

LA INFLUENCIA DE LA CULTURA ESPAÑOLA EN EL VIDEOJUEGO

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES.
-UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

2021 / 2022

Aranda Simón, Ángel





TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

Curso: 2021 / 2022

LA INFLUENCIA DE LA CULTURA ESPAÑOLA EN LOS VIDEOJUEGOS

THE INFLUENCE OF SPANISH CULTURE ON VIDEOGAMES

Autor: Ángel Aranda Simón

Tutor: José Luis Molina González

Agradecimientos

A Don José Luis Molina González, por acogerme como alumno para la elaboración de este trabajo final, así como su dedicación para guiarme y ofrecerme consejos fundamentales en la elaboración del mismo y para mi formación profesional artística.

Al profesorado y técnicos de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, por haberme abierto las puertas al inmenso mundo del arte y compartirme sus conocimientos y experiencias para mi aprendizaje.

A mis compañeros y artistas de la carrera universitaria y a mis queridas amistades, por apoyarme en todo momento e invitarme a muchas de las aventuras que han alimentado mi mente creadora y quienes, al igual que yo, han mostrado un enorme esfuerzo incluso durante las más duras temporadas a lo largo de estos cuatro cursos del grado.

A mi tierra natal y su inmensa cultura, por haberme invitado a descubrirla, investigarla y comprenderla como rica fuente de inspiración para mis futuros proyectos.

A mis padres y hermano, por haberme acompañado desde el principio en esta senda hacia lo desconocido, por ayudarme a mantener la calma para superar los grandes obstáculos y por enseñarme a emprender con seguridad, bondad y una sonrisa.

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	12
OBJETIVOS	13
DESARROLLO TEÓRICO.....	15
1. La identidad de España.....	17
2. Representación de la identidad española en los medios de entretenimiento	23
2.1. España en el entretenimiento extranjero.....	23
2.2. La identidad nacional cruzando fronteras	24
3. España y el videojuego	29
3.1. Antecedentes: Primeros pasos.....	29
3.2. El videojuego en España: 1983 - Actualidad.....	30
3.3. La influencia artística de la identidad española en los videojuegos.....	32
DESARROLLO PRÁCTICO	41
4. Proyecto práctico: Diseño de personaje.....	43
4.1. Descripción de proyecto	43
4.2. Referencias visuales y carta de personaje.....	46
4.3. Bocetos	49
4.4. Pruebas de color	52
4.5. Detalles de armas e ítems	56
4.6. Vistas de personaje	60
4.7. Arte Final	68
CONCLUSIONES.....	74
ANEXOS DE IMÁGENES.....	76
ACRÓNIMOS:	79
BIBLIOGRAFÍA.....	80
DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA.....	81

INTRODUCCIÓN

Antaño, la única forma de conocer y descubrir la cultura de un país era por medio del viaje, contando además con otros medios como la literatura, el comercio, las relaciones sociales, ...Hoy día, sigue siendo una manera efectiva de conocer nuevos mundos, pero ahora se dispone de una diversa variedad de medios de información, una expandida documentación y todo ello accesible con una simple búsqueda en Internet.

En muchas ocasiones, cuando se planifica, diseña y crea un nuevo producto de entretenimiento, este queda contaminado por la cultura proveniente de sus creadores. A veces no son más que pequeños pulsos que hacen identificar la ficción con elementos familiares de la realidad, pero en otras situaciones manifiestan su interés por la cultura de un país en sus creaciones.

Entre estos, España es una de las identidades que más llega a captar la atención de estos creadores, por contar con características que para otras naciones serían impensables. Por ello, en los siguientes apartados se analizará acerca de esta identidad y sus manifestaciones, y como esta ha llegado a traspasar fronteras e inspirar artísticamente a la industria del entretenimiento, poniendo especial atención al videojuego como uno de sus más recientes pilares.

Finalmente, esta investigación culminará con un proyecto de diseño artístico para videojuegos de un personaje inspirado en la identidad y cultura española, realizado a partir de las competencias y habilidades adquiridas a lo largo del curso académico.

OBJETIVOS

- Analizar la Identidad de España y su interpretación.
- Investigar acerca del retrato de España en el entretenimiento, en especial en el videojuego.
- Comparar videojuegos influenciados por la cultura española.
- Crear, en base a las competencias adquiridas, un diseño artístico para un proyecto de videojuego, introduciendo la cultura española como base inspiradora.

