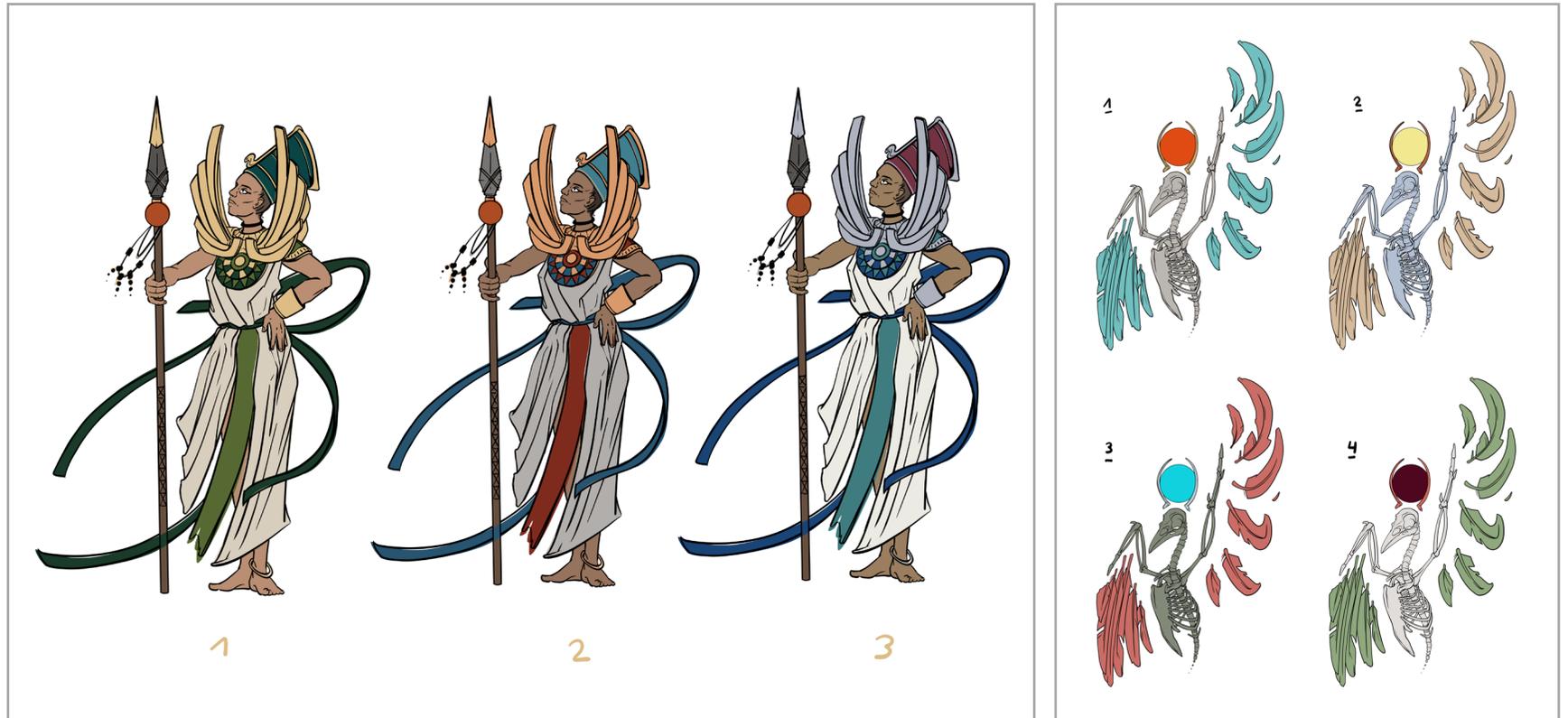


Fig 42 y fig 43: Pruebas de color de Nefertiti e Isis, respectivamente.

Una vez escogida la relación de colores de cada personaje, toca deshacerse de la línea y comenzar a pintar, dando volumen, variedad tonal, saturación e iluminación. A esto se le llama **renderizar** una ilustración, pues ya se desemboca en un resultado definitivo, y hay que refinar los detalles y texturizar los materiales. Esta diferenciación entre tela, metal, piel, y demás superficies presentes en el dibujo debe estar bien equilibrada, pues en un proyecto de un videojuego real, probablemente mi trabajo pasaría a un modelador 3D. Este modelador tiene que tener toda la información posible simplemente mirando la ilustración, pues se encarga de crear el personaje en tres dimensiones digitalmente.



Fig 44: Ilustración final de Ra.

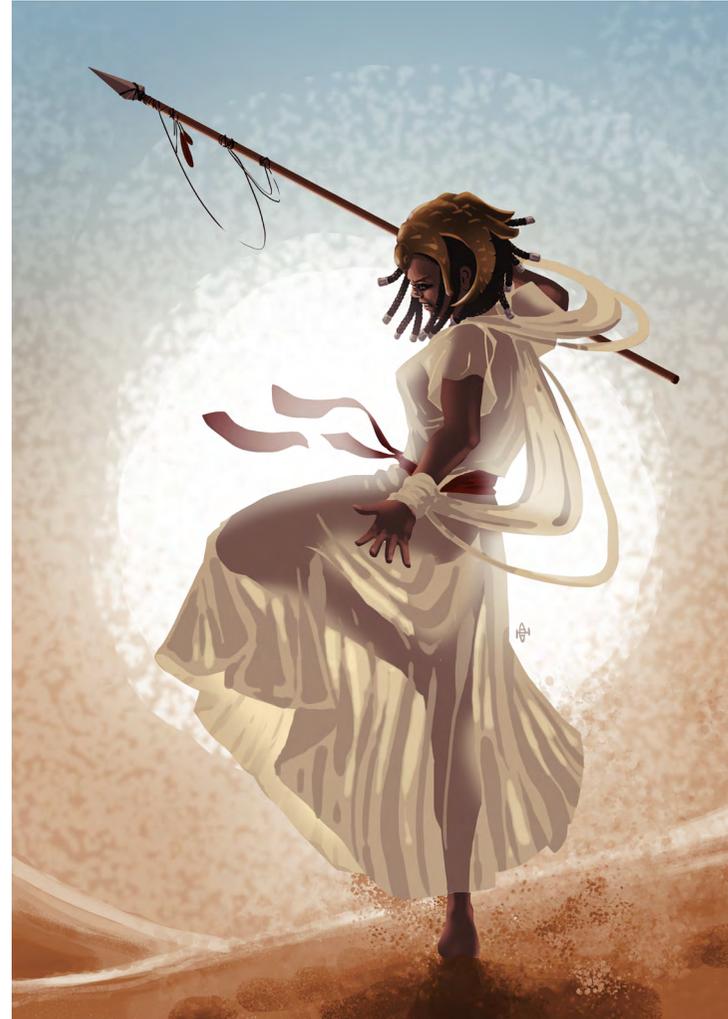


Fig 45 y fig 46: Ilustración final de Sekhmet, y escena extra del personaje en acción.



Fig 47 y fig 48: Ilustraciones finales de Nefertiti e Isis, respectivamente.

6.5.2. ACCESORIOS

El proceso para realizar los accesorios fue exactamente el mismo que el que se utilizó para crear los personajes. Los cuatro accesorios fueron diseñados en torno a la protagonista, Sekhmet, pensando en sus necesidades y herramientas a lo largo del viaje por el que le llevaría la trama. Así, se diseñó un camello como medio de transporte por el desierto, un amuleto símbolo de su pacto con Ra, y dos armas de distintas características y peso para defenderse en el caso de necesitarlo. Se podrían crear bastantes más objetos en relación a los distintos personajes y entornos, por lo que este apartado es ampliable casi infinitamente.

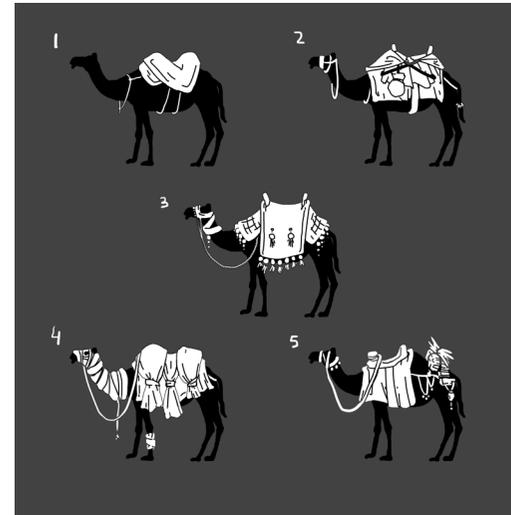
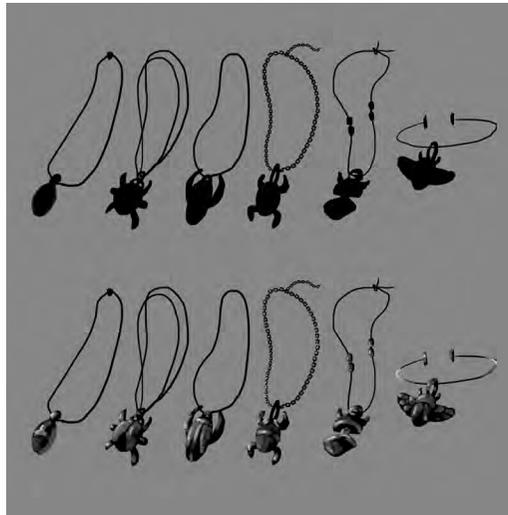


Fig 49 y fig 50: Trabajo en posibles siluetas del amuleto y el camello, respectivamente.

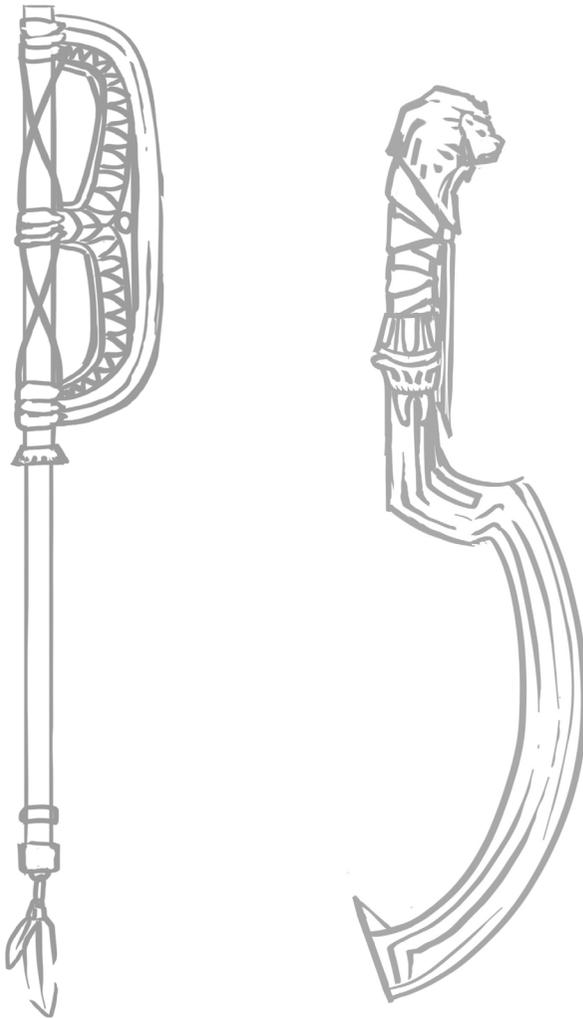


Fig 51: Bocetos de las armas escogidos.



Fig 52: Diseños a línea del amuleto y el camello, respectivamente.

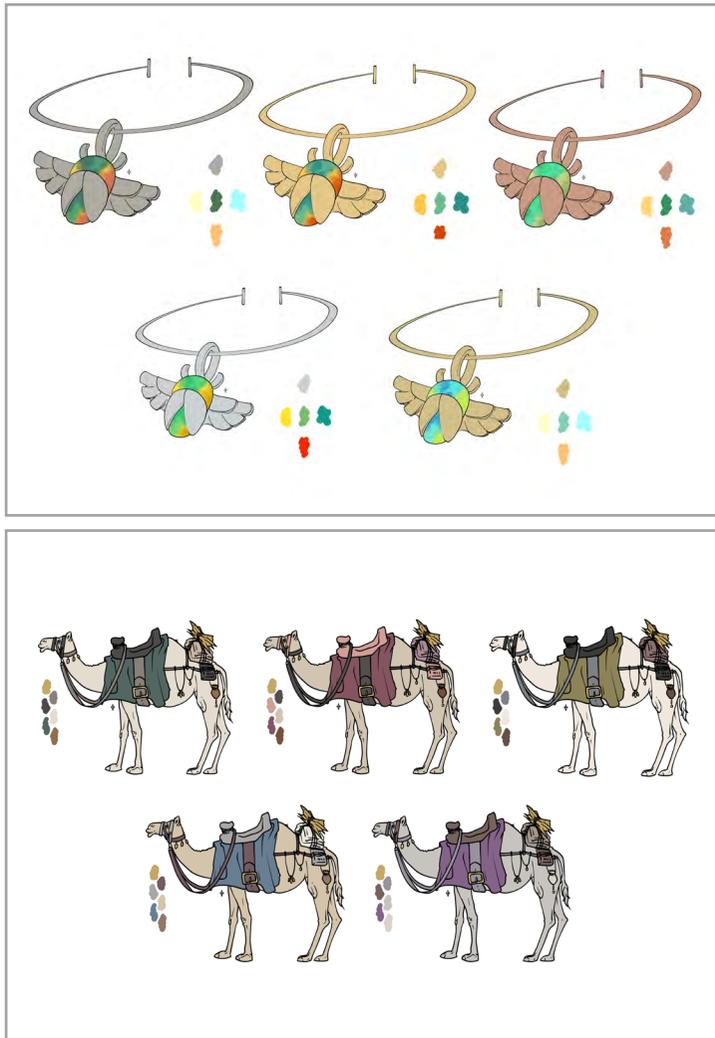


Fig 53 y fig 54: Pruebas de color del amuleto y el camello.



Fig 55 y fig 56: Artes finales de ambas armas.

6.5.3. ENTORNOS

El libro de arte de este proyecto cuenta con 2 diseños de entornos. Personalmente la creación de paisajes y escenarios, en los que imagino a los personajes interactuando, ha sido lo más difícil de este apartado del desarrollo de las ilustraciones. Aún me falta mucha práctica y estudio para lograr una atmósfera concreta, o para conseguir una perspectiva interesante. Por lo que en este caso, el reto que me propuse a mí misma fue hacer un entorno exterior, y un espacio interior de una edificación, con todas las pautas a seguir que eso conlleva.

Tras una búsqueda de entornos desérticos en la época del Antiguo Egipto, me decidí por una versión de la Gran Esfinge de Giza en medio de una vasta área desértica y con dunas, designada a la propuesta exterior. Por otra parte, para el interior encontré una referencia que fue decisiva: las ruinas del Osireion de Abydos. Estas ruinas pertenecieron a un templo adyacente a la gran construcción de un faraón, y estaba cerca de la que se creía que era la tumba de Osiris. En las fotografías de las mismas podemos observar que el suelo está prácticamente inundado, lo que me inspiró para crear una estancia de un templo con la presencia de agua.



Fig 57: Osireion de Abydos hoy en día.

