

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Concept art para un videojuego con la técnica de Pixel art que rescate los dogmas del mundo**


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

**Autor:**

Mauro Sebastian Espinoza Calle

**Director:**

David Andrés Jaramillo Carrasco

ORCID:  0000-0002-0759-5495

Cuenca, Ecuador

2024-04-02

## Resumen

Los medios visuales actuales se han convertido en un excelente recurso interactivo, de mayor efectividad para la enseñanza y aprendizaje de conocimientos históricos en un contexto religioso, pero que nunca han tenido una conexión más allá de sus orígenes. Es por eso que este proyecto busca crear un producto editorial enfocado a jóvenes y adultos gamers, de entre 18 a 30 años, en el cual de manera lúdica, dinámica y divertida les permita aprender, y mediante el concept art de un videojuego conozcan más sobre los dogmas del mundo.

Partiremos con la investigación de conceptos, para de esta manera tener una fundamentación con conocimientos básicos sobre el “Concept art” y como se desarrolla en la industria, utilizando herramientas como referentes homólogos y con la realización de entrevistas a individuos con aportes en estas áreas, seguidamente, continuaremos con procesos gráficos de investigación para conocer más sobre los medios, como softwares que se pueden utilizar, el como funcionan y las herramientas que ofrecen, junto con esto realizaremos una búsqueda de referentes visuales guía (moodboard), para luego, proceder a generar bocetos con las distintas propuestas de escenarios, personajes y objetos. Finalmente con los artes finales se procederá a maquetar el Artbook final junto con todo su contenido tanto escrito como visual y todos sus acabados finales necesarios, para así, conseguir un producto de gran calidad gráfica y editorial.

Las conclusiones encontradas en este proyecto nos dicen que el uso de recursos visuales como el Artbook de un videojuego, nos permiten de manera más sencilla el aprendizaje de temas complejos, como lo pueden ser, la educación en temas religiosos de la cultura e historia que tienen cada dogma del mundo. Gracias a todo esto se da paso a la presentación de un producto editorial con el Concept Art de un videojuego, que muestra elementos iconográficos, arquitectónicos y culturales, que permiten tanto a adultos, como a adolescentes, aprender y conocer más de las religiones de manera lúdica.

**Palabras clave:** artbook, diseño, editorial, videojuegos



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

The current visual media have become an excellent interactive resource, more effective for teaching and learning historical knowledge in a religious context, but have never had a connection beyond its origins. That is why this project seeks to create an editorial product focused on young and adult gamer, between 18 to 30 years, in which in a playful, dynamic and fun way allows them to learn, and through the concept art of a video game learn more about the dogmas of the world.

We will start with the investigation of concepts, in order to have a foundation with basic knowledge about the "Concept art" and how it is developed in the industry, using tools such as counterparts and conducting interviews with individuals with contributions in these areas, then continue with graphic research processes to learn more about the media, such as software that can be used, how they work and the tools they offer, along with this we will search for visual references guide (moodboard), and then proceed to generate sketches with different proposals for scenarios, characters and objects. Finally, with the final artwork, we will proceed to layout the final Artbook with all its written and visual content and all the necessary final finishes, in order to achieve a high quality graphic and editorial product.

The conclusions found in this project tell us that the use of visual resources such as the Artbook of a video game, allow us in a simpler way the learning of complex issues, such as education in religious issues of culture and history that have each dogma of the world. Thanks to all this, we present an editorial product with the Concept Art of a video game, which shows iconographic, architectural and cultural elements that allow both adults and teenagers to learn and know more about religions in a playful way.

**Keywords:** artbook, design, editorial, videogames



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

<b>Introducción</b>	<b>9</b>
<b>Objetivo del proyecto</b>	<b>9</b>
<b>1. CONCEPT ART</b>	<b>10</b>
<b>1.1. El concepto</b>	<b>10</b>
1.1.1. Fundamentación y conocimientos básicos	10
1.1.2. El Concept art en la industria	13
1.1.3. Proceso del Concept Artist	14
<b>1.2. Estudio de referentes y homólogos</b>	<b>14</b>
1.2.1. Artistas referentes	14
1.2.2. Técnicas a través del tiempo	17
<b>1.3. Entrevistas</b>	<b>18</b>
1.3.1. Gamer	19
1.3.1.1. Frases clave de la Entrevista	20
1.3.2. Diseñador de videojuegos y personajes (Concept Art)	20
1.3.2.1. Frases clave de la Entrevista	22
<b>1.4. Definición del contenido (Briefing)</b>	<b>22</b>
<b>2. LA ILUSTRACIÓN PIXEL ART</b>	<b>23</b>
<b>2.1. Herramientas de dibujo Pixel art</b>	<b>24</b>
2.1.1. Software para Pixel Art utilizado (Aseprite)	27
2.1.2. Proporción y tamaño de lienzo	29
2.1.3. Selección de colores y estilos	29
2.1.3.1. Teoría del color	31
<b>2.2. DESARROLLO Y PROCESO PRÁCTICO</b>	<b>32</b>
2.2.1. Moodboard	33
2.2.2. Preparación y Aprendizaje	33
2.2.3. Bocetado de las ideas. Creación de un Universo	37
2.2.3.1. Bocetado de ambientes (Environment Design)	37
2.2.3.2. Bocetado de personajes (Character Design)	45
2.2.3.3. Bocetado de objetos y herramientas	53
<b>3. PROPUESTA Y DEFINICIÓN</b>	<b>54</b>
<b>3.1. Definición gráfica y editorial</b>	<b>54</b>
3.1.1. Edición selectiva de las ideas y bocetos más relevantes	55
3.1.2. Pintando el Concepto (Referente Editorial)	58
3.1.3. Maquetación	64
3.1.3.1. El Formato	64
3.1.3.2. Márgenes y Retículas	64
3.1.3.3. Tipografía	66
3.1.3.4. Estructura del libro	68
3.1.3.5. Generación y estructura del contenido	69
3.1.3.6. Nombre de la obra y marca	73
<b>3.2. Diseños y estructura editorial definitiva</b>	<b>74</b>
3.2.1. Configurar las páginas	74

# UCUENCA

	5
3.2.2. Detallando	75
3.2.2.1. Detalles adicionales de las páginas y las gráficas	76
3.2.3. La portada y contraportada	79
3.2.4. Finalización y Presentación	79
<b>Sistematización de experiencia, conclusiones, etc.</b>	<b>81</b>
<b>Referencias</b>	<b>84</b>
<b>Anexos</b>	<b>86</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Extracto del arte isométrico de eBoy.	16
<b>Figura 2.</b> Extracto del arte de Octavi Navarro.	17
<b>Figura 3.</b> Extracto del arte compositivo de Wanella.	18
<b>Figura 4 y 5.</b> Extracto del Pixel Art de juegos clásicos.	25
<b>Figura 6.</b> Krita, Josh Petty - 2019 (Software)	26
<b>Figura 7.</b> GIMP, Josh Petty - 2019 (Software)	27
<b>Figura 8.</b> Pyxel Edit, Josh Petty - 2019 (Software)	28
<b>Figura 9.</b> Aseprite, Josh Petty - 2019 (Software)	29
<b>Figura 10.</b> Esquema de la interfaz gráfica.	30
<b>Figura 11.</b> Escenario referencia Naturaleza.	32
<b>Figura 12.</b> Paleta AAP-64.	32
<b>Figura 13.</b> Moodboard - Guía visual.	34
<b>Figura 14.</b> Compilación de artes originales.	36
<b>Figura 15.</b> Ivy (personaje original).	37
<b>Figura 16.</b> Compilación de trabajos realizados.	38
<b>Figura 17.</b> Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Hinduismo.	40
<b>Figura 18.</b> Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Judaísmo.	41
<b>Figura 19.</b> Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Islamismo.	42
<b>Figura 20.</b> Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Budismo.	43
<b>Figura 21.</b> Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Cristianismo.	44
<b>Figura 22.</b> Primeras pruebas de color y fondo.	45
<b>Figura 23.</b> Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Cristianismo.	46
<b>Figura 24.</b> Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Islamismo.	46
<b>Figura 25.</b> Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Judaísmo.	47
<b>Figura 26.</b> Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Hinduismo.	47
<b>Figura 27.</b> Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Budismo.	47
<b>Figura 28.</b> Bocetos digitales de Elías - Cristianismo.	48
<b>Figura 29.</b> Bocetos digitales de Bahir - Islamismo.	49
<b>Figura 30.</b> Bocetos digitales de Siddhi - Budismo.	50
<b>Figura 31.</b> Bocetos digitales de Jeziel - Judaísmo.	51
<b>Figura 32.</b> Bocetos digitales de Brahma - Hinduismo.	52
<b>Figura 33.</b> Primeros bocetos en Pixel Art de los personajes.	53
<b>Figura 34.</b> Primeros bocetos en Pixel Art de los íconos de los personajes.	54
<b>Figura 35.</b> Imágenes de referencia y primeros bocetos en Pixel Art de los objetos.	55
<b>Figura 36.</b> Composición de los artes finales de cada religión.	59
<b>Figura 37.</b> Referencia de portada del Artbook 1. Evoland.	60
<b>Figura 38.</b> Referencias de la estructura de páginas del Artbook 1. Evoland.	62

<b>Figura 39.</b> Referencia de portada del Artbook 2. Sparklite.	63
<b>Figura 40.</b> Referencias de la estructura de páginas del Artbook 2. Sparklite.	64
<b>Figura 41.</b> Gráfica de las partes de la página.	66
<b>Figura 42.</b> Ejemplos de la retícula base siendo usada en las páginas.	67
<b>Figura 43.</b> Muestra de la tipografía Pixel Art.	68
<b>Figura 44.</b> Muestra de la tipografía secundaria.	68
<b>Figura 45.</b> Muestra de la tipografía creada.	68
<b>Figura 46.</b> Elemento Pixel Art creado para los títulos.	69
<b>Figura 47.</b> Estructura de las páginas del Artbook.	73
<b>Figura 48.</b> Logo de la marca publicada.	74
<b>Figura 49.</b> Estructura de las páginas iniciales y su contenido.	75
<b>Figura 50.</b> Páginas iniciales con el contenido gráfico y textual final.	76
<b>Figura 51.</b> Compilación de páginas del Artbook (transición entre capítulos).	77
<b>Figura 52.</b> Compilación de páginas del Artbook (elementos complementarios).	78
<b>Figura 53.</b> Compilación de páginas del Artbook (recursos gráficos adicionales).	79
<b>Figura 54.</b> Página con fotografía del escenario editada.	79
<b>Figura 55.</b> Contraportada, lomo y portada del Artbook.	80
<b>Figura 56.</b> Fotografía del Artbook y carta.	81
<b>Figura 57.</b> Fotografía de las cartas del Artbook.	82

## Agradecimientos:

Este proyecto de Titulación fue alimentado del conocimiento, comentarios, sugerencias y ayuda de varias personas de la misma área y a las cuales les debo mis agradecimientos: al Dis. Roberto Landívar y al Dis. David Jaramillo, que como tutores de este trabajo me acompañaron y guiaron por el mejor camino con sus consejos, al Mgt, Dis. Ismael Carpio Padilla, Mgt, Dis. Galo Carrión Andrade, Mgt de la Facultad de Artes quienes me orientaron mediante sus conocimientos vertidos en las cátedras de titulación, todo lo necesario para elegir el rumbo y propuesta metodológica más adecuada.

Además, quiero agradecer a docentes que durante la carrera influenciaron mi desarrollo humano personal, profesional y que dejaron una huella muy grande en mí, al haber podido ser yo su estudiante: al Dis. Marcelo Espinoza por enseñarme lo que significa ser un buen diseñador, y mostrarme la gran pasión de hacer y vivir de lo que te gusta.

En adición, le doy las gracias a mi gran amiga Isabel Moreno, una ilustradora quiteña en proceso, que muy amablemente decidió ayudarme a desarrollar algunas de las ilustraciones de personajes realizadas y que complementaron de mejor manera el proyecto.

Por último y de manera muy especial, agradezco a mis padres, hermano y familiares que me motivaron durante el duro y arduo proceso que conllevó el terminar este trabajo de titulación, que con sus palabras y oraciones permitieron que siguiera adelante, hasta llegar a la culminación del proyecto.

Y para finalizar, mi agradecimiento más grande e importante a Dios mi creador que, durante todo el camino me acompañó, fue la fuerza motivante que nunca me faltó y permitió que cualquier dificultad o duda humana fueran insignificantes en su presencia. Gracias Señor por acompañarme en los momentos de mayor soledad y siempre darme tu compañía.



## Introducción

Las religiones estuvieron fundadas en experiencias directas y personales de sus fundadores de una dimensión trascendente al hombre. Para ser transmitidas fue necesario preservarlas en reglas y preceptos. Hasta este contacto indirecto fue una ayuda para el creyente en su búsqueda de sentido. Pero debido al descubrimiento constante de la verdad; en el transcurso del tiempo, toda tradición religiosa tiende a decaer y permanecen los aspectos teóricos, inverosímiles, vagos y sobrenaturales. (Vanek, 2010).

Es por esto que factores como la globalización ponen a consideración que las religiones deben estar abiertas al diálogo y a la colaboración; y a lo contrario que se piensa, esta muestra la invalidez de una posición escéptica o agnóstica en contraposición al conocimiento de más religiones. Temas como racismo, discriminación y xenofobia son detonados por estos, además de la falta de interés, tanto por medios de comunicación, como por la sociedad para dar a conocer más sobre los mismos. Esto podría crear un cambio, donde más que causar conflicto entre las distintas creencias, lograría abrir un diálogo. A través de cada uno de los capítulos indagaré más a fondo sobre la teoría y técnicas a utilizar; comenzando por el Primer capítulo, que consta de la investigación bibliográfica, análisis de homólogos, entrevistas y el brief. En el Segundo capítulo se aprenderá más acerca de la técnica de ilustración a utilizar, que es el Pixel Art, buscando sobre todo recalcar aquellas características de cromática, estilo y composición tan particulares del mismo. Por último, el Tercer capítulo tiene como objetivo mostrar mediante la práctica del concept art, su proceso de creación; basado en elementos que en un videojuego son necesarios para el desarrollo artístico del mismo.

## Objetivo del proyecto

Representar el Concept Art de un videojuego a partir de un libro físico, que a su vez sirve como muestra de las habilidades y conocimientos adquiridos durante la creación del mismo.

Así pues, la intención, además de dar a entender la historia y cultura de cada religión, sería dar a conocer las grandes similitudes/conexiones que tienen, y en las cuales se intersectan cada una de ellas. Que mediante la temática del videojuego tratan de dejar un mensaje de unión, respeto y convivencia pacífica entre las mismas.

## 1. CONCEPT ART

### 1.1. El concepto

En esta parte del trabajo, se lleva a cabo un estudio a partir de la fundamentación teórica del concept art, seguido por una introducción a los conocimientos básicos que rodean a la práctica del mismo. Después, se analizará la posición y labor del concept art en la industria, y para acabar, se presenta al artista de concepto como tal y los diferentes tipos que se pueden encontrar. Todo con el propósito de tomar la metodología del Concept Art como proceso previo a la realización del Pixel Art.

En ocasiones el Arte Conceptual puede ser confundido con la ilustración, pero debemos considerar que no son la misma cosa. La calidad y las técnicas de los dos pueden ser muy similares, estar muy cerca de la otra y en entre ellas existe una considerable superposición pero tienen una diferencia intrínseca. Esa diferencia es la palabra "Concepto".

Concepto significa diseño, imagen, construcción o símbolo, concepción, idea u opinión expresada, caracterización. Es la formulación de una idea o una imagen a través de palabras. Es aquello que se concibe en el pensamiento acerca de algo o alguien. Es la manera de pensar sobre algo, y consiste en un tipo de evaluación o apreciación a través de una opinión expresada

Según el sitio web (Arteneo, 2015): "Concept Art o arte de concepto, a menudo también llamado desarrollo visual, es el diseño inicial utilizado para desarrollar el look and feel de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. El Concept Art es una forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño".

Los artistas concept utilizarán la historia y los personajes para construir ese concepto básico que se utilice como guía para un proyecto completo. La mayoría de las veces harán un bosquejo, y después de haber recibido el visto bueno por parte del director del proyecto, lo trasladarán a un modelador 3D o a un ilustrador, para convertirlo en una representación visual más precisa. (Arteneo, 2015)

#### 1.1.1. Fundamentación y conocimientos básicos

En algunas ocasiones de nuestra vida hemos tenido la oportunidad de ir a eventos en los que hay exposiciones de nuestras series, películas y videojuegos preferidos; así mismo, también se pone a nuestra disposición aquellos en los que haya historias ficticias o reales

en donde sobre todo la creatividad se vea presente, con escenarios imposibles, personajes increíbles y escenas que a cualquiera le dejan boquiabierto.

Como seres humanos nunca dejamos de aprender, crear e ingerir conocimiento, esto nos lleva a que desarrollemos historias y relatos que nos conectan con un mundo de fantasía que de otra manera no sería visual, porque sobre todo rescata aquellos elementos que son únicos y solo viven en el imaginario personal de cada ser humano. Es por ello que, el concept art o el arte de concepto ha hecho que la idea de un producto sea concebida como una representación rápida, que ejerce la función de boceto guía para el desarrollo de la misma. Todos los primeros esbozos, dibujos de personajes, objetos y escenarios funcionan como referencia al aspecto visual final. De igual modo, es un punto de partida en la creación de las artes visuales en general. Queda definido, con imaginar las bases gráficas de la obra que preceden a su realización. Sin tratar de ensoñar un producto final de primeras, sino de buscar pistas estéticas.

Dentro de este marco han de considerarse las partes que conforman y son necesarias para este proyecto de titulación se ven contempladas aquellas que ayudarán a respaldar las ideas, técnica a ser usada y la problemática que se buscará resolver. Es por ello que, la revisión bibliográfica se centrará en encontrar aquellos artículos que, dentro de este contexto, concuerden de mejor manera con los requerimientos del mismo.

Basándose en lo que conlleva el aprendizaje religioso a través de los videojuegos el siguiente artículo respalda la idea de cómo, mediante el uso de los mismos se puede aprender y educar a otros. Squire (2015) nos dice: "I argue that video games are such a popular and influential medium for a combination of many factors. Primarily, however, video games elicit powerful emotional reactions in their players, such as fear, power, aggression, wonder, or joy" (p.56). Los diseñadores de videojuegos crean estas emociones al equilibrar una serie de componentes del juego, como los rasgos de los personajes, las recompensas del juego, los obstáculos, la narrativa del juego, la competencia con otros humanos y las oportunidades de colaboración con otros jugadores. Comprender la dinámica detrás de estas consideraciones de diseño podría ser útil para los tecnólogos instruccionales que diseñan entornos interactivos de aprendizaje digital.

Como parte de un videojuego las mecánicas son muy importantes, y para los fines de nuestro argumento, es necesario que haya una investigación y desarrollo de las mismas. Canning (2014) afirma en su libro que: "This research paper asks to what extent game mechanics and game rules can perform representational functions. That is, to what extent mechanics and rules themselves have a semiotic structure distinct from a game's other

representational forms. There is a long history of critical engagement with games, both analogue and digital”(p.34). Sin embargo, se ha escrito relativamente poco sobre métodos para la aplicación estructurada de la comprensión de las reglas y la mecánica del juego a los análisis cualitativos de los videojuegos. Los análisis de los juegos a menudo se centran en la mecánica del juego de una manera puramente funcional, mientras que atribuyen funciones de representación únicamente a los elementos audiovisuales o la narrativa del juego.

Además, como parte de la problemática, la idea de dar a conocer los dogmas del mundo ya se ha visto representada como parte de muchos títulos en los videojuegos. A continuación, se analiza cómo el role-play en los mismos puede ayudar en la enseñanza religiosa. Según, Aupers (2018): “Notwithstanding such dramatic claims of totally becoming the character, our respondents verify that their role-playing implies a form of self-chosen identification with the character. Role-playing, one argues, is an opportunity to ‘spend a day in someone else’s shoes’ (Grant), to act as another and to temporarily identify with their worldview, convictions and belief. When playing, interviewees stressed, they experience a ‘blurring of the avatar and my personal self’ (Günther). Role-play also provides a way to take on positions that require fundamentally different worldviews and, from this perspective, one can try out deviant (non-)religious beliefs that are opposed to one’s own.” (p.95)

Para complementar, Vít Sisler (2016) nos habla de lo mismo, pero, más enfocado en la parte metodológica del estudio religioso a través de los videojuegos, con lo siguiente: “On the level of “text,” video games could include heterogeneous elements: narrative structure, audiovisual signifiers, and rule-system governing players’ interaction with the game. The rule-system is particularly important because it shapes and limits the choices and decisions players can make during the game as well as their possible outcomes. Bogost (2007) argues that games open a new domain of persuasion. He calls this new form “procedural rhetoric:” the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than spoken word, images, or moving pictures. In other words, procedural representation is a representation of real or imagined systems through rule-based models” (p.102)

Una vez marcadas las pautas de la problemática a resolver, y sabiendo como la solución de la misma busca hacerlo mediante un medio de entretenimiento, se debe definir el estilo de ilustración. Es así como, la idea del Pixel Art como tono visual lleva una connotación no muy moderna, pero que en la actualidad ha adquirido mucha fuerza y notoriedad. Yang & Kuo, afirman lo siguiente: “Since pixel art is characterized with limited resolution and reduced palette, a subtle change of a single pixel can drastically affect the perceived image. This

makes the creation of pixel art a labor intensive and skill-demanding process". (Yang & Kuo, 2016, p.67).

No es sorprendente que la producción de animación de pixel art sea mucho más complicada debido a restricciones de coherencia adicionales impuestas en el dominio temporal a través de cuadros. Si bien hay editores populares, como Spriter y Piskel, que admiten animaciones intuitivas de fotogramas clave con movimientos rígidos, los resultados generados a menudo sufren de artefactos severos como contornos rotos y nervios temporales debido al ingenuo muestreo vecino más cercano de fotogramas individuales. Además, generalmente se requiere que los usuarios modifiquen manualmente los píxeles dentro de marcos deficientes, lo que es un proceso tedioso y propenso a errores.

El diseño del concept art de un videojuego debe llevar la idea clara de cómo la problemática y la solución con la técnica usada van aplicadas al diseño del mismo, es por esto que recalcando los valores del proyecto y como este buscará mediante el producto, enseñar, educar y dar a conocer elementos religiosos de las 5 principales religiones del mundo, con el objetivo de servir como referente futuro para otras investigaciones con un tema similar, enfocadas a la enseñanza y el entretenimiento.

### **1.1.2. El Concept art en la industria**

Concept Art o arte de concepto, a menudo también llamado desarrollo visual, es el diseño inicial utilizado para desarrollar el look and feel de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. Muchas veces el Concept Art es simplemente considerado como una etapa en el proceso más grande en la creación de un producto audiovisual, pero más allá de eso, es un arte por sí mismo. Tanto es así, que, esta fascinante forma artística que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño; es usada para la promoción de productos en el mercado. Esto es, aquello en lo que muchos jugadores se fijan antes de comprar un videojuego, ya que así como las mecánicas cumplen un papel muy importante en el desarrollo y luego distribución del mismo, el estilo gráfico es aquello que llamará la atención del comprador mucho antes de que lo pueda jugar.

A menudo, el proceso del Concept Art tiene un proceso que está conformado por las siguientes etapas:

- Hay una primera consulta con un equipo creativo
- El artista genera bocetos y / o prototipos basados en la conversación.

- El resultado pasa por un proceso de ida y vuelta (el artista pasa el boceto al equipo creativo, el creativo pasa correcciones al artista, el artista vuelve a enviar el boceto corregido y así sucesivamente)
- Después de ser refinado, el concept ha llegado a buen término. Se pueden tardar desde días hasta años para terminar un proyecto que utiliza este proceso.

### **1.1.3. Proceso del Concept Artist**

El concept artist se encarga de que la idea clave o concepto queden plasmados visualmente. Los artistas concept utilizarán la historia y los personajes para construir ese concepto básico que se utilice como guía para un proyecto completo. La mayoría de las veces harán un bosquejo, y después de haber recibido el visto bueno por parte del director del proyecto, lo trasladarán a un modelador 3D o a un ilustrador, para convertirlo en una representación visual más precisa.

Si se trata de un Concept 3D, el ilustrador hará los bocetos y la imagen definitiva se trasladará a un modelador 3D. En otros casos, los artistas están involucrados en casi todos los pasos de la creación. Cuando un director de arte busca un concept art, suele contratar a varios creativos para producir los desarrollos visuales, de ese modo tiene una variedad de opciones para elegir.

## **1.2. Estudio de referentes y homólogos**

A continuación se realizará un estudio de los artistas que son referentes dentro del ámbito del concept art, así como las técnicas utilizadas a través de los años. De esta manera, se analizan dichas técnicas empleadas tanto de manera analógica como por medios digitales en la actualidad, con el fin de aprender de ellas y emplear en la parte práctica las más idóneas.

### **1.2.1. Artistas referentes**

**eBoy**

eBoy es un colectivo de artistas especializado en el pixel art con sede en Berlín y Vancouver, fundado en el año 1997 por Kai Vermr, Steffen Sauerteig y Svend Smital. eBoy crea paisajes urbanos de pixel art increíblemente detallados y complejos para su exhibición en galerías, además de vender su propia gama de pósters, camisetas y juguetes.

Las influencias de eBoy se extraen de todo tipo de referencias de la cultura pop, incluyendo videojuegos, LEGO, juguetes y revistas. Puede tardar hasta 8 semanas en completar una de sus enormes obras de arte con los 3 miembros del equipo trabajando en ella.

Su estilo único les ha hecho ganar un culto de seguidores en todo el mundo y han trabajado con algunos clientes increíblemente influyentes como Nike, Red Bull y Adobe.



Figura 1. Extracto del arte isométrico de eBoy.

## Octavi Navarro

Octavi Navarro es un artista de Barcelona y es uno de nuestros artistas del pixel art favoritos de esta selección. Crea pixel art bajo el nombre de Pixels Huh y se ha interesado por el medio desde que sus padres le compraron un Commodore 64.

Su trabajo ha aparecido en montones de revistas como Edge Magazine, Die Welt, How Design Magazine y Kill Screen y ha trabajado con clientes influyentes de todo el mundo.

Por si fuera poco, también ha trabajado en el videojuego Thimbleweed Park, el juego de aventuras point and click de Ron Gilbert (Creador de las sagas de videojuegos Monkey Island y Maniac mansion).



Figura 2. Extracto del arte de Octavi Navarro.