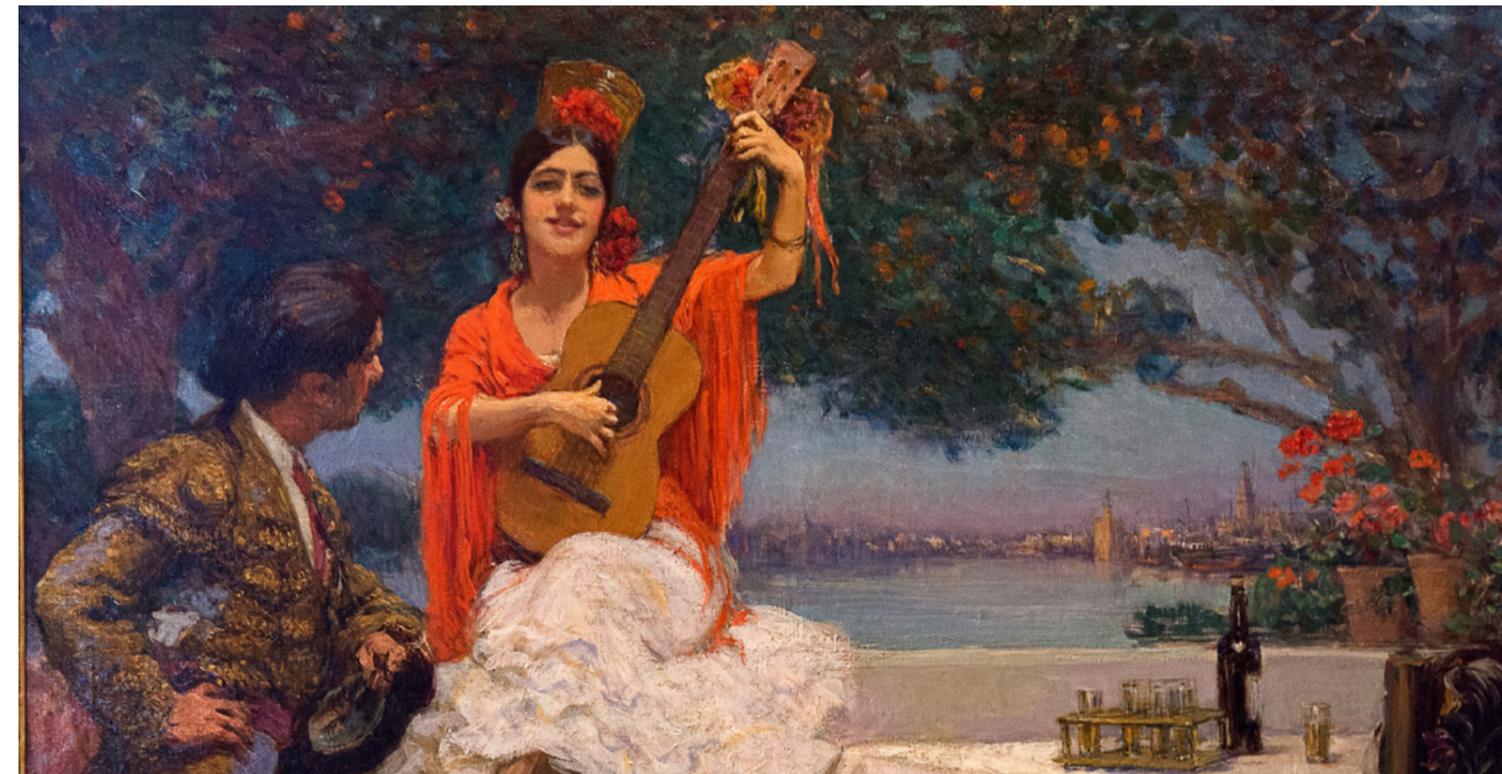


Figura 1. *Gitana y torero con el Guadalquivir al fondo.*(Gonzalo Bilbao, ca. 1920).



Figura 2. *Blasphemous Cover Art*. (Juan Miguel López Barea, 2019).

**DESARROLLO
TEÓRICO**

1. La identidad de España

En un acta del Centro Virtual Cervantes, Antxón Álvarez Baz y Mohammad Jilani mencionan en un análisis sobre el aprendizaje de la interculturalidad entre India y España:

Nuestra identidad es básicamente cultural. Está formada por la suma de las identificaciones que hemos establecido a lo largo de nuestra existencia con los otros con los que hemos interactuado biográficamente. Por tanto, la cultura produce unas señas de identidad (Álvarez y Jilani, 2019: 49).

En el caso de España, su seña de identidad, desde tiempos inmemoriales, ha sido confeccionada como una gigantesca tela, cuyos hilos y agujas han sido empleados en el constante cruce de pobladores y viajeros atraídos por el interés y el masivo contacto comercial y cultural que se cocía en la península. Cada uno de ellos fueron compartiendo sus artes, religión, filosofía, lenguas, bienes y productos de origen, alcanzando su cenit a finales del siglo XV con su expansión hacia nuevos y desconocidos mundos, con el descubrimiento de América, lo que sería conocido como el Siglo de Oro español (comienzo del siglo XVI, mediados del Siglo VXII). De hecho, dichos desplazamientos culturales siguen activos en la actualidad, ya que es evidente su posición estratégica como nexo comercial entre el Atlántico y el Mediterráneo.

Sumado a ello, la manifestación intercultural producida en la península ha derivado en múltiples costumbres y tradiciones en cada una de sus regiones. Esta se presenta así en diferentes lenguas, a través del tacto en sus fiestas, por el sentido del gusto con su gastronomía, por la vista con el arte y el oído con la música:

- Pasado Histórico: Conservando yacimientos, literatura, artes, mitos y leyendas hispánicas.
- Las fiestas: Destacando las denominadas ferias, originalmente de ganado, siendo popular la de Sevilla (La Feria de Abril) o Córdoba, las Fallas de Valencia, el carnaval, la tauromaquia o las fiestas gastronómicas como la Tomatina.
- Celebraciones religiosas: Así como las peregrinaciones (La Romería de El Rocío o El Camino de Santiago) y el retrato de los episodios evangélicos de la pasión de cristo, a través de la Semana Santa.

Figura 3. *Penitencias nº3*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

- La música, destacando el flamenco, siendo España cuna del mismo con numerosos artistas de renombre.
- Una variada gastronomía asociada a cada uno de sus territorios, principalmente mediterránea.

La península Ibérica llegó a despertar la curiosidad entre los viajeros del mundo, como el caso del escritor estadounidense Washington Irving en sus viajes por España en el siglo XIX, que sirvieron de base para muchas de sus obras (*Cuentos de la Alhambra* (1832), *Una historia de la vida y viajes de Cristóbal Colón* (1828), *Legends of the Conquest of Spain* (1835)...) ¹, el cineasta norteamericano Orson Welles, cautivado por el flamenco, los toros y la gastronomía española (Rivelles et al., 2019) o el historiador contemporáneo hispanista, de origen irlandés, Ian Gibson, conocido por sus trabajos biográficos sobre Federico García Lorca, Salvador Dalí o Luis Buñuel entre otros, así como sus obras sobre la guerra civil española y el régimen dictatorial de Franco. Estos comparten y transmiten la cultura y costumbres españolas por el mundo, sin embargo, esta transmisión no es fiel a la realidad, sino basada en la interpretación del viajero.