Para empezar a plasmar las ideas que tenía de los entornos, comencé realizando bocetos muy sencillos en escala de grises, simplemente definiendo formas generales, la composición y su perspectiva. Esto fue el paso equivalente a las siluetas de los personajes y los accesorios, pues con pinceladas muy rápidas generé muchas imágenes para poder escoger después las que me convencieran más. En un par de horas hice 8 bocetos en total, a continuación quedan señalados los que escogí.

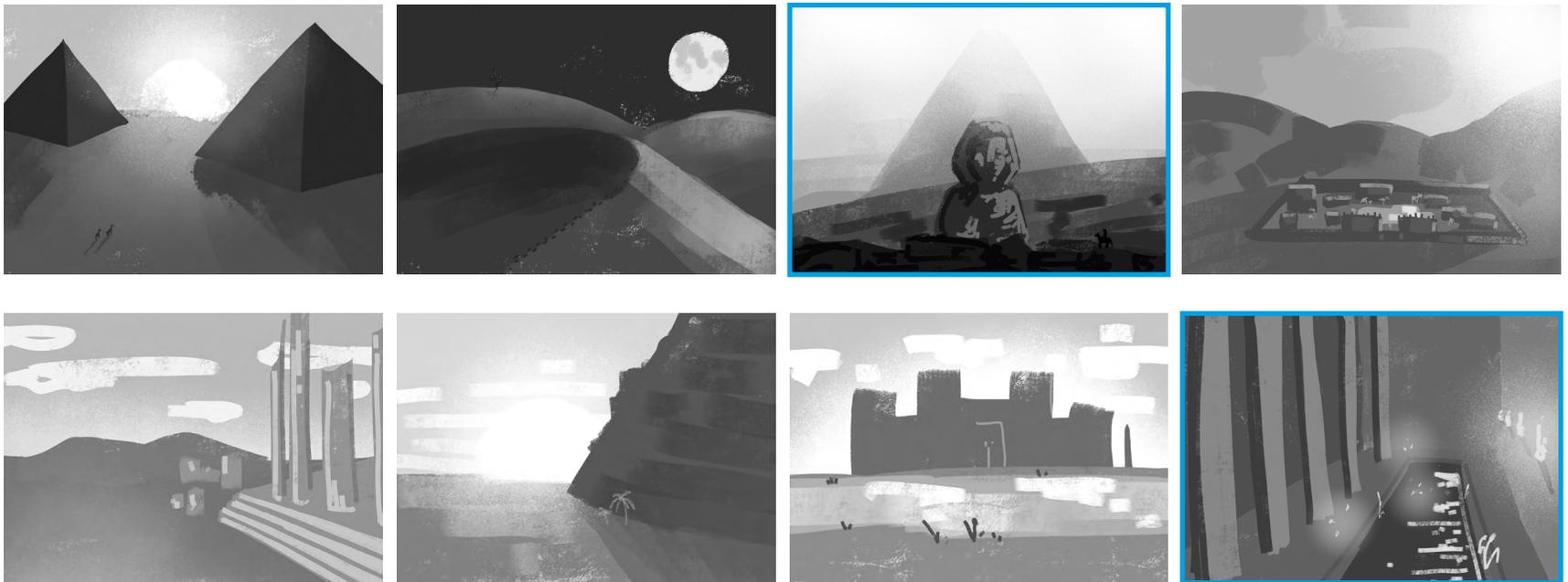


Fig 58 - fig 65: Bocetos de los entornos.

Una vez elegidos los bocetos a continuar, definí un poco mejor las formas superponiendo una línea definida y negra. Este paso se puede saltar, pero en mi caso quise hacerlo porque me facilita las siguientes fases del proceso de la ilustración.

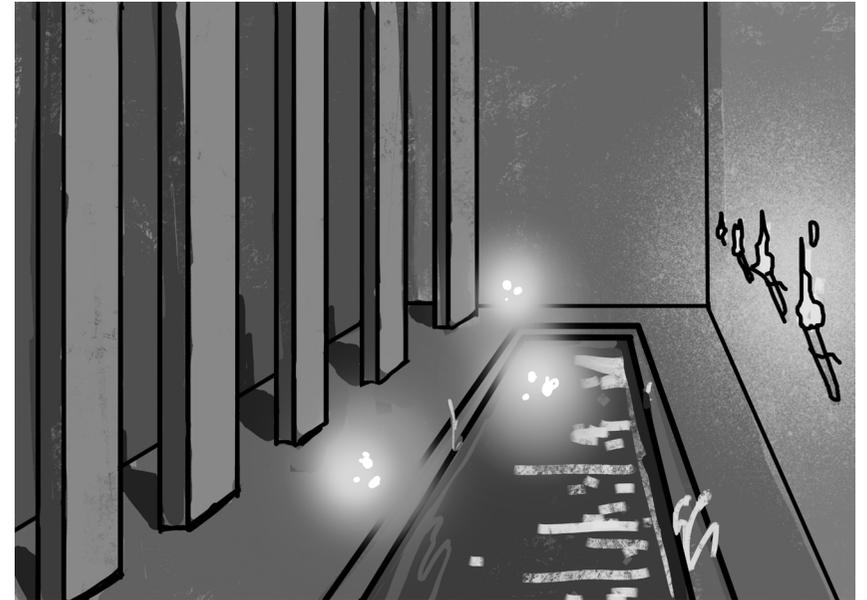
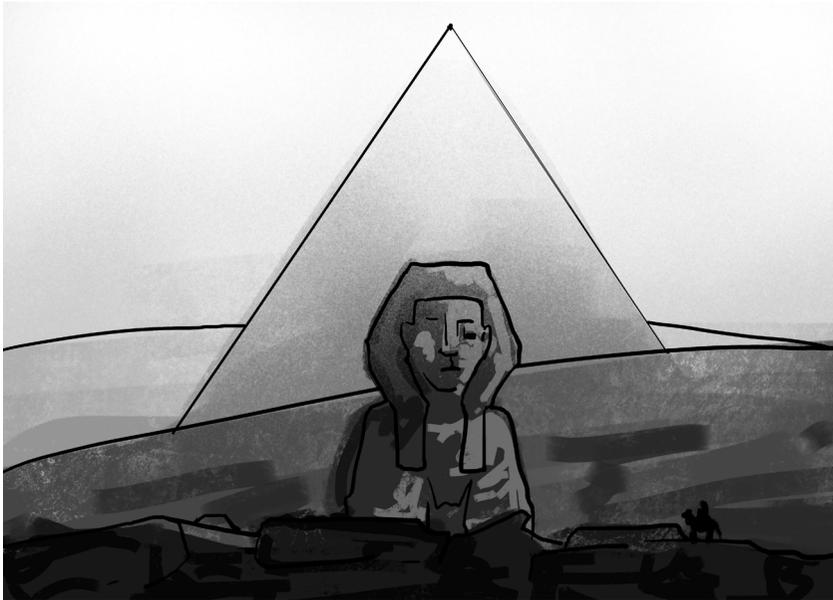


Fig 66 y fig 67: Bocetos de los entornos escogidos con línea.

Sobre esa grisalla y líneas, a continuación apliqué diferentes iluminaciones gracias al modo multiplicar de las capas de Photoshop. La variedad tonal ya quedó dada por el boceto, pero la saturación, la gama de color y el tipo de ambiente se reflejó en estas pruebas. De estas iluminaciones también hubo que escoger una definitiva para cada entorno.



Fig 68 - fig 72: Pruebas de iluminación del desierto.

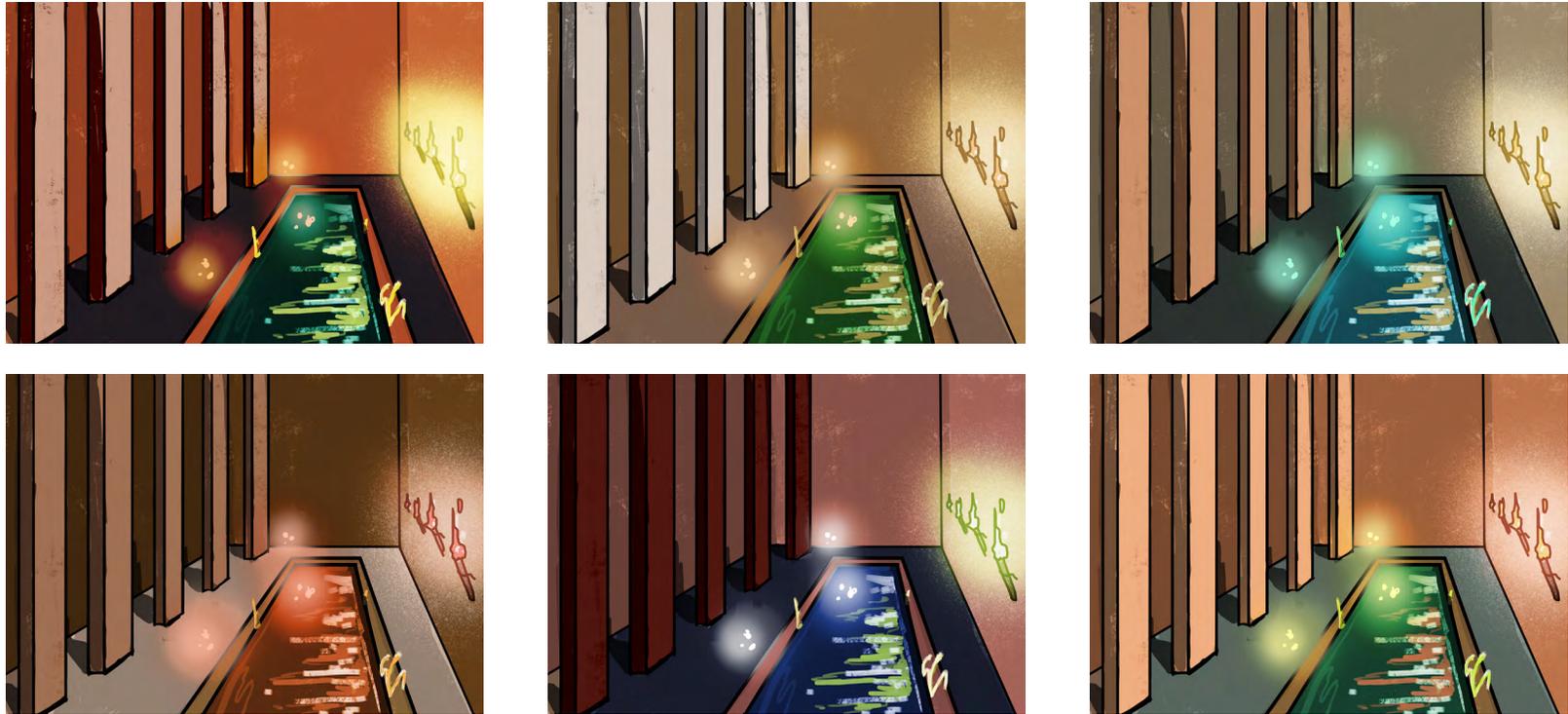


Fig 73 - fig 78: Pruebas de iluminación del templo.

Tras cavilar acerca de cual era la mejor opción de iluminación para ambos entornos, proseguí enfocando las ilustraciones hacia un acabado más concreto y efectista. Para ello me ayudé de referencias y fotografías, llegando a utilizar la técnica del *collage*, a la que en el mundo de los videojuegos también se le llama *photobashing*. El proceso se resume en ir incluyendo fotografías entre las capas de pintura de photoshop, dando color y pinceladas sobre ellas. Esto suele ayudar a texturizar y mantener mejor las proporciones, logrando resultados hiperrealistas.

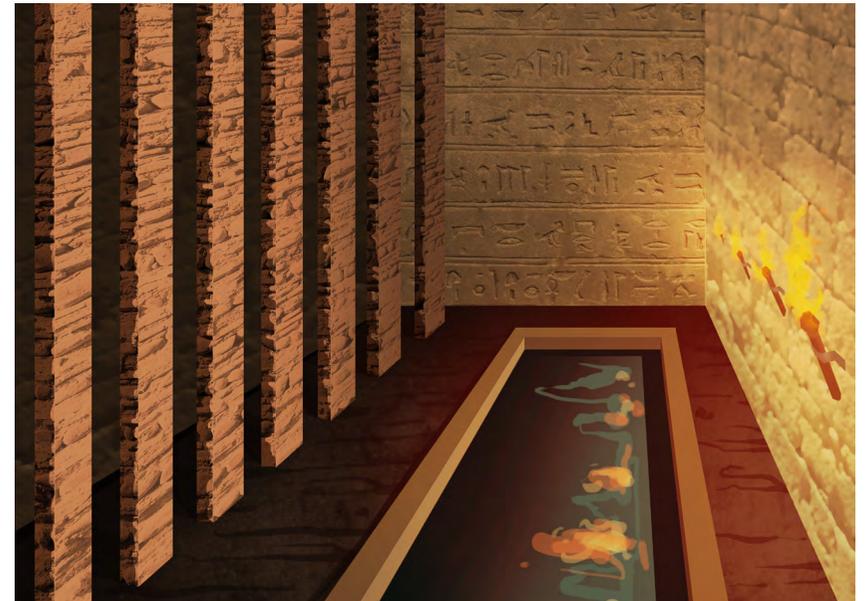


Fig 79 y fig 80: Ilustraciones finales de ambos entornos.

6.5.4. ESCENAS

Plasmar la relación entre los personajes y con el entorno mediante ilustraciones de carácter narrativo también es, en ocasiones, el trabajo de un *concept artist*. El ambiente, la expresividad y la personalidad de los protagonistas de la trama son elementos visuales que dan muchísima información del guión, y que ubican al jugador en la historia y le dan credibilidad a la misma. En mi caso me esforcé por ofrecer muchas variantes y composiciones muy diferentes una de otra, a veces fijándome en la estética de los carteles de algunas películas, y otras veces tratando de entender por qué la iluminación en una fotografía de internet me transmite una emoción concreta.

No fue tarea fácil, pues quise que las ilustraciones tuviesen cierto movimiento y dinamismo, y que mantuvieran el equilibrio compositivo y tonal. Logré terminar satisfactoriamente 3 pinturas digitales de escenas, consiguiendo representar el aura de oscuridad y poder que rodea al personaje Ra, y el paralelismo con Sekhmet. Lo etéreo, lo real y lo imaginario, los contraluces y la saturación fueron aspectos cuya presencia fue vital para alcanzar unos buenos acabados. Fue una de las primeras veces en mi carrera artística que me planteé dibujar varios personajes en acción en un mismo lienzo. Pude determinar el punto de atención principal de la escena, por ejemplo mediante contrastes, y organizar el recorrido del ojo del espectador gracias a muchas cosas aprendidas durante alguna de las asignaturas del Grado en Bellas Artes. Además, tener como referentes obras tanto clásicas como actuales es muy importante, pues admiro la capacidad de iluminar que tenían muchos pintores célebres, y también me sorprenden las mezclas compositivas que resuelven los artistas de hoy en día.

A continuación se muestran los primeros bocetos rápidos que, al igual que los entornos, comenzaron contruyéndose con varios tonos de grises y figuras muy simplificadas y sin refinar. Los señalados con un marco fueron los seleccionados para continuar trabajando.



Fig 81 - fig 89: Bocetos de las escenas.