## Valeriya Sanchillo

Valeriya Sanchillo, más conocida como Wanella, es una brillante artista de píxeles que se enfoca en escenas con toques de mal humor y atmosféricas. Es fácil perderse durante horas en el detalle y la belleza de sus increíbles ilustraciones pixel art.



Su trabajo se centra a menudo en escenas urbanas, así como en escenarios de ciencia ficción y fantasía, y cada pieza es visualmente impresionante.



Figura 3. Extracto del arte compositivo de Wanella.

### 1.2.2. Técnicas a través del tiempo

En sus inicios, el concept art se llevaba a cabo exclusivamente de forma manual, o en uso de medios analógicos sobre papel, lienzo, tela (representación gráfica) o a través de la escultura, barro, masilla...

No obstante, con el paso del tiempo y la modernización de las técnicas, hoy en día mucha de la productividad se lleva a cabo también por medios digitales, así pues, este modo de hacer ha ido evolucionando y perfeccionándose hasta convertirse en una disciplina con un nivel de trabajo muy alto. Además, con el gran salto tecnológico, los avances gráficos de los motores y consolas, el correcto diseño de los escenarios, entornos y luces se ha vuelto cada vez más necesario.

El lápiz, el aerógrafo de (H.R. Giger), el soporte digital en la actualidad... Las técnicas utilizadas han ido variando continuamente, tanto para convertirse y reforzar la seña de identidad del artista como para mejorar la productividad del trabajo.

Actualmente todas estas técnicas disponibles son utilizadas con total libertad, unas más que otras, por unos y por otros. La selección del medio, se encuentra principalmente anclado al gusto del propio artista por el método de trabajo y el resultado.

De esta forma, hoy en día, se pueden encontrar tanto artistas que trabajen preferiblemente técnicas tradicionales, como otros que prefieran el soporte digital, incluso otros, que trabajen en ambos, con el fin de conseguir un resultado más completo o personal.

### 1.3. Entrevistas

Una entrevista es un intercambio de ideas u opiniones mediante una conversación que se da entre dos o más personas. Todos las personas presentes en una entrevista dialogan sobre una cuestión determinada.

Dentro de una entrevista se pueden diferenciar dos roles:

- **Entrevistador:** Cumple la función de dirigir la entrevista y plantea el tema a tratar haciendo preguntas. A su vez, da inicio y cierre a la entrevista.
- **Entrevistado:** Es aquel que se expone de manera voluntaria al interrogatorio del entrevistador.

#### Tipos de entrevistas

- **Entrevista estructurada**

Una entrevista formal y estructurada se caracteriza por estar planteada de una manera estandarizada; en ella se hacen preguntas que previamente fueron pensadas y que se dirigen a un entrevistado en particular que responde concretamente lo que se le está preguntando.

- **Entrevista Semiestructurada**

A diferencia de la entrevista estructurada, una entrevista no estructurada es flexible y abierta ya que, por más de que exista un objetivo de investigación que rige las preguntas, no se espera que las respuestas posean cierta profundidad o un contenido ordenado.

## 1.3.1. Gamer

**Carlos Llanos**



Esta entrevista fue realizada de manera semiestructurada en la que se creó una guía para realizarse la misma al entrevistado, esta se fue adaptando a la información recibida durante la misma, ya que ciertas dudas se responden en ocasiones sin preguntarse, además ya existía una afinidad social mayor entre las dos partes.

De esta entrevista concluimos como descubrimientos relevantes que, en relación a el concepto de gamer debemos entender que existen dos tipos el "Casual", que tiene como único objetivo el entretenimiento basado en videojuegos; además en cuanto al tiempo de juego depende de un horario que se tenga libre, y de ser el caso puede ser un lapso de entre 5 a 8 horas, fuera de eso se lo hace de manera esporádica.

En cuanto a gasto de dinero, un gamer "Casual" suele ir por ofertas y rebajas ya que su enfoque es diversión por poco costo, teniendo un presupuesto anual no mayor a \$60; en cambio uno "Profesional" que se dedica a la creación de contenido en relación a los videojuegos, los comprará con el precio de lanzamiento de \$60 por cada uno, considerados como una inversión en su trabajo, pero muchas veces empresas terminan haciendo convenios con los gamers para promocionar sus nuevos lanzamientos y así regalando claves gratis del videojuego en cuestión.

En cambio, el "Profesional" dedica todo su tiempo y dinero en mejorar sus habilidades en uno o varios videojuegos concretos, ya que esta es su carrera y medio de vida.

Además también, en cuanto a la cantidad de videojuegos que un gamer "Profesional" juega al año, es bastante mayor en comparación al "Casual", ya que para él depende de su

presupuesto, de ciertas ofertas o incluso de videojuegos gratis que empresas regalan esporádicamente.

En cuanto a las conclusiones más relevantes y de aporte para este proyecto en específico, se recolectaron teniendo la perspectiva de el gamer "Casual" que es aquel que representa el punto de vista de un grupo mayor de personas que consumen videojuegos. Teniendo así como resultado, una serie de frases rescatadas por su gran valor de conocimiento en el desarrollo de un videojuego de estilo puzzle, y de esta manera, aprender lo que un usuario promedio busca como experiencia de juego.

### **1.3.1.1. Frases clave de la Entrevista**

"Para que un video enganche debe tener un equilibrio entre jugabilidad e historia, porque si no de alguna manera va a fallar".

"Un buen personaje crea empatía e inmersión en el videojuego".

"La satisfacción que da el resolver un nivel o zona de un videojuego cuando es muy difícil, crea una experiencia indescriptible que hace que sigas jugando".

"El tipo de género puzzle, lo encuentro en un estado de relajación al jugarlo, y además influye en tu estado de ánimo".

### **1.3.2. Diseñador de videojuegos y personajes (Concept Art)**

**Andrés Montesinos**



Andrés es un diseñador gráfico de la ciudad de Cuenca, diseñador de personajes, ilustrador, animador y postproductor de video.

Esta entrevista se realizó de manera Estructurada, ya que anteriormente se había desarrollado una investigación al entrevistado, para la elaboración de un guión completo en el que las preguntas se presenten de manera clara y los resultados sean lo más relevantes posibles en el proyecto.

Como conclusiones de esta entrevista y aportes más relevantes para este trabajo de titulación se puede rescatar que en cuanto al proceso que Andrés lleva a cabo existe como primer paso un trabajo análogo de ideas plasmadas en bocetos de personajes, escenarios e incluso texturas, que sirven como base de datos y como una especie de "Moodboard" único del proyecto, que servirá de guía para todo el proceso de creación de inicio a fin. Encontrando así aquellas características y estructura visual que definirá el producto final.

Importante también saber e investigar sobre el origen, relación histórica y cultural, como base informativa; teniendo siempre como guía, aquellos ejemplos visuales que se quiere referenciar y resaltar en el proyecto.

Tiene como trasfondo de vida la experiencia y el conocimiento adquirido a través de su padre y abuelo, en el cual se le dio mucho valor al trabajo físico, es decir a la ilustración análoga. La cual mantiene importancia en su uso, pero encontrando esos puntos de intersección con la digital, para continuar desarrollando y evolucionando con los medios tecnológicos actuales.

Además, en cuanto al proceso narrativo y gráfico del videojuego, gracias a esta entrevista, se pudo obtener varios aportes de ideas y claves de mucha ayuda para el desarrollo del mismo. Todos estos, fueron condensados en frases de gran valor que contienen aportes propios en cada una, tanto en ideas, como en lo práctico.

Estos aportes van desde entender aquellos conceptos básicos, desde la perspectiva de alguien que trabaja en la creación de videojuegos, hasta el proceso que él lleva para el desarrollo de los mismos; y desde su experiencia adquirida, aquellos consejos de lo que se debe y no hacer; para que así, uno no cometa los mismos errores; teniendo de esta manera, una base sólida de la que partir.

## 1.3.2.1. Frases clave de la Entrevista

“Un paso muy importante es generar un cuaderno de referencias”

“Imaginación es cuando tomas tu imaginario y mezclas imágenes y generas una nueva”

“Repetir una técnica una y otra vez, te vuelve diestro en ella”

“Debes tomar en cuenta las constelaciones de personajes, y el cómo se relacionan entre sí; además durante el proceso se ven perfiles y no la cara terminada”

“Toda producción termina con un libro de arte”

“En la creación de una historia el filtro es uno mismo, si te gusta a tí, eso le va a transmitir al público”

“En un juego la historia no es lo más relevante, si el juego te divierte lo juegas y la misma se vuelve un complemento”

“Se debe hacer un estudio de mercado”

“Desarrollar primero la jugabilidad, ya que esto es lo que engancha al jugador”

“Debe existir una investigación en libros, objetos y buscar recursos internos que vayan en relación al contexto del proyecto”

“Primero debes alcanzar tus metas, para luego saber si eso es lo que en realidad quieres, y así tomar el siguiente paso”

## 1.4. Definición del contenido (Briefing)

**Título:** “Spaceology”

**Sinopsis:** Un grupo de 5 habitantes de la Tierra despiertan en una nave espacial en medio de la nada, tras haber estado criogenizados durante 150 años y viajando sin rumbo conocido.

Cada uno de ellos cuenta con conocimientos y habilidades, con origen en sus creencias y religión. Deben usarlas para salir del lugar en el que se encuentran atrapados.

Para ello deben ayudarse entre sí, y resolver los retos y acertijos que se encuentran en su camino, al atravesar cada habitación de la nave se encontrarán más cerca de la salida.

**Objetivo:** Resolver todos los puzzles, usando los objetos que se encuentren y escapar de la nave lo antes posible.

**Plataforma:** Digital (Medios Móviles y Ordenador)

**Género:** Ficción.

**Tipo:** Puzzle & Interactive Story (Click and play).

**Estética:** Futurista, Caricatura pixelada.

La jugabilidad del juego consiste en un entorno estático donde cada personaje tiene características únicas que le permiten interactuar de diferente manera con cada entorno u objeto, con el fin de resolver puzzles cooperativos.

**Mecánicas:**

1. Interactuar.
2. Recoger.
3. Aprender.
4. Colocar.

**Público:** Enfocado a jóvenes y adultos gamer de entre 18 a 30 años, en el cual de manera lúdica, dinámica y divertida les permita aprender más sobre los dogmas del mundo.

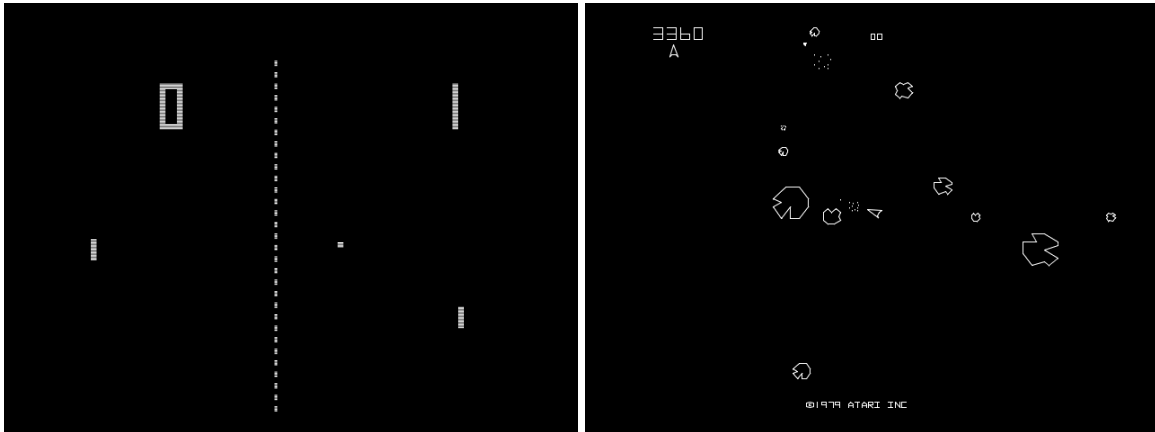
## 2. LA ILUSTRACIÓN PIXEL ART

Tras haber tenido un proceso metodológico previo de Concept Art y ya con una estructura y fundamentos base para la realización del proyecto, procedemos a explorar la técnica de ilustración conocida como Pixel Art.

Al pixel art lo podemos identificar como el arte rupestre de la informática, es el primer método utilizado de madera rudimentaria para plasmar una expresión artística o una iconografía en una pantalla y que hoy en día ha evolucionado hasta convertirse en ilustración digital, porque la ilustración en mapa de bits es pixel art, pero a escalas gigantescas. (Cabreira Sánchez, 2019)

Hoy en día el *pixel art* pasó de ser una necesidad gráfica a ser un elemento estético de ilustración que nos evoca lo retro, lo entretenido y lo lúdico, con resultados impresionantes, llamativos y llenos de vida y color.

El pixel art tiene sus inicios en la computación, pero su comienzo más claro está en los famosos ARCADES y consolas caseras de inicio de los 70s, juegos como *Pong* y *Asteroids* de la Atari son un ejemplo del uso de esta técnica de ilustración.



Pong, Nolan Bushnell - 1972

Asteroids, Lyle Rains - 1977

Figura 4 y 5. Extracto del Pixel Art de juegos clásicos.

## 2.1. Herramientas de dibujo Pixel art

Para la creación de pixel art existen muchas herramientas que van desde simplemente un lápiz y un papel con las cuadrículas marcadas, hasta una gran cantidad de programas digitales que te ayudan a desarrollarlo. Entre estos están los siguientes, que son los más conocidos e importantes:

- **Krita**

Krita es un programa de pintura profesional gratuito y de código abierto dirigido a pintores digitales, dibujantes, ilustradores y artistas conceptuales.

Con algunos cambios menores en la configuración, Krita se puede utilizar para un arte de píxeles hermoso y profesional.

Debido a que el programa está hecho a medida para pintores, muchos artistas encontrarán que el flujo de trabajo es muy natural y fácil de aprender.



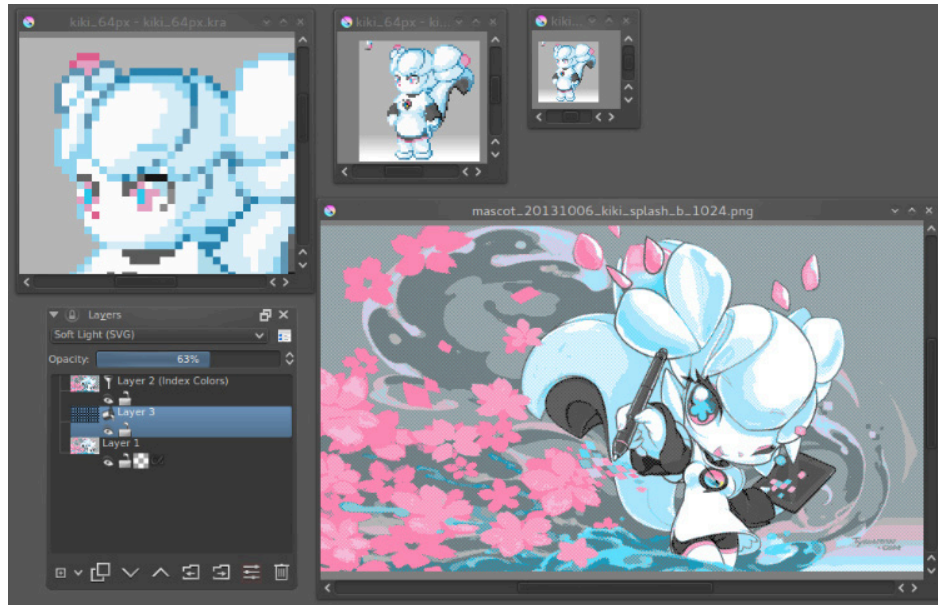


Figura 6. Krita, Josh Petty - 2019 (Software)

Krita es perfecto para aquellos con una formación tradicional en pintura que desean hacer la transición al arte digital. En 2015, la comunidad de Krita financió colectivamente una función de animación que la hizo completamente capaz de agregar movimiento a su obra de arte de píxeles.

#### - GIMP

GIMP es un editor de imágenes de código abierto, probablemente mejor conocido como la "alternativa gratuita" a Photoshop.

Cuenta con un poderoso conjunto de herramientas generales de edición de imágenes y herramientas de pintura.

Debido al diseño fácil de usar y la interfaz altamente personalizable, GIMP es una opción popular para artistas de todos los orígenes y estilos.

GIMP viene con todas las herramientas que necesitarás para hacer pixel art profesional. Incluso hay una línea de tiempo y un reproductor de animación integrados muy parecidos a Photoshop.

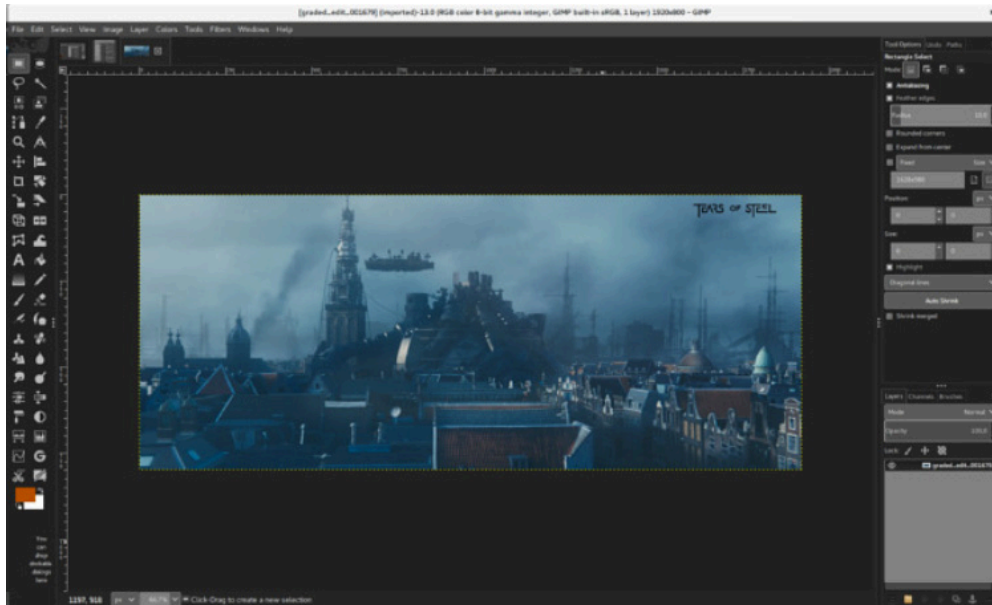


Figura 7. GIMP, Josh Petty - 2019 (Software)

Esto lo convierte en una excelente opción para aquellos que buscan una solución única para la edición de imágenes. Será fácil transferir sus habilidades de pixel art a la manipulación de fotos y al diseño gráfico si así lo decide.

#### - Pyxel Edit

Pyxel Edit es otro programa popular querido por artistas de píxeles en todo el mundo. Es conocido por su interfaz fácil de usar y fácil de usar. Si bien hay una versión gratuita disponible, carece de muchas de las características que hacen que Pyxel Edit sea una opción digna.

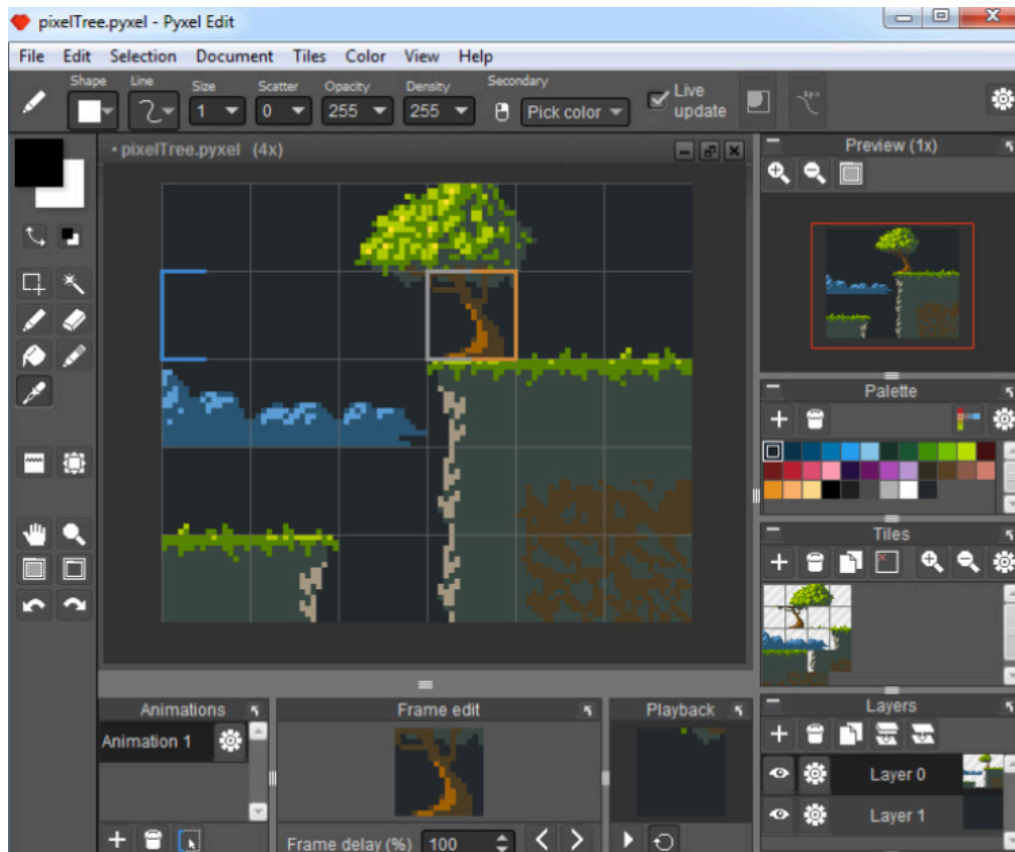


Figura 8. Pyxel Edit, Josh Petty - 2019 (Software)

El programa contiene todas las características necesarias para crear imágenes estáticas y animadas, incluido el diseño de animación de cebolla que le permite superponer cuadros secuenciales en su pixel art.

### 2.1.1. Software para Pixel Art utilizado (Aseprite)

Aseprite es un programa muy popular y muy recomendado diseñado para pixel art. Muchos artistas adoran la interfaz simplificada y la estética del pixel art. Es un programa liviano pero totalmente capaz que es extremadamente fácil de aprender.

Viene con características como el pelado de cebolla, la capacidad de superponer cuadros antes y después del que está trabajando, que hacen que la animación sea muy fácil. Y la línea de tiempo en sí es muy accesible para principiantes.



Figura 9. Aseprite, Josh Petty - 2019 (Software)

Aseprite también puede convertir automáticamente fuentes a pixel art, lo que es muy útil para el desarrollo de juegos y el diseño de la interfaz de usuario.

Hay una herramienta de envoltura que hace que sea muy fácil diseñar mosaicos para que se repitan en los bordes. Este es un gran problema en el Pixel art, ya que sin ella cualquier proyecto tomaría mucho más tiempo.

Aseprite tiene algunas de las mejores herramientas de exportación de hojas de sprites que se han visto en cualquier software, por lo que es una prueba obligada para aquellos que se toman en serio la creación de pixel art para videojuegos.

Estas son algunas de las aplicaciones y programas más utilizados por desarrolladores de videojuegos al momento de ilustrar el arte para los mismos. De entre estos 4 se ha decidido utilizar "Aseprite" debido a la similitud de las herramientas que posee en comparación con los programas de diseño tradicionales, como "Photoshop" e "Illustrator". Además, debido al poco conocimiento que se poseía con respecto al manejo de estos softwares para el desarrollo de pixel art, este programa nos ofrece las herramientas suficientes para un primer acercamiento a esta técnica de ilustración.

## 2.1.2. Proporción y tamaño de lienzo

Como primer paso para definir las escalas y los tamaños de cada elemento se tomó como referencia un lienzo con las dimensiones de pantallas más conocidas (1920x1080 px). A partir de esta resolución total, pasamos a fraccionar en las partes de la interfaz que van a formar la distinta información del videojuego y con la cual se va a interactuar.

Una vez que ya sabemos los tamaños que debería tener cada elemento, los escalamos proporcionalmente a una resolución mucho más pequeña en la que es más fácil trabajar, y que luego al ser terminada deberá ser escalada al 1000% en el software de Pixel Art (Aseprite) y así llegar a las dimensiones de uso en la interfaz final.



Figura 10. Esquema de la interfaz gráfica. Creación propia.

## 2.1.3. Selección de colores y estilos

El color es una pieza primordial en el pixel art, es aquello que le da vida y motivo a nuestra pieza gráfica, también puede llegar a variar dependiendo del artista.

Hay artistas que prefieren evocar las emociones en el espectador, con colores más sobrios y desaturados; que transmiten tristeza, nostalgia, rudeza o seriedad. Otros en cambio

prefieren utilizar colores muy vivos y saturados que hacen que sus piezas resalten, sean más alegres, y levanten más a su obra. Todo dependerá de la perspectiva que cada uno le quiera dar.

Unos de los factores que debemos tomar en cuenta en la selección de la paleta es que los colores deberían ser limitados y restringidos; esto hace referencia a que aunque tengamos una matriz muy grande de color, procuremos usar pocos de los mismos, para que nuestra ilustración se vea bien. Al utilizar muchos, corremos el riesgo de que nuestra pieza no se entienda dependiendo del nivel de abstracción que pueda tener la misma.

Una parte importante es resaltar la valorización, en la cual se trabaja a blanco y negro, para así reconocer qué partes son más claras y cuáles son más oscuras; permitirá además saber en una rampa de colores, aquellos que se pueden aproximar entre sí y los que no.

Debemos tener en cuenta que con un buen uso de la valorización, viene un buen uso del color que nos permitirá, saturar y desaturar. Es por esto, que este debería ser el primer paso antes de colorear.

En una rampa de colores también se pueden utilizar los colores primos, usando el que esté más cercano siempre oscureciendo hacia el azul y aclarando hacia los amarillos.

Otro tema que debemos tomar en cuenta es el "Antialias", es una sucesión de puntos y líneas que dan un paso cómodo entre el color más oscuro y el más claro con un color intermedio entre ellos. Esta herramienta es sumamente importante para darle suavidad a nuestra pieza y evitar que se vea demasiado dura o saturada.

## - **Paleta AAP-64**

Presentada por primera vez el 9 de octubre de 2017 en Twitter, esta paleta de 64 colores de Adigun Azikiwe Polack cubre un amplio espectro de colores de una sola vez, asegurándose de que las rampas de color sean lo más naturales y suaves posible en la transición de un color a otro, especialmente en los fundidos de entrada y salida dentro de los límites de esta misma paleta, todo mientras se equilibra la saturación de los colores para hacerlos lo más agradables posible a la vista, especialmente los verdes y los morados.