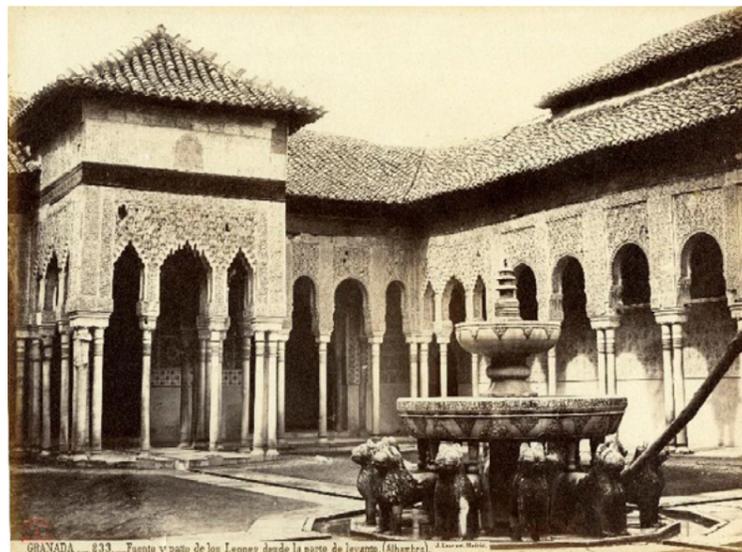


Figura 4. Fuente y patio de los Leones desde la parte de Levante. (Alhambra). J. Laurent. Madrid. (Jean Laurent, 1871).

Es así como, en vez de presentarse la identidad española, se transmite la “Españolada”. Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), puede definirse como: “Dicho de un extranjero: que, en el aire, traje y costumbres parece español”, o bien, en su segunda definición: “Acción, espectáculo u obra que exagera ciertos rasgos que se consideran españoles.” (RAE, s/f).

Entendido de otro modo, como una deformación de las características identificadoras del país español para dar una imagen perfeccionada y poética, atractiva a quien la desconoce, pero irreal.

Este fenómeno ha sido investigado por diversos autores, principalmente españoles. Entre ellos, el escritor navarro José María Corella Iraizoz realizó un análisis para la revista *Pregón del Siglo XXI* en 2017, acerca del surgimiento de la españolada:

Para responder con acierto hay que dar de lado las historias de viajes hechos a España que se publicaron por los siglos XVII y XVIII, para centrar la atención exclusivamente en el XIX. En esta centuria es en la que, a pesar de las guerras napoleónicas y la extrema tensión entre Francia y España, comenzaron a desfilar por nuestro país escritores franceses (Chateaubriand en 1807, Nodier en 1827, Mérimée en 1830 y 1864, Gautier en 1839...) y, aunque en menor número, ingleses (Lord Byron en 1811, Georges Borrow en 1835, Richard Ford en 1845...) y americanos (Washington Irving en 1829). Unos y otros dieron cuenta de sus viajes y experiencias por nuestro país, subrayando lo que para ellos era lo más específico y pintoresco. Dar valor a lo exótico fue cosa muy propia del siglo XIX (Corella, 2017: 25).

Es a causa de esto por el que, al pensar en los primeros elementos identificativos de España, afloran el flamenco, los toreros, los bandoleros, la cultura gitana o incluso la cultura árabe por la presencia de la Alhambra, a día de hoy uno de los monumentos visitados en masas por el turismo mundial.

Cuando a principios del siglo XX se extendió esta forma de percepción de lo español, algunos habitantes de la península residentes en el extranjero pudieron ser testigos de ella. En una conferencia dada en la Universidad de Chicago en 1922, y registrada en la revista trimestral “Hispania” de la Asociación de Profesores de Español y Portugués, el profesor de español Joaquín Ortega hizo negativa al fenómeno:

Existe una ignorancia crasa en el extranjero con respecto a los valores positivos de mi patria. Da pena oír algunos comentarios hechos por profesores de universidades,

¹ Nota aclaratoria: Cada uno de los títulos y productos de entretenimiento serán mostrados en cursiva con su título y año de producción.

por gentes cultas que “saben leer y escribir.” Para muchos ignorantes de levita, España es todavía un país de manolas y de toreros, de gitanos sucios, de bandoleros, de mendigos y de curas inquisitoriales. Esta noción de “la España de pandereta” ha sido fomentada por la popular Ópera Carmen y sus innumerables imitaciones escénicas, entre las que merece especial mención a la versión francesa de cabaret: la ya famosa espagnola con la navaca en la liga; por los libros de viaje escritos tras una rápida visita a nuestro país confiando en el tan desacreditado sistema del cuadernito de notas, que recoge el incidente y no la substancia; por algunos textos para la enseñanza del idioma que pretenden dar la noción de lo pintoresco, de lo que es postizo y superficial; y por último, en virtud de la presión de ciertas ideas estereotipadas que han clasificado a España como un pueblo indolente, atrasado, pasional, cruel y fanático (Ortega, 1924: 1).

Sin embargo, la españolada no quedó solamente en un fenómeno despectivo para la cuna hispánica, ya que también ha llegado afectar favorablemente a la identidad española. Así, Corella indica en su mismo escrito citando como ejemplo el flamenco:

Al hilo de todo esto no deja de ser curioso que, hasta producirse esta arrebatadora y referida eclosión por el exotismo español, el flamenco estuviera considerado en España algo marginal y culturalmente muy devaluado. El donostiarra e historiador español Juan Pablo Fusi, ex director de la Biblioteca Nacional, señala que el flamenco, estimado hasta el XIX como algo emblemático del retraso cultural español, acabó convirtiéndose finalmente en imagen de la modernidad. Colaboró a esto de manera eficazísima que la “españolada” se afincase con solidez y, una vez aceptada por la cultura de masas, consiguiera cristalizar en una fascinación por la España de los toreros y las bailaoras más allá de sus fronteras naturales (Corella, 2017: 27).

Hoy día se tiene más constancia e información desde fuera de la península acerca de cuál es verdaderamente la identidad del país en su estado más natural, aunque aún se mantiene vigente el concepto de la españolada al ser un aspecto tan solidificado en la mentalidad del turista extranjero.

Se ha de aclarar que la deformación de la identidad de un país no ocurre solamente en España, sino prácticamente a nivel internacional, provocando de esta forma que países de los continentes europeos, asiáticos, o incluso americanos, acaben siendo más identificados y reconocidos por los estereotipos concebidos por la opinión popular que por sus verdaderos rasgos. Por ejemplo, a la población mexicana se les retrata con casas de colores y vestidos de mariachis.