Una vez perfeccionadas las grisallas seleccionadas, superpuse algunas pruebas de iluminación para cada ilustración de forma rápida y sencilla, sin perder el tiempo en detalles. Esto me ayudó a imaginar la ambientación, las tensiones y las emociones que pretendía incluir en cada una. Intenté que dichas pruebas fuesen muy diferentes entre sí, variando entre gamas frías y cálidas, y cambiando de lugar la fuente de luz principal.

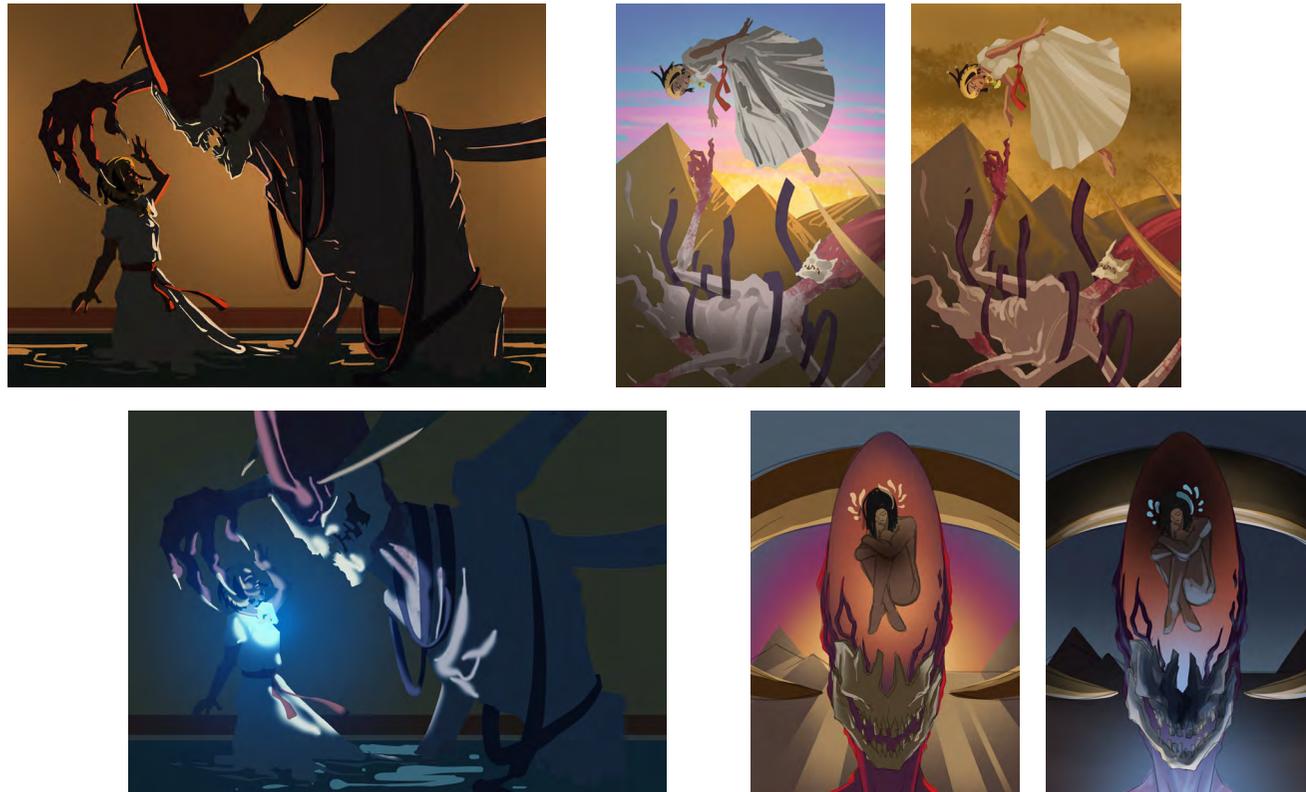


Fig 90 - fig 95: Pruebas de color de las escenas.

Seleccioné la prueba de iluminación que más me convencía de cada una, y llegó la fase de desarrollar cada capa de color y los efectos a aplicar en cada lienzo. Al ver las tres escenas terminadas, me quedé bastante orgullosa con mi trabajo.

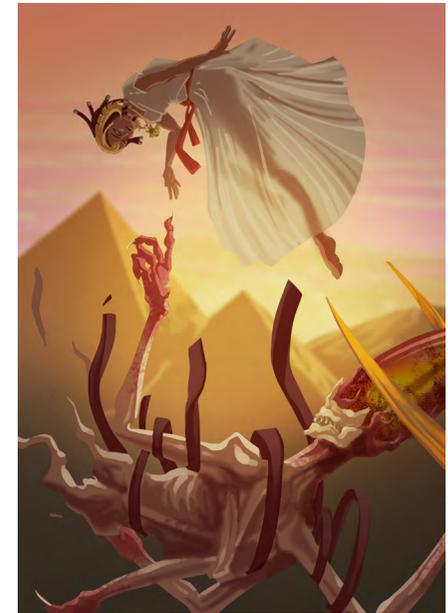
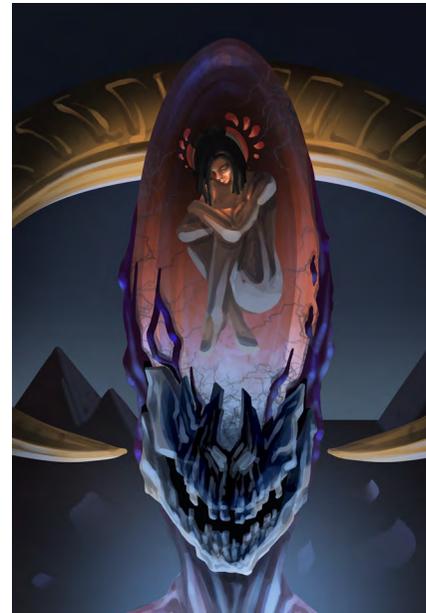


Fig 96 - fig 97: Ilustraciones finales de las escenas.

6.6. MAQUETACIÓN DEL LIBRO DE ARTE

Una vez hube terminado casi todo el contenido del libro de arte que sería mi propuesta artística para el TFG, comencé a hacer pruebas de maquetación. El programa escogido para esta tarea fue *Adobe InDesign*, pues ya había trabajado con él en muchos trabajos previos que me habían requerido asignaturas universitarias. Tomando como referencia libros de arte de videojuegos ya existentes, dirigí mis esfuerzos a que las páginas y sus ilustraciones estuviesen ordenadas, los apartados bien diferenciados, y los elementos de diseño y señalamiento de títulos, bien encajados. Cada prueba de maquetación pasaba por una revisión del tutor del trabajo, y por los cambios y correcciones correspondientes.

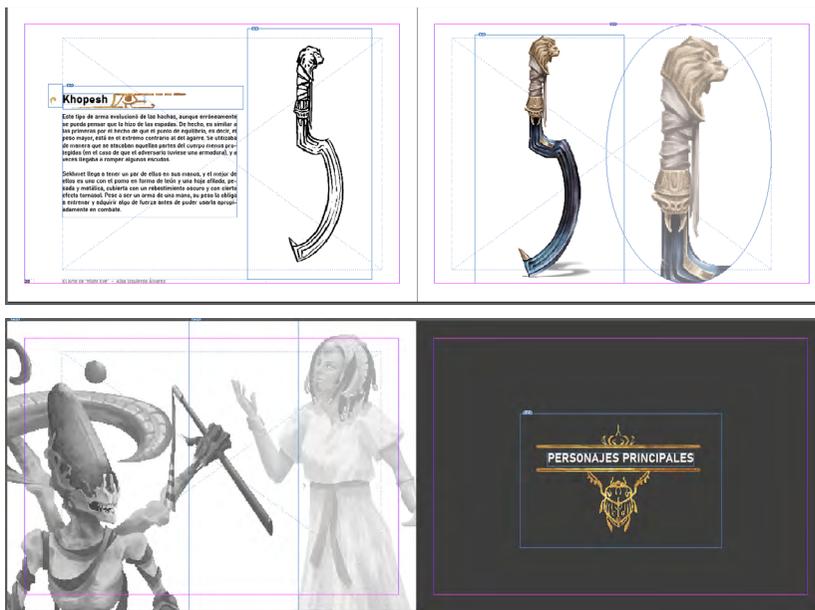


Fig 98 y fig 99: Maquetación de las páginas.

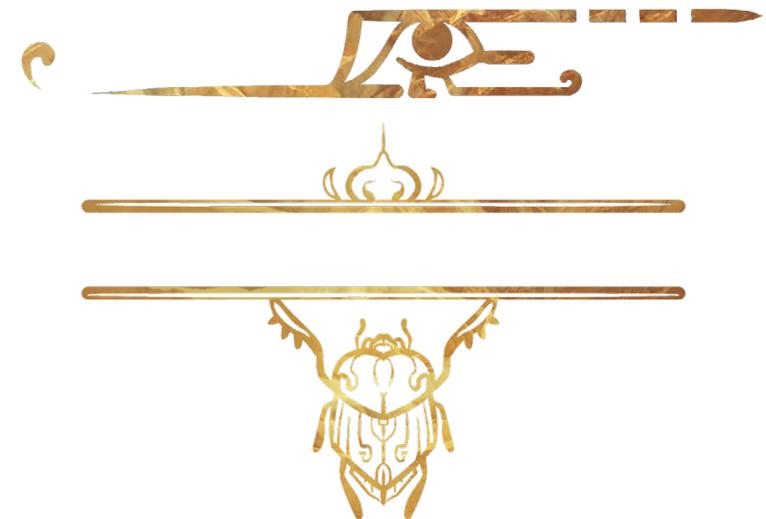


Fig 100 y fig 101: Elementos ornamentales o decorativos.

Además trabajé en una cubierta, diseñada y realizada en *Adobe Photoshop*. Hice coincidir la estética de los elementos ornamentales del interior del libro, con la de la portada y contraportada, manteniendo la coherencia. Por el lado izquierda de la misma se puede ver un espacio sobrante, y es para que, a la hora de imprimir el libro, se pueda hacer algún ajuste dependiendo del grosor del lomo y el gramaje de las páginas, así como del tipo de encuadernado.

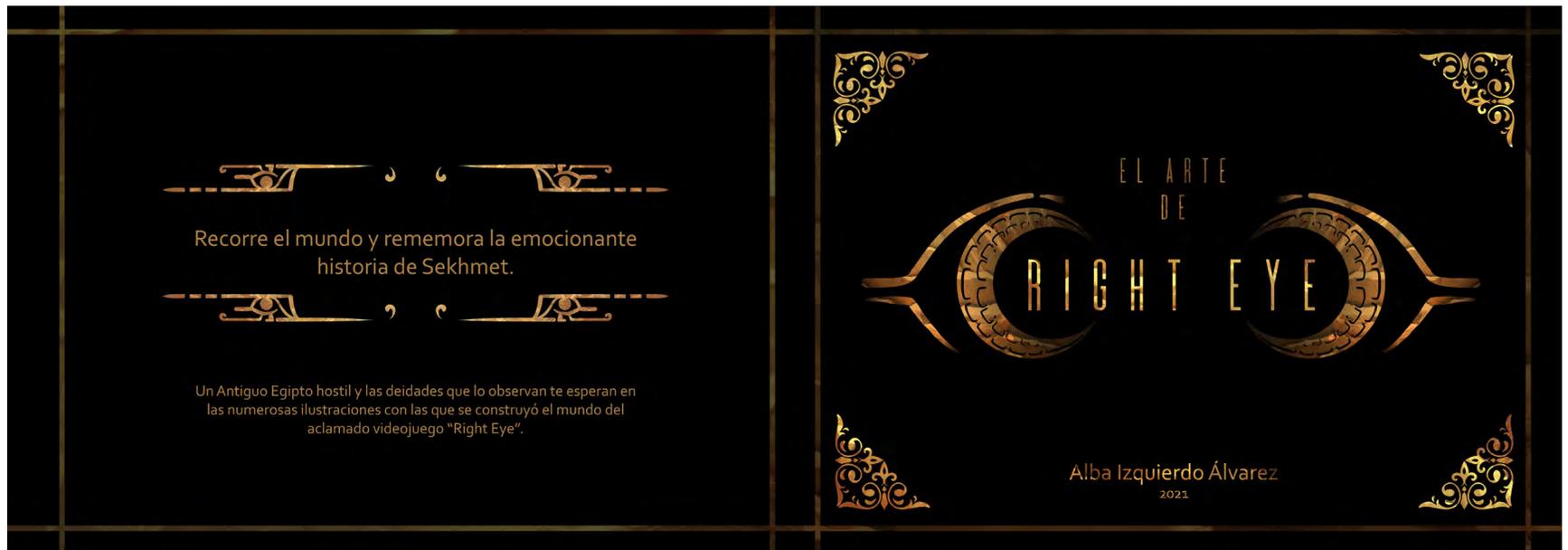


Fig 102: Cubierta del libro de arte.

7. CONCLUSIONES Y ANÁLISIS FINAL

Este trabajo final de grado ha sido una experiencia lo más cercana posible a lo que sería ilustrar para un videojuego real en un entorno laboral. Un proyecto así siempre tiene exigencias y parámetros a los que hay que adaptarse, como puede ser la fidelidad histórica que he planteado. El artista tiene que aprender a desarrollar su creatividad dentro de un argumento y un contexto predeterminados, lo cual puede significar un límite, pero también una fuente de inspiración. Este aprendizaje, así como la soltura adquirida en el medio digital al dibujar y pintar, han sido dos de las metas principales alcanzadas durante el proceso.

Asimismo, he cumplido aquellos objetivos que fueron planteados en un principio.

- Ilustré personajes, accesorios, entornos y escenas destinados a la producción de un videojuego hipotético.
- Entendí y ejecuté el trabajo propio de un *concept artist* en un equipo de desarrollo.
- Puse en práctica lo aprendido durante los cuatro años del Grado de Bellas Artes, desde los volúmenes, hasta el dibujo intuitivo, pasando por la teoría del color y otras tantas lecciones más.
- Me siento preparada para enfrentarme a lo que supone la colaboración como artista en un videojuego real.
- He ampliado mi portfolio con mejores y más variadas ilustraciones.
- Amplié mis conocimientos en el área del arte digital, pues las constantes actualizaciones suponen la llegada de nuevas y útiles herramientas cada año.
- Preparé y maqueté para imprenta el libro de arte en el que se incluyó todo mi trabajo de diseño y dibujo de “Right Eye”, lo que me da confianza para enfrentarme a otro proyecto de las mismas características y embergadura.

8. BIBLIOGRAFÍA

“¿Qué Es El Arte Digital? Tecnologías Digitales Actuales” tiposdearte.com, noviembre 1, 2017. <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>. (Consultada el 13 de abril, 2021)

“¿Qué Es Un Videojuego? | Plan Ceibal – Formación.” blogs.ceibal.edu.uy. <https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>. (Consultada el 22 de marzo, 2021)

“Assassin’s Creed Wiki.” Fandom.com, 2020. https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki. (Consultada el 16 de mayo, 2021)

“Axe | British Museum.” The British Museum. https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA32204. (Consultada el 5 de junio, 2021)

Casanova, Félix. “Historia Resumida de Los Videojuegos.” Historias de Nuestra Historia, diciembre 26, 2018. <https://hdnh.es/historia-resumida-videojuegos/>. (Consultada el 22 de marzo, 2021)

“El Libro de La Mitología”. 2018. Reprint, London: Dk Publishing, 2019.