Figura 11. Escenario referencia Naturaleza. Creación propia.

Además, esta paleta exacta está diseñada con tanto cuidado y minuciosidad especialmente para su uso con materiales naturales, como arena, roca, piel, madera, alquitrán, barro, hierba, musgo, etc. De hecho, mire la imagen principal de arriba para ver las asombrosas muestras de lo que el AAP-64 realmente puede hacer cuando se trata de crear tales materiales usando solo esta paleta.



Figura 12. Paleta AAP-64. Adigun Azikiwe Polack.

### 2.1.3.1. Teoría del color

Un lenguaje preciso para poder comunicarse objetivamente con productores, imprentas y clientes. Es la teoría del color.

La luz separa siete espectros de color a través de un prisma. Esto fue descubierto en 1665 por Isaac Newton, quien ordenó estos espectros en una rueda o círculo que sirvió desde entonces para percibir claramente la relación de los colores entre sí. (Antonella Morelli, 2015)

Los colores primarios son los que no se pueden obtener de la mezcla de ningún otro. Esto también significa que cualquier color tiene en su mezcla base por lo menos dos colores primarios. Los colores primarios son el rojo, amarillo y azul en su versión más pura.

Los colores secundarios son el resultado de mezclar partes iguales de dos colores primarios. Siguiendo la misma línea, un color terciario es el resultado de la mezcla a partes iguales de un color primario y un color secundario. Su denominación correcta es nombrar primero el color primario y luego el secundario. Algunos ejemplos son: Amarillo anaranjado, Rojo violeta, Azul violeta, Azul verdoso, etc.

“Dos colores opuestos en el círculo cromático se llaman complementarios. Cada color complementario no contiene elementos que están presentes en el otro, y tienen temperaturas opuestas también. El uso de colores complementarios en un diseño puede influir muchísimo en el tono de comunicación, pues crea un contraste radical e imposible de pasar por alto. Para crear combinaciones más sutiles, se podría usar un “opuesto cercano”, que es un color cercano al complementario, como se muestra en el diagrama”. (Antonella Morelli, 2015)

Los colores que están cerca unos de otros se llaman análogos. Cuando se usan juntos crean un contraste mínimo y mucha armonía, porque tienen elementos en común y temperaturas similares.

## **2.2. DESARROLLO Y PROCESO PRÁCTICO**

A continuación se desarrollará el proceso de creación gráfica de ideas el cual se elabora mediante la abstracción y simplificación de las edificaciones más representativas para cada religión según un análisis e investigación realizada de manera previa. Así como también, de personajes y objetos que toman como referencia los elementos más relevantes de cada religión.



## 2.2.1. Moodboard

El moodboard es una herramienta visual que puede ser física o digital; no es un sencillo collage bonito. Es un collage hecho con intención, con estrategia y como síntesis de tus ideas. De hecho, tienes que tener claro que no hay una sólo manera de hacer un moodboard ni existe un sólo tipo de moodboard. Al empezar un proyecto, el moodboard sirve de inspiración para que expreses tu creatividad y definas tu estilo; para que así, vayas filtrando tus ideas.

Usando esta herramienta me permite definir detalladamente todo en cuanto a estilo de ilustración Pixel Art, referentes de espacios, objetos relacionados con cada religión y la paleta cromática seleccionada como guía de color. Es decir, este recurso nos servirá como guía para definir el estilo artístico y conceptual, a través del proceso de creación del Artbook y así avanzar en paralelo, siguiendo los parámetros del mismo.

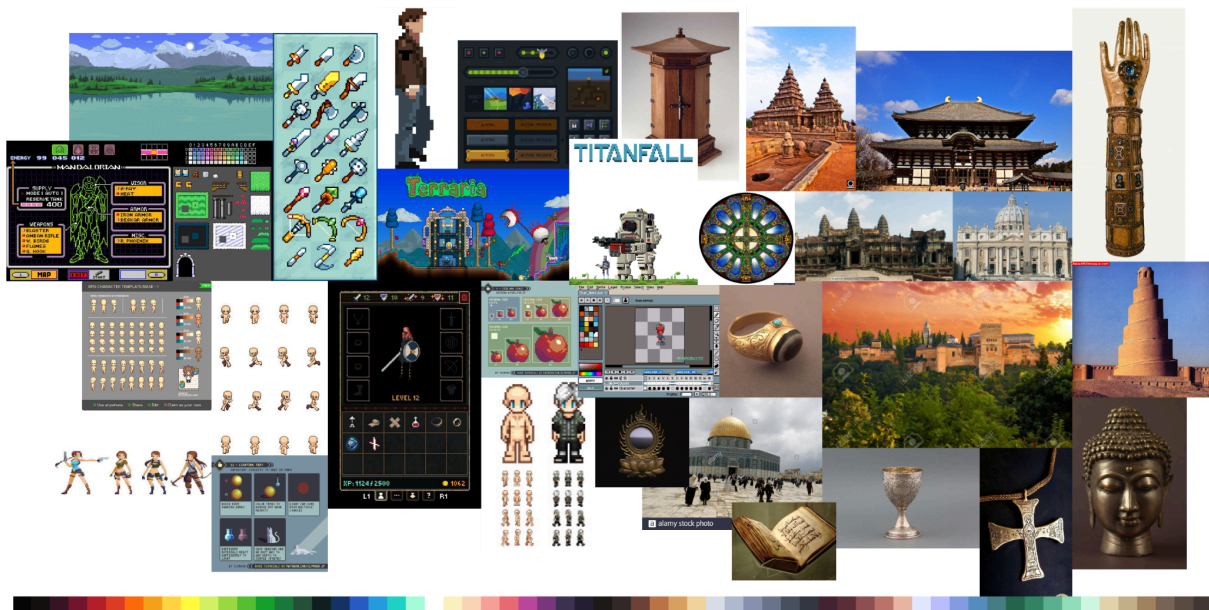


Figura 13. Moodboard - Guía visual. Creación propia.

## 2.2.2. Preparación y Aprendizaje

En esta parte del proceso gráfico se desarrolla un estudio previo basado en encontrar y absorber el mayor conocimiento posible, sobre todo lo relacionado con la creación de Pixel Art. Esto servirá, para que el producto final sea de la mejor calidad posible, bajo los estándares visuales que este tipo de ilustración requiere, para ser aplicados a un videojuego.

Como primer paso se procedió a buscar la mayor cantidad de información posible en relación a la creación del Pixel Art; para esto, se siguieron cursos online que se enfocan en enseñar los fundamentos básicos para la creación del mismo. Uno de estos, del cual se sacó la mayor cantidad de información relevante, fue el llamado “Crea tu primer retrato en Pixel Art” de Nacho Rodríguez (Pixel Nacho) publicado por Crana. Este parte explicando las herramientas que ofrece el software (Aseprite), los tipos de líneas, geométricas y figuras compuestas; así como también, el aprendizaje de lo que son los pixeles huérfanos y cómo evitarlos, creación del Lineart; y por último, guías base sobre el uso del color, de las cuales ya se habló más a fondo previamente, pero que es bueno mencionarlas como parte del proceso de aprendizaje: el uso de una paleta de color restringida, la “valorización” para crear volumen y para el “Lineart”, el uso de “Antialias” como método de suavizado y el “Dithering” para degradado.

Una vez que ya se conocen aquellos fundamentos más relevantes, como siguiente paso se procede aplicarlos, enfocados ya principalmente al desarrollo práctico y enfocado en un aprendizaje basado en la aplicación del conocimiento; en el cual se forzó como método, la creación de Pixel Art durante un lapso de 30 días seguidos, tomando como base la idea de que para perfeccionar cualquier disciplina hace falta un desarrollo arduo y constante de la misma. En la definición de temas para la ilustración de artes diarios se tomó como herramienta de ayuda la cuenta de Twitter @Pixel\_Dailies que se enfoca principalmente en la generación de los mismos para aquellos que estén interesados en aprender más sobre el Pixel Art, compartir su arte y así, recibir retroalimentación de las manos de otros Pixel Artists que están dispuestos a ayudar a nuevos artistas.

Aquí algunos de los artes realizados durante el reto “30 días de Pixel Art”:

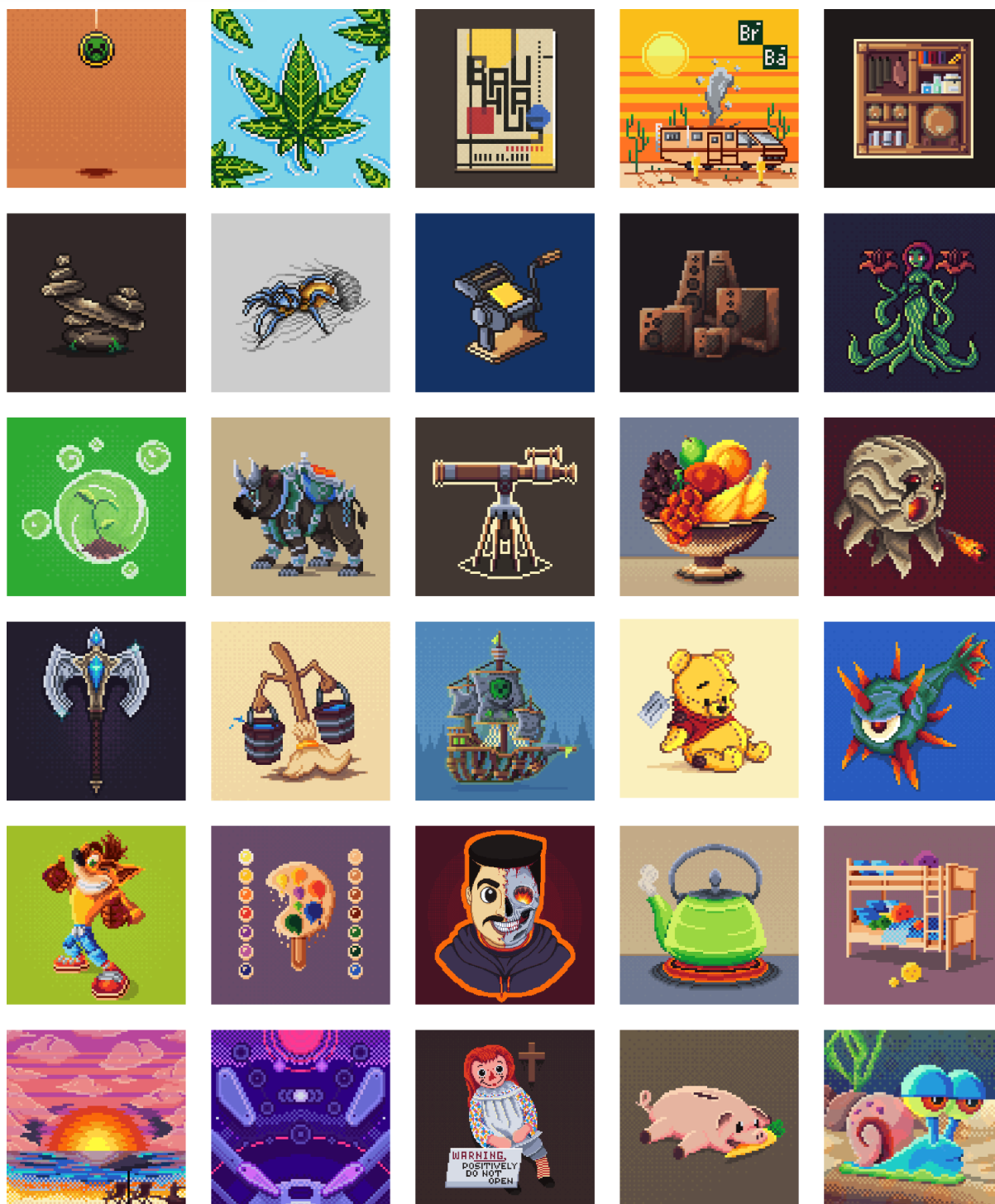


Figura 14. Compilación de artes originales. Creación propia.

Como parte del proceso de aprendizaje también se pudo participar en concursos de Pixel art, en los que se puso a prueba las habilidades y conocimiento adquirido, teniendo así también la oportunidad de recibir feedback directo y conocer el trabajo de otros artistas;

gracias a estas experiencias competitivas se llegó a ganar el primer premio en una de ellas, con la creación del personaje llamado “Ivy”.

Ivy fue creada desde cero, con diseño de personaje, bocetado, trabajo a distintas escalas de píxel y animación de cuadro a cuadro.

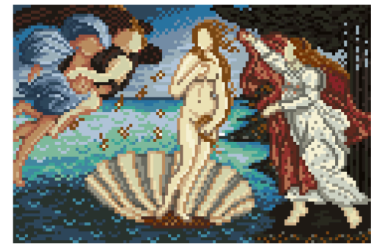
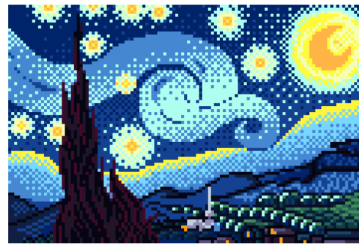


Figura 15. Ivy (personaje original). Creación propia.

Para finalizar y resumir todo el proceso, se pudo tener como aplicación de conocimiento la oportunidad fuera de este trabajo de titulación de trabajar a través de comisiones a nivel internacional en varios proyectos, en los cuales se logró mostrar todo aquel aprendizaje que se tuvo en relación al Pixel Art. Dejando como resultado, increíbles obras que demostraron y validaron todo el trabajo realizado a un nivel profesional en proyectos importantes, con marcas y emprendimientos de renombre, que muy acorde con la idea conceptual de este proyecto logró de manera personal conectarme con personas de distintas religiones y así, conocer un poco más de su cultura de la mano de gente que las vive. Aquí una recolección de algunos de los trabajos más relevantes:



Diseño del arte para la portada del disco del Rapero Estadounidense @realmofthedemons en Instagram.



Desarrollo y creación de un kit de ilustraciones pixel art para el negocio online de gemas "Paintgem.com".



Diseño de la portada para la página web de "Retrochuches.com" (negocio Español de venta de golosinas).

Figura 16. Compilación de trabajos realizados. Creación propia.

### 2.2.3. Bocetado de las ideas. Creación de un Universo

Hemos llegado a la parte del proceso gráfico en la cual, se procede a plasmar las ideas de manera visual, ya con base en el desarrollo previo que se ha tenido; contando con referencias y conocimientos en los cuales apoyarnos.

Podremos ver el avance de bocetos como primera idea en papel para los personajes, referencias de imagen en el caso de los escenarios y objetos, así como también, el desarrollo de los mismos hasta llegar al resultado final.

#### 2.2.3.1. Bocetado de ambientes (Environment Design)

En cuanto a los escenarios, estos se ilustraron en Aseprite tomando como guía una imagen con la técnica conocida como "Tracking", mediante la cual dibujamos los bordes de la estructura y aquellos detalles más relevantes, para luego continuar y rellenarlos con mayor detalle, obteniendo así, un resultado visual bastante similar a la referencia; pero que guarda el estilo "Retro" y "Pixel art" de juegos arcade.

Mediante el uso del software se procede a tomar las imágenes de referencia y se las usa como guía en una capa diferente, para que así, en otra capa y mediante la simplificación de detalles, cada escenario se abstraiga a sus formas básicas y más relevantes. En la elaboración del esqueleto se toman en cuenta aquellas áreas que muestran muy claramente la estructura arquitectónica de cada escenario, es decir elementos que definen su forma.

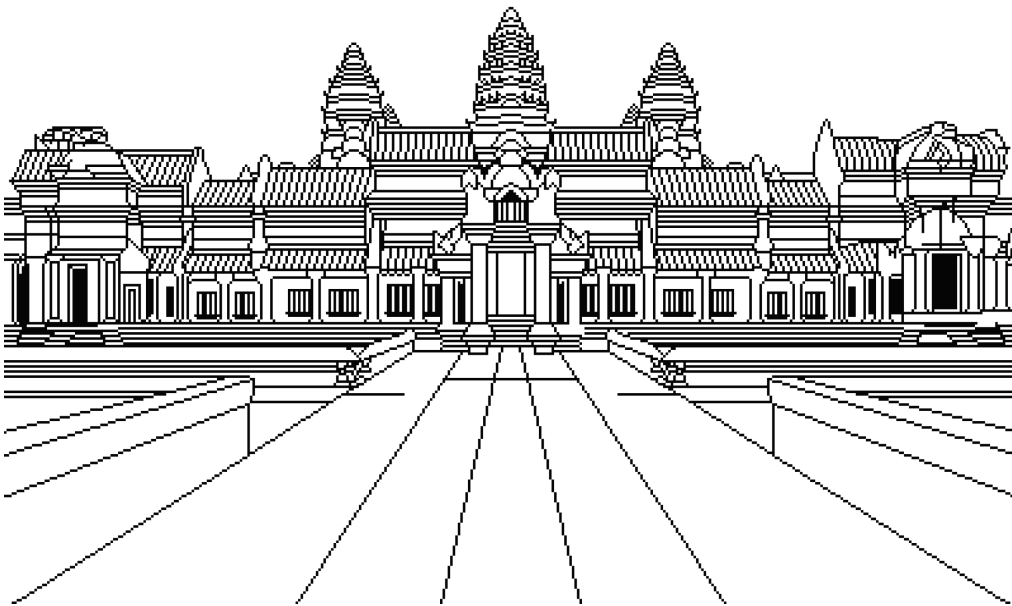


Figura 17. Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Hinduismo. Creación propia.

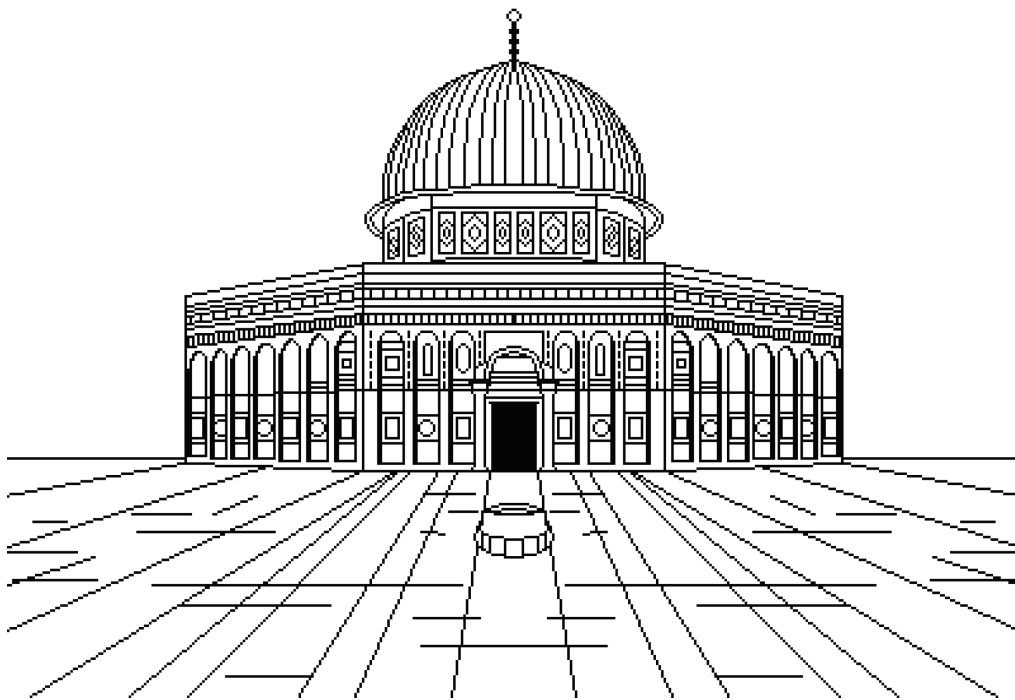
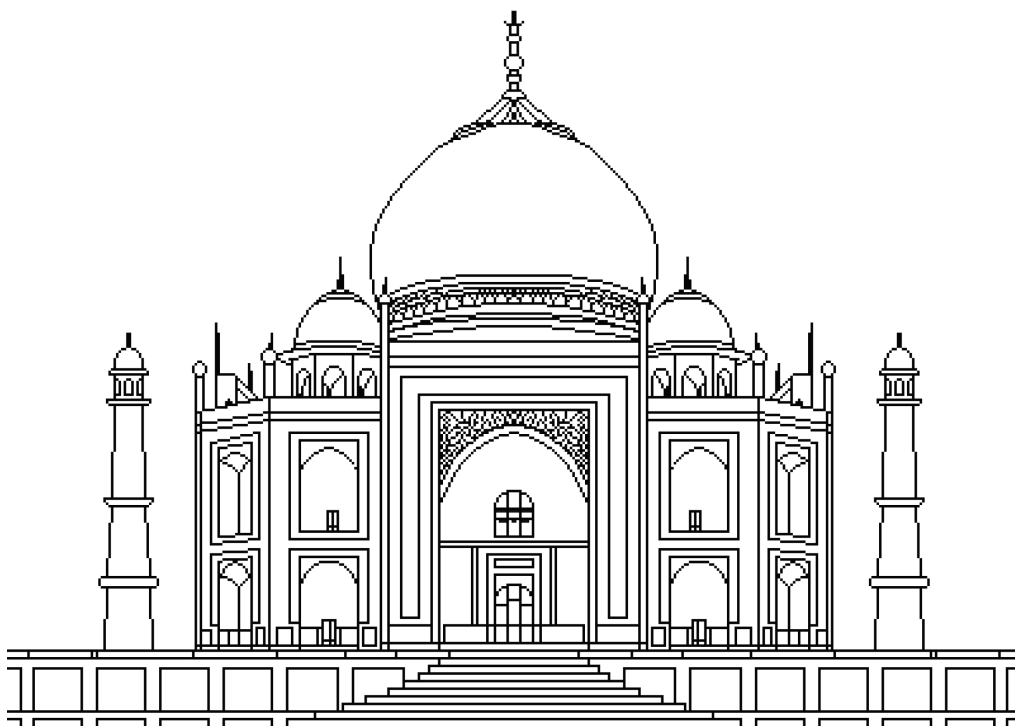
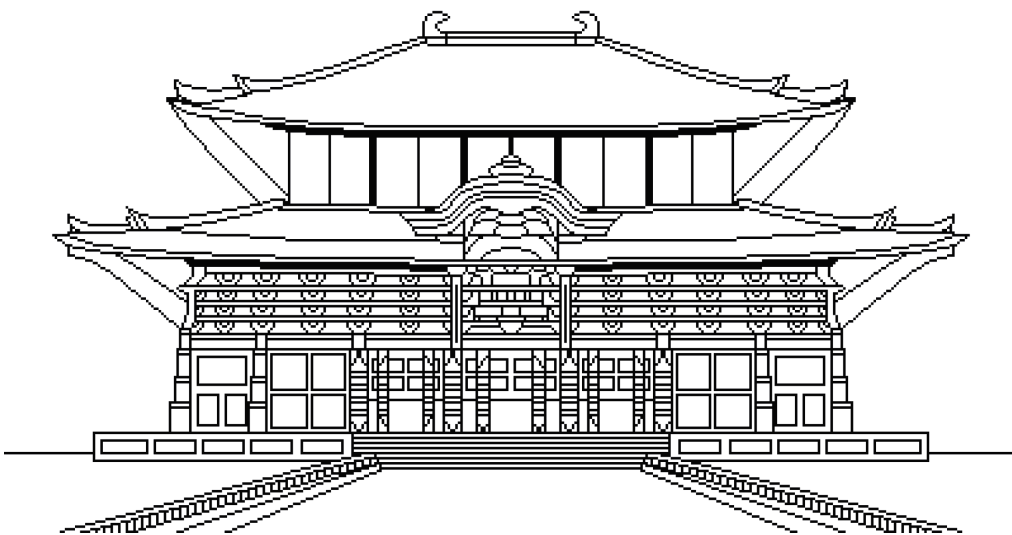


Figura 18. Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Judaísmo. Creación propia.





*Figura 19.* Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Islamismo. Creación propia.



*Figura 20.* Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Budismo. Creación propia.

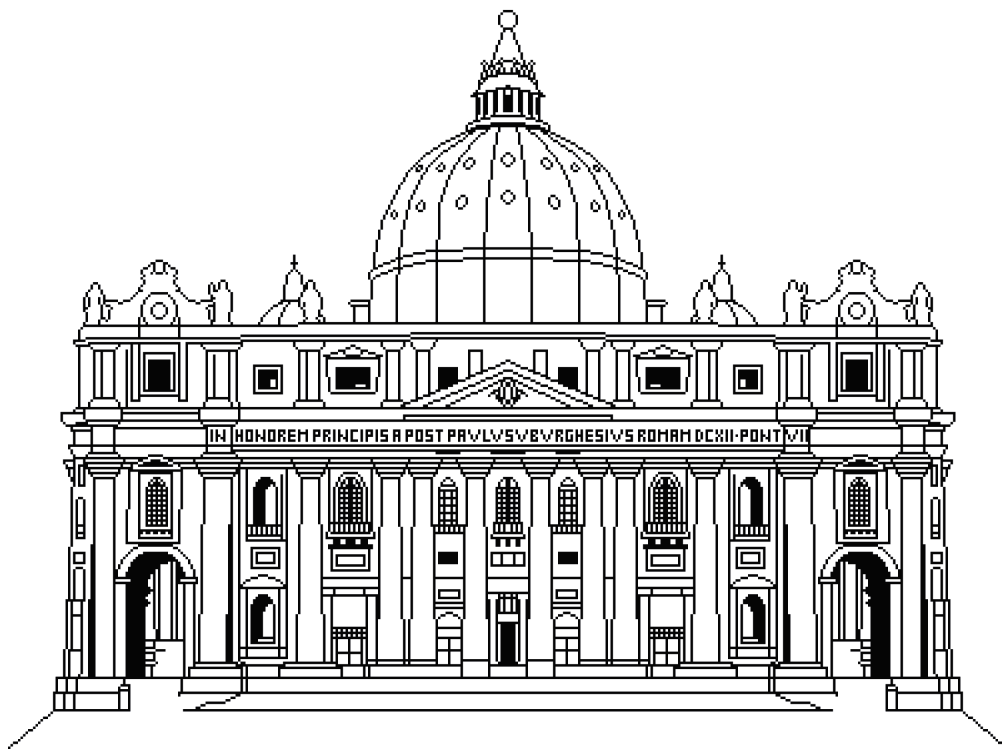


Figura 21. Imagen de referencia y esqueleto del escenario - Cristianismo. Creación propia.