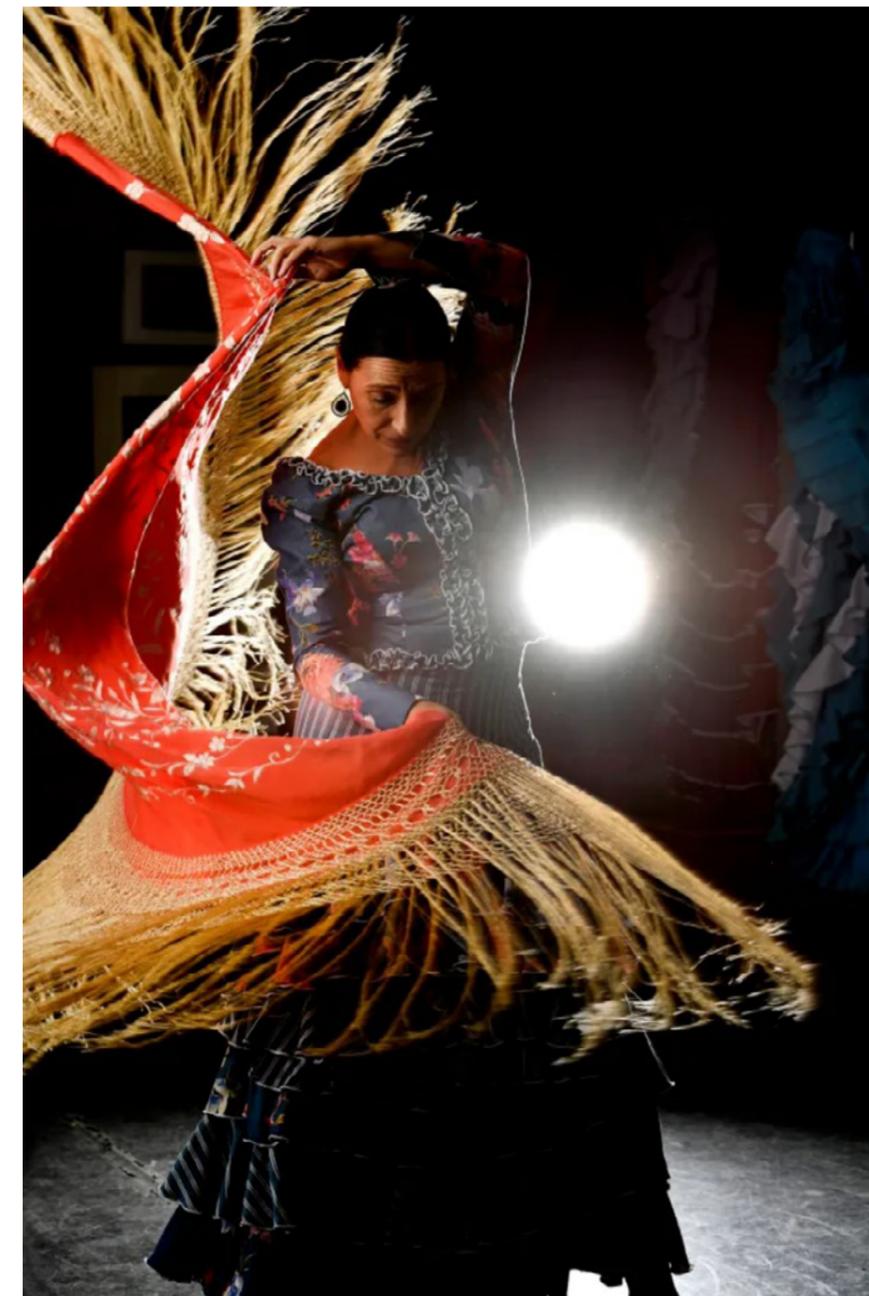


Figura 5. María Vázquez bailando en su estudio de flamenco en Denver, Estados Unidos. S/t. (Helen H. Richardson, 2018).

2. Representación de la identidad española en los medios de entretenimiento

Además de solidificarse la identidad española y, por su contraparte, la españolada, a través de las colecciones literarias de los escritores viajeros, el mundo del entretenimiento contribuyó a asentar aún más estas características. Al igual que se tomaron ideas de las tradiciones de la península para sus propias costumbres, también se hicieron uso de estas como material de influencia para sus creaciones en el arte y el entretenimiento.

La riqueza de los rasgos culturales y tradicionales cultivados en España empezaron a generar un interés por su materialización en diversos formatos y medios del mundo audiovisual. En estos proyectos a veces se llega a retratar estas imágenes con gran fidelidad, sin embargo, también suceden proyectos que llegan a tomar la versión romantizada del país.

2.1. España en el entretenimiento extranjero

Para hacer una observación de cómo el entretenimiento extranjero ha tomado, tratado o manipulado los aspectos folclóricos hispánicos, solo hay que observarse en los diferentes formatos existentes: el cine, el cómic, la televisión o los videojuegos. (Siendo esta última el estudio principal de este proyecto...).

En el cómic, por ejemplo, encontramos las famosas historietas francesas de los galos Astérix y Obélix. En una de estas, *Astérix en Hispania* (1969), visitan la península y se encuentran con un repertorio de personajes surgidos a partir de los estereotipos y humorísticos tópicos españoles (Toreros, Don Quijote y el flamenco) (Astérix, 2022).