García-Bullé, Sofía. “Videojuegos: Una Herramienta Educativa En Potencia.” Observatorio de Innovación Educativa, enero 25, 2019. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>. (Consultada el 25 de mayo, 2021)

“Hellblade | Ninja Theory.” Hellblade.com, 2018. <https://www.hellblade.com/>. (Consultada el 25 de mayo, 2021)

“Historia de Los Videojuegos.” www.fib.upc.edu. Facultat d’Informàtica de Barcelona, n.d. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>. (Consultada el 20 de mayo, 2021)

History.com Editors. "Nefertiti." HISTORY, August 21, 2018. <https://www.history.com/topics/ancient-history/nefertiti>. (Consultada el 6 de junio, 2021)

J. Gallardo, Manuel. "Cómo Se Desarrolla Un Videojuego." 3DCUBE, octubre 27, 2014. <https://www.3dcube.es/hare-un-videojuego-pero-como/>. (Consultada el 9 de abril, 2021)

Jiménez Alcázar, Juan Francisco, Gerardo F. Rodríguez, and Stella Maris Massa. "OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS". Vol. 7. : Universidad de Murcia, 2020. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/089.pdf>. (Consultado el 24 de marzo, 2021)

"Khopesh Sword- Here Are 12 Things You Don't Know about the Ancient Egyptian Sword." WeAfrique, marzo 11, 2021. <https://weafrique.com/khopesh-sword-here-are-12-things-you-dont-know-about-the-ancient-egyptian-sword/>. (Consultada el 10 de junio, 2021)

Martínez, Mario-Paul. "Videojuegos E Historia." El Día, marzo 6, 2020. <https://www.eldia.es/evasion/2020/03/06/videojuegos-e-historia/1057939.html>. (Consultada el 3 de febrero, 2021)

Orús, Abigail. "Tema: Industria Del Videojuego En España." Statista, abril 29, 2021. <https://es.statista.com/temas/2851/industria-del-videojuego-en-espana/>. (Consultada el 22 de marzo, 2021)

Pierrus, Grant. "What Is a Moodboard and How to Create One?" Interior Style Hunter - Luxury Interior Design Blog, September 8, 2015. <https://interiorstylehunter.com/what-is-a-moodboard-and-how-to-create-one/>. (Consultada el 21 de junio, 2021)

Thode, Rosa. "SEJMET." www.egiptologia.org, 2014. <http://www.egiptologia.org/mitologia/panteon/sejmet.htm>. (Consultada el 25 de mayo, 2021)

9. ÍNDICE: FUENTES DE IMÁGENES

- Fig 1: Imagen recuperada de <https://webmuseum.mit.edu/media.php?module=subjects&type=popular&kv=257&media=0>
- Fig 2: Imagen recuperada de <https://www.playstationtrophies.org/game/cuphead/screenshots/>
- Fig 3: Imagen recuperada de <https://psprices.com/region-es/game/2319905/god-of-war-digital-deluxe-edition>
- Fig 4: Imagen recuperada de <https://www.artstation.com/artwork/v145VE>
- Fig 5: Imagen recuperada de <https://www.artstation.com/artwork/aYJDQz>
- Fig 6: De archivo personal
- Fig 7: De archivo personal
- Fig 8 y fig 9: De archivo personal
- Fig 10: Imagen recuperada de <https://altarofgaming.com/all-assassins-creed-games-ever-released/>
- Fig 11: Imagen recuperada de <https://www.microsoft.com/en-ca/p/assassins-creed-origins-the-hidden-ones/bplpd20mw1hq?activetab=pivot:overviewtab>
- Fig 12 y fig 13: Imágenes recuperadas de <https://www.artstation.com/timo>
- Fig 14: Imagen recuperada de <https://www.artstation.com/artwork/vVkyv>
- Fig 15 y fig 16: Imágenes recuperadas de https://www.artstation.com/gianluca_rolli91
- Fig 17: Imagen recuperada de <https://www.normaeditorial.com/ficha/libros-ilustrados/el-arte-de-death-stranding>
- Fig 18 y Fig 19: Imágenes recuperadas de <https://www.amazon.es/Arte-Death-Stranding-Kojima-Productions/dp/8467939745>
- Fig 20: Imagen recuperada de <https://twitter.com/sloppjockey>
- Fig 21 a fig 56: De archivo personal
- Fig 57: Imagen recuperada de <https://egiptoexclusivo.com/destinos/egipto-medio/abydos/>
- Fig 58 a fig 102: De archivo personal

10. ANEXO: LIBRO DE ARTE



EL ARTE
DE



Alba Izquierdo Álvarez

2021

Título original: El Arte de "Right Eye"
Diseño y maquetación: Alba Izquierdo Álvarez
Primera edición: julio de 2021

EL ARTE DE
“RIGHT EYE”

Alba Izquierdo Álvarez

Índice

Introducción	7
Personajes principales	13
Sekhmet	14
Ra	18
Personajes secundarios	23
Isis	24
Nefertiti	27
Accesorios y armas	31
Camello	32
Amuleto	35
Khopesh	38
Hacha épsilon	41
Entornos	45
Desierto	48
Interior del templo	51
Escenas de la historia	55



INTRODUCCIÓN





“Right Eye” es un videojuego que, como quizás ya sabrás, nos transporta a otra época y otro lugar. Entre dunas y oasis, entre templos y pirámides, entre hombres y mujeres, en el Antiguo Egipto se sabía que el Sol simbolizaba la supremacía y el poder. Aquel que llevaba al astro, viajando por el firmamento en una barcaza, era nombrado de diferentes formas: Jepri al amanecer, Horajiti cuando pasaban las horas, Atum al anochecer, pero sobre todo, Ra.

Ra se estableció como la principal deidad, protector y portador de la luz, y creador de la muerte y el renacer. Todos los egipcios le rendían culto, y lo hicieron durante cientos de años. Pero no siempre fue así. En cierto momento la fe se dividió, muchas personas dejaron de lado su importante figura, y algunas incluso comenzaron a organizarse y a conspirar contra Ra. El dios, alarmado, decidió que debía intervenir de alguna forma, aunque no fuese directamente. Así, comenzó a visitar los sueños de una joven egipcia que vivía honradamente con su madre, ambas aún creyentes de Ra, y la nombró su mensajera y guerrera. El portador del Sol la nombró Sekhmet, acogiéndola como su hija, como su ojo derecho en la tierra, y como la vía para desatar su ira contenida debido a la traición de los fieles.

Sekhmet, por su parte, mitad sorprendida y mitad halagada por la decisión del dios, le hace caso y se enfrenta a la serie de retos que se interponen en el camino hacia los objetivos que le marca, incluyendo profanación de tumbas, diálogos amenazadores con figuras poderosas de la época, persecuciones, travesías y soledad. Nunca sabe lo que se va a encontrar en su siguiente viaje: quizás sea una emboscada, quizás se trate de una puerta cerrada a cal y canto, o, si le acompaña la suerte, algún amigo. Pero sigue adelante, pues sabe que desde algún lugar, Ra le protege y le guía.

La joven protagonista recorre kilómetros que se hacen eternos, a veces a pie, a veces sobre un camello, pero la mayoría de las veces, lo hace sola. Tal y como estaba la sociedad, no se podía fiar de nadie, y era improbable que alguien la creyese si le contaba su papel como interventora de Ra. Recorrió las ciudades principales, alejándose del Nilo para evitar multitudes, y volviendo cada vez que necesitaba provisiones o hacer algún contacto. Conoció Tebas, Amarna y Menfis, visitándolas y aprendiéndoselas palmo a palmo por si se veía obligada a esconderse o huir. Llegó a las costas del Mar Rojo al este, y también probó las aguas del Mar Mediterráneo al norte. Se desvió del camino para encontrar los templos dedicados a Ra, Isis, y otros dioses, y promovió la construcción de un par de ellos durante conversaciones con el faraón y su esposa.

Ra admiraba el tesón de Sekhmet y la confianza ciega que depositaba en él, por lo que fue cediéndole algo de poder divino cuando las dificultades se convertían en demasiado peligrosas o arriesgadas, de forma que ella empezó a estar por encima del resto de las personas en cuanto a fuerza, resistencia y velocidad. Asimismo, cuanto más vigorosa es, Ra se aparece con más frecuencia, incluso más allá de los sueños, como por ejemplo en las sombras de un templo, o en las aguas de un oasis aislado. Esta dinámica continúa, hasta un punto en el que la joven protagonista llega a metamorfosearse parcialmente en leona en los enfrentamientos, haciendo gala de su poder como ojo derecho del dios del Sol. Esto se hace eco entre la población, hay distintas reacciones de miedo y de asombro, y surgen representaciones de la mujer híbrida.

Sekhmet, ya poseedora del poder propio de una diosa, cuando la sociedad egipcia casi ha recobrado la fe en Ra en su totalidad, puede decidir retar a su benefactor, quedándose con toda su influencia y cultos, o sentarse a su lado como su protectora y guerrera leal.

¿Tomará el camino correcto?



MAR MEDITERRÁNEO

TANIS



PIRAMIDE DE DJOSER

BAJO EGIPTO

MENFIS

KAHUN

NILO



PIRÁMIDE DE KEOPS

AMARNA

TEBAS

ALTO EGIPTO



TEMPLO DE EDFU



TEMPLO DE PHILAE

MAR ROJO





PERSONAJES PRINCIPALES



Sekhmet

La protagonista es una joven de piel tostada, rasgos algo afilados, ojos del color del jade, y pelo liso azabache, normalmente trenzado de forma cuidadosa por su madre. Suele vestir prendas sencillas de lino blanco o beis para pasar desapercibida, y a veces lleva algunas pieles o abrigos para ir de viaje y ocultar su identidad. Los ornamentos que lleva son recuerdos de sus viajes, siendo la pieza de la cabeza un obsequio de la mismísima diosa Isis.

El personaje comienza con una inocencia que pierde a lo largo de la trama, principalmente debido a duras experiencias, traiciones, y enfrentamientos contra injusticias o gobernantes. Siempre fue avispada e impulsiva, pero como añadido desarrolla su audacia, inteligencia, e instinto de supervivencia, además de sus habilidades en combate. Suele fruncir el ceño incluso sin darse cuenta, sobre todo cuando algún asunto le huele mal, y a veces comete la imprudencia de estar demasiado a la defensiva.









Ra

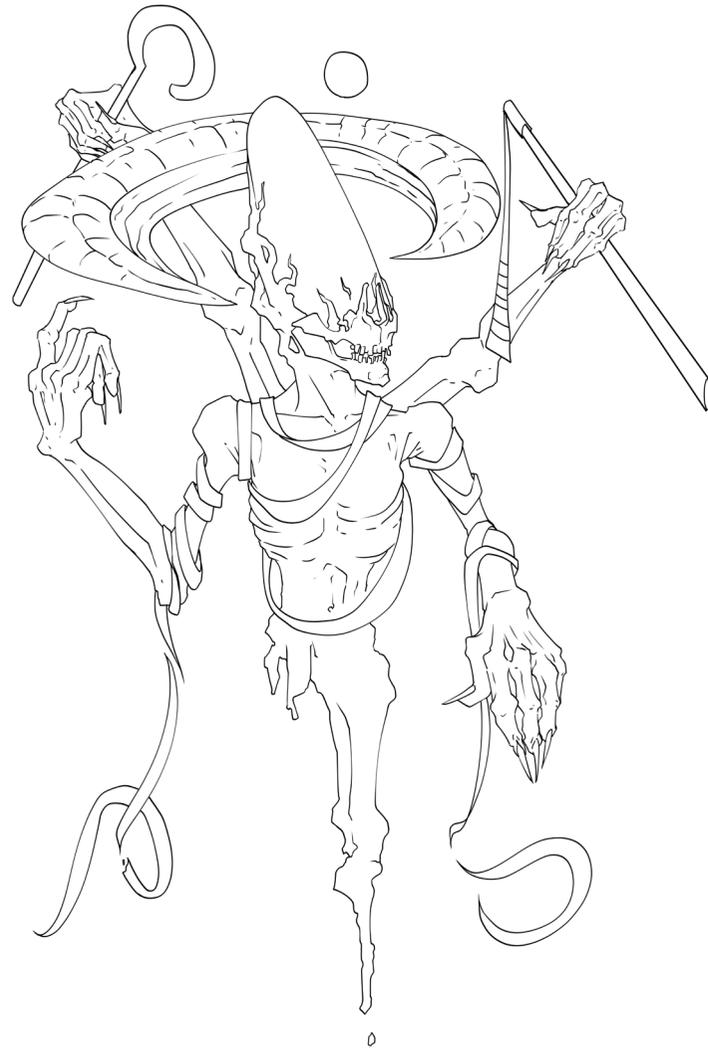
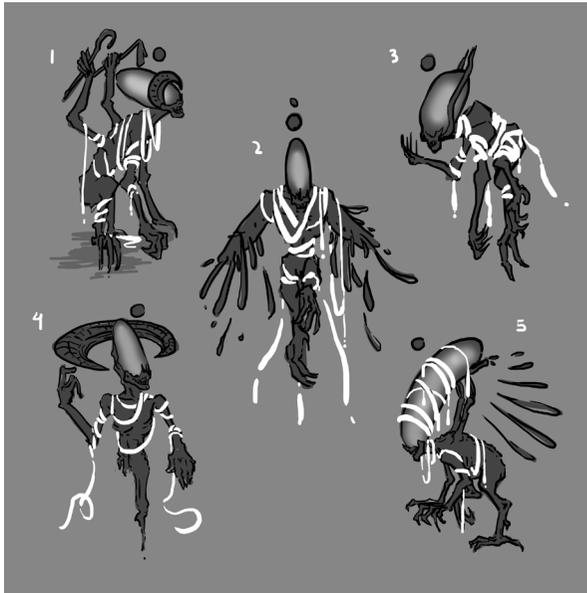
El acompañante, protector en todo momento, y benefactor de Sekhmet es una deidad, una criatura astral, que yace imperturbable en un plano superior, al menos hasta que se percata de la desconfianza de la sociedad egipcia.