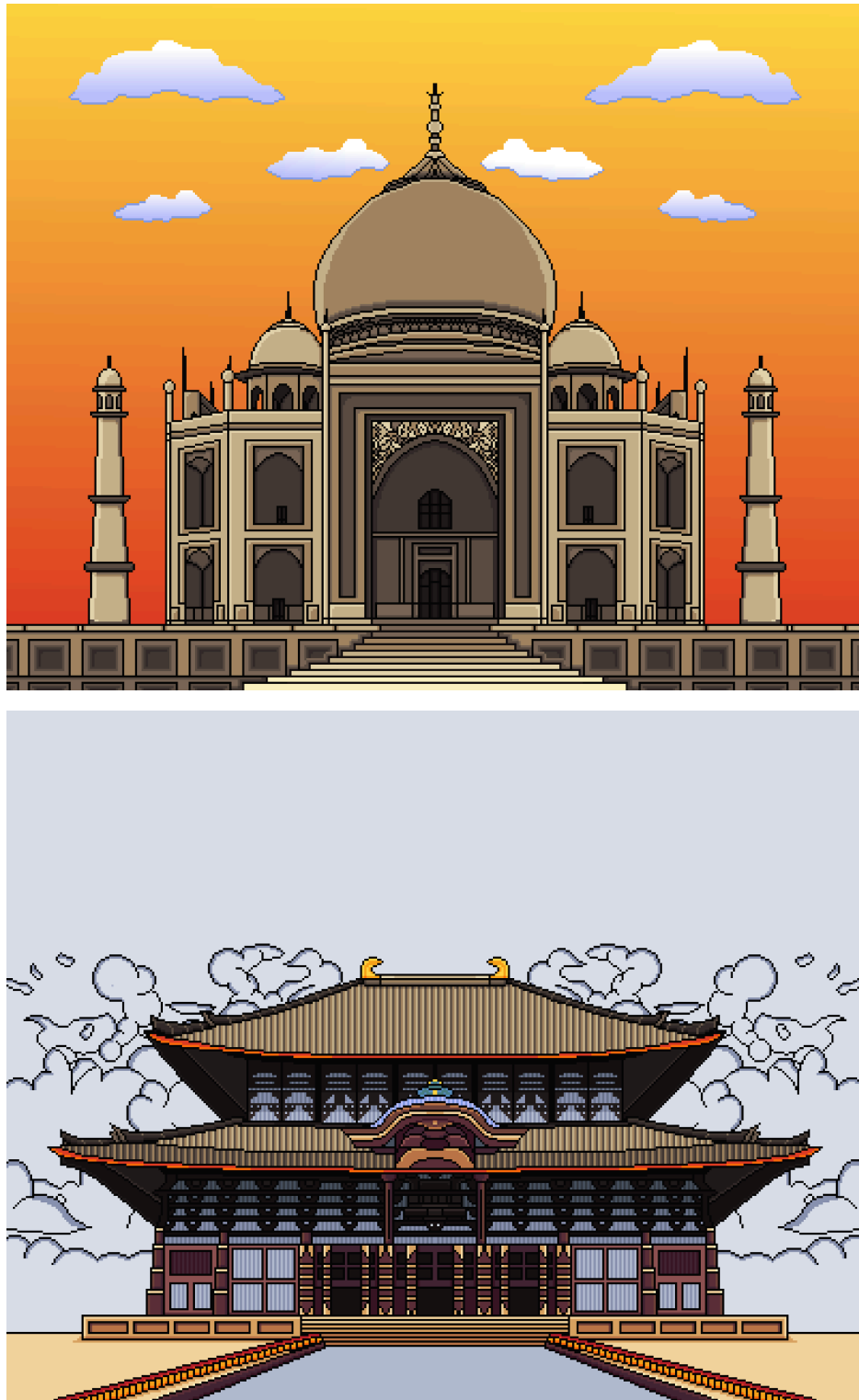


Figura 22. Primeras pruebas de color y fondo. Creación propia.

## 2.2.3.2. Bocetado de personajes (Character Design)

Como parte del proceso de creación de los personajes se procedió a la recolección de referencias visuales basadas en la vestimenta y características físicas de las autoridades o representantes más relevantes de cada religión. Una vez obtenidas y ya teniendo una idea más clara, se procedió a crear los primeros bocetos en papel de cada personaje, tomando en cuenta que cada uno sea único y reconocible con sus creencias religiosas. Por último, fueron ilustrados de manera digital.



Figura 23. Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Cristianismo. Creación propia.

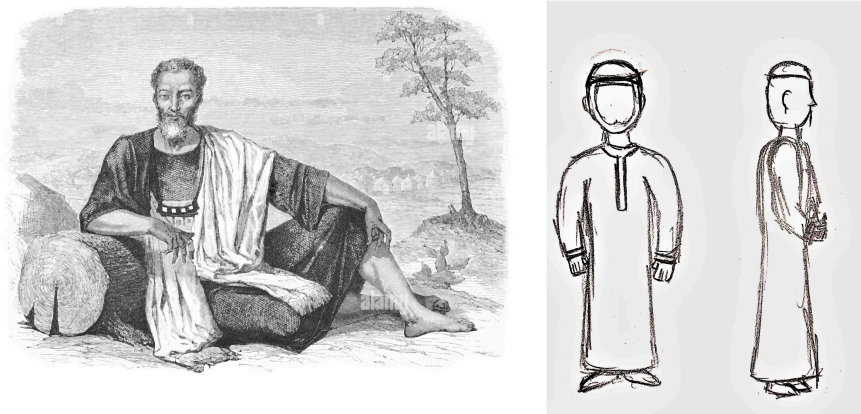


Figura 24. Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Islamismo. Creación propia.



Figura 25. Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Judaísmo. Creación propia.



Figura 26. Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Hinduismo. Creación propia.

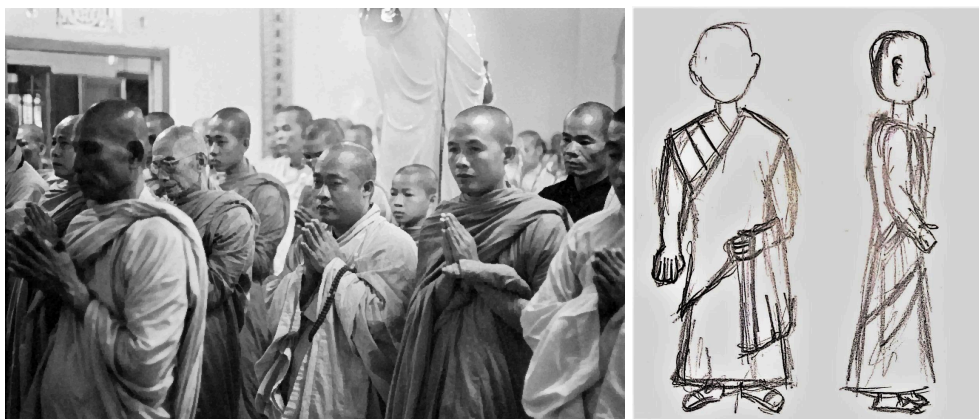


Figura 27. Imagen de referencia y boceto a lápiz del personaje - Budismo. Creación propia.



Figura 28. Bocetos digitales de Elías - Cristianismo. Creación propia.

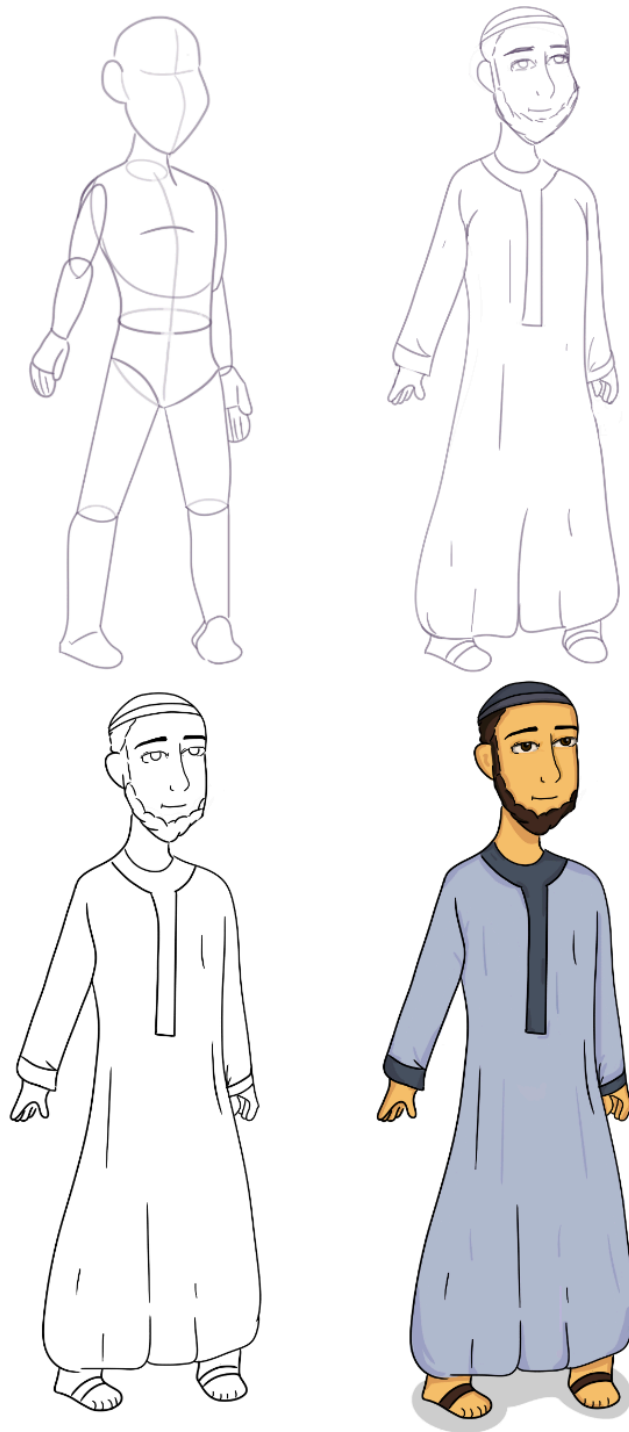


Figura 29. Bocetos digitales de Bahir - Islamismo. Creación propia.





Figura 30. Bocetos digitales de Siddhi - Budismo. Creación propia.



Figura 31. Bocetos digitales de Jeziel - Judaísmo. Creación propia.

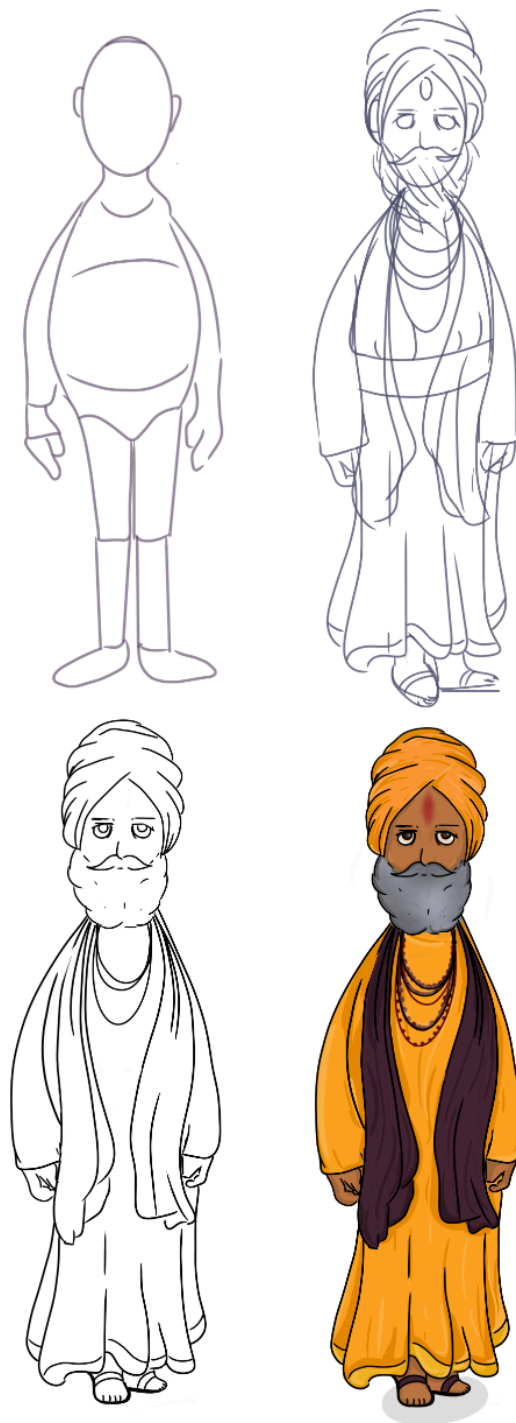


Figura 32. Bocetos digitales de Brahma - Hinduismo. Creación propia.



**Elías - Cristianismo**



**Siddhi - Budismo**



**Jeziel - Judaísmo**



**Brahma - Hinduismo**



**Bahir - Islamismo**

*Figura 33. Primeros bocetos en Pixel Art de los personajes. Creación propia.*

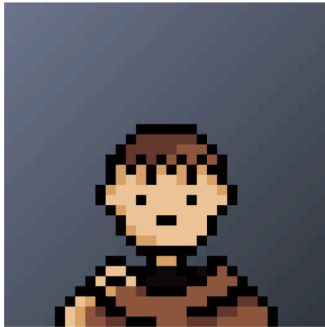
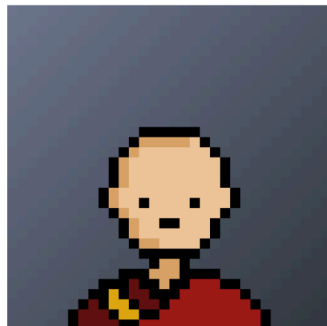
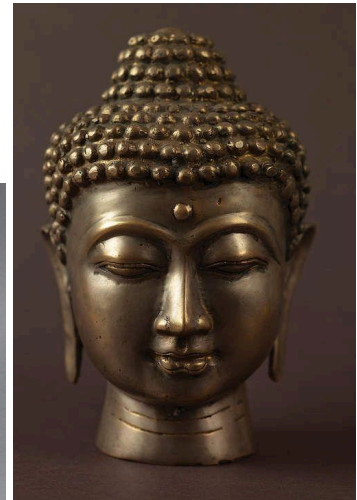
**Elías - Cristianismo****Brahma - Hinduismo****Bahir - Islamismo****Siddhi - Budismo****Jeziel - Judaísmo**

Figura 34. Primeros bocetos en Pixel Art de los íconos de los personajes. Creación propia.

### 2.2.3.3. Bocetado de objetos y herramientas

Para la creación de los objetos en el contexto imaginativo del videojuego, se tomó como referencia aquellos elementos de mayor importancia de cada religión; tomando en cuenta que su forma y características tengan congruencia como herramientas en el juego, y que sus mecánicas mantengan consistencia con lo que el objeto representa.

A partir de esto, la gráfica se basa en la adaptación de los objetos ya presentes en cada religión, a un entorno futurista y de abstracción debido al estilo Pixel Art con el que se los trabajó.



**Cristianismo**



**Cristianismo**



**Budismo**

*Figura 35. Imágenes de referencia y primeros bocetos en Pixel Art de los objetos. Creación propia.*

### 3. PROPUESTA Y DEFINICIÓN

#### 3.1. Definición gráfica y editorial

Como parte del tercer capítulo de este trabajo nos encontramos con todo el desarrollo editorial del Artbook; en el cual exploramos conceptos, fundamentos básicos y cómo incorporarlos en el producto final.

“El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños a un adulto mayor, el cual quiere leer su periódico o una

revista de temas políticos. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño”. (Álvarez D, 2009)

Tomando en cuenta lo que nos comenta David en su libro podemos recalcar que para el desarrollo de este proyecto es necesario definir de manera clara el mercado, con el público objetivo al que va dirigido el mismo. Por la naturaleza del Artbook y su propósito como libro de Concept Art, ya definimos el hecho de que gran parte del contenido va a ser gráfico basado en la visualización de imágenes que servirán de guía para el desarrollo de un videojuego, con aportes de texto dan un contexto más claro a las gráficas presentadas; por lo tanto el público que lo consumirá será principalmente: gamers, desarrolladores de videojuegos u otros artistas interesados en conocer sobre nuevos proyectos emergentes de la industria.

En lo que respecta a desarrollo conceptual, el libro “Diseño Editorial - Periódicos y revistas” rescata que: “Gran parte del diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y de palabras”. (Zappaterra, Y. y Marcos Álvaro, 2009)

En cuanto al diseño específicamente enfocado en el medio editorial, este puede desempeñar varias funciones, algunas de ellas, dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida. Todos estos elementos como partes relevantes del mismo, deben desarrollarse de manera efectiva para lograr que el producto final sea útil, informativo y visualmente atractivo.


### **3.1.1. Edición selectiva de las ideas y bocetos más relevantes**

En esta etapa se eligen y definen de manera definitiva aquellas gráficas e ilustraciones ya perfeccionadas, que formarán parte del producto editorial final.

Tras analizar los bocetos iniciales junto con el Moodboard como guía, se puede apreciar el progreso desde lo que se concibió como idea inicial hasta el proceso de evolución gráfica y de los detalles extras que fueron agregados durante el transcurso del proyecto. Los cuales son los que ayudan de manera más clara a definir un producto final basado en el proceso evolutivo que se ha tenido. Además, gracias a esto se puede saber que las ilustraciones del Concept Art van muy acorde con la estética y contexto que el videojuego sigue y busca.

A continuación, aquellos artes finales de cada una de las 5 religiones más relevantes del mundo; en los cuales se incluyen escenarios, personajes y objetos.

## CRISTIANISMO




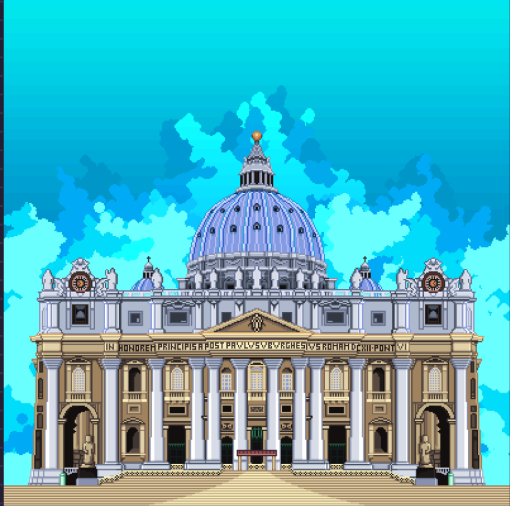
Religioso que pertenece a una orden monacal cuyos integrantes viven en comunidad en monasterios.


Dentro del catolicismo, un monje es un miembro de una orden religiosa que vive una vida en común en un monasterio, abadía o priorato bajo una regla monástica, como la Regla de San Benito.

Los votos religiosos desarrollados por San Benito eran tres: la obediencia, la conversión de la vida y la estabilidad.


**ELÍAS**








**CRUZ**



**CÁLIZ**



**PERGAMINO**

## ISLAMISMO



Ser musulmán consiste, ante todo, en reconocer la unicidad de Dios y aceptar a Mahoma como el último profeta de Dios.

Mil ochocientos millones de personas en el mundo creen en estos dos principios.

Los musulmanes creen que el Islam es la versión completa y universal de la fe primordial que ha sido revelada por medio de profetas anteriores a Mahoma, como Abraham, Moisés, y Jesús.

**BAHIR**







**CORAN**



**HAMSA**



**TASBEH**



## BUDISMO



El budismo es considerado hoy día como un estilo de vida, basado en valores espirituales y enseñanzas prácticas, en donde la meditación es el principal medio para que la persona pueda transformarse a sí mismo, desarrollando la sabiduría, bondad y la conciencia. A lo largo de los años, el budismo ha servido de guía para que muchos puedan conseguir un sendero de desarrollo espiritual, el cual se conoce como el sendero de Iluminación.

### SIDDHI





**BUDA**




**NUDO ETERNO**



**FLORERO**





## JUDAÍSMO




El judaísmo es la religión monoteísta más antigua que existe, y junto con el cristianismo y el islamismo, una de las tres religiones abrahámicas originadas en el Medio Oriente. Del judaísmo ha derivado el cristianismo, y a pesar de ser tan antigua, es una de las religiones con menos creyentes, se calcula que posee unos 14 millones de seguidores alrededor del mundo.

### JEZIEL







**HENORAH**



**KIPÁ**



**TALIT**



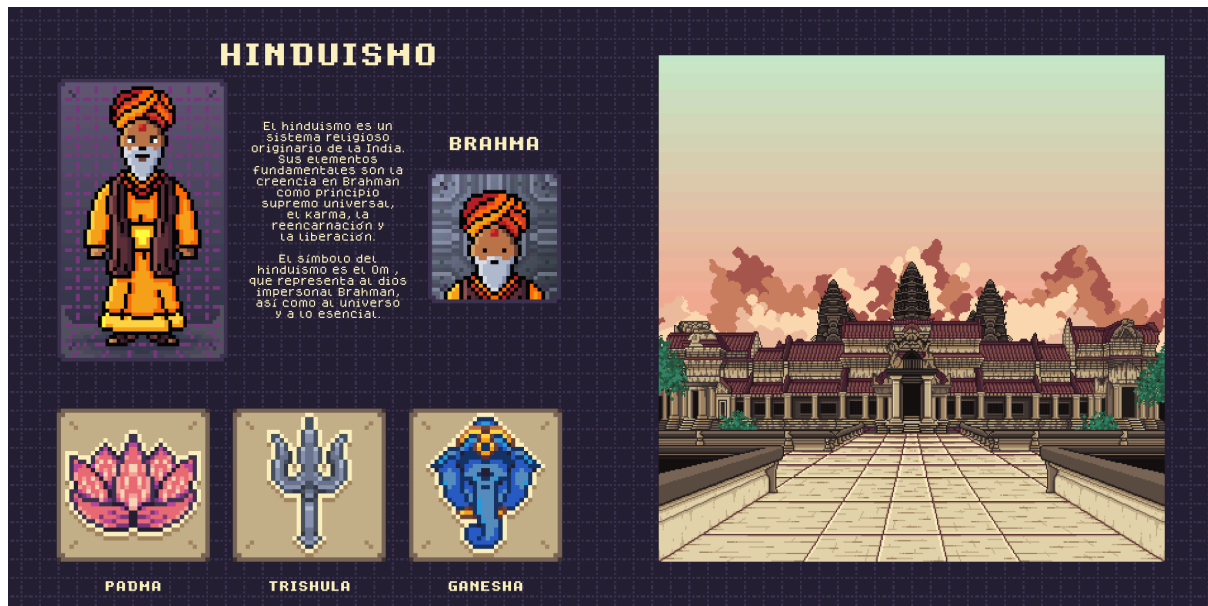


Figura 36. Composición de los artes finales de cada religión. Creación propia.

### 3.1.2. Pintando el Concepto (Referente Editorial)

Durante esta parte del trabajo, lo que se busca es encontrar un estilo y una estética similar a la imaginada, basándose en referentes gráficos del mismo género de videojuegos o cercano al que se quiere plasmar.

Teniendo en cuenta dichos objetivos, se logró rescatar el trabajo de dos Artbooks de videojuegos muy conocidos; siendo estos: “**Evoland**” y “**Sparklite**”.

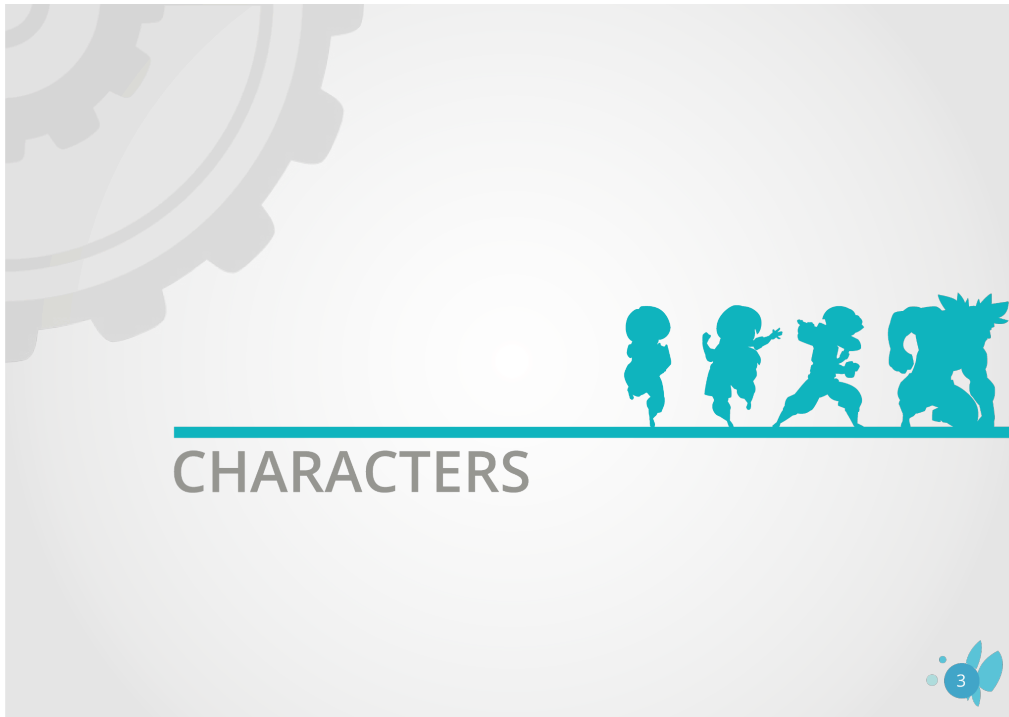
**Evoland** es un viaje a través de la historia de los juegos de acción y aventuras en el que podrás desbloquear nuevas tecnologías, sistemas de juego y mejoras en los gráficos conforme avanzas en el juego. Está inspirado en muchas sagas de culto que han dejado huella en la cultura de los juegos RPG, por lo que encontrarás desde gráficos monocromáticos hasta gráficos completamente en 3D, así como batallas por turnos y batallas contra jefes en tiempo real, con una buena dosis de humor y referencias a muchos juegos clásicos. Contiene una buena dosis de humor y referencias a juegos clásicos y ofrece una aventura realmente épica y extraordinaria.

De este Artbook lo que se tomó como referencia de gran valor fue su estructura (retícula), detalles gráficos utilizados y en términos generales el cómo se logró transmitir la esencia del videojuego, con todo el proceso de creación que tuvo, en contraste con el producto final, y como todo fue plasmado en las páginas de este libro de arte y concepto.