En el cine, por una parte, se tuvo en cuenta algunos de los paisajes naturales y urbanos, que sirvieron para películas del Spaguetti Western como *El Bueno, El Feo y El Malo* (1966), del director italiano Sergio Leone, gracias a los paisajes de Almería, o en *Star Wars: Episodio II - El Ataque de los Clones* (2002) con la Plaza de España de Sevilla. Por otra parte, algunas producciones llegarían a tomar aspectos de la cultura, aunque derivando en ciertas mezclas erróneas, como como sucede en *Misión Imposible 2* (2000) al fusionar las Fallas de Valencia, los San Fermín y la Semana Santa en un mismo acto, o en el filme dirigido por James Mangold titulado *Noche y día* (2010), donde se ve un encierro de San Fermín en las calles de Sevilla, así como incoherencias históricas como sucede en el tráiler de la

Figura 6. *El lado oscuro (rojo)*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

película *Assassin's Creed* (2016), basada en el videojuego del mismo nombre, en el que aparece imágenes de la Giralda en su estado actual cuando en realidad se desarrolla en pleno siglo XV.

Incluso la animación llega a servirse de la identidad hispánica, como se lleva a cabo en algunos de los episodios de *Crayon Shin-Chan*, originario del manga de Yoshito Usui y animado por el estudio *Shin-Ei Animation*, dedicando protagonismo a la ciudad de Barcelona. Incluso se usan con fines satíricos como llevan a cabo *Los Simpson* (1989) cada vez que se quiere hacer un gag cómico relacionado con España.

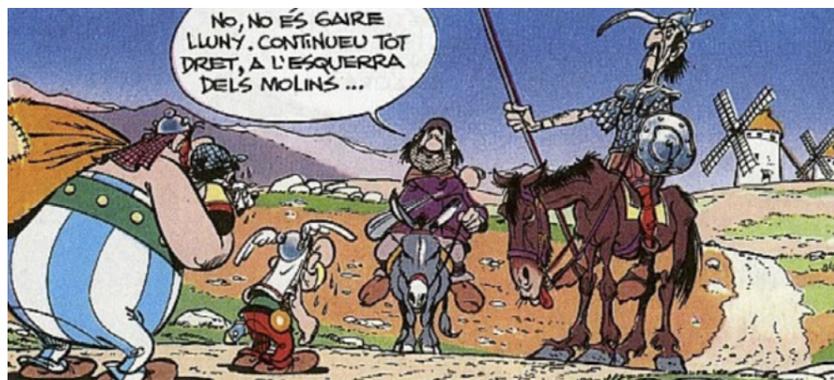


Figura 7. Don Quijote y Sancho Panza. *Astérix en Hispania*. (Albert Uderzo y René Goscinny, 1969).

2.2. La identidad nacional cruzando fronteras

Al mismo tiempo que los creadores presentaban sus interpretaciones del país, en España surgiría otro fenómeno a partir de la consolidación e influencia de los nuevos medios de entretenimiento. En vez de ser el turista extranjero el que mostraría a España, serían los propios españoles quienes llevarían el gen español lejos de la península.

Con el cine se mostraría una mejor visión de cómo es España realmente de cara al exterior. Entre los primeros filmes, destacaría, de la mano de Luis García Berlanga, *Bienvenido, Mister Marshall* (1935). Se trata de una filmada crítica a la sociedad española del momento y que también hace relación a los estereotipos tanto de España como de Estados Unidos. Décadas después, se harían notar diversos filmes y productos de televisión, llegando a ser alabados por la prensa internacional.



Figura 8. Fotograma de la película "Blancanieves" presentando a Los Enanitos Toreros. *Blancanieves*. (Pablo Berger, 2012).

Cabría mencionar algunos como el filme de Mateo Gil, *Nadie conoce a Nadie* (1999), un thriller ambientado en Sevilla durante la festividad de Semana Santa; la saga de *Torrente* de Santiago Segura, iniciada en 1998, las cuales llegaron a presentar una sátira imagen políticamente incorrecta del país, o *Solas* (1998), una película de Benito Zambrano que muestra la vida cotidiana habitual de España en torno al drama de la soledad, o incluso reinventado cuentos populares e introduciendo parte de la tradición como la versión torera de *Blancanieves* (2012) de Pablo Berger.

En el mundo del cómic español, se destacan autores como Francisco Ibañez, quien a partir de sus obras cúlmenes *Mortadelo y Filemón* (1958) y *Rue 13 del Percebe* (1961), basadas en ironías de la sociedad española, o Paco Roca, cuyos trabajos han tratado diversos temas del escenario histórico español, como ilustra en *Regreso al Edén* (2020) o *Los Surcos del Azar* (2013). También hay que mencionar la novela gráfica policiaca y antropomórfica de *Blacksad* (2004), de Juan Díaz Canales y Juanjo Garrido con la editorial francesa *Gaumont*. Aunque no comparta una relación con la cultura española a excepción de sus autores, resulta interesante como sus creadores tienen la capacidad de crear un mundo a imagen y semejanza de los Estados Unidos de la posguerra, sin ser originarios de dicho

país. Llama la atención ya que es uno de muchos ejemplos de entretenimiento de cómo ha quedado solidificada e impuesta la visión de los Estados Unidos para los demás países, mostrándose un retrato casi preciso de su cultura al contrario de la caricaturización que se hace con la identidad de otros países.

La música española también cruzaría los mares. Además de que el flamenco diera el salto gracias al descubrimiento por parte de los turistas extranjeros, en años posteriores surgirían una serie de experimentaciones musicales que lo harían resonar todavía más. Sería así el caso de la cantante onubense Martirio, quien fusiona el flamenco con otros géneros como el jazz, el tango, el Hip-Hop y Rock, mostrándose con vestimentas extravagantes basadas en la simbología cultural del país. También encontramos recientemente a la célebre Rosalía, que elabora sus creaciones musicales a partir de la argamasa del flamenco con el reguetón.

Y no solamente hay que quedarse en el entretenimiento. En el mundo del arte español, tanto artistas como obras darían la vuelta por el mundo. A modo de ejemplo, repercutirían las obras de Pablo Picasso, destacando el *Guernica (1937)*. Como describe Miguel Calvo Santos para la web Historia Arte, fue creada no solamente como arte-denuncia, sino también como “un instrumento de guerra contra la guerra” (Calvo, 2019).