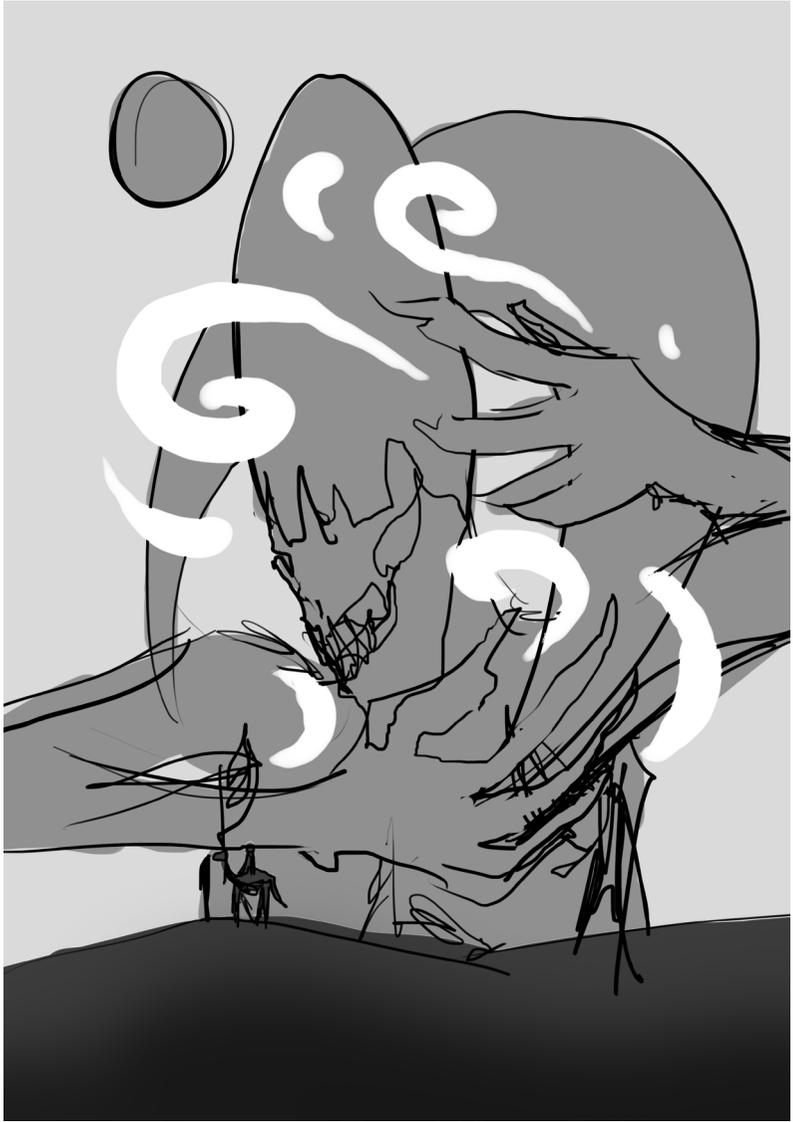
Su apariencia se aleja de aquella que los artistas egipcios imaginaron en la época: se trata de ser momificado y deformado, en parte putrefacto, representando a las generaciones de faraones del Antiguo Egipto. Su poder reside en su cabeza alargada, a la que se une un cráneo parcial. Sobre ella flota el sol, y el disco dorado a su alrededor es la simbolización de los cielos y de su propio poder. Carece de rasgos faciales, y sus múltiples brazos son retorcidos y alargados.

Se comunica con el propio pensamiento, pues su influencia es tal que no le hace falta usar la palabra.













PERSONAJES SECUNDARIOS

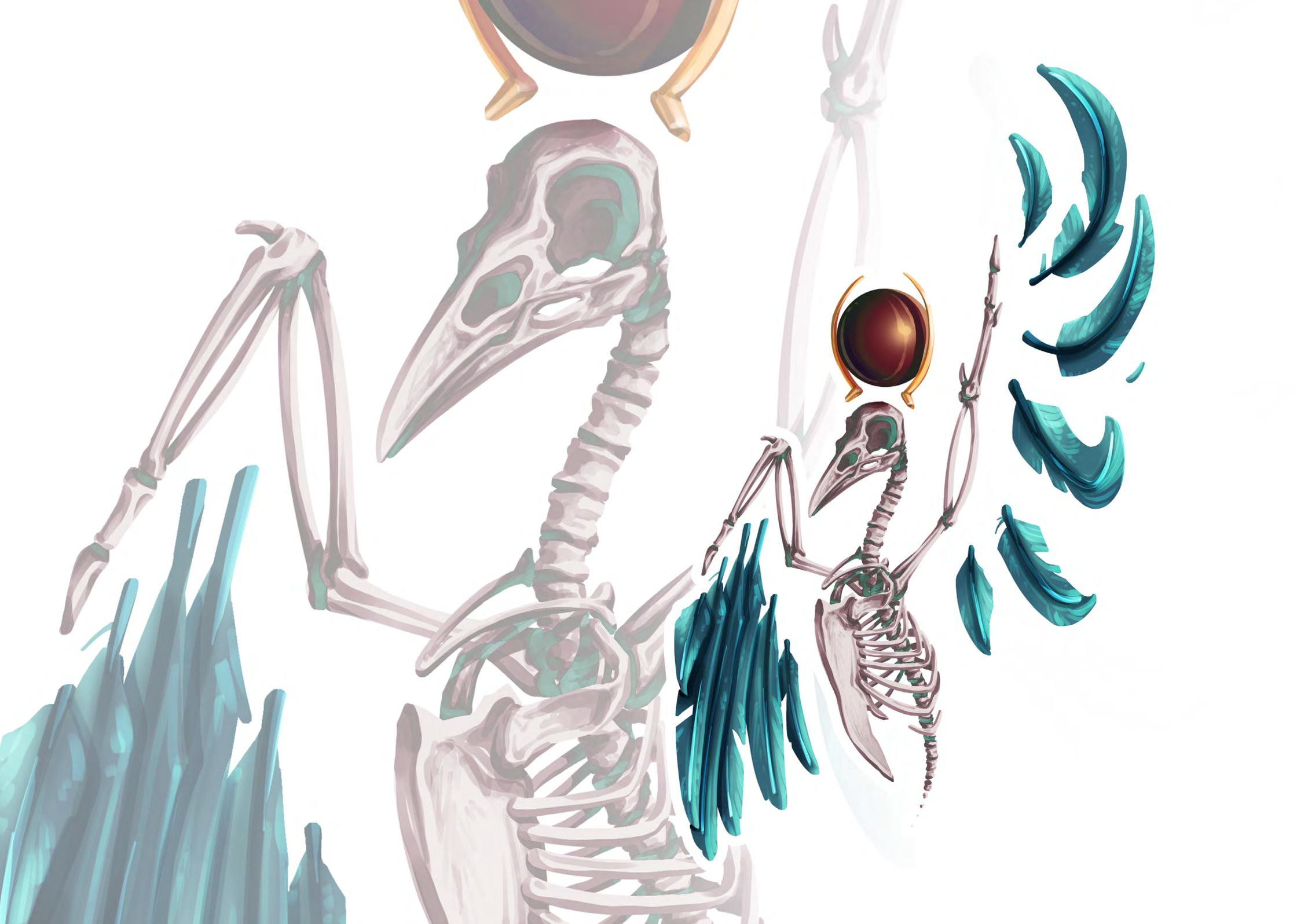


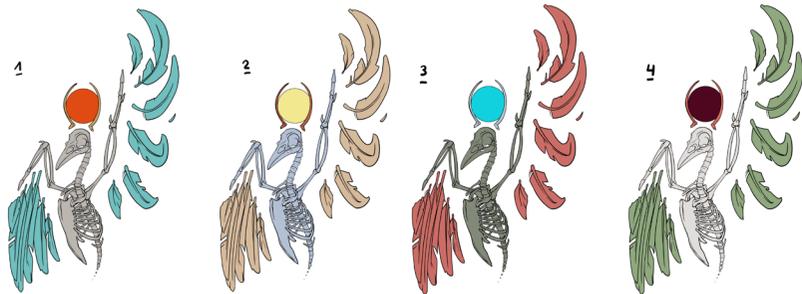
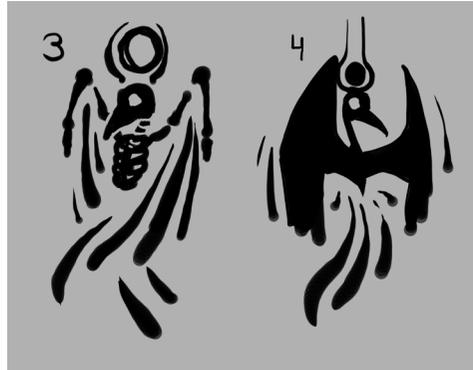
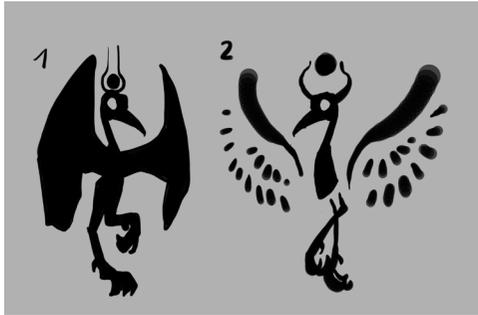
Isis

En "Right Eye", la principal aliada de Ra en el plano divino es Isis. Pese a ser símbolo de la vida y la fertilidad, también fue la esposa de Osiris, dios de la muerte, el cual fue asesinado. Y por otra parte tuvo que sufrir la muerte de su hijo Horus a manos de Seth, todo debido a su propia benevolencia. Por lo que, progresivamente, perdió su humanidad. Así, su aspecto pasó a relacionarse más con la muerte y la magia.

Como es de esperar, la simbología del ave está muy presente en lo que queda de su cuerpo, definiendo el esqueleto que lo compone. Porta el símbolo de Ra, la gran representación esférica del Sol, también rodeada de un halo dorado. Las plumas iridiscentes y etéreas se multiplican o se reducen a voluntad, producto de la magia que rodea a la diosa.



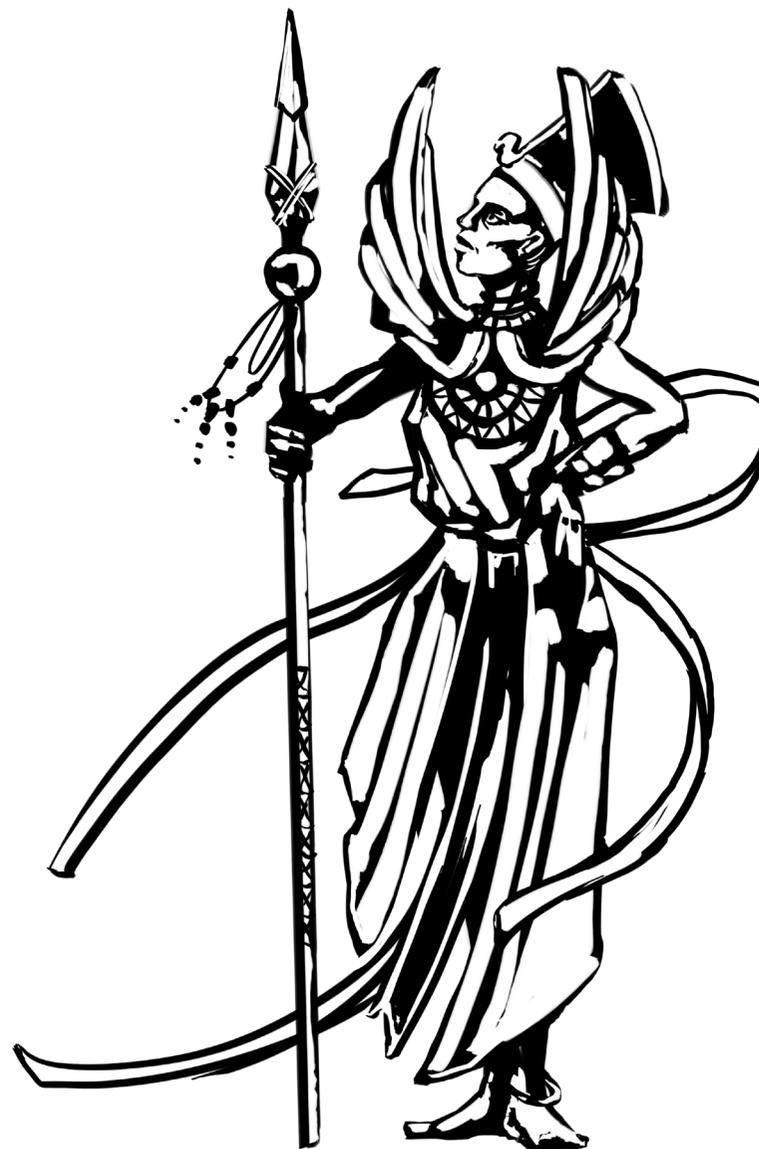




Nefertiti

Nefertiti era la esposa del faraón Akenatón, y la pareja cambiaron la sociedad egipcia radicalmente, tanto en el campo del arte, como del culto y la fe. Llegaron a mover la capital de Egipto de ciudad, abandonando Tebas y pasando a ser Amarna, y promovieron la adoración a una de las formas de Ra.

Sekhmet llega a tener audiencia con la poderosa mujer varias veces, pudiendo comprobar la ferocidad e implicación en el mandato que se escondían en su esbelta figura. Más allá de cumplir su deber como esposa y madre, Nefertiti llegaba a ser la segunda al mando por debajo de su marido en muchas ocasiones. Tenía una visión estratégica y una determinación dignas de una reina. Incluso corrían rumores de que Akenatón simplemente obedecía las órdenes de ella, pues era la mejor guerrera. Sus vestimentas permitían el movimiento a la hora de combatir, y controlaba el manejo de un gran número de armas. Gozaba de prestigio, y del respeto de todos los egipcios, así que más te valía que fuese tu aliada.