En el mismo, mediante las imágenes podemos apreciar un contraste, entre las que muestran los bocetos iniciales como punto de partida (guía análoga) y aquellas en las que se ve el arte final terminado, con un estilo de ilustración diferente (pixel art).

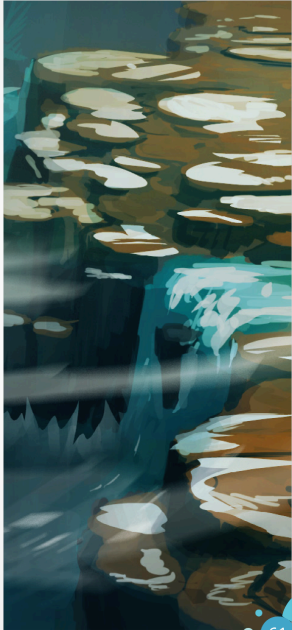




*Figura 37. Referencia de portada del Artbook 1. Evoland.*



## WIKINGS ISLAND

Cold as a roaring blizzard, the Wikings Island isn't the nicest place to live in. Ice and snow as far as the eye can see, trolls in every cavern...the only thing that can make it bearable certainly is the wiking beer. Hairy and surly little dudes, wikings are the sole inhabitants of this freezing land. A cold that they gladly counter with the warmth of their feasts and taverns. They even host some snowman building competitions, always won by two little girls, how lame!



61

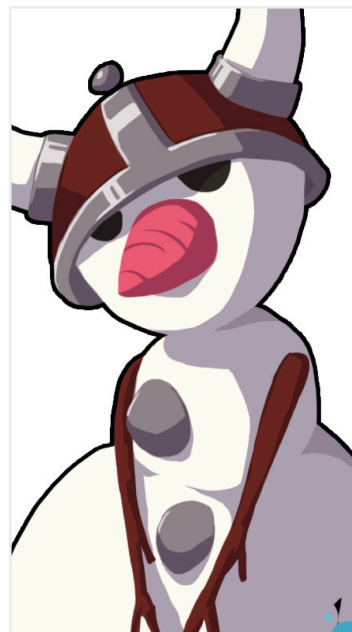


Figura 38. Referencias de la estructura de páginas del Artbook 1. Evoland.

**Sparklite** es un juego de acción y aventura ambientado en la siempre cambiante tierra de Geodia. Lucha contra tus enemigos desde una perspectiva superior usando un arsenal de dispositivos, armas y equipo.

Sus gráficos impresionantes y la estética pixelada compleja inspirada en los clásicos retro, es lo que hace de este videojuego y su Artbook un gran referente en lo que respecta a la estructura visual y editorial, ya que logra resaltar las mecánicas y funcionalidades simplemente usando imágenes e ilustraciones del proceso seguido.



Figura 39. Referencia de portada del Artbook 2. Sparklite.

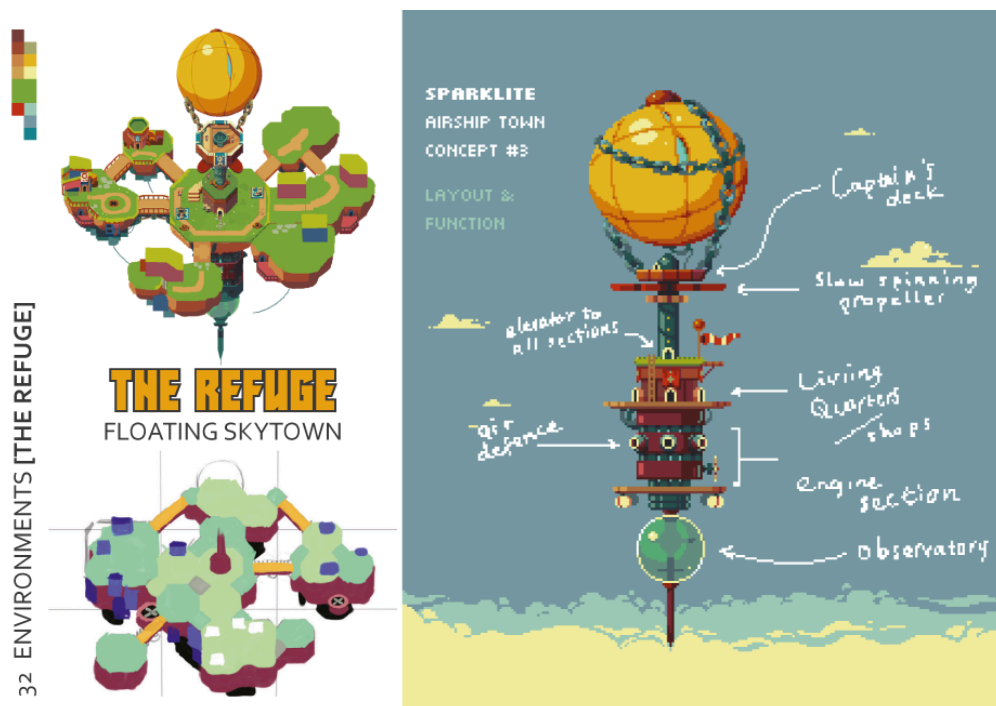




Figura 40. Referencias de la estructura de páginas del Artbook 2. Sparklite.

### **3.1.3. Maquetación**

Durante esta etapa, el esqueleto del Artbook se ve explorado y de manera editorial, se resuelve la estructura de cada una de las páginas principales; que luego serán utilizadas en el libro, agregando ya el contenido de las mismas.

#### **3.1.3.1. El Formato**

El formato que se decidió utilizar partió desde uno A4 convertido en un cuadrado (21x21 cm), ya que debido a la técnica de ilustración seleccionada (Pixel Art) se vió oportuno que el Artbook muestre desde su formato el contenido que tendrá, por el énfasis en la forma de los píxeles.

#### **3.1.3.2. Márgenes y Reticulas**

En este apartado del proceso se muestran las especificaciones técnicas en cuanto a la estructura editorial base, de las páginas maestras y cómo estas se ven distribuidas en un formato de hoja cuadrado, dónde los elementos de contenido gráficos y textuales se ven distribuidos de una manera clara, ordenada y de fácil lectura para el espectador.



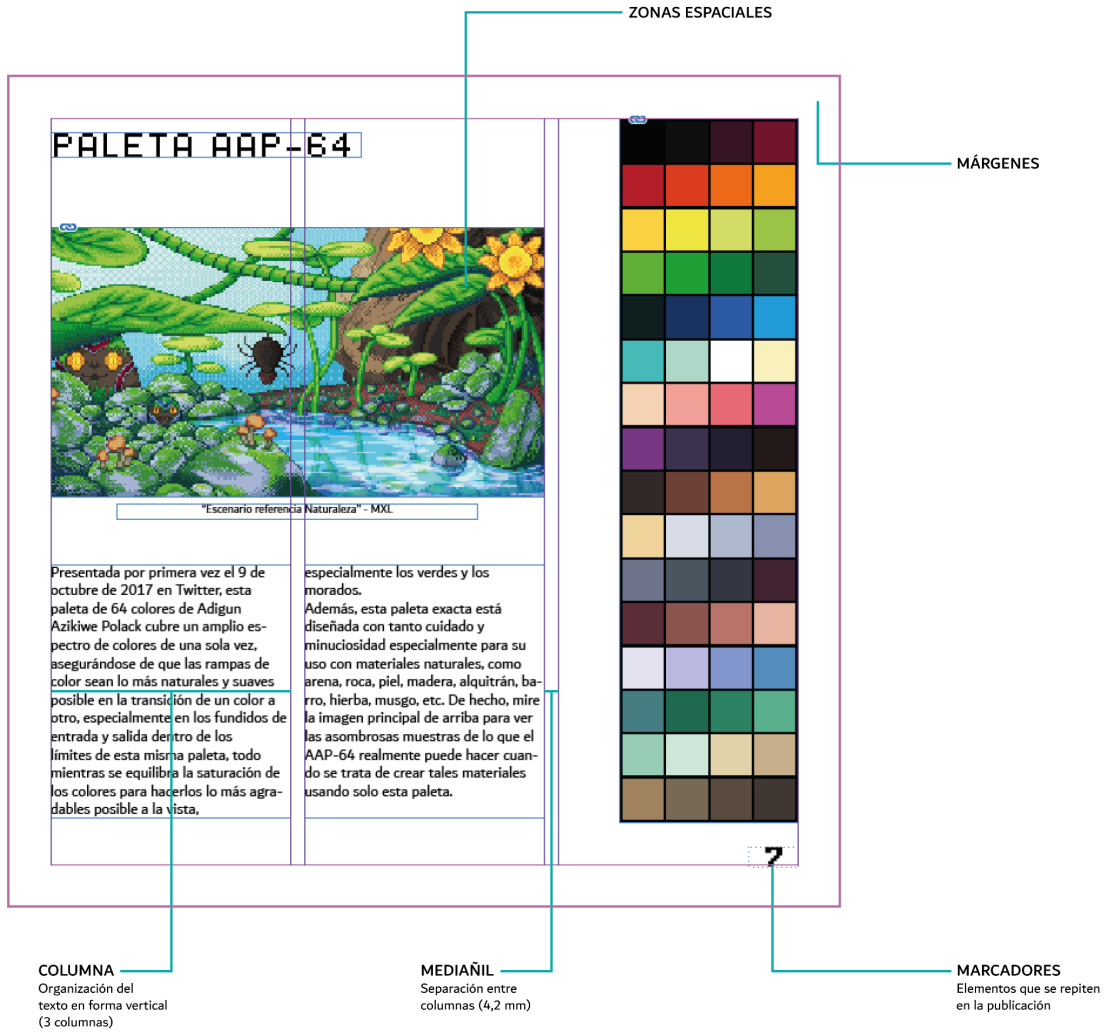
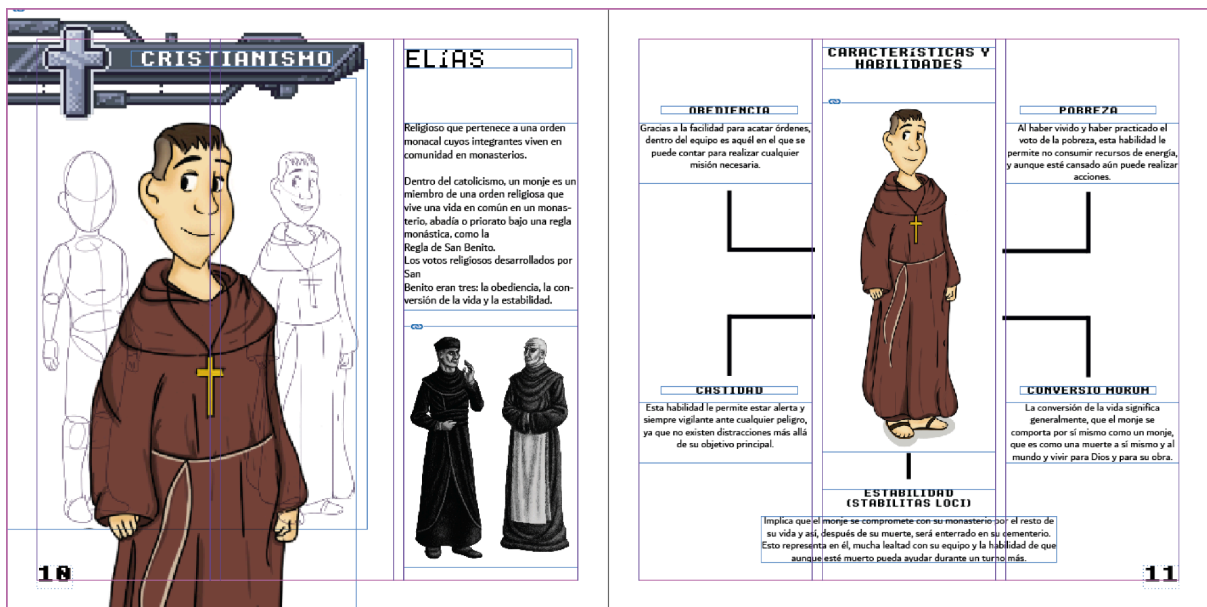


Figura 41. Gráfica de las partes de la página. Creación propia.



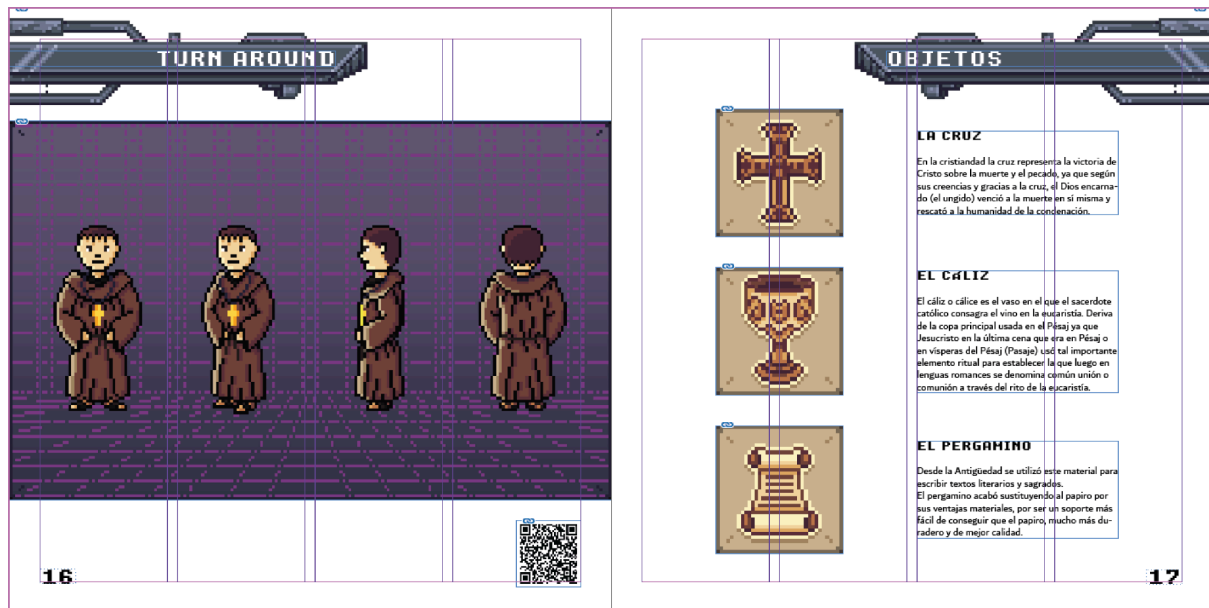


Figura 42. Ejemplos de la retícula base siendo usada en las páginas. Creación propia.

### 3.1.3.3. Tipografía

Las tipografías seleccionadas igual que todo el proyecto van enfocadas al Pixel Art, es por eso que algunas de estas fueron utilizadas por el uso de esta técnica en los títulos. Además, ya que el foco principal son las ilustraciones y para que exista un balance visual, las tipografías secundarias no son Pixel Art, pero tienen elementos estructurales similares que complementan aquellas que sí lo son.

La primera utilizada para los títulos y subtítulos en sus variantes Bold y Regular respectivamente es:



Figura 43. Muestra de la tipografía Pixel Art. Roberto Mocchi.

La tipografía secundaria utilizada principalmente para el texto de corrido es:

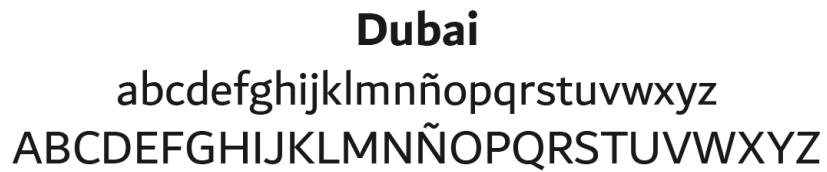


Figura 44. Muestra de la tipografía secundaria. Creación propia.

Por último, la tipografía de la portada fue de creación propia usando el software de Pixel Art (Aseprite).



Figura 45. Muestra de la tipografía creada. Creación propia.

### 3.1.3.4. Estructura del libro

En cuanto a las partes que conforman la estructura de este Artbook y tomando en cuenta cuales son las de mayor importancia que necesita este proyecto, se las muestra a continuación dividiéndolas entre la parte exterior e interior.

En relación a los elementos que encontramos en el exterior del libro están la portada, contraportada y lomo. Por la importancia de los dos primeros se decidió definir un capítulo aparte en el que se explica su proceso más a fondo (pg. 104). En cuanto al lomo, tomando en cuenta los artes creados para las mismas, se escogió aquellas partes más importantes como el título, simbología y logo para que vayan de la mano con el contexto del contenido. Además, en cuanto a las guardas se decidió dejarlas en blanco, para de esta manera transmitir limpieza y claridad; haciendo que no exista una saturación visual dado a que la portada y la contraportada son el foco principal y de mayor impacto del Artbook.

A continuación, en la parte interior del libro encontramos aquellas secciones y detalles que lo hacen como son; partiendo desde el Índice que nos permite tener un listado de los títulos y sus páginas correspondientes, para de esta manera localizarlos más fácilmente.

En cuanto al Texto principal, en este se incluye el cuerpo de texto del Artbook, los capítulos y partes que lo conforman, así como también las imágenes, ilustraciones y fotografías que forman parte de la composición de contenido del libro; además, de en donde van ubicados cada uno de estos elementos.

El título va en la parte superior de cada página del texto principal, está formado por elementos textuales y gráficos; que junto al subtítulo muestran el capítulo o fragmento en el que el lector se encuentra ubicado. Todo esto acompañado de la numeración de página ubicada al pie izquierdo o derecho de la misma y con números en Pixel Art.

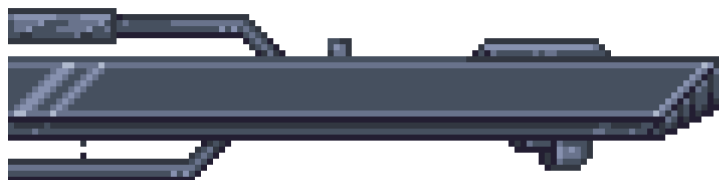


Figura 46. Elemento Pixel Art creado para los títulos. Creación propia.

Todo lo mencionado anteriormente conforman las partes que crean la estructura de este libro proyecto y que se vio que tenían el mayor aporte e importancia para el desarrollo del

mismo. Sin embargo, cabe resaltar que no todos siguen este esquema, pueden existir algunos en donde hay más o menos elementos, todo dependerá del propósito u objetivo que se busca transmitir además de factores como el presupuesto destinado a la edición. Es por eso que, por la naturaleza principalmente gráfica de este proyecto, ciertos componentes textuales fueron exentos para dar más énfasis a la misma.

### 3.1.3.5. Generación y estructura del contenido

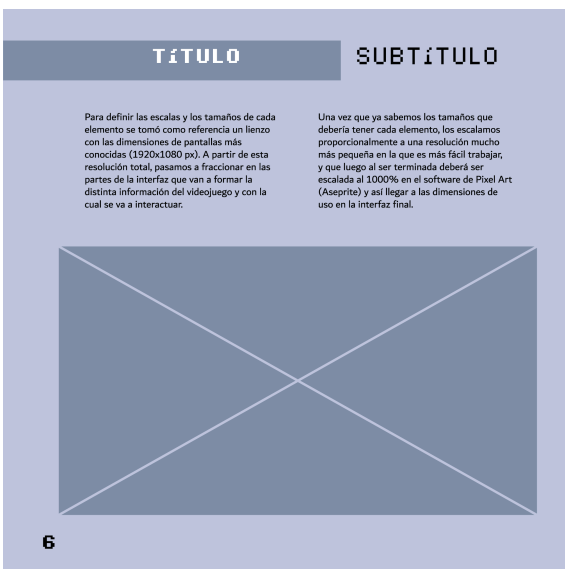
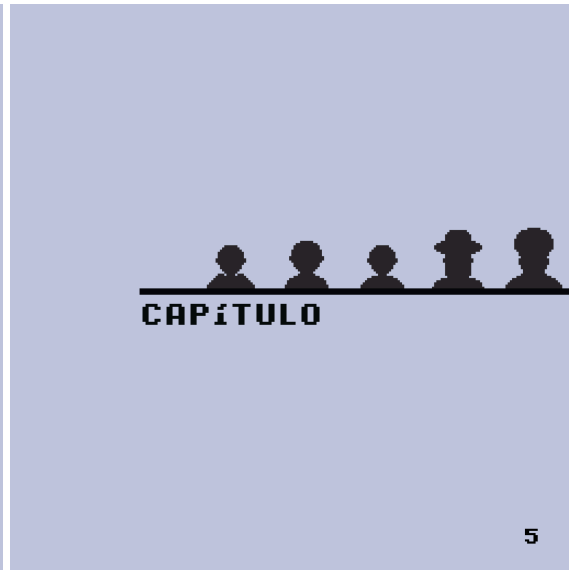
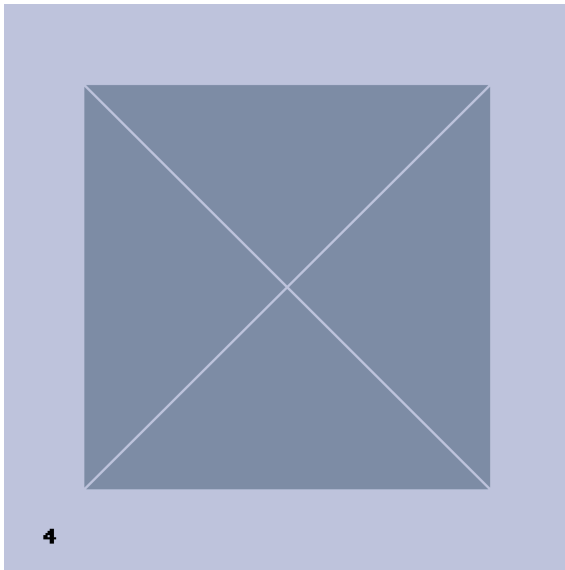
La información que contiene el Artbook en cuanto a cada una de las religiones fue extraída de fuentes online en donde se explica de manera clara y resumida aquellas características más representativas de cada una y que deben seguir los creyentes de las mismas. Así como también, aquellos comportamientos culturales que son resultado de la influencia religiosa que tienen estas creencias en las personas de ciertos países o sectores en las que se practican.

Por otra parte el contenido que tiene que ver con la jugabilidad, mecánicas y elementos del videojuego fue generado de manera propia a partir de la adaptación de aquella información recolectada anteriormente; trasladada a un contexto en el que tenga sentido y vaya acorde a lo que en un universo jugable existiría. Por ejemplo, un objeto que se utiliza en el catolicismo es el Cáliz que es un instrumento sagrado en el que se sirve el vino como representación de la sangre de Dios, gracias a esto en el contexto del videojuego podemos decir que este, serviría únicamente para recolectar y trasladar líquidos sagrados (una sustancia especial), así de esta manera darle un propósito y una mecánica acorde a su significado e importancia religiosa real.

En cuanto a la estructura del contenido podemos ver desde el índice, que se basa en 6 capítulos. El primero es, como su nombre lo dice “ESTRUCTURA”, en el cual se definen todos los fundamentos gráficos de interfaz, paleta de colores, software y estilo gráfico que tendrá el videojuego. Los 5 siguientes capítulos fueron designados uno para cada una de las religiones y en el que en cada una podemos encontrar lo siguiente:

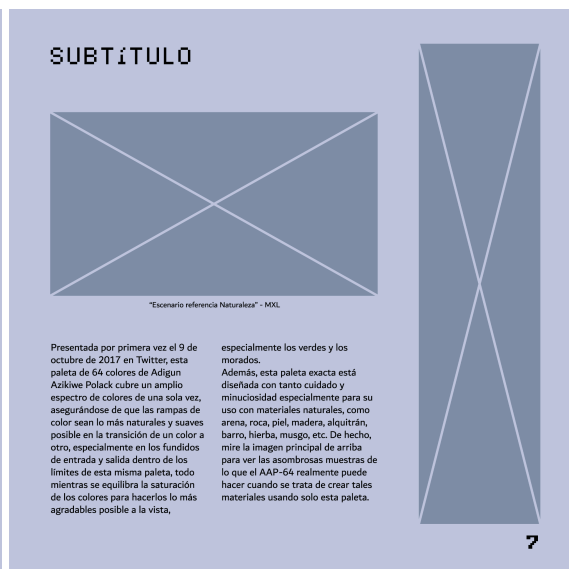
Introducción a la religión respectiva, en las que se describen características que tienen los creyentes de la misma y que tendrán como parte de su personalidad cada personaje. A continuación, se detallan aquellas características más a fondo, describiendo cómo estás impactan las habilidades y mecánicas de cada personaje con aquello que pueden o no hacer. Se muestra también el Turn around de cada personaje y cómo se vería de todos los lados. Además, se incluyó un código QR que permite ver una animación a 360° del mismo.

Incluimos un apartado en el que se muestra que colores de la paleta son usados en el personaje y como filtros de color interactúan con el mismo. Continuamos con una muestra gráfica de los objetos, acompañados de información sobre su importancia religiosa y sus usos como objeto. Terminamos mostrando el desarrollo gráfico y artístico de cada escenario, con todos sus detalles y cromática utilizada, para luego mostrar un producto final visualmente llamativo que ocupa toda una página, agregando detalles de ambientación al entorno de cada uno.

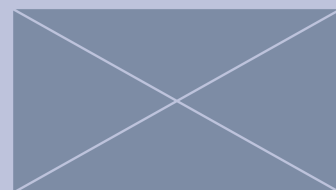


Para definir las escalas y los tamaños de cada elemento se tomó como referencia un lienzo con las dimensiones de pantallas más conocidas (1920x1080 px). A partir de esta resolución total, pasamos a fraccionar en las partes de la interfaz que van a formar la distinta información del videojuego y con la cual se va a interactuar.

Una vez que ya sabemos los tamaños que debería tener cada elemento, los escalamos proporcionalmente a una resolución mucho más pequeña en la que es más fácil trabajar, y que luego al ser terminada deberá ser escalada al 1000% en el software de Pixel Art (Aseprite) y así llegar a las dimensiones de uso en la interfaz final.