Otra artista que también ha traspasado fronteras es la performance Pilar Albarracín, solo que ella lo hace satirizando los tópicos y clichés culturales del propio país con especial atención a la figura de la mujer. Así, la profesora de diseño Carmen Sevilla describe su trabajo en el magazine online “Inquire”:

Los tópicos y clichés culturales son otros de los hilos conductores de su trabajo. El mundo del folklore andaluz y de la tauromaquia, unidos y ensalzados como lo más genuinamente español durante la época de la dictadura franquista, Pilar Albarracín los desmonta, analiza, ironiza y entremezcla con los comportamientos, valores y roles que conllevan. Algunas piezas nos hacen directamente reír como la valiente torera que posa con su traje de luces y el estoque, subida a unos tacones rojos y sujetando una olla a presión como si se tratase del capote. ¿Quién es más valiente: el matador que se enfrenta a un toro en el ruedo, o la mujer que tiene que lidiar día a día con su familia y las tareas de la casa en el ámbito doméstico? (Sevilla, 2015).



Figura 9. Sin título (Torera). (Pilar Albarracín, 2009).

3. España y el videojuego

Además del cine, el comic, la animación o la música, otro de los medios de entretenimiento interesados en tomar de referente la imagen de España es el videojuego.

3.1. Antecedentes: Primeros pasos

Era el nacimiento de una nueva era, una era en la que casi toda la humanidad pasaba la mayor parte de su tiempo libre dentro de un videojuego (Cline, 2011:50).

Ernest describía así el mundo distópico de su novela *Ready Player One* (2012), donde OASIS, un videojuego de realidad virtual, servía de escape para la desastrosa realidad de la que vivían. Aunque en nuestra realidad aún queda mucho trabajo para que estemos dentro de un videojuego, sí que se asemeja mucho a cómo transformaron nuestro tiempo libre cuando estos nacieron.

Primero hay que destacar el propósito del videojuego. Objetivamente, no es más que un producto comercial como lo es una película o una canción. Y, por como indica su nombre, se trata de un objeto electrónico audiovisual con una función lúdica para quien lo adquiere.

Pero, por otra parte, el videojuego también pretende generar una intención emocional con el jugador como así analizaba Adrian Ruiz Cañero en la revista online de Artes y Humanidades (Ruiz, 2017:117).

Desde siempre ha resultado difícil identificar el hecho que dio lugar al nacimiento de los videojuegos. Pero, como registra la web creada por la Facultad de informática de Barcelona: "Retro informática: El pasado del futuro", se da a entender que el primer videojuego fue *Nought and Crosses* en 1952 (FIB, 2008).

Sin embargo, no fue hasta la llegada de la década de los 70 cuando eclosionaron con la aparición de las primeras máquinas recreativas en bares y locales. Ello lo afirma la misma web anteriormente citada:

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego *Tennis for Two* de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria (FIB, 2008).

Figura 10. *Videojuegos nº5*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

3.2. El videojuego en España: 1983 - Actualidad

Haciendo énfasis a la relación entre el videojuego y la cultura española, Tristan Donovan en *Replay, La Historia de los Videojuegos (2018)*, cuenta que la entrada de Europa en los videojuegos no habría sido posible sin el éxito inicial de la industria en Reino Unido. Al comienzo, Europa marchaba a ritmo lento y dedicado a consumir del videojuego a diferencia de EE. UU. y Japón:

En aquel entonces, toda Europa iba a la zafa de EE. UU. en cuanto al auge de los ordenadores domésticos y los videojuegos. Mientras que EE. UU. y Japón seguían adelante construyendo una nueva industria del entretenimiento a raíz de la revolución digital, los europeos habían adoptado el papel de consumidores en lugar de productores de videojuegos (Donovan, 2018: 139).

Sin embargo, en Reino Unido empezaron a darse a conocer las computadoras domésticas Sinclair ZX80 y su posterior modelo el ZX81, creados por el inventor e ingeniero Clive Sinclair:

Para cuando Sinclair lanzó el ZX81, más barato, más potente, más exitoso, en marzo de 1981, muchos de los que compraron el ZX80 habían llegado a la misma conclusión: debían hacer videojuegos y venderlos (Donovan, 2018:142).

El crecimiento de la industria en Reino Unido y posterior éxito con el lanzamiento del ordenador ZX Spectrum dieron lugar a su expansión hacia otros países del continente europeo como Francia, Holanda, Italia, Alemania Occidental y España.

España no llegó a experimentar el concepto de videojuego hasta 1983 con la aparición de la ZX Spectrum. Podríamos destacar las empresas *Dinamic*, fundada en 1984, u otras como *Opera Soft* e *Indescomp*. Estas convertirían a España en líder desarrollador de videojuegos en Europa, destacando títulos como *La Abadía del Crimen (1987)*, creado por Paco Méndez y basado en la novela de Umberto Eco: *El Nombre de la rosa (1980)*, y *Navy Moves (1988)*, creado por *Dinamic*.

España experimentaba en estos momentos una época dorada, lo que se le llamaría como "El Siglo de Oro". Sin embargo, como informa Bentejuí Moreno en su reportaje online en *Guardado Rápido* acerca del pasado del videojuego español, la llegada de los 90 con el salto de los 8 a 16 bits "cogió a contrapié a la mayoría de las desarrolladoras españolas" (Moreno, 2021). Fue así el inicio de un periodo de decadencia, empezando a desaparecer muchas de las empresas creadas en la

década previa debido a la difícil adaptación a la llegada de los 16 bits. Aunque a mediados de la década se recuperaría con la supervivencia de *Dinamic Software* con el lanzamiento de *PC Fútbol (1992)*, un simulador deportivo de la liga de fútbol, la aparición de *Pyro Studios*, teniendo a *Commands* como representante en 1998, y la empresa *Gaelco*, que desarrolló numerosos juegos para máquinas recreativas, siendo éxitos internacionales.

Hoy en día, puede verse en la industria española retomar su auge, aunque a un ritmo muy lento y calmado. Estudios como *MercurySteam*, creando entregas colaborativas para sagas internacionales como *Castlevania*, por parte de *Capcom* (*Castlevania: Lords of Shadow, (2009)*); o *Metroid*, de la compañía japonesa *Nintendo* (*Metroid Dread (2021)*), y la presencia de otros estudios propios como *Tequila Works*, *Nomada Studio* o *The Game Kitchen*, reconocibles por sus obras como *Rime (2017)*, *Gris (2018)* o *Blasphemous (2019)*.