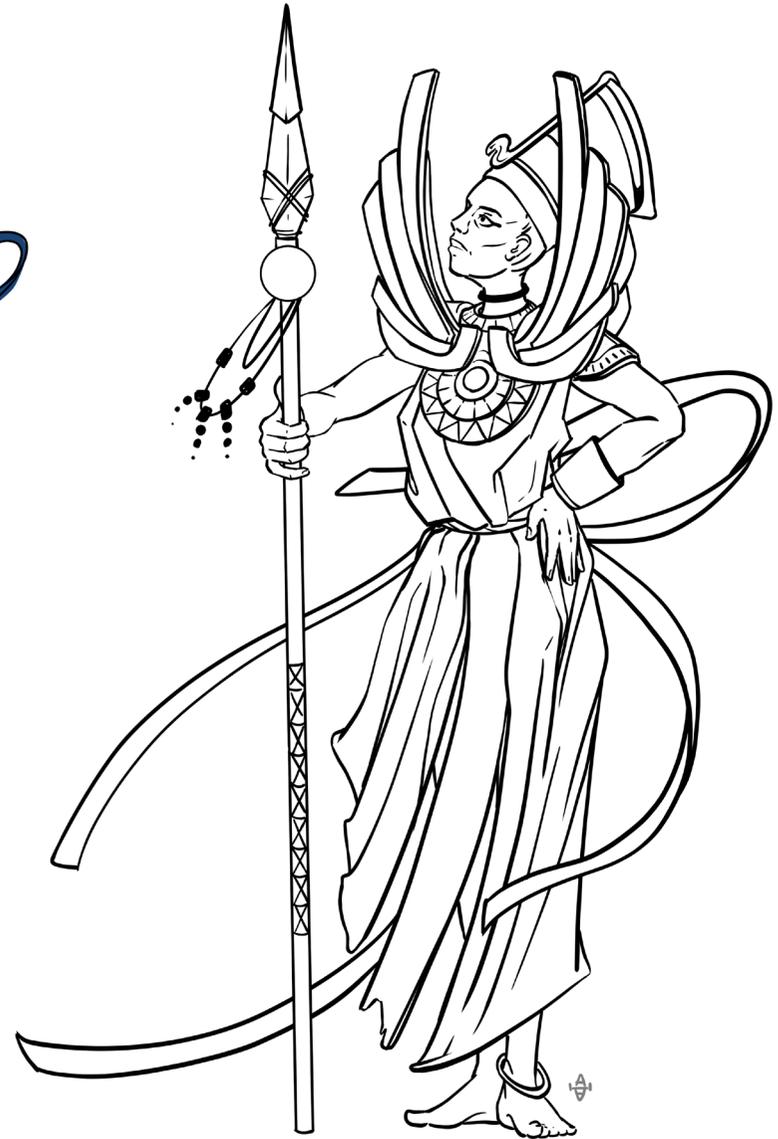
1

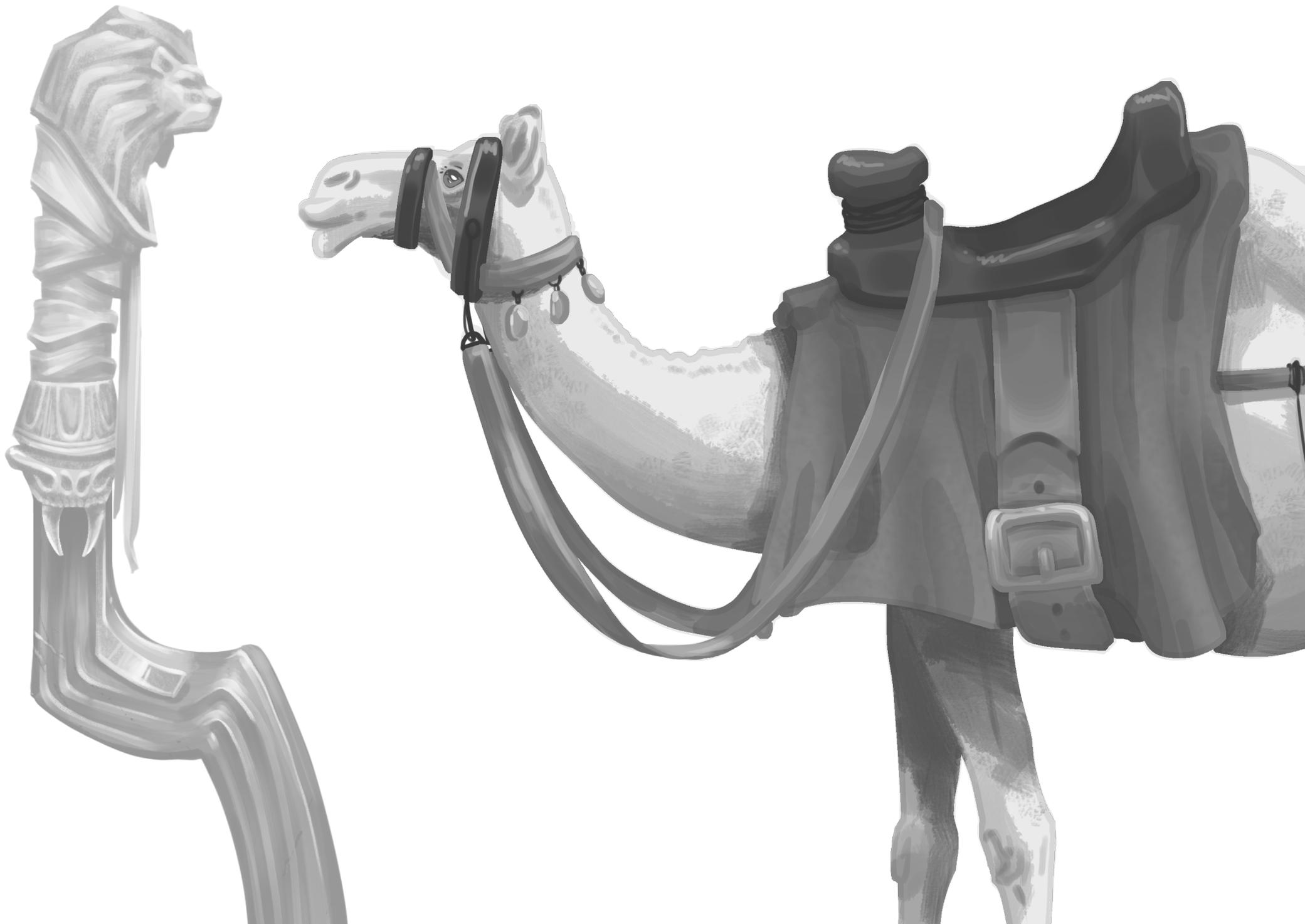


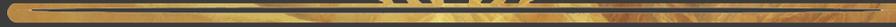
3



2







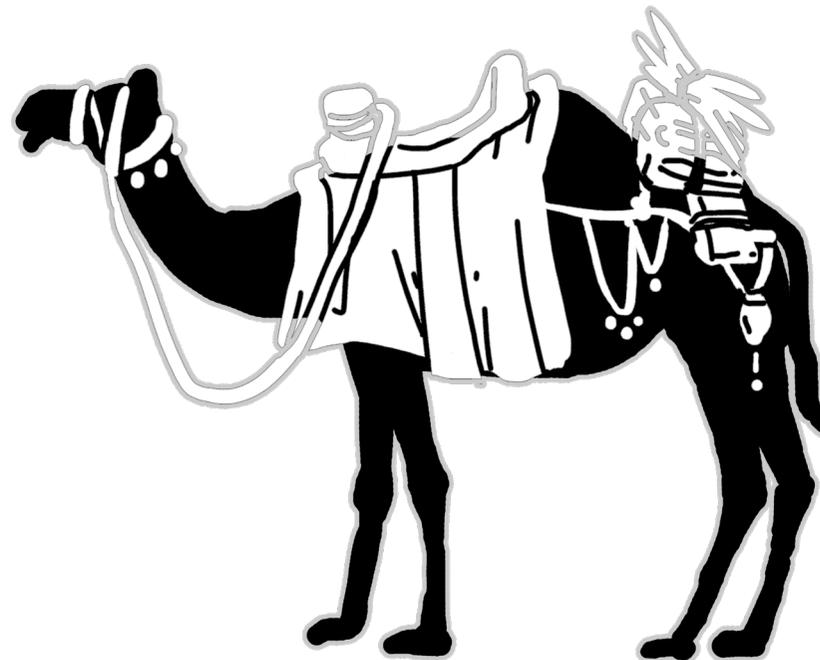
ACCESORIOS Y ARMAS



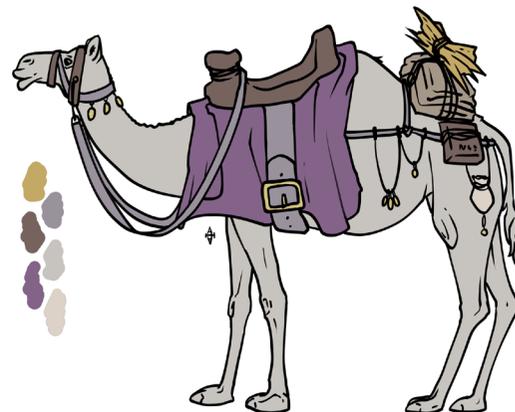
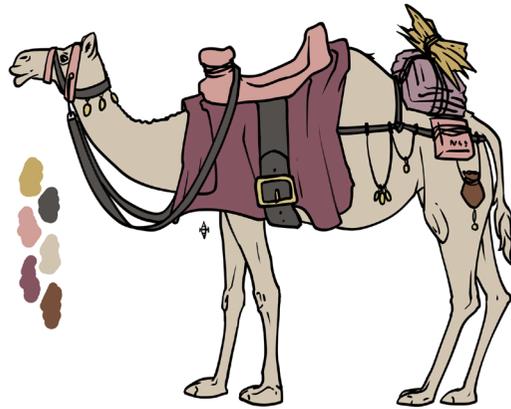
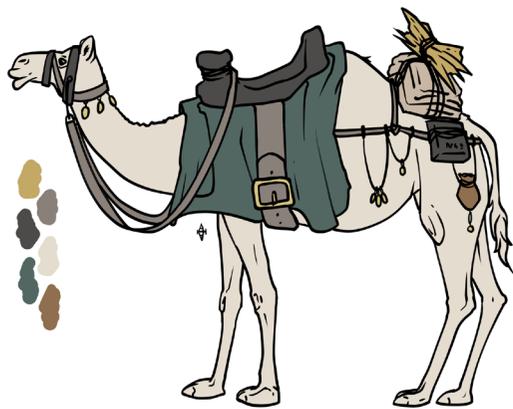
Camello

El camello fue el mejor medio de transporte para Sekhmet, debido a su resistencia a las temperaturas extremas, su increíble fuerza y las altas velocidades que alcanza en huidas o persecuciones. A veces la protagonista iba a pie y el animal simplemente cargaba una mercancía, y otras veces era ella la que iba encima.

El camello en concreto del que se encariñó y conservó fue uno de pelaje muy pálido y carácter sosegado y paciente. Nunca la dejó a merced del enemigo, y llega a salvarle la vida en alguna ocasión. Ella consiguió algunos complementos para cuidarlo y facilitar las largas travesías entre dunas.



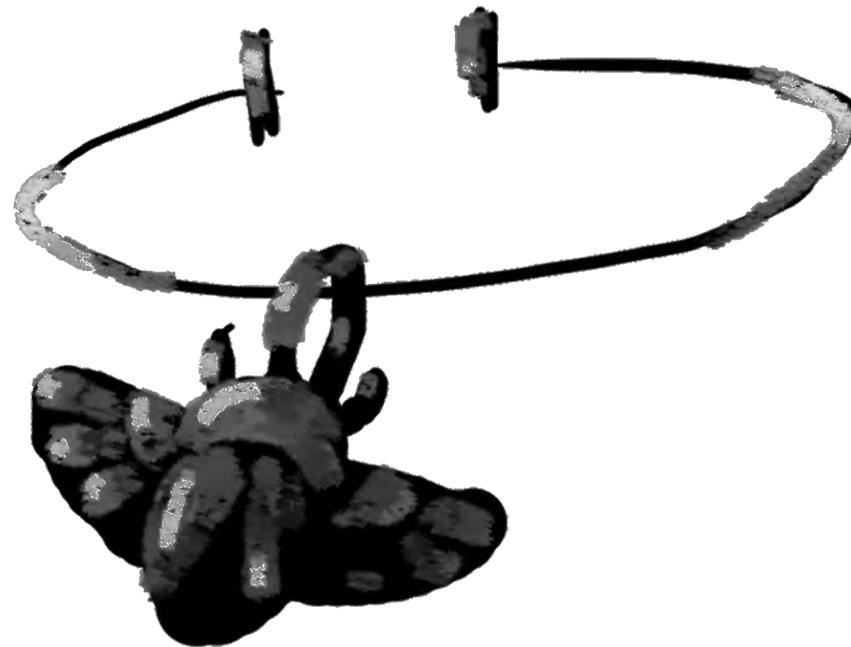




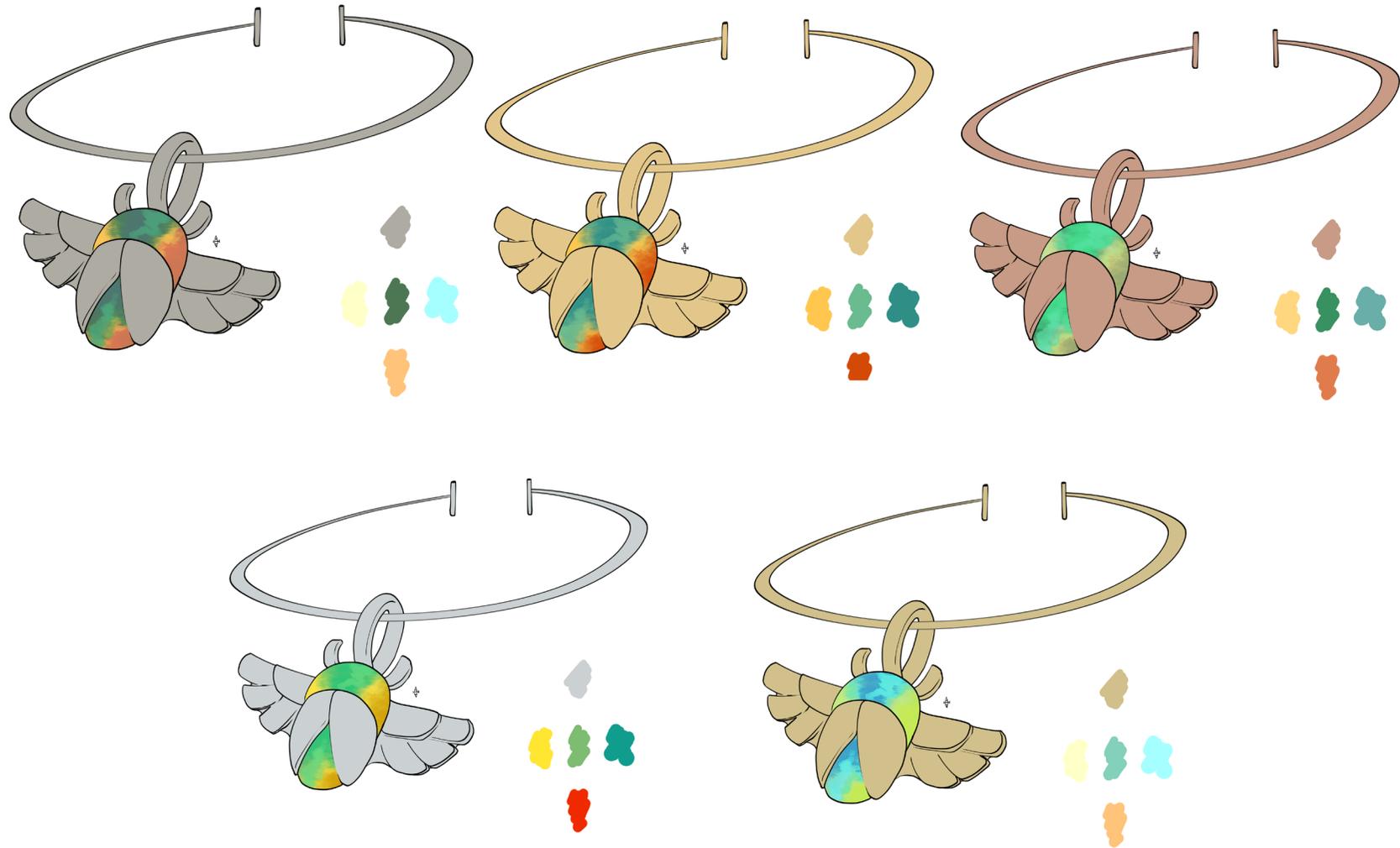
Amuleto

Este objeto fue un obsequio directo de Ra para Sekhmet, convirtiéndose en el símbolo principal de su pacto. Con el tiempo se convirtió también en la forma de comunicación entre ambos, pues como Ra sólo aparecía en sueños y visiones, tenía que haber una forma alternativa de vínculo más simultáneo. Por ello, el colgante variaba de temperatura si Sekhmet se acercaba a un peligro o a un objetivo, recibiendo inmediatamente las advertencias del dios.

El amuleto tenía forma de escarabajo egipcio, y estaba compuesto por delicadas piezas de doradas y una parte central de jade.







Khopesh

Este tipo de arma evolucionó de las hachas, aunque erróneamente se pueda pensar que lo hizo de las espadas. De hecho, es similar a las primeras por el hecho de que el punto de equilibrio, es decir, el peso mayor, está en el extremo contrario al del agarre. Se utilizaba de manera que se atacaban aquellas partes del cuerpo menos protegidas (en el caso de que el adversario tuviese una armadura), y a veces llegaba a romper algunos escudos.