SUBTÍTULO



"Escenario referencia Naturaleza" - MXL

Presentada por primera vez el 9 de octubre de 2017 en Twitter, esta paleta de 64 colores de Adigun Azkive Polack cubre un amplio espectro de colores de una sola vez, asegurándose de que las rampas de color sean lo más naturales y suaves posible en la transición de un color a otro, especialmente en los fundidos de entrada y salida dentro de los límites de esta misma paleta, todo mientras se equilibra la saturación de los colores para hacerlos lo más agradables posible a la vista,

especialmente los verdes y los morados. Además, esta paleta exacta está diseñada con tanto cuidado y minuciosidad especialmente para su uso con materiales naturales, como arena, roca, piel, madera, alquitrán, barro, hierba, musgo, etc. De hecho, mire la imagen principal de arriba para ver las asombrosas muestras de lo que el AAP-64 realmente puede hacer cuando se trata de crear tales materiales usando solo esta paleta.

**TÍTULO**

**SUBTÍTULO**

Religioso que pertenece a una orden monacal cuyos integrantes viven en comunidad en monasterios.

Dentro del catolicismo, un monje es un miembro de una orden religiosa que vive una vida en común en un monasterio, abadía o priorato bajo una regla monástica, como la Regla de San Benito.

Los votos religiosos desarrollados por San Benito eran tres: la obediencia, la conversión de la vida y la estabilidad.



**10**

**CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES**


**OBEDIENCIA**  
Gracias a la facilidad para acatar órdenes, dentro del equipo es aquel en el que se puede contar para realizar cualquier misión necesaria.

**POBREZA**  
Al haber vivido y haber practicado el voto de la pobreza, esta habilidad le permite no consumir recursos de energía, y aunque esté cansado aún puede realizar acciones.

**CASTIDAD**  
Esta habilidad le permite estar alerta y siempre vigilante ante cualquier peligro, ya que no existen distracciones más allá de su objetivo principal.


**CONVERSIÓN MORUM**  
La conversión de la vida significa generalmente, que el monje se comporta por sí mismo como un monje, que es como una muerte a sí mismo y al mundo y vivir para Dios y para su obra.

**ESTABILIDAD (STABILITAS LOCI)**  
Implica que el monje se compromete con su monasterio por el resto de su vida y así, después de su muerte, será enterrado en su cementerio. Esto representa en él, mucha lealtad con su equipo y la habilidad de que aunque esté muerto pueda ayudar durante un turno más.




**11**

**TÍTULO**



**12**

El bocetado como primer recurso que nos permite trasladar de la mente al papel la idea y el concepto del personaje, es muy importante. Una vez se lo tiene bien definido podremos abstraerlo al realizar el Pixel Art.



**13**

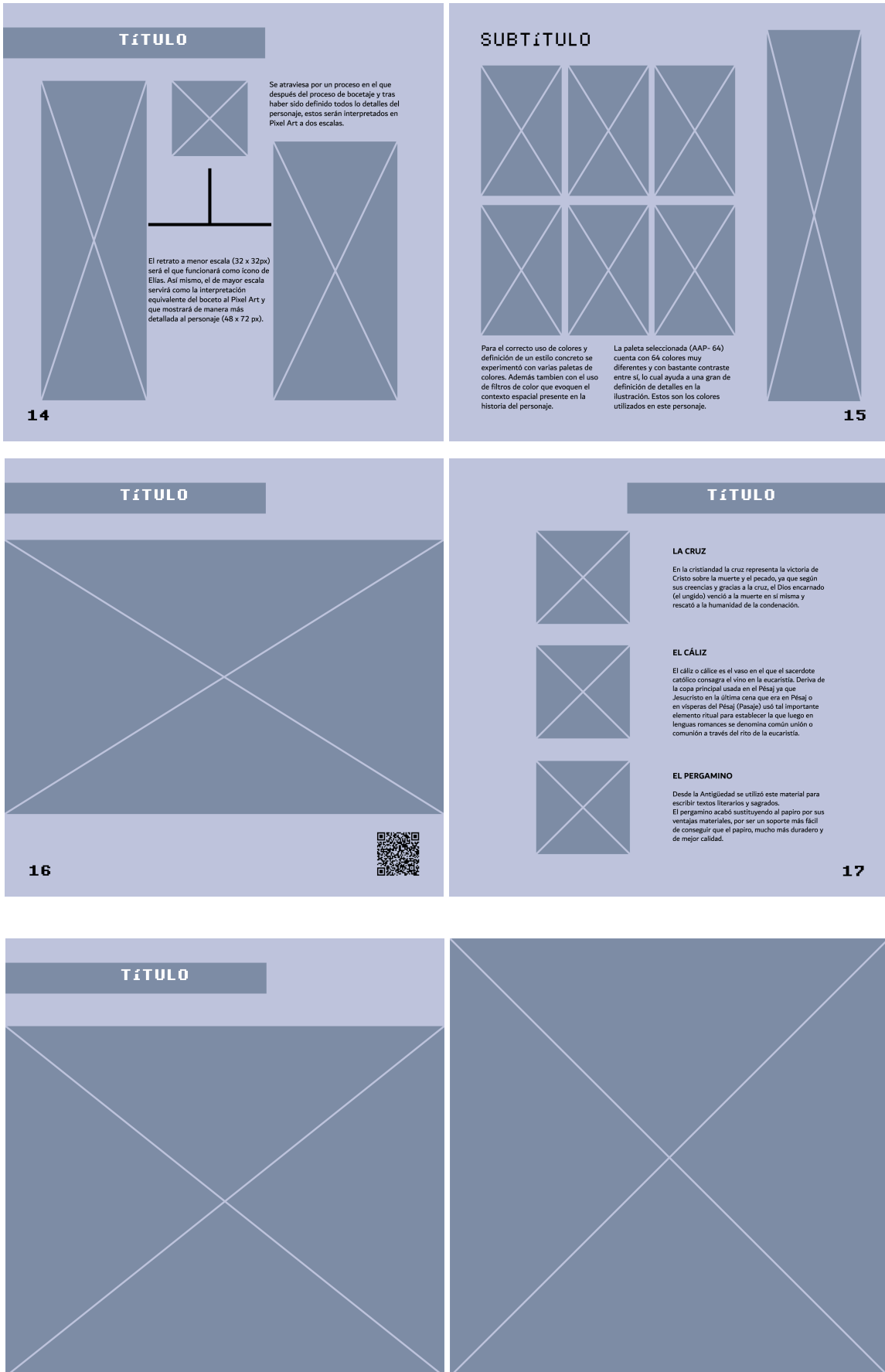


Figura 47. Estructura de las páginas del Artbook. Creación propia.



Mi objetivo con el contenido es mostrar de manera llamativa y ordenada, toda la información recolectada de cada religión y el universo construido con la misma. Lo que se busca es que cada página sea una invitación visual para el espectador y que a la vez cuente la historia creada para el videojuego. Se tomó en consideración la composición de las ilustraciones y diseños, distribuyendolos de manera estratégica para crear una fluidez narrativa coherente, jugando con jerarquías visuales y elementos gráficos que direccionen la vista del lector.

Con todo esto, lo que se busca es mantener un balance entre la estética y la claridad narrativa, tomando en consideración de que cada elemento contribuya a la comprensión y disfrute del contenido artístico, que ofrece esta propuesta editorial.

### 3.1.3.6. Nombre de la obra y marca

El nombre del Artbook se basa en la mezcla de su contenido y la temática que propone para el videojuego, ya que el título se forma a partir de la fusión entre las palabras en inglés: “Space” que hace referencia a el entorno en el que se desarrolla la historia y “Theology”, en el tema de conflicto principal que se plantea en el videojuego y que hace referencia a el aprendizaje ideológico de cada religión.

La marca bajo la que se publica el Artbook es “MXL Pixel Art & Design”, la cual fue creada por mí para mostrar y exponer a un mayor público el arte que se puede crear con unos simples píxeles, desde una perspectiva propia como artista de este medio.



Figura 48. Logo de la marca publicada. Creación propia.

## 3.2. Diseños y estructura editorial definitiva

En esta etapa final, como el título indica, se definen y son presentados de manera gráfica, todos aquellos elementos de diseño, junto con ilustraciones y cómo serán visualizadas en el Artbook con la maquetación realizada anteriormente.

Podremos apreciar la estructura de cada página maestra, sus contenidos, los detalles extras y de finalización que durante el proceso de creación, se vio necesario agregar. Además, también veremos la portada y contraportada; como fue creada y la importancia que tiene al representar la idea y el concepto general del libro.

### 3.2.1. Configurar las páginas

A continuación, se muestran las páginas principales y la estructura inicial como base para el contenido de los personajes y escenarios de cada religión; con una vista previa de lo que se concibió como parte del libro y que describe en el proceso de manera visual y junto con el contenido informativo, el punto de partida de las mismas.

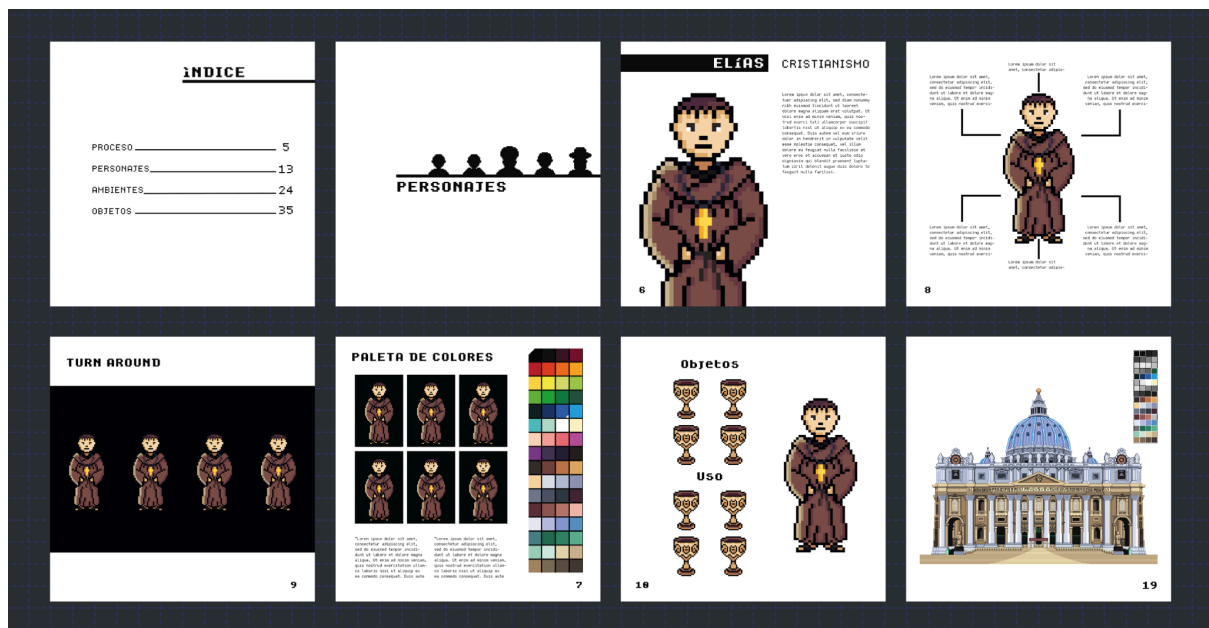


Figura 49. Estructura de las páginas iniciales y su contenido. Creación propia.

## 3.2.2. Detallando

Continuando con el desarrollo del libro, en esta etapa empezamos a rellenar aquellos espacios antes definidos, ya con el contenido correspondiente; en el cual, podemos apreciar la estructura editorial y cómo interactúa con las gráficas y textos.

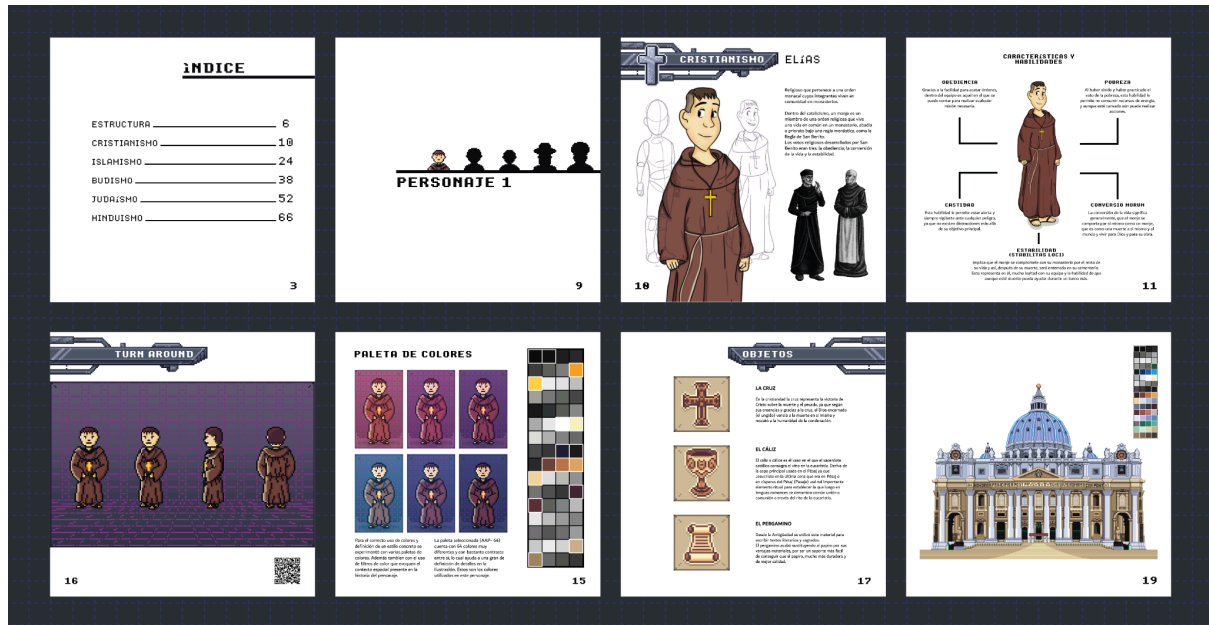


Figura 50. Páginas iniciales con el contenido gráfico y textual final. Creación propia.

Se experimenta también, con la distribución de aquellas ilustraciones creadas, basándose en los referentes recolectados y como estos resuelven el dar protagonismo a ciertas imágenes dependiendo del contexto del que van acompañadas.

Además, fueron agregados detalles ilustrativos como recurso divisorio entre capítulos donde hacía falta una transición entre la descripción del proceso seguido y los resultados gráficos de cada religión. Las siluetas de los íconos de cada personaje, fueron utilizadas también con este mismo propósito, pero esta vez definiendo esa separación, al inicio de cada apartado del libro.

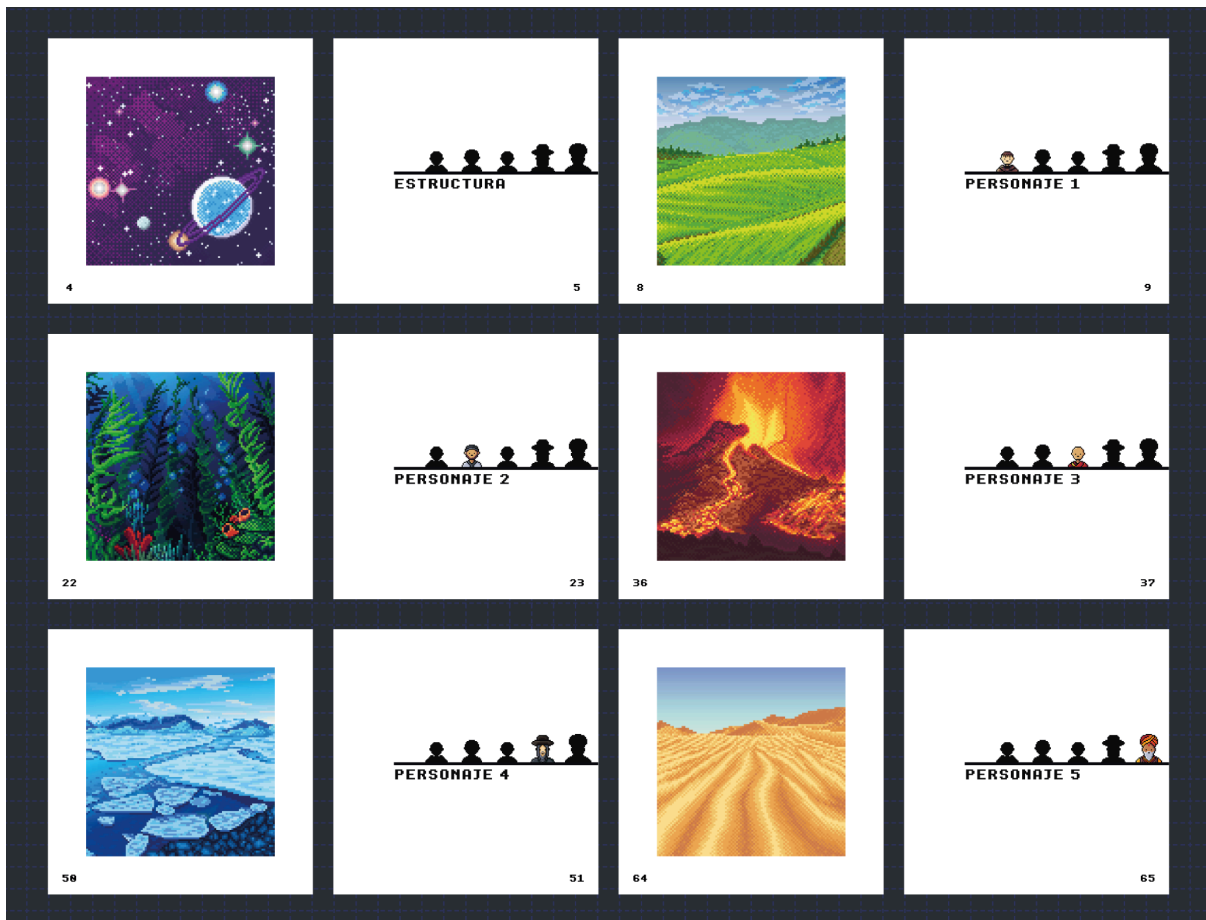


Figura 51. Compilación de páginas del Artbook (transición entre capítulos). Creación propia.

Otros detalles, como las paletas, fueron añadidos como recurso visual descriptivo; ya que muestran, como parte de cada escenario y personaje, los colores en la paleta original que fueron utilizados. Logrando así, que se destaquen por sobre los demás.

### 3.2.2.1. Detalles adicionales de las páginas y las gráficas

Dentro de lo que respecta a detallado, se ven presentes también, aquellos elementos complementarios que aportan al proyecto a tener un mejor acabado visual y unificar cada página con su esqueleto.

Se rescatan aquellos como: los esquemas creados para mostrar con Pixel Art la paleta y los colores usados en cada escenario, también las variantes de color con calidos y fríos de cada personaje. Además, el uso de otros artes como muestra y demostración de las posibilidades que tiene la misma.



Figura 52. Compilación de páginas del Artbook (elementos complementarios). Creación propia.

En cuanto a recursos gráficos adicionales, también se encuentran ilustraciones con el boceto a línea, la barra de título creada usando Pixel Art y el “Turn Around” de personajes en un fondo simulación dibujado de la misma manera.

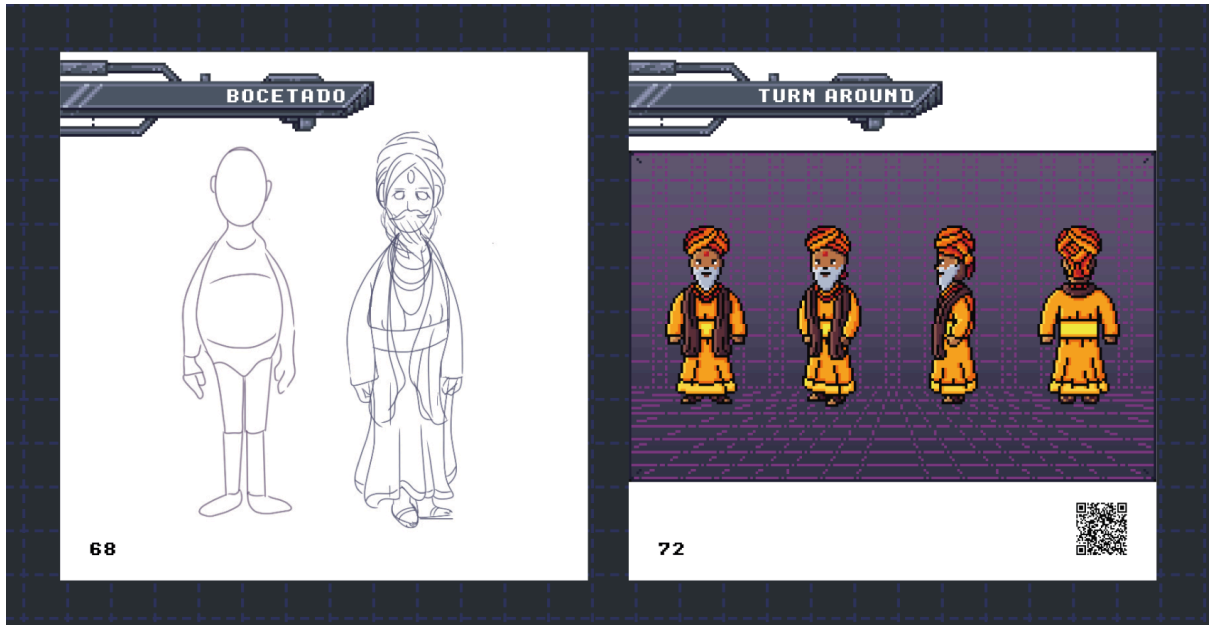


Figura 53. Compilación de páginas del Artbook (recursos gráficos adicionales). Creación propia.

Por último, en cuanto a las fotografías guía recolectadas para este proyecto, se debe dar a conocer que sufrieron un tratado de imagen muy acorde al contexto del juego, yendo muy de la mano con la estética pixelada; ya que se basó en la adición de ruido y textura, aludiendo a aquellos videojuegos clásicos a baja resolución, pero que mantenían un realismo visual.



Figura 54. Página con fotografía del escenario editada. Creación propia.

### 3.2.3. La portada y contraportada

Una de las partes más importantes del Artbook y a la cual se le debe dar el espacio para ser explorada, es la portada y la contraportada. Son aquellas que describen de manera visual, sin necesidad de abrir el libro y de manera general todo lo que se podrá apreciar en las páginas del mismo.

Por la gran relevancia de las mismas, al ser estas la cara y espalda del libro; se les dedicó un gran tiempo para la creación del Pixel Art correspondiente. De hecho, en cuanto a tamaño de lienzo, este arte en su totalidad es el más grande de todo el proyecto, con unas dimensiones de 800 x 400 píxeles.

Los simbolismos de cada religión que se ven junto al título buscan de manera literal, dar a conocer con el primer vistazo acerca de la temática religiosa. La textura metálica enfatiza la relación de estos temas en un contexto espacial y futurista; que luego, junto con los elementos como planetas, estrellas y una nave espacial dejan claro el trasfondo en el que se desarrollará la historia del videojuego.

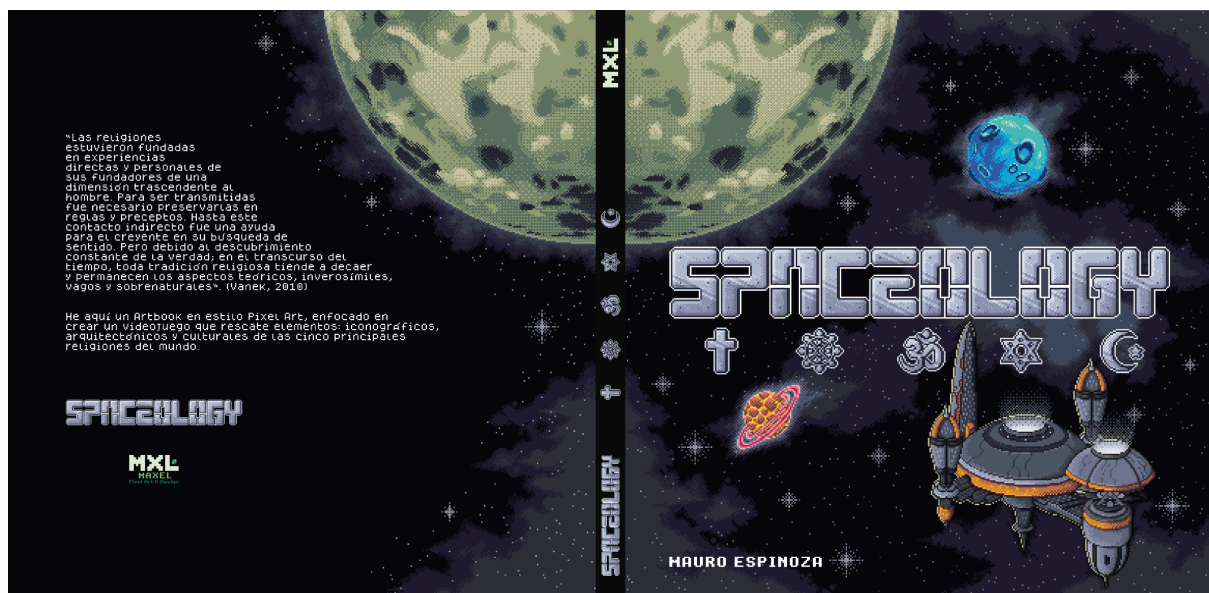


Figura 55. Contraportada, lomo y portada del Artbook. Creación propia.

### 3.2.4. Finalización y Presentación

En este apartado encontramos todos esos puntos referentes a la presentación de la obra de una forma comercial y de montaje.

De esta forma, se finaliza todo lo relacionado al proyecto, definiendo de manera física aquellos productos que se vio necesario crear para mostrar todo lo desarrollado en el mismo.

Para la presentación del proyecto se llevó a cabo la impresión y creación física del producto editorial, la cual permite apreciar de manera palpable el resultado de todo el trabajo realizado y como un proyecto de este tipo se ve reflejado en el papel.



Figura 56. Fotografía del Artbook y carta. Creación propia.

El mostrar las distintas religiones y la unión de culturas en su mejor luz debía estar presente en toda la estética, de este modo es que se decidió crear una serie de cartas de cada personaje y escenario, como una representación a menor escala del Artbook original y que permite tener una vista previa de lo que se encontrará en el mismo.





Figura 57. Fotografía de las cartas del Artbook. Creación propia.