Figura 11. *Gris*. (Nomada Studios, 2018).

También se crearían revistas de información sobre videojuegos como *Hobby Consolas* o *Micromanía*, ferias temáticas e incluso comenzarían a crearse masters y cursos de enseñanza especializados en el diseño y programación de videojuegos, proyectos de incubación, colaboraciones con empresas multinacionales como *Playstation* (A partir de sus propuestas para creadores junior como *Playstation Talents*).

3.3. La influencia artística de la identidad española en los videojuegos.

Al igual que toda obra de catalogación artística, el uso de referencias hace intervención en el proceso creativo, en este caso del videojuego, sea a raíz de influencias escogidas de manera intencional o bien, aunque se persiga una metodología de trabajo, basada en la aleatoriedad creativa. Dicho de otro modo, en muchas ocasiones los game designers y game artists toman como imagen aspectos de las culturas existentes, al igual que sucede en el resto de pilares del entretenimiento.

A continuación, a partir de tres títulos diferentes del videojuego, se analizan las diversas formas de interpretación de la cultura y seña de identidad españolas bajo una visión profunda enfocada en los recursos artísticos empleados:

A) BULL FIGHT (1984)



Figura 12. Bull Fight. (Sega, 1984).

De origen extranjero, *Bull Fight* es un videojuego 2D en 8 Bits de la compañía japonesa *SEGA* y desarrollado por *Coreland*, creado en 1984 para máquinas recreativas. En él, se recrea una lidia donde el jugador encarna el papel de un matador que debe enfrentar a un toro por cada ronda, tratando de esquivarle y clavarle una espada. A medida que el jugador progrese, el toro se volverá más fuerte y veloz, y en más de una ocasión puede aparecer más de uno a la vez. También, por cada cierta cantidad de rondas acumuladas, el jugador desbloqueará un nivel de bonificación donde deberá esquivar al toro para desbloquear puntos extra (ciertamente recordando a los encierros).

Bull fight es un ejemplo de cómo una industria extranjera concibe en un videojuego su visión de la cultura de un país ajeno a partir de la toma de contacto con ésta. En este caso, por medio de los píxeles, retrata a España por medio de los tópicos más comunes. Otros autores ya notificaron de estos aspectos en él, como así analizó Luis Navarrete en un artículo sobre la imagen romántica española en los videojuegos. Según su opinión, considera que la compañía japonesa consideró introducir este videojuego a fin de vender a España su imagen, aunque ello derivara en una romántica e idealizada visión ajena a la realidad, como así cita:

La españolada surge cuando existe un claro deseo de comerciar con su naturaleza. La fidelidad o desapego a la veracidad de la ceremonia de la corrida de toros en la representación del juego es un proceso secundario que podría llevar al lector equivocadamente a pensar que ahí reside la clave del asunto. Nada más alejado de la realidad. *Bull Fight* es una españolada videolúdica, no por sus imprecisiones, sino porque se presta a divulgar una determinada imagen de España a través de un espectáculo que se toma por definitorio de lo español, decisión que termina manipulando incorrectamente nuestra realidad en el imaginario colectivo (Navarrete, 2014: 221).

Con ello aparecen elementos gráficos, artísticos y animados en los que coincide Navarrete, como la presencia de las flamencas cada vez que se muestra la pantalla de Game Over, las vestimentas de los toreros compuestas por trajes de luces y montera junto con su capote. La banda sonora está compuesta y programada por códigos al igual que toda la estructura del videojuego, reconociéndose pasodobles como *Tercio de Quitas* o *España Cañí*.

En la generación actual de consolas, en España se concibió un videojuego de la misma esencia: *Toro* (2016), lanzado por *Reco Technology* que, a diferencia

de los 8-Bits, saltó al uso de modelos 3D, aunque no alcanzando un nivel de calidad artística comparable a otros videojuegos lanzados en el mismo año, como *Maldita Castilla EX (2016)*, un juego de arcade inspirado en los mitos del medievo español y europeo, cuya re-edición a la actual generación fue un éxito. En cambio, sus mecánicas de juego sí que hicieron más profundidad en la manera de lidiar y matar al toro. Sin embargo, ya desde su primera muestra no acabó teniendo un buen recibimiento por los medios y parte del público, siendo fruto de polémicas por el maltrato animal.

B) *BLASPHEMOUS (2019)*

Existen juegos que han tratado la tradición de la Semana Santa, como es el videojuego para móviles *Chicotaz (2019)*, un juego donde se toma el papel de un capataz que ha de dirigir un paso intentando no chocar contra los obstáculos urbanos.

Sin embargo, el estudio *The Game Kitchen*, que también tomó como referencia a la Semana Santa para su proyecto, decidió huir de crear un juego típicamente español, para dar un sorprendente giro de tuerca.

Popular desde que dio la cara en su Kickstarter, *Blasphemous (2019)* es un videojuego de plataformas y acción 2D que recrea el estilo de los 16 Bits, inspirado en los videojuegos del género *Metroidvania* (referido a estilos de videojuego como *Metroid (1986)* y *Castlevania (1986)*), y en *Prince of Persia (1989)* de Jordan Mechner.

La trama de *Blasphemous* transcurre en la tierra de “Cvstodia”, donde todos sus habitantes son presos de la maldición divina de “El Milagro”. Como así se describe en la página web oficial del videojuego, el jugador, bajo la armadura y piel de El Penitente, entra en un ciclo de muerte y resurrección con el objetivo de frenar la maldición, haciéndose paso por entre peligrosas criaturas y monstruos grotescos (Thegamekitchen, 2022).