Sekhmet llega a tener un par de ellos en sus manos, y el mejor de ellos es uno con el pomo en forma de león y una hoja afilada, pesada y metálica, cubierta con un rebestimiento oscuro y con cierto efecto tornasol. Pese a ser un arma de una mano, su peso la obliga a entrenar y adquirir algo de fuerza antes de poder usarla apropiadamente en combate.



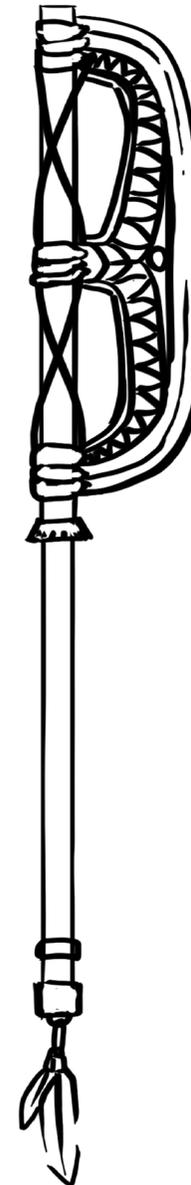


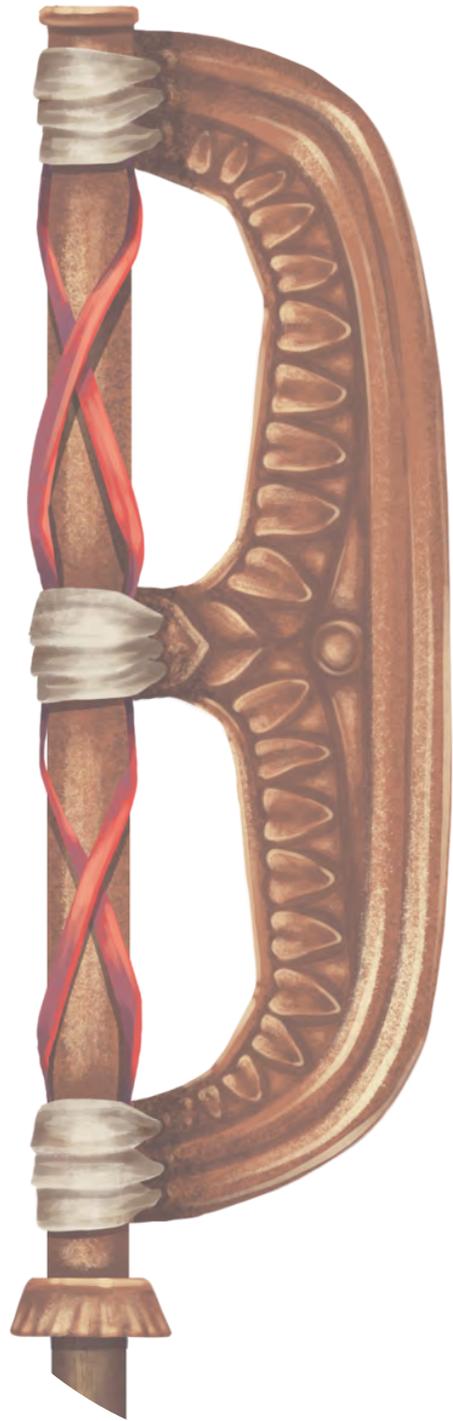


Hacha épsilon

El nombre de este arma se debe a la letra griega denominada de la misma forma (ϵ), puesto que la hoja del arma es similar al propio símbolo. Es un objeto de tamaño mediano, hecha para utilizarse a dos manos, pero sin llegar a ser una alabarda. La hoja es de bronce, ornamentada con motivos vegetales, y el asta es de madera maciza y resistente.

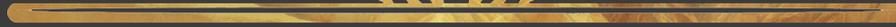
Sekhmet roba este ejemplar tras un enfrentamiento, cogiéndola de las manos del cadáver de su adversario, cuando ya casi está llegando al final de su viaje.









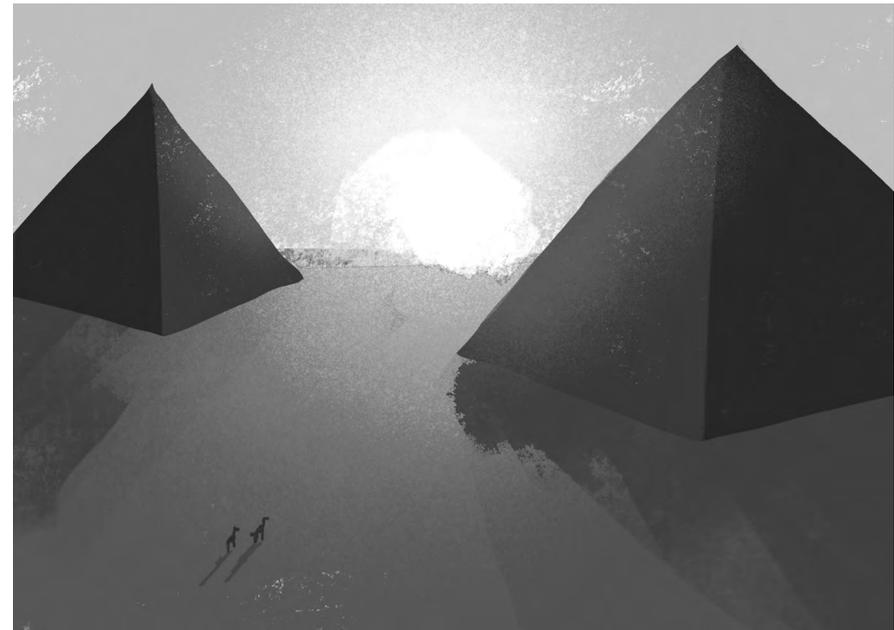


ENTORNOS



El Antiguo Egipto gozaba de una sociedad muy avanzada, y con unos grandes conocimientos en construcción y edificaciones en un entorno hasta cierto punto hostil. El río Nilo en ocasiones era una bendición, pero en otros momentos se desbordaba y crecía, comiéndose todo a su paso. Por ese motivo, los egipcios desarrollaron una red de canales con los que aprovechar esas crecidas para las cosechas y el consumo.

De esa forma, todos los habitantes del famoso imperio se concentraban alrededor del río, pues más allá de él apenas existían formas de supervivencia a largo plazo.





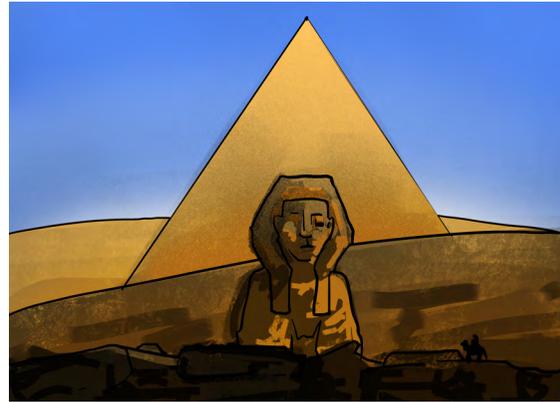
Desierto

El símbolo más representativo del desierto de Egipto son, claramente, las pirámides. Se construyeron durante los cientos de años que duró el auge del imperio, y están apoltonadas, principalmente, en la zona de Giza.

Precisamente en esa misma zona se encuentra la Gran Esfinge de Giza, punto de peregrinación y escultura emblemática creada alrededor del año 2500 a.C.. La esfinge es una criatura mitológica con características animales y humanas, que según el mito planteaba acertijos a los que se atrevían a visitarla, y de no acertar con la respuesta, asesinaba sin piedad a los atrevidos infelices.



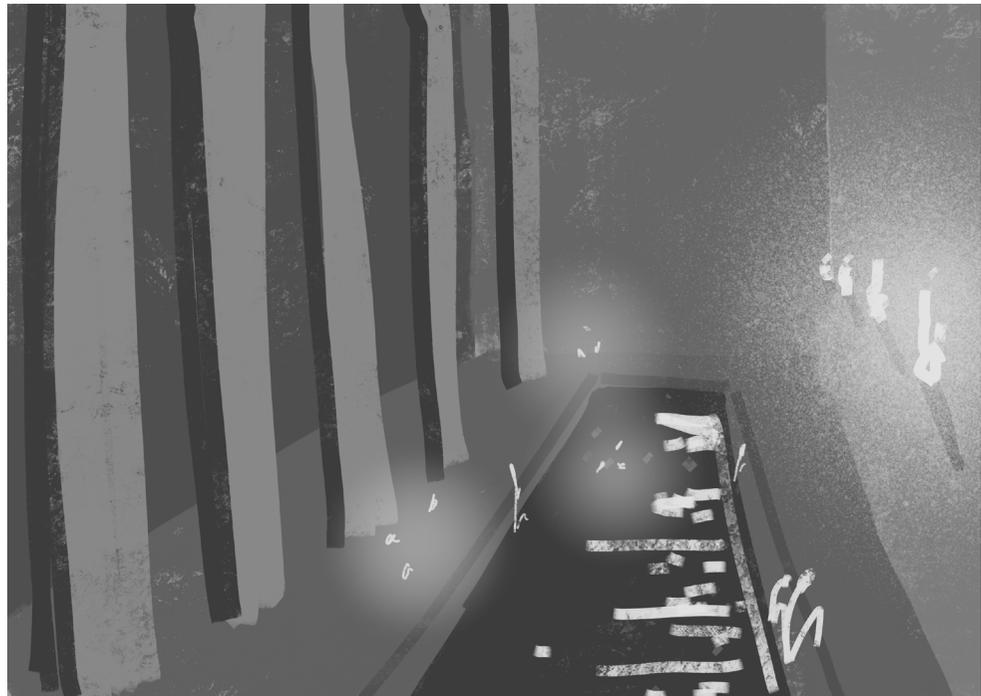


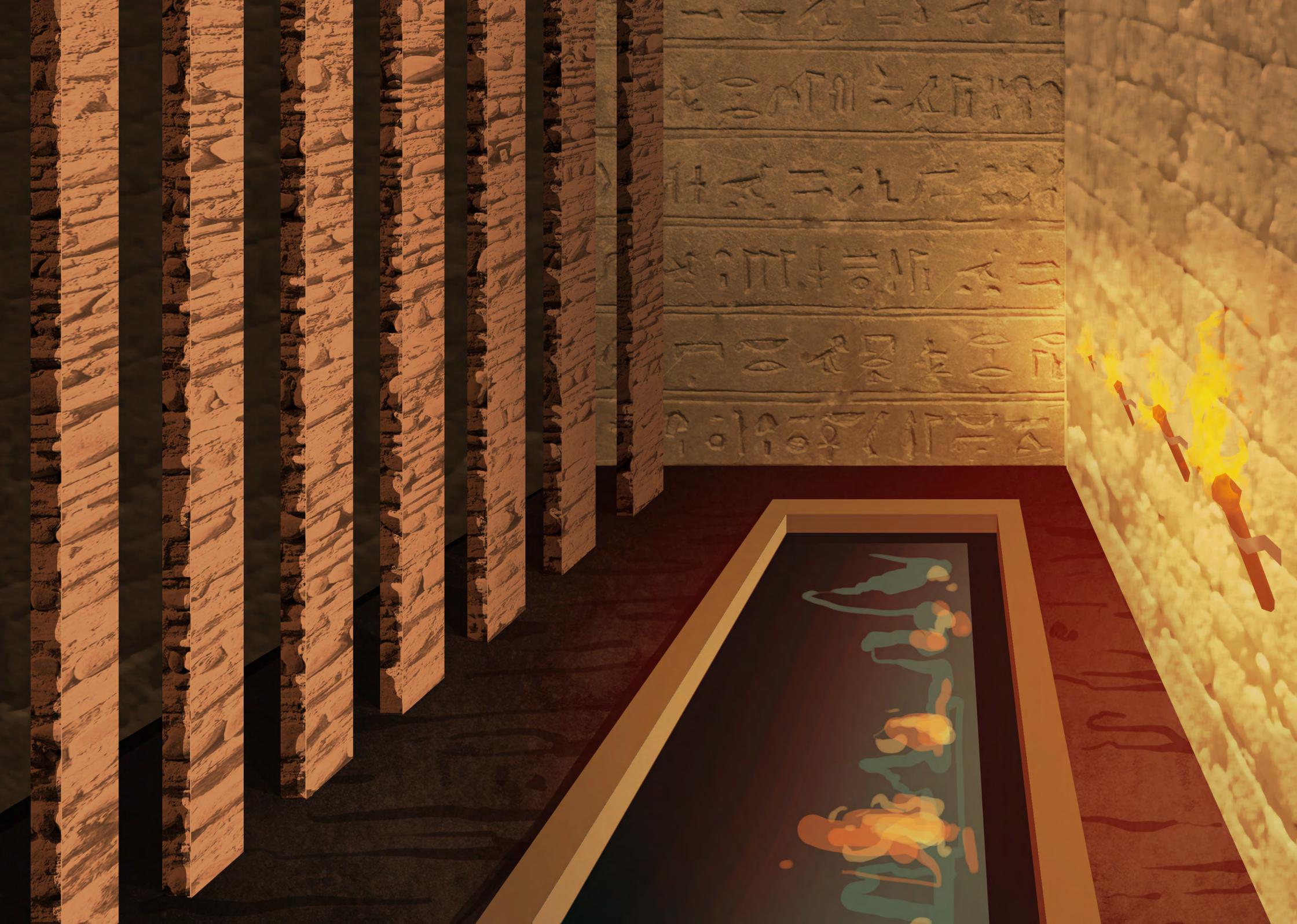


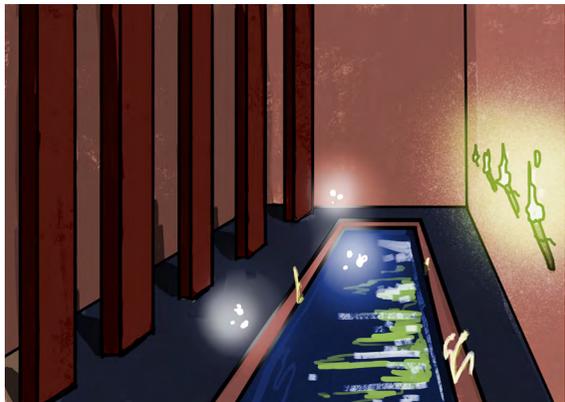
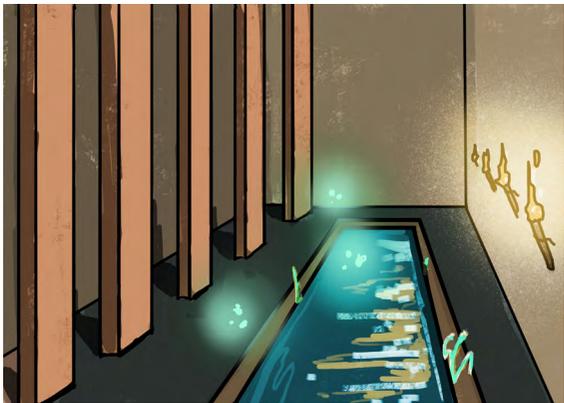
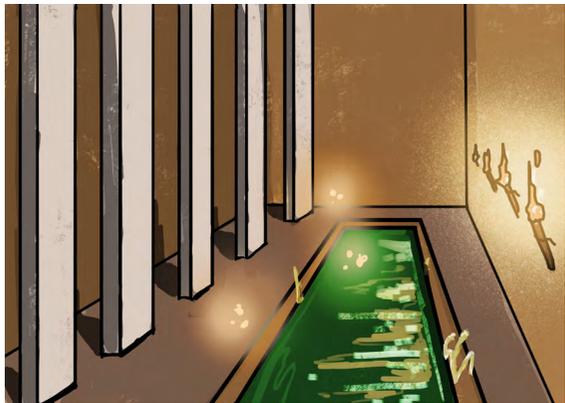
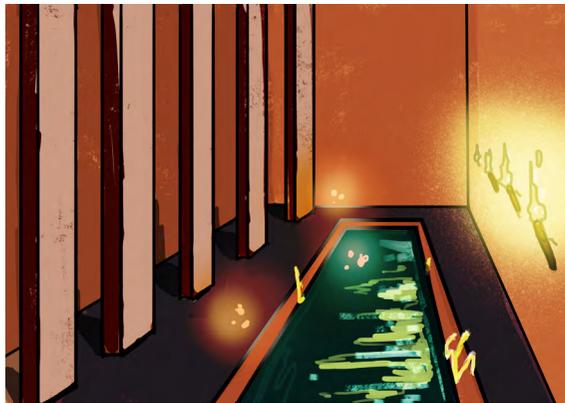
Interior del templo

Al contrario que las pirámides, los templos de Egipto están repartidos a lo largo de la riera del Nilo. Existen templos de culto a casi todos los dioses: Ra, Isis, Horus, Osiris, etc.