### **Sistematización de experiencia, conclusiones, etc.**

El proyecto "Diseño de un producto editorial del pixel art de un videojuego que rescate los dogmas del mundo", es el resultado de una investigación que ha definido un camino de desarrollo tanto a nivel teórico como práctico. Cumpliendo con los objetivos pautados, se ha llegado a determinar un marco de investigación conceptual que sirvió como base para la elaboración de una producción artística inédita, utilizada además con fines como portfolio artístico. El avance y la evolución que ha tenido la producción ha sido significativa. Los cursos seguidos, el proceso de aprendizaje y la experiencia laboral adquirida en esta área durante el transcurso de un año han ayudado tanto a generar la obra como a defender las

ideas sobre las que se sustenta el proyecto, así como la recopilación de conocimientos volcados y reflejados tanto en la memoria como en la práctica. Consiguiendo así direccionar una investigación teórica y práctica, que es el resultado de un proceso largo de trabajo y esfuerzo, teniendo en cuenta que el recorrido en ocasiones tocaba áreas totalmente desconocidas (Pixel Art).

La producción elaborada durante la práctica ha supuesto una evolución en lo que respecta al trabajo propio, ya que me ha permitido la oportunidad de volcar los conocimientos que tenía hasta el momento en cuanto al área de diseño gráfico y editorial en un proyecto más extenso e incluso aprender sobre un estilo de ilustración nuevo para mí, como lo es el Pixel Art; en el que alejado de la producción de ilustraciones sueltas y dispares, buscando más el objetivo de centrarse en torno a un tema y realizar una producción que defendiese mi visión de un universo futurista centrado en las religiones del mundo. Es importante remarcar la importancia del concept art y los marcos en los que se encuentra, ya que supone el trabajo de idea previo totalmente a cualquier producción, de esta forma, el arte de concepto se posiciona en el comienzo de toda creación, buscando producir ideas y reflejarlas para que los siguientes equipos de producción puedan entender y abordar lo que se propone. Así pues, el concept art comienza y termina con la creación de la idea (escenarios, personajes, objetos, etc).

La investigación teórica ha supuesto un repaso y en ocasiones conocimiento de aquellos autores representativos del Concept Art / Pixel Art y que de una forma u otra su trabajo siempre es un referente a tener en cuenta en el de uno propio. Mediante esta documentación también se ha reforzado el conocimiento de los límites y los campos que un verdadero artista de concepto debería abarcar en una producción. Así pues, una vez conocidos serían aplicados a la práctica.

El estudio de las técnicas en relación a los autores también fue de vital importancia, ya que ayudaron a decidir y utilizar una técnica con el fin de poder trabajar con facilidad a la hora de crear una gran cantidad de imágenes como las realizadas. De forma que el producto final fuese representado de forma clara y resultante en infinidad de posibilidades para el desarrollo de un videojuego de este tipo.

Por otra parte, la práctica representó toda esa demostración de conocimientos y entendimiento adquiridos durante la fase teórica. La representación del juego basado en el brief desarrollado y que muestra a partir de detalles clave, el diseño de los elementos de forma que la historia tomase personalidad y no fuese un réplica de los ya realizados constantemente, buscando hablar sobre un tema muy poco explorado, como lo es las

conexiones y similitudes entre religiones. La constante representación de las ideas, ayudó poco a poco a mejorar el dominio de la técnica (Pixel Art) y con ello se pudieron realizar mejores representaciones y mostrar con mayor exactitud aquello que se quería. El resultado visual conseguido ha sido un éxito, dado que se ha logrado crear un universo nunca antes visto, en el que se acoge la narración de una forma que guarda relación y referencia, a la cultura y elementos históricos de cada religión. En cuanto al objetivo principal que se quería lograr con este proyecto, que es el de rescatar las religiones del mundo, debo decir que aunque el resultado final fue concebido como un videojuego de género narrativo con mecánicas "Point & click". Este simplemente, es uno de varios en los que se puede aplicar la temática junto con la historia y sus personajes, ya que con la expansión en cuanto a relevancia del Pixel Art, una narrativa cómo esta, podría estar presente en futuras iteraciones de un videojuego de este estilo gráfico. De esta manera, los escenarios, personajes y objetos diseñados servirían como punto de partida para la creación de un videojuego jugable. En cuanto a la profesionalización, bien se podría explorar el crear una simulación en la que se pueda echar un vistazo a el juego en funcionamiento. Sin embargo, llevar a cabo este proceso lo alejaría de la fluidez propia del proyecto y su enfoque principal en el Concept Art como parte del proceso de preproducción, además, esto alargaría el tiempo, recursos y conocimientos necesarios para la realización de dicha obra. Habiendo mencionado esto, lo que sí se decidió agregar como aporte extra para este trabajo, es 5 animaciones cortas que muestran a los personajes en 360 grados y el cómo estos se verían en juego, con 8 perspectivas diferentes. Para finalizar, todo el trabajo realizado se convierte en una parte del portfolio personal, demostrando la validez propia para afrontar proyectos que trabajen un tema similar. Así como la capacidad creativa y defensa de las ideas producidas. Convirtiendo de este, un extracto de mi experiencia, en la que el enfoque es que siempre sea mejor a la anterior.

## Referencias

- Álvarez Fernández, D. L. (2009). Diseño editorial - Lo que debes saber. *TheSign Haus*, 3.  
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWVpbnxpbmRlcnNlbWVzdHJhbGVzbWV8Z3g6NTI2OGJiMmVhNzM0OGIwYQ>
- Cabreira Sánchez, C. (2019). *Creación de un juego pixel art 2D usando modelos 3D*. Universitat Politècnica de Catalunya.  
<https://upcommons.upc.edu/handle/2117/174286>
- Canning, C. (2014). *Mechanics as Meaning: Examining Ludic Forms of Representation in Contemporary Video Games*.
- Dennis, A., & Guimaraes, R. (2018). *Pixel Art for Video Games | Coursera*.  
<https://es.coursera.org/learn/pixel-art-video-games>
- Guimaraes, R. (2018). *Concept Art for Video Games | Coursera*.  
<https://es.coursera.org/learn/concept-art-video-games>
- Grinspun, E., Bickel, B., & Dobashi, Y. (2016). *Pacific Graphics* (Vol. 35, Issue 7).
- Hernández, Á. (2016). *TEORÍA Y PRÁCTICA DEL CONCEPT ART Presentado por: Álvaro Hernández González Dirigido por: Carlos Plasencia Climent*.  
<https://riunet.upv.es/handle/10251/74425>
- Kuo, M. H., Yang, Y. L., & Chu, H. K. (2016). Feature-Aware Pixel Art Animation. *Computer Graphics Forum*, 35(7), 411–420. <https://doi.org/10.1111/cgf.13038>
- Lupton, E. (2012). *Intuición, Acción, Creación: Graphic desing thinking*.  
[https://www.academia.edu/28874486/Graphic\\_desing\\_thinking](https://www.academia.edu/28874486/Graphic_desing_thinking)
- Morelli, A. (2015, March). *Teoría básica del color - Pixel Creativo*. Pixel Creativo.  
<http://pixel-creativo.blogspot.com/2015/03/teoria-basica-del-color.html>
- Petty, J. (2019). *Best Pixel Art Software For All OS' (Mac, Windows & Linux)*.  
<https://conceptartempire.com/pixel-art-software/>
- Raffino, M. E. (2020). *Entrevista - Concepto, tipos, características y ejemplos*.  
<https://concepto.de/entrevista/>

- Šisler, V. (2017). Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in video games. *New Media & Society*, 19(1), 126–141.  
<https://doi.org/10.1177/1461444816649923>
- Squire, K. (2003). Video games in education. *Int. J. Intell. Games & Simulation*.  
[https://www.academia.edu/1317070/Video\\_games\\_in\\_education](https://www.academia.edu/1317070/Video_games_in_education)
- Wildt, L. de, & Aupers, S. (2019). Playing the Other: Role-playing religion in videogames. *European Journal of Cultural Studies*, 22(5–6), 867–884.  
<https://doi.org/10.1177/1367549418790454>
- Zappaterra, Y. and Marcos Álvaro (2009) “El diseño editorial y su objetivo,” in *Diseño editorial: Periódicos y revistas*. Barcelona, España: Gustavo Gili, pp. 6–7.

## Anexos

**1. Entrevista diseñador de videojuegos, personajes (Andrés Montesinos)**

**Entrevistador:** Nos encontramos con el diseñador André Montesinos, diseñador gráfico, diseñador de personajes, ilustrador, animador y postproductor de video. Amablemente me ha permitido esta entrevista para hablar sobre temas que abarcan y me podían ayudar en mi trabajo de titulación como primera pregunta y con un poco para romper el hielo

**Entrevistador:** ¿Cómo describirías un día típico en tu trabajo en pocas palabras?

**Andrés Montesinos:** Motivación y disciplina.

**Entrevistador:** ¿Cuáles son los tres proyectos que más te gustaron realizar o en general?

**Andrés Montesinos:** Me gustó mucho el gran viaje, tuve la oportunidad de trabajar en mis primeros bocetos.

**Andrés Montesinos:** Que realidad no fueron concept art, si no eran hechos un cuaderno.

**Entrevistador:** ¿Cuál es el proceso creativo que lleva para la realización del concept art?

**Andrés Montesinos:** Bueno, yo sigo un proceso viejo, porque mi viejo y mi abuelo, fueron diseñadores y pintores , entonces yo me guio mucho porque es como crecí haciendo las cosas, cuando iba y empiezo un proyecto, genero un cuaderno o un libro donde voy acumulando información. Eso no es un sketchbook. Sí, si no es más bien como por ejemplo agarras con el lápiz y hacer texturas diferentes para encontrar un estilo de sombreado. Necesito generar texturas, pieles que se parezca a ojos entonces, lo que hago con esos generó con una biblioteca gráfica propia del proyecto. Sí. Entonces, si veo algo que me gusta, lo arranco y lo pego en instagram pero la cosa es como condensar toda la información en un lugar.

**Entrevistador:** Cómo se conforman estos equipos de trabajo en cuanto a perfiles la creación del Concept Art

**Andrés Montesinos:** Normalmente hay un artista líder. Depende de lo que vayas a hacer en realidad. Así si es pequeño hace una persona, pero cuando son proyectos grandes normalmente ese existe un artista líder.

**Andrés Montesinos:** Artista líderes va a promover este proceso que te que te explique anteriormente y obviamente visiones como de competencias.

**Entrevistador:** Dentro de eso hay también herramientas digitales y análogas ¿Cuáles serían las que más utilizan?

**Andrés Montesinos:** Uso mucho los sketchbooks, por mi estilo de graficación hago muchos trazos y líneas a papel y lápiz

**Entrevistador:** Bueno, como para dar un poco más de contexto lo que estaba yo realizando? Básicamente lo que quiero hacer es como rescatar a los factores principales de cada religión, de las cinco principales del mundo, y como que muy superficialmente hacer que se conozcan un poco las los factores de éstas, como: su diseño iconográfico arquitectónico y culturales.

**Entrevistador:** Entonces, no sé si tienes alguna idea similar? Algo que me sea como inspiración

**Andrés Montesinos:** A mi me gustan mucho las culturas ancestrales como se acercan a la parte espiritual de la persona, esto permite ver la cosmovisión de esta cultura y cómo se expandió en el mundo debido a esto. Entonces intento que mis dibujos reflejen eso.

**Entrevistador:** Con una intención de rescatar también para que se conozca

**Andrés Montesinos:** sí, tú también. O sea, en, en mi caso, personal en al conocés la cosmovisión indígena Así me parece que es una forma de vida que tiene que ser recordada, que es la forma en que podemos vivir sin destruir el país donde vivimos.

**Andrés Montesinos:** Los que trabajan en estados unidos donde está esta población joven es latina, no sabe quién cara juega su abuelo y de dónde viene y de qué cultura era

**Entrevistador:** Volviendo un poco a lo de la ilustración. Que técnica es la que más usas análoga o digital con todo este cambio que se está dando.

**Andrés Montesinos:** Hay mucha gente que piensa que si uno hace análogos no es digital o viceversa como si estuvieran peleadas las cosas pero esa es una sensación que tienen en pocas personas y las comunican, pero en realidad no es nada cierto. Puedes dibujar digital y viceversa.

**Andrés Montesinos:** Yo siempre he estado muy apegado a la tecnología. En mi casa con mi abuelo se hacían las fotos mecánicas pero desde que llegaron las cámaras de rollos se pasaron a esas, osea en constante cambio y apegados a este, nunca negándose a él.

**Andrés Montesinos:** Dudo que entiendas los sketchbooks o ilustraciones que hacía mi abuelo, más bien ahora se simplifica la técnica lo cual no es malo se corta tiempos.

**Andrés Montesinos:** Mas bien me gusta el análogo para buscar técnicas o estilos, con muchas herramientas en Photoshop no uso ninguna o los colores que me da.

**Andrés Montesinos:** Y con eso es todo el proyecto. Entonces es eso es lo mismo que os vas a hacer, si es que pasar, pintar un cuanto mal, todos los 70 colores de marca a mucho de mis herramientas que normalmente

**Andrés Montesinos:** En lo digital me gusta mucho SpeedPaint para concept art, donde desarrollas tus brochas usando la lógica para los materiales que empleas.

**Entrevistador:** ¿Cuál es el proceso para creación de personajes?

**Andrés Montesinos:** Primero se hace una buena investigación sobre el tipo de personajes. Entonces, por ejemplo, en este caso del gran viaje, te voy a hablar. O sea aquí, necesitamos cosas basadas en los reyes, deidades. Entonces, buscamos todas las deidades que existían.

**Andrés Montesinos:** Ya empieza un proceso técnico. Entonces eso hace muchas variantes y lo que primero se hubiesen en las varias que respeten lo que es el la estética de la de la cultura, por ejemplo, los. Este hay que darle una vuelta a la tecnología de la época que tenía que vestir con qué tejidos a vestir. O sea mucho, tiene que ir con la imaginación.

**Andrés Montesinos:** Vos que estás haciendo un cuadro que tenga como amparado y la construcción x parezca sencillo, pero al final, si estás haciendo, tienes que, bueno, este es que este vivía en cómo se les es cierto? ¿De dónde venían sus ropas? Su ropa tenía animales. De una llama y a tener escuelas de este de culebra. Hay tejidos de este tipo así.

**Andrés Montesinos:** Cierto puede volver. Abre una página. Así que, o sea, no voy a echar, repite, tienes ques de interés. No tiene la misma capacidad de converger su información, digamos por eso me ha gustado fácil así. Pero dentro del proceso de sea después de que tienes todos los elementos y sabes que están correctas las variantes y ver que iban.

**Entrevistador:** En cuanto a las personalidades ¿cómo las definen?

**Andrés Montesinos:** Le llaman constelaciones de personajes. Cuando vos creas, por ejemplo, eso es una constelación. Los personajes que van a estar en escena juntos, ¿cómo



se ven? Se balancean dos de tamaño. Todos son kiss o o tienes realmente putos deos vos lo que buscar los restos de diseños.

**Entrevistador:** Es un grupo de igual desarrollo y veía que más o menos iba por esa misma estética. Y la idea del gran viaje.

**Andrés Montesinos:** Él escribió eso es una está escrito para hacer una serie de s chi o de Netflix de o cualquier es chi. Y este trato es un proyecto que está en preproducción. O sea, en cuando se vende el proyecto, lo que estamos generando ahorita se llama una biblia. No sé si ha escuchado la producción. Se venden los proyectos de biblia.

**Andrés Montesinos:** ¿Qué significan? Vive biblia, todo lo que va a tener una producción desde. Dicen personajes con guiones y escaletas esté actores costos de producción locaciones. Entonces nos dice aquí especiales, decimos técnicos, ? Maquillarnos okey sea familia, porque

**Entrevistador:** bastantemente

**Andrés Montesinos:** la vida. A mí se me sigue normalmente un documento de más de páginas que cuenta todo lo que va a seguir ahorita.

**Andrés Montesinos:** Estamos en el proceso de. El contenido de la biblia, todavía no empezamos yo mismo me toca amarillo. Y si y y se graba un sí y cosecha a siempre hay un método de estándar en en la industria del cine o en la industria del audiovisual, pero eso es si es que estamos hablando de estudios, gracias. O sea, por ejemplo, si vas a hacer algo con tus amigos o con un grupo que tú.

**Andrés Montesinos:** De manera independiente y sin invención y sin dentro del sistema de entretenimiento global, vas a que tenés que crear tu sistema de flujo de trabajo, digamos decir, como lo que hicimos con el con elo. Y no sé si éramos tres personas, no 15 como los juegos. Entonces tienes que asumir varios roles y organizar esta vida, pero no todo lo independiente.

**Andrés Montesinos:** O sea, y todos los grandes estudios siendo chicos, claro, empezaron así. Lo que ya te recomiendo es, en este caso, es no, nunca agua. O sea, busca cuáles son de que ya existe y es bueno, vas sin cómprate libros de gas y ve cómo están hecho sería yo yo así citas para poder hacer gran viaje y no tenemos idea de primero podíamos hacer como se.

**Entrevistador:** Y tal vez hay una, una intervención de como tal el que que el registrador, que creó el arte. Luego el momento de montar el como está en la biblia para que se se ha visto o ya es como que se encarga alguien que

**Andrés Montesinos:** lo necesariamente normalmente ir la el montaje editorial puede decir sí, pues el mismo artista o puede ser alguien que con de una okey señal.

**Andrés Montesinos:** Claro, se depende la carga la que una gran impresión de juego costar,

**Andrés Montesinos:** o sea, dólares no fáciles. Si vos en vos cuando en su que cuidas la inversión de tus universales, claro que no tiene normalmente. Entonces, en. Tienes que hacerte sub los tiempos, pues así que normalmente no acepta afines con el entonces eso te va a trabajo, okey,

**Entrevistador:** En cuanto a los escenarios, ¿cuál es el proceso? ¿Qué técnicas utilizas?

**Andrés Montesinos:** Utilizó para cenar es mucho estilo. O sea, cuando tengo que crear nacional, y lo que hago es agarrar muchas fotos de de lo que me interesa y el arma foto sea algo que me gusta, si es que vale, de acuerdo con la estética, que que que lo que buscaba que ahí, si no le usa como base y sobre eso, dibujo en el estilo.

**Entrevistador:** ¿Qué determina si mi historia es buena para ser contada? Si lo que están planteando sigue, debería seguirse

**Andrés Montesinos:** Existe un dicho. Tienes que hacer no lo que te gusta sino lo que a vos te vale. Estas son las personas, si es que está flojo, no estás contento. A sentir también para mi siempre el fo ha sido, es dicha cha desde te, así como o sea, estás viendo que está pasando y tal para tener un criterio que esté al nivel.

**Andrés Montesinos:** Digamos que estás buscando hacer

**Entrevistador:** Me imaginó que hay en feedback también entre muchos de los que están participando en el proyecto porque tal vez allá hacen modificaciones o algo

**Andrés Montesinos:** Así. O sea, también si hay un feedback, pero. Si respetan las decisiones. Y eso es importante. Un grupo creativo, sí, qué? Aunque es creativo, la estructura tiene que ser un poco militar, sobre todo de decir en audio, juegas en esas cosas porque se debe tomar en cuenta desde el gran jefe de dos pistas y el director de la producción en general, incluso así tienes que decir.

**Entrevistador:** no es como los dos se diferencian. Aunque es amigo de señor,

**Andrés Montesinos:** y es como ser, por ejemplo, este es el día de producción. Nada se puede cambiar de director y no es tiempo si, como si. Pensabas que algo estaba hecho, tenías que alzar la mano antes. El día de la producción está ahí.

**Entrevistador:** Entonces, tal vez él sí podría llegar a ser cambios en cuanto a la historia, porque también me imagino que depende de cómo vaya desarrollando a la posibilidad también del videojuego.

**Andrés Montesinos:** claro, hacer eso porque vos puedes inventar una bebida. Pues debilidades de exitosa. Pues, decir, o sea, depende muchísimo. Trabajo en vi aporte un vi. Digamos, grandes estudios están trabajando 406 800 personales, a ver cuántas veces han sido un en hay estos juegos pon independientes grandes. Tienen 20 personas así.

**Andrés Montesinos:** Un juego independiente, chico, tienen 15, 20, o sea, todos ocho. Todavía no llegamos mañana.

**Entrevistador:** Pero igual en este caso, hay muchos indios que han llegado igual a un mercado grande y así exitosos. Y en cuanto a eso , ¿qué tanto aquí es tan importante resaltar estas partes de lo que es la historia? Porque, bueno, la historia tiene posibilidades , porque al fin y al cabo, muchas veces la historia puede ser buena.

**Andrés Montesinos:** el juego per y la historia se puede, si es que es bueno, las opuesto es mejor el juego y tal. Pero si te pones a fija, no sé, o sea, fuerte no te juegos y todo, obviamente involucra montos de arte y tal pero es más que nada, Simpson plantea como un negocio. Entonces, vos, cuando va a decir un juego. Vas a decir okey, yo quiero que juegos jue qué tipo de gente, por ejemplo, forte es un juego que echas dientes a matar inmediatamente a la a lo que vas en cambio, por ejemplo, si les da este nuevo de targo, en cambio, tal estás aprendiendo cositas que dice que la fuerza por aquí, que la fuerza por allá qué cosita es más progresivo.

**Entrevistador:** Que tienes más historias como cumplimiento.

**Andrés Montesinos:** Igual, lo que hacen es la ju, sirve como marco donde existe el juego. Sirve para estar. Ese es el marco donde existe el. Pero como juegas porque veo todos mis últimos juegos de estado. Nada que ver con la línea narrativa original. Nada claro. Existe luego que me dice que del salió el juego. Juegas de soldado, por ejemplo.

**Andrés Montesinos:** Entonces no tienes nunca ves ayer y solo escuchas

**Andrés Montesinos:** Así era ese universo cuando. Lo que chas de es que tu que tu historia haga que sea verosímil tu juego porque eres como con lo que me refiero a eso es como, por ejemplo, si es que vos ves ma y vas directo a la escena de de del subway cuando el niño descubre que es decir, poderosísimo, si vas a escena directamente, es una cagar de escena.

**Andrés Montesinos:** Sí, exagera en contexto. Que eso se vuelva, pero sí, entonces para eso sí, los necesarios en un sentido también general.

**Entrevistador:** Entonces, como hemos hablado del proceso, tal vez alguna idea o recomendación en cuanto al proceso para un proyecto como este?

**Andrés Montesinos:** el primero es el cómo va a ser la jugado esto para tí. Tenga una idea de de cómo es otra es también coge juegos que ya existen. Analiza y comparte libros de juegos es una compra libros de juego comparte directo de.

**Andrés Montesinos:** Y vos esos procesos. O sea, ya haga un proceso y ya pégate al proceso y muy disciplinado el proceso. O sea, en cuanto a que, por ejemplo, hay gente que se emociona con lo que dicen en esta cifra, eso es, es muy común, si es que vos y a. Por ejemplo, dices, voy hacer el juego, voy el juego, trabajo dieciséis, y hay semanas.

**Andrés Montesinos:** Eso es mucho menos eficiente que una hora al día. Te sientes y hagas sabiendo que me dieron el día. No te va a quitar tiempo de tus actividades. Me lo que hagas, pero eventualmente llegas algo y el gran viaje, porque así es un chao de hora y media diaria durante dos años.

**Entrevistador:** ¿Cómo fueron dentro de esto mismo?

**Entrevistador:** Cómo afrontaría un reto diseño? Bueno, como vimos sentado en conservar el como como como simplificado, todo lo que hemos hablado que sería principal de afrontar es un reto de de diseño de este

**Entrevistador:** ¿Cuánto cuesta toda esta parte? Porque, veía a los jefes en este caso, justo lo que están ahí es serpiente y este de como de piedra que al, aunque tiene segmentos de jefe de muchos juegos, también se nota lo los elementos del contexto como es de la historia, lo lo cultural y todo esto. Entonces, nuestro aspecto como.

**Andrés Montesinos:** o sea, no, o sea, existía la idea como tal, pero sí sustento. Luego de eso se hizo una pequeña investigación. Se sustentó la idea históricamente como lo que

estaba sucediendo entre los dica y los cañares en ese periodo histórico. Luego de eso, hicimos la investigación.

**Andrés Montesinos:** Esta investigación fue en varios aspectos nos abrieron. Los pocos descritos que viene de los españoles que acá y conocieron cañares sí, tuvimos chances de, de hecho, esta información y nos abrieron también el museo de Cuba a pu para ver todo cañar entonces de nosotros capturamos este geometrías, , gráfico, qué tipos de telas usaban?

**Andrés Montesinos:** ¿Qué tipos de elementos tenían? ¿Cuál era la estética de su cultura? Esto porque como en cultura tiene, tienen una línea estética. Entonces, después de eso, es como te dije, apropiarse de esa línea estética da una nueva vuelta de ciencia ficción que era lo que queríamos porque, por ejemplo, el este personaje él es en realidad desde el espíritu de la montaña.

**Entrevistador:** digamos él creó una etimología también al personaje.

**Andrés Montesinos:** Exacto. Entonces, y otra cosa que, o sea, si es que tú utilizas los elementos que corresponden a la época, corresponden geográficamente, corresponden arquitecta radicalmente. Corresponden naturalmente. Sí, él es el resto. Solito, explico, o sea, la cosa es que, por ejemplo, sí, no estás con vi, quiere hacer ahí.

**Entrevistador:** tal vez en cuanto al por la forma de trabajo. Alguna recomendación personal. Desde desde cómo ha visto ese proceso más allá de de este caso de lo

**Andrés Montesinos:** sí, aprovecha el están vagando solo así o sea, a cumplir metas, o sea, yo personalmente siempre hablo de esto porque es algo que. Yo con diseño en alguna revista que le doy era máximo. Y decidí que así, porque yo quería ser su máximo ya. Si llegó el día en que en que trabaje cóndor de mar y ganamos el primer de canes, ganamos un montón de premios.

**Andrés Montesinos:** Me dice más, pero me di cuenta que no era así. Y esa es la importancia de que tú cumplas tus sueños. Sí, porque puede tus sueños sólo si es esto, no? Y de pronto. ¿Qué es lo que me pasó a mí en ese momento? Creo que en ese nivel de publicidad no me gusta lo que está pasando con el chato de la gente y no, no es cool.

**Andrés Montesinos:** Me cachas. Si me di cuenta, eso me sirve. Me cuenta lo que no me gusta. Y cuando te das cuenta lo que no te gusta esta cada vez, no sé, pero lo que sí te gusta. Es esto y eso es normalmente un cuando termina. Tienes una meta costo plan, las

experiencias que vas de eso y vas a ser clima y no es decir, o sea, siempre son pequeños y da mucha satisfacción, pero siempre, o sea, es como cuando manejas en la oscuridad 200 metros.