Muchos solían contruirse adhyacientemente a grandes edificaciones o castillos de faraones, pero otros estaban más aislados y eran de mayor tamaño. Sekhmet llega a pedir la audiencia con Ra y con Isis en sus respectivos templos, y en ocasiones transmite mensajes de los mismos a los fieles que allí se reúnen, en cierto modo cumpliendo una función de predicadora pacífica.











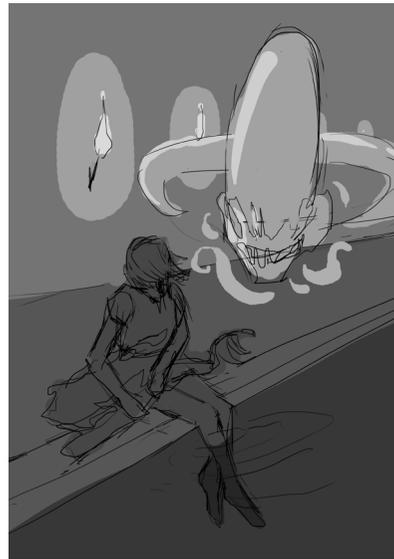
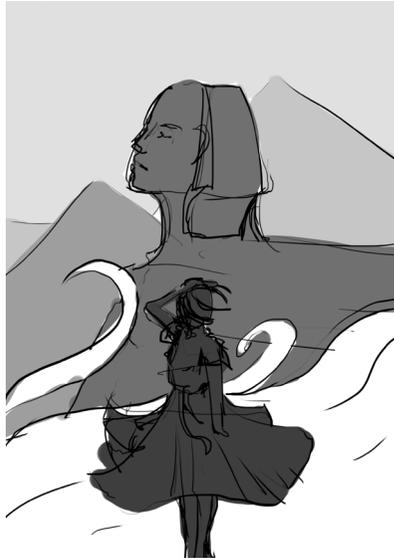
ESCENAS DE LA HISTORIA



Desde su primer encuentro, hasta el final de la aventura, la relación entre Ra y Sekhmet pasa por diferentes fases. El viaje está plagado de experiencias y retos a los que plantar cara, personas que ofrecen ayuda, y enemigos acérrimos a los que no les conviene que el culto a Ra vuelva a tener la influencia de años antes.

La variedad de ciudades, monumentos y entronos en los que se producen eventos o combates obligan a Sekhmet a conocer todo Egipto, sabiendo ubicarse en cualquier lugar, y conociendo la mejor forma de actuar o de huir. Ra siempre ejerce de guía, de forma más directa o mediante el amuleto que porta la protagonista en su cuello.







En una ocasión, sin previo aviso, Sekhmet se encontraba en un templo reflexionando a solas, y Ra se apareció en el plano real, siendo la primera vez que lo hacía más allá de los sueños de ella. La joven se llevó una gran sorpresa, en parte sintiendo gran terror, en parte admirando el aura de poder de la deidad.

La luz de las múltiples antorchas hizo evidente el tamaño de la silueta de Ra, y Sekhmet tuvo que retroceder un par de pasos. El dios le hizo saber que le había visitado de esta forma como gesto de confianza en ella, pero también como demostración de su supremacía y omnisciencia.



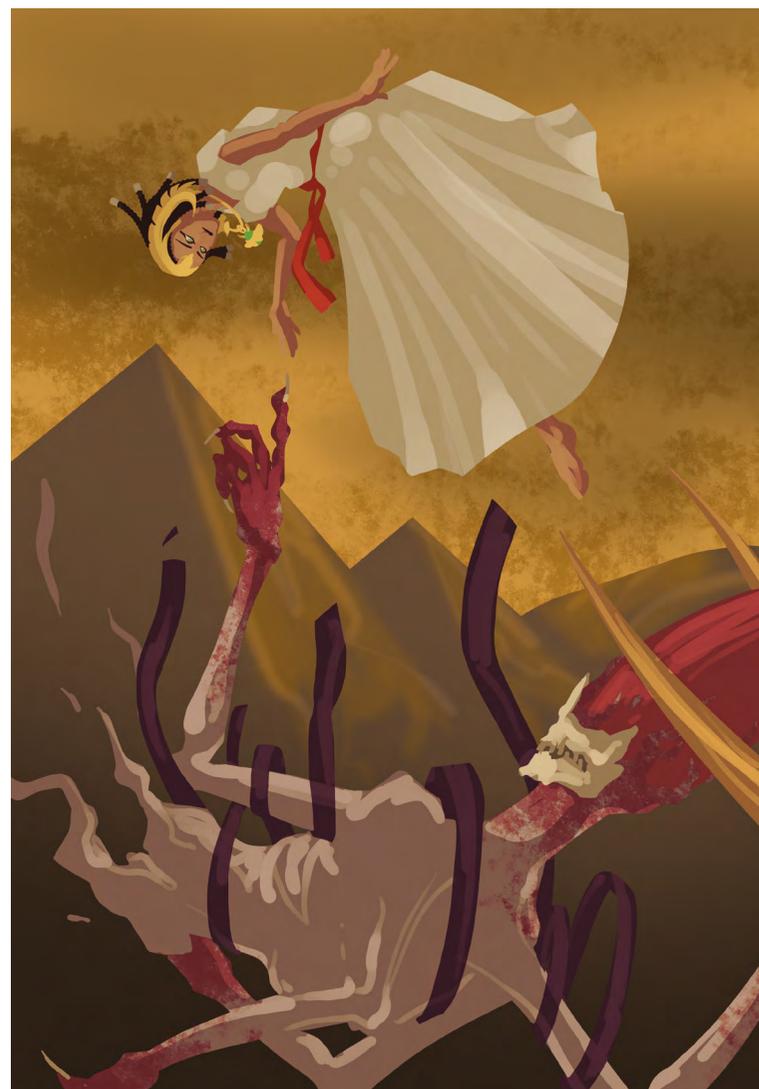


La dualidad de la pareja de Ra y Sekhmet mantiene un equilibrio en el que la balanza se inclina cada vez más hacia Sekhmet en cuanto a poder, hasta que en cierto momento llegan a estar igualados. Ella es su hija, su ojo derecho y su mensajera, y Ra la tiene en alta estima.

Ra reside en un plano divino y espectral, mientras que Sekhmet se enfrenta a los peligros del mundo real, pero la conexión nunca se interrumpe, pues ambos dependen del otro una vez que la protagonista comienza el gran viaje de cambiar la sociedad egipcia.



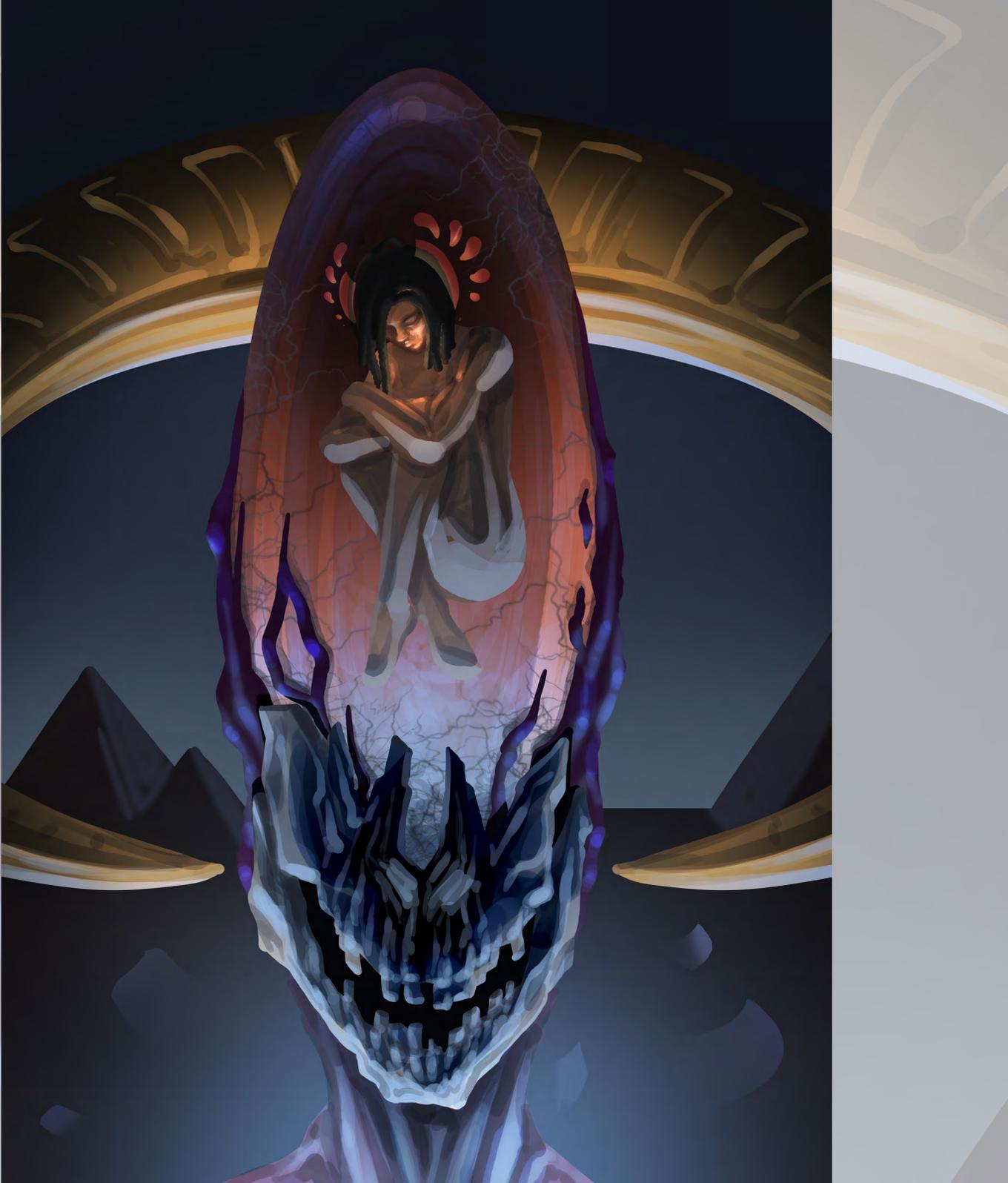


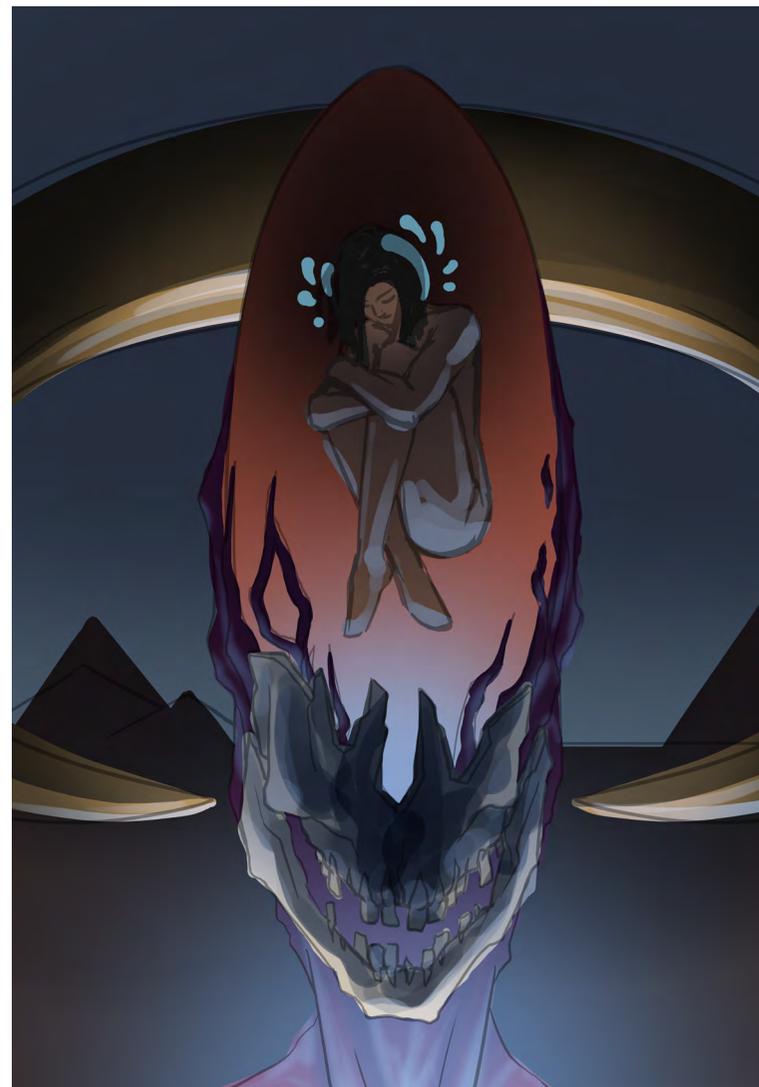




Pese a que Sekhmet nació como una humana corriente, hasta ella misma comienza a considerarse descendiente de Ra, y parte de su poder y divinidad. No deja de guardarle el cariño de siempre a su madre, pero Ra pasa a ser más que el dios al que adora y en el que cree.

Él la protege siempre que está en peligro, y la considera irremplazable. La relación de confianza que se establece entre ellos queda fuera de toda posible comprensión.







Recorre el mundo y rememora la emocionante historia de Sekhmet.



Un Antiguo Egipto hostil y las deidades que lo observan te esperan en las numerosas ilustraciones con las que se construyó el mundo del aclamado videojuego "Right Eye".