**Andrés Montesinos:** Cuando llegas adelante, te abre nuevas. Y otra cosa de ese que yo uso siempre es vivir desde cuando se abre una apuesta. Súbele, verdad? A cachas porque a veces nunca más. Y sí, y hay cachas de prepararse porque a veces el puesto se abre. Listo, supuesto. Entonces es prepárate porque sea tu que se abra para que primero se abra para estar aquí.

**Andrés Montesinos:** Y justamente la de la dolarización, por ejemplo, yo tenía ya planeado desde colegio y estudios en los ángeles. Organización diseño aquí es lo que hay y si quieres, y tampoco alcanzó tuve que primero en anillo y pero pasa, pasa el tiempo y si es que a vos te interesa a mi nunca me dejo de interés. Esto es porque me gustaba.

**Andrés Montesinos:** Eventualmente aparece un apuesta sin que me dé cuenta y esa apuesta fue lo más que imaginas. Que saludé en una feria de diseño que me fui a ver en Guayaquil y han sin la que chévere ya haces ese que teléfono. Solo voy haciendo una cara de asombro. Y dos semanas después me llamaron para ofrecerme un trabajo de efecto especial.

**Andrés Montesinos:** Me quito y cuando llego hacer su trabajo especial, quienes eran mis ayudantes, los que estudiaban Canadá, están en California. Sí, este y quiere ir y. Y yo llegué a ser jefe de sus males. Sí, porque él mismo se fue. Yo siempre quería seguir haciendo esto ya ser entonces de cosas. Tú cuántas claro. ¿Quieres hacer algo?

**Andrés Montesinos:** Vas no es lo mismo que te encanta. Te encanta hacerlo bien. Y si lo haces bien, animar un oh tampoco funciona.

**Entrevistador:** Claro que hay que hacer metas para luego ver cuál será la siguiente. Bueno.

**Andrés Montesinos:** su charla se cumplió. Sueño. Tienes un y porque cuando cumple, sabes si es un modelo lo que quieres y si es que no quieres nuevamente, les cuesta siempre.

**Entrevistador:** Bueno, muchísimas gracias por la entrevista y la información. Muchas gracias.

## 2. Entrevista Gamer (Carlos Llanos)

**Entrevistador:** Buenas. Aquí nos encontramos con Carlos Llanos, un gamer que ofreció muy amablemente esta entrevista para preguntarle sobre este medio. Aprender más y en general, que me sirva para ayudar en este trabajo de titulación que estoy realizando. ¿Para empezar con la primera pregunta qué hace un gamer?

**Carlos Llanos:** Un gamer es una persona que dedica gran parte de su tiempo a jugar. El entretenimiento en los videojuegos.

**Entrevistador:** Es una gran parte del tiempo que pasan en eso. ¿Pero en general tú qué piensas que es lo que hace un gamer? Más allá de que muchos viven de esto, otros usan entretenimiento. ¿Cuál crees que es el papel del gamer?

**Carlos Llanos:** Bueno, aquí tenemos al menos a Gamer Casual, que es en mi caso que hizo el juego por entretenerme, por divertirme, por pasar el tiempo cuando no hay nada que hacer. Pero hay otros, el ser gamers, profesionales que se dedican a esto ya, de forma que para vivir, ellos ganan se van a competencias en el extranjero, torneos, todo.

**Entrevistador:** Es más por entretenimiento.

**Carlos Llanos:** Claro, el mío es más por entretenimiento, por divertirme, por pasar el tiempo.

**Entrevistador:** ¿Qué plataformas de videojuegos usas más?

**Carlos Llanos:** Yo uso más la computadora, es lo que más es, lo que más uso para jugar.

**Entrevistador:** ¿Cuántos juegos tienes en tu computadora?

**Carlos Llanos:** En la computadora. Ahora mismo tengo diez juegos instalados.

**Entrevistador:** ¿Y en general, cuántos tienes descargados? Muchos. No, no los tienes instalados, pero los descargas.

**Carlos Llanos:** Instalados tengo diez, pero de ahí tengo. En general tengo como 70 juegos más o menos aproximadamente.

**Entrevistador:** ¿Cuáles son los que más juegos de esos que tienes ahora mismo?

**Carlos Llanos:** Los videojuegos que más tengo. Juego Bioshock, que es un shooter y Dark Souls que es un juego de rol de acción. Los que más juego.

**Entrevistador:** ¿Cuántas horas juegas al día?

**Carlos Llanos:** Las horas que dedico a jugar dependen sobre todo del tiempo que tenga, pero cuando tengo tiempo no tengo nada que hacer. Juego entre mediodía, juego 6,7 u 8 horas seguidas.

**Entrevistador:** En los días que tienes tiempo juegas bastante, bastante. ¿Cuánto dinero gastas en videojuegos? ¿Al año?

**Carlos Llanos:** Al año, aproximadamente. Pues no gasto mucho. Gasto unos 60 o 50 \$. Pero esto es porque siempre compro un juego. Lo compro cuando hay, cuando está en descuento o hay rebajas, así que no es, no gasto mucho que digamos, porque un juego nuevo, un juego nuevo de una empresa grande, desarrolladora grande vale como 60 \$. Cuando es fecha de lanzamiento del juego 60 \$. Así que no es barato. Y como yo solo es para divertirme. La mayoría de cosas que tengo son compradas con las rebajas, así que el precio que cuesta es 5 \$. 10 \$, tal vez máximo 15 \$.

**Entrevistador:** Se puede decir que compras bastantes juegos y gastas bastante, solo que como ves las mejores ofertas y todo como que no es tan alto el precio. ¿Si juegas en modo cooperativo o en solitario y cuál te gusta más? En tal caso.

**Carlos Llanos:** Es el que me gusta más. ¿Es el modo jugar solo porque? Porque. Al jugar te relacionas mal con más, con más, con el juego. Esta es la mayor inmersión dentro del mundo del videojuego. Te concentras más, pero hay veces que también. A veces sólo quiero esto, quiero reírme. Juego con amigos, jugamos entre tres, cuatro amigos. Solo estamos riéndonos, divirtiéndonos, jugando y riendo, conversando.

**Entrevistador:** Entre nosotros es más como en cooperativo, es más como diversión. El otro, en cambio, es como más para mí, lo es.

**Carlos Llanos:** Más para el otro. Te concentras más en la historia, en todo lo que tiene que ver con el juego, la jugabilidad, los escenarios, los detalles. Te concentras más. En cambio, cuando juegas cooperativo siempre estás riéndote, conversando con tus amigos. Además de más bromas, más chistes cuanto.

**Entrevistador:** Más informal el juego. ¿Cuál es tu personaje favorito de cualquier videojuego?



**Carlos Llanos:** No es favorito, diría yo, que es de juego Bioshock. En fin, no tengo un personaje favorito, pero el protagonista para mí es el protagonista de la historia y la historia. La historia que cuentan es muy divertida.

**Entrevistador:** ¿Con cuál es su nombre real? ¿Cuál es el protagonista?

**Carlos Llanos:** Se llama Jack.

**Entrevistador:** Y es de lo que.

**Carlos Llanos:** Goza Ray en este Bioshock. Oye, yo.

**Entrevistador:** Qué es lo que más te gusta de ese personaje. ¿Por qué te gusta tanto?

**Carlos Llanos:** Y porque es un personaje que. Que se va descubriendo su historia a través del videojuego, porque al inicio del juego él no lo sabe todo, todo es desconocido, no sabe nada. Él piensa que estamos en un mundo nuevo, pero no sabe, no sabe su pasado y va a descubrir a través de ella, de la historia y nos cuenta que es una marioneta y que lo están utilizando y todo.

**Entrevistador:** Como que siento un poco de empatía con ese personaje. Lo que más te atrae de.

**Carlos Llanos:** Y como el juego es, está desarrollado con los escenarios, como te cuenta la historia, los detalles que tiene, que tiene el juego en sí, en el diseño de. Hace que te relaciones mucho más con el personaje y ves que tiene sentido la historia que te está contando.

**Entrevistador:** Entre una inmersión contigo y el personaje. ¿Qué es lo que más te gusta de este hombre? ¿Cuál es tu juego favorito y tu género favorito?

**Carlos Llanos:** Mi juego favorito. Tengo dos juegos favoritos. Uno es para Pollock, donde está el protagonista y otro es Dark Souls. Son mis videojuegos. Ambos son. Ambos son muy distintos porque uno es una. Es un juego de disparos. Pues son Shutter FPS. El otro es un juego de rol, de acción. Ya dije por qué me gustaba dar dos. En cambio, me gusta por su complejidad, porque es un juego que se considera difícil y. Y eso es lo que me gusta, porque llegas a un punto, por ejemplo, hay voces, hay jefes, vasallos pasando ciertas zonas, hay jefes, tienes que derrotar para pasar a la siguiente zona gris y son muy complicados algunos de derrotar. Por tanto, no tienes que intentar una o dos o tres. Creo que lo que más me ha tomado creo que es unas 20 o 25 veces. ¿Mataremos, pero cuando

nos matas sientes una satisfacción que no sé como describir, pero que sientes? Te sientes muy bien cuando al final, después de tanto insistir, de tanto intentar, tú ya te vas aprendiendo del set de movimientos del boss, lo que te va a hacer, cuando curarte, cuando golpear y cuando no, cuando esquivar. Y al final, después de todo eso ya es de la experiencia que vas adquiriendo, de los anteriores intentos y al final logras derrotarlo. Se siente muy bien.

**Entrevistador:** La recompensa que te trae. Bueno, que quiera seguir jugando muy bien. ¿Y cuál es tu género favorito? ¿Cuál es tu género favorito?

**Entrevistador:** Aunque tiene estos dos preferidos.Cuál es el género en el que dices Tengo la mayor cantidad de videojuegos que me gustan.

**Carlos Llanos:** Es que yo no tengo. No tengo una. Una inclinación a solo. Un solo tipo de juego. Es decir, este tipo de los FPS me gustan. Solo que el juego solo. Solo. No juego del juego de todo. Prácticamente juego MOBA. Como es el smite juego juegos de de los ya dije los FPS y los RPG. También juego juegos de estrategia como los hechos Empires.

**Entrevistador:** Si tienes un rango largo de videojuegos también juegan.

**Carlos Llanos:** Indies o si tengo en general tengo biblioteca. ¿No es así? Un solo tipo de juegos son todo random, hacen el tipo de juegos que son el género que son. Va a mi biblioteca. Vas a encontrar juegos de disparos, juegos de estrategia, juegos de puzzles. Juegos de sigilo. No tengo. Sin género.

**Entrevistador:** No te detengas.

**Carlos Llanos:** Así que digamos, ese género es solo ese. Va jugar solo ese juego.

**Entrevistador:** ¿A qué medio? ¿Por qué medio lo conociste? Esto. Este videojuego que estos videojuegos en general.

**Carlos Llanos:** Mis favoritos.

**Entrevistador:** Así como cómo conoces en general.

**Carlos Llanos:** ¿Los videojuegos y los videojuegos? Desde conocer a un videojuego por Internet sobre redes sociales, red social, Twitter, Facebook, YouTube Más que nada veo a veces un juego que me interesa. Me pongo a ver reviews del videojuego, veo comentarios de otras personas que han jugado. Veo y veo vídeos sobre cómo es la jugabilidad, a ver si es que me convence para comprarmelo posteriormente y jugar.

**Entrevistador:** Más por redes sociales en general. Por eso. He. Del juego que más te guste. Como ya decíamos, es BioShock. Es un shooter en primera persona. Una persona. Así como. Como lo juegas en consola. Ya dijiste que juegas más en PC, pero hay otras opciones también para jugar. ¿Cuál es la que más te gusta a ti jugando de consola? Empecé por aquí los juegos de móvil. Tienes que dar una lección más para otras muchas plataformas.

**Carlos Llanos:** Me gusta mucho. Me dijo algo más como ya dije, pero si, sí se si me gustaría jugar sobre todo en consola, porque hay juegos que son exclusivos de marcas. Por ejemplo. Por ejemplo con Ware, que pusimos un sello que es exclusivo de Microsoft. Si me gustaría jugar en consolas. Pero tampoco temen las posibilidades de cada quien. Una cosa que cuesta aquí, sobre todo aquí, 600, 500 \$.

**Entrevistador:** Más la posibilidad de jugar más videojuegos en PC y más, más, más al alcance de.

**Carlos Llanos:** Eso, incluso biar también realidad virtual, juegos que son muy llamativos, que sí me gustaría jugar en vida.

**Entrevistador:** Pero es más exclusivo como específico. Sí. Que en cuanto a las tendencias, tal vez influenciado bastante por las tendencias o tal vez afectan en tu compra de videojuegos o en tu.

**Carlos Llanos:** Sobre todo al descubrir videojuegos. Siempre veo tops así de juegos, de videojuegos así, y si veo que uno me convence ya investigo sobre el videojuego. Y si veo que al final sí me gusta, me lo compro. Pero si me dejo llevar por tendencias.

**Entrevistador:** Pero si no cuentas con eso como para ti.

**Carlos Llanos:** Es una referencia que tengo para descubrir nuevos videojuegos.

**Entrevistador:** Entonces ya perteneces a alguna comunidad gamer o.

**Carlos Llanos:** En su comunidad en grupos o grupos de. De videojuegos en Facebook en el que siempre pedimos ayuda. Piden ayuda para algo. ¿Alguna voz, consejos para alguna zona que no puedan pasar? O hace.

**Carlos Llanos:** Apoyo entre nosotros mismos jugadores que son fans de tal videojuego. Nos ayudamos entre nosotros.

**Entrevistador:** Y tiene igual tienen una. Es muy específico sobre el videojuego, tiene una un rango alto de tipos, videojuegos, juegos solo hablan sobre uno y.

**Carlos Llanos:** No estamos en grupos de videojuegos y por ejemplo, a veces dicen que la mayoría del tiempo son sólo videojuegos, son el videojuego. Se habla solo desde se publica, se pide ayuda, solo se juega, consejos.

**Entrevistador:** Todo esto tiene distintos grupos.

**Carlos Llanos:** ¿Si es un grupo, claro, es un grupo de tu te gusta un juego? Si buscas buscas un grupo en Facebook vas a encontrar fijó en ese grupo y solo hablan de ese videojuego y así de todos, todos. En cualquier videojuego vas a encontrar un grupo en Facebook.

**Entrevistador:** ¿Crees que es importante que el videojuego forme una comunidad? ¿Le ves como una ayuda para tal? Para el videojuego.

**Carlos Llanos:** Si, porque no todas las personas tienen el mismo tiempo para pasar de por ejemplo para yo por ejemplo no todas las personas tienen el tiempo que yo tuve como para intentar unas 20 veces o 30 veces el bosque, no pude pasar.

**Carlos Llanos:** Averigua, pide consejos o si no piden que le ayude, tu te entras a jugar con él, el que el te invoca a tu gusto de tener a la partida de él, te unes a él y entre los dos matan. Algo así se hace más fácil y pasa.

**Entrevistador:** Sentir. Conoces el género puzzle o de historias interactivas.

**Carlos Llanos:** Lo conozco y ha jugado también. Sobre todo hay series interactivas, pues están jugando juegos como Room. En Kansas City. Hay historias interactivas. He jugado The Walking Dead de Thatcher Games. Heavy Rain.

**Entrevistador:** Bueno, sabemos que como que la historia forma parte fundamental de estos juegos de puzzle, o sea de historia. ¿Qué opinas de la jugabilidad en cuanto a mecánicas, en cuanto a su historia? Qué piensas que. Que es que resalten esos videojuegos. O tu experiencia con.

**Carlos Llanos:** Sobre todo en lo que respecta a puzzles. Me parece que. Me parece que es satisfactorio porque tu para poder poder seguir avanzando en la historia tienes que resolver después es obvio que tienes que resolver el puzzle. Tienes que intentar intentar de nuevo, sino intentar una vez. Si no, no este método no pudiste dar de otra forma y al final de

eso puedes ir toda la historia dependiendo el videojuego. A contar una parte de la historia cuando terminas en la misma. Por ejemplo, comienzas a formar un rompecabezas de imágenes porque se van a mover. Cuando terminas de mover ves una imagen en un cuadro que te dice parte de la historia, no te dice como tal, pero ya. Y a la imagen te.

**Entrevistador:** Muestran como pistas de si ya.

**Carlos Llanos:** Te muestra, si.

**Entrevistador:** Se vuelve como que la historia se vuelve un puzzle entre sí. Claro. Esa mezcla es lo que. Lo que podría rescatar que te gusta bastante. ¿Qué opinas del tipo de gráficos que se utiliza?

**Carlos Llanos:** En ese tipo de halagos. Yo no soy muy fan de que sean así. Por ejemplo, los mejores gráficos hacen que si, que tenga buena jugabilidad y una buena historia. Me parece suficiente de un videojuego para que sea para que te enganche el jugador, para que le lleve a seguir jugando, a seguir intentándolo y eso.

**Entrevistador:** Es muy importante. Los gráficos, sino más bien como la historia y la jugabilidad, como la jugabilidad.

**Carlos Llanos:** Sí, exacto.

**Entrevistador:** Qué es lo que más rescatas de de. De eso de la. ¿De la jugabilidad y tu experiencia con los videojuegos, qué es lo que más rescatas? ¿Qué piensas que ha sido lo que te ha hecho que te enganches? Y que esté. Pendiente sea que te mantengas interesado en los juegos.

**Carlos Llanos:** Yo creo que para que un videojuego, para que te enganche y que tu puedas estar atento a todo lo que está pasando dentro del videojuego, tiene que ver una relación entre la historia y la jugabilidad. Porque si tienen uno y no tienen otro, de alguna u otra forma va a aburrir al jugador y este va a perder el interés, va a saltarse cosas que son importantes para la para que cuente la historia, para que pueda entender la historia y pueda avanzar en la historia. Y no va a poder. No va a poder tener el juego o va a dejarlo a medias el juego. Porque en una onda de comienzo, la historia o la jugabilidad debe haber una relación. Ambos deben ser y ser buenos en ambos a la vez.

**Entrevistador:** ¿Dirías que la narrativa está en juego? Está muy ligada a la forma de los juegos, de los puzzles, desde todo.

**Carlos Llanos:** Punto de vista. Sí, porque por ejemplo, si yo me pongo, me compro un juego, comienza el juego. Y la cuerda es fatal cuando no responde a los controles. Hay un montón de bugs o algo y la historia está enganchada, pero porque al final estás jugando. Y se dice te tienes que irte de o mejor un brujo o algo. Y se borra. Tú lo que has avanzado y tocas de nuevo se vuelve tedioso. Y yo después de un tiempo si siquiera un par de mapas ya una vez. Tal vez si pasa de nuevo, ya dejó el juego. Desde el punto de vista, así.

**Entrevistador:** Pasó muy rápido. Entonces si no siguen el mismo ritmo, como que pierdes el interés en ese aspecto. ¿En qué parte de México crees que es la más importante? Y hablando muy en general. ¿Qué piensas que es lo que más? Se debe tomar en cuenta que un videojuego puede ser personaje de historia. Las mecánicas que piensas que es lo que hace que en realidad un juego pueda llegar a ser exitoso y en general para ti, que puede que te atraiga a ti y digas Este juego merece la pena que gasté mi tiempo.

**Carlos Llanos:** Bueno, yo creo. Y por lo que he visto, es sobre todo. La jugabilidad. Porque ya sabes que la vida se te hace tediosa, al final terminas abandonando el juego. He visto varias. ¿Cuándo? Cuando investigo, cuando estoy construyendo videos. Esto tiene que ser una cosa jodida. Dejan el juego a medias. A veces la gente de YouTube sube gameplays de uno o dos capítulos de un juego y la jugabilidad es fatal. Que al segundo capítulo ya lo deje y no vuelvan a tocar el juego.

**Entrevistador:** Y muchas veces también la historia puede ser buena, pero si no, lo mismo es divertido. En este caso no, no, no llega. Entonces dirías que la jugabilidad.

**Carlos Llanos:** ¿La forma de contar la historia porque sí? Porque si no te cuenta la historia de forma que puedas entender. No ves que te va a seguir llevando de la mano el juego así, pero que te ponga los puntos claves para que tú puedas entender la historia. También te ayuda que quiera seguir jugando para seguir descubriendo y que te plantee un misterio al principio también. También es un punto para que puedas, para que te incentive a encontrar la.Cuál es la. ¿Cuál es la verdad sobre este misterio? La solución.

**Entrevistador:** Entonces. Sus motivaciones. Pequeñas motivaciones. ¿Dirías que en cuanto a su habilidad, exactamente qué parte? Porque obviamente es muy amplia la jugabilidad. Dirías que son las mecánicas que específicamente. Tal vez. ¿Tienes alguna experiencia con algún videojuego? ¿Qué dirías? Esto me gusta porque hizo esto en su mecánica jugabilidad. En este caso.

**Carlos Llanos:** Y si algún videojuego.

**Entrevistador:** Que recuerdes bastante y que digas.

**Carlos Llanos:** Mecánica según la verdad. No, la verdad, no me recuerdo ninguno, así que la mecánica me. Es lo que me enganchó. Es solo que la mecánica no me queda generada por el conjunto banda sonora mecánica, el diseño, el diseño de un software. El diseño de los niveles. De los niveles. Los escenarios. Me enganchan. Por ejemplo, último juego 1211, último juego de lo que hacemos ya.

**Entrevistador:** Si es más.

**Carlos Llanos:** Es el diez, es un el. El arte es un pixelado. Y no me gusta mucho este tipo de juegos porque son en 2D. Este. Este. No me gusta mucho, pero lo jugué más por el arte. En el arte me llama mucho la atención el arte que tenía, como los los y mucho la atención. Las seguiré. Cuando los jugué también el juego era. Era. Era. No era difícil, pero era. Era friendly con el jugador. No era nada complicado. Por ejemplo. Tenías que esquivar un ataque. No tenías que hacer. No era el PF del que tienes que. Justo en el momento en el que te va a dar el ataque. Justo ese momento exacto. No tenías que darle para bloquear. Necesitabas un poquito antes. Un poco igual de bloqueos.

**Entrevistador:** Donde un experto como para controlar. En general te atrajo por lo del polo del arte, pero al final hizo que te quedas ahí. Porque no creo que haya sido solo el arte lo.

**Carlos Llanos:** Que hizo que sigas el juego. El arte fue lo que me hizo descargar el juego, pero la jugabilidad ya dije que no era nada del otro mundo ni tampoco complejo, y eso hizo que me quedara y se la diera de largo del juego.

**Entrevistador:** Y más o menos qué es lo que específicamente viste. Y un ejemplo, tal vez una fase del juego que puedas decir.

**Carlos Llanos:** En la forma en la que se es como se gestiona. Muchos otros juegos que he jugado. La forma de esquivar, la forma de esquivar y bloquear ataques es lo que más me gusta.

**Entrevistador:** Eso es un 2D para los que no conocen. ¿Pero como hiciste que? O sea como obviamente se parece a otros videojuegos que ya han existido pero tiene su parte única. Pero. ¿Qué? ¿Qué fue lo satisfactorio? ¿Qué es lo importante? Me dijo. La satisfacción que te trae en este caso. ¿Cuál fue? Así como nos contabas que videojuegos. El jefe.

**Carlos Llanos:** Podrá avanzar. Es lo más difícil de poder avanzar. Sin tener que. Sin tener que poner. Por ejemplo, no me gusta mucho lo que es el tipo de video de estas. Farmeear así horas y horas no se puede avanzar Si necesitas farmeear, restando para farmeear y ese tipo de cosas puedes avanzar solo dependiendo de tu nivel de habilidad.

**Entrevistador:** Y lo que la historia aporta también para que sigas ahí.

**Carlos Llanos:** Lo que me gustó también fue si fue el arte, ya dije, y el arte que tiene que ver con la historia se basa todo en lo que es la religión católica y entonces. Así que me parece muy llamativo. Ese fue un punto más para que siguiera jugando mejor.

**Entrevistador:** Ya para finalizar, quisiera que me explicaras que es como en conjunto qué es lo que hace a ti que te enganches y que juego sea ideal para ti. Porque hemos hablado de muchas cosas, jugabilidad, historia, pero al final. Quisiera saber que es exactamente lo que tú dirías que a ti te hace sentir, que te hace que un juego sea bueno para ti, o sea, lo más ideal.

**Carlos Llanos:** No cuando yo. Cuando es un juego, cuando empiezo. Es decir, me fijo en todos, comenzando por. Por la banda sonora. Hay videojuegos que tienen una muy buena banda sonora, que se puede escuchar esa banda sonora todo el día, si es así, cortada por la banda sonora. Otro día dije diseño de escenarios, la ambientación, lo que hace que tú te inmersas en el videojuego y que te creas lo que estás viendo, que no es que ves algo, hay algo que sale volando así. Pero decir esto es imposible. Pero. Pero si es que tienen un buen diseño de. De él, de lo que dice la historia, lo que te cuenta antes, lo que te va contando mientras vas jugando.

**Entrevistador:** Con el contexto.

**Carlos Llanos:** De la tela. Claro, hace que tú te convenzas. Eso pasa por tal tarta. Y tú Ya. Ya te. Ya sabes lo que es lo que está pasando. Vas conociendo el estar. Ya sabes, eso con la jugabilidad es lo que más pueden Historia, jugabilidad. Y aparte. Banda sonora y diseño de. De nivel de escenarios.

**Entrevistador:** Ahora, para finalizar, quisiera preguntarte si tal vez estarías interesado planteándome un poco lo que yo estoy queriendo realizar. ¿Estarías interesado en un juego puzzle, una mezcla entre puzzle e historia? Principalmente que hable sobre las sobre las religiones del mundo. Sabes mucho de la iconografía y todo para que se dé a conocer el mundo. ¿Crees que esto sería de interés o funcionan en el medio que ya existe en cuanto a videojuegos?



**Carlos Llanos:** Me parece interesante. Manteniéndose, pero haciendo un buen diseño de los puzzles. Uno. Algo que llame la atención. Algo diferente, no siempre lo mismo. Algo que por ejemplo con lo que es la religión católica. Tiene un montón de arte que puedes plasmar en puzzles para ir contando una historia que sea interesante. Me parece muy interesante.

**Entrevistador:** Cuando crees que en este caso el tema importaría bastante que el juego sea interesante. Igual tenía que salir mucho, pero bueno, muchas gracias por la entrevista y en general tus aportes y creo que han sido bastante buenos para este proyecto. Y bueno muchas gracias nuevamente. Gracias.