Para la creación de este juego, tal y como se recoge en el libro *The Art of Blasphemous (2019)*, de Emilio Cabeza Mogollo, sus desarrolladores tomaron referencia documental de leyendas y folclore del sur de España. Los orígenes de estas ideas se manifestaron cuando empezaron el diseño de la apariencia del protagonista, un frío y violento guerrero que llegó a volverse icónico por su máscara metálica en forma de capirote, como así describen:

Tuvimos claro desde un primer momento que necesitábamos que nuestro personaje fuese único y reconocible en cualquier situación y, aunque la idea del «yelmo-capirote» surgió inicialmente como algo anecdótico (e incluso cómico), vimos, tras meditar fríamente sobre ello, que tenía un enorme potencial. Una idea que sería capaz de convertirse, incluso, en la clave que nos llevaría a basar todo el apartado artístico del juego en la cultura y folclore del sur de España (Cabeza, 2019:18).



Figura 13. *Blasphemous*. (The Game Kitchen, 2019).

El personaje es en sí una biblioteca andante de influencias, desde su máscara, inspirada tanto en el sambenito que usaban los penitentes por su herejía, como de unos restos romanos de la batalla de Teutoburgo (Alemania, siglo I d.C.), hasta su mandoble, una hoja envuelta en espinas, como la corona de Cristo, y con una incómoda empuñadura de un hombre torcido inspirada en las iconografías escultóricas de los episodios de la pasión, punto de partida para consolidar la predominante religión del mundo de Cvstodia.

Partiendo de la figura del Penitente, las ideas utilizadas en él sirvieron para dar forma al resto de su universo, ofreciendo una gran naturalidad a sus personajes y escenarios. Se rescataron ideas principalmente de la imaginería barroca del Siglo de Oro Español (XVI-XVII) además de otros movimientos artísticos del país (pintura barroca de Velázquez), de escenas milagrosas de La Biblia (como el personaje de Tirso), la cultura del toro (distinguiendo enemigos como el “Falaris” que, portando una cabeza de toro dorada, arrojan banderillas al jugador cuando están a su alcance), así como personajes y costumbres propias de Andalucía (como se retrata en el personaje de “Candelaria” con sus ánforas de cerámica y su recitado de coplas españolas al dialogar con ella).

También cabe señalar otros aspectos notables: como la propia interfaz redecorada de barroquismo hasta abordar el horror bacuí, algunos objetos coleccionables o ítems inspirados en las reliquias o huesos de mártires o incluso su banda sonora, inspirada en las marchas procesionarias de las festividades religiosas.

c) ROJO: A SPANISH HORROR EXPERIENCE (2022)



Figura 14. La simbología franquista y española presente en el videojuego de Miguel Moreno.
ROJO: A Spanish Horror Experience. (Miguel Moreno, 2022).

A principios de 2022, el franquismo se convirtió en un videojuego de terror e hizo temblar de pánico a los jugadores y usuarios de las redes sociales. Esta fue la curiosa creación del joven desarrollador Miguel Moreno.

Como él mismo llegó a contar a los asistentes de Press Play, un encuentro de profesionales del videojuego españoles celebrado en Sevilla el pasado 28 de abril de 2022 y organizado por Sevilla UP y la escuela FESAC, “*ROJO* es un videojuego 3D Walking Simulator de terror gratuito ambientado en un piso de ideología franquista” (Miguel Moreno, Press Play, 28 de abril 2022 [Sevilla]).

La trama transcurre posterior a los eventos de la exhumación de los restos del dictador a finales de octubre de 2019. El jugador entra en un laberíntico piso de un franquista nostálgico, debe reunir unas pistas y notas esparcidas y sobrevivir a las garras de su monstruoso y despiadado propietario, un asesino de izquierdas y caníbal (de ahí que recibiera este nombre al encarnar a un protagonista “rojo”, como despectivamente se les refería a las personas a favor de estos ideales). Todo el escenario está conformado por habitaciones con muebles y elementos muy vinculados a la simbología franquista y española, como los retratos del dictador Francisco Franco o a personajes de la monarquía española, constantes referencias vinculadas al catolicismo, animales disecados ligados a la caza mayor en España, fotografías del Valle de los Caídos, periódicos nacionales, o la propia bandera de la dictadura. Aunque también llega a contener guiños de humor como la trastocada pintura del *Ecce Homo de Borja (1930)* o una caja de Cola-Cao, producto icónico de la nación. Como añade Miguel no buscaba generar polémica, aunque “intentó tratar este tema de actualidad y hacer recordar y conocer los peligrosos tiempos de la dictadura fascista española” (Moreno, 2022).

Miguel contó que originalmente quiso hacer un proyecto llamativo para incluir en su curriculum vitae y buscar empleo en la industria española. Ya contando con previa experiencia en otros títulos como *Proyecto Momentum (2018)*, *Between (2019)* y *Surface Rush (2020)*, quiso llevar a cabo este nuevo proyecto en solitario. Para ello, empezó, en septiembre de 2021, a investigar y a aprender a manejar el motor de videojuegos Unreal Engine. Durante su aprendizaje, descubrió una mecánica de juego basada en encender y apagar las luces, la cual fue clave para dar lugar a su idea.

Con la mecánica de juego decidida basada en este mecanismo y en la exploración en primera persona, empezó a buscar referentes de otros títulos para dar forma a su juego. En primer lugar, tomó referencia de títulos de terror como *P.T (2014)*, una demo de terror creada por el famoso desarrollador nipón Hideo Kojima en colaboración con el mencionado cineasta Guillermo del Toro, *Gone Home (2013)* y algunos de los juegos de la saga *Resident Evil (1996)*. También se inspira en el cine, como la película de terror *REC (2007)*. Lo que tenían en común estas inspiraciones era el concepto de terror ambientado en una casa y en espacios estrechos y cerrados, cosa que fue un total acierto para invocar al miedo. Otra de las influencias previamente analizadas fue *Blasphemous*, debido a su manera de usar la cultura española a su favor.

Referenciando de nuevo a *Blasphemous*, en el mismo encuentro celebrado estuvo presente Mauricio García, CEO de *The Game Kitchen*, y comentó que



Figura 15. *ROJO: A Spanish Horror Experience*. (Miguel Moreno, 2022).

una de las claves para crear un proyecto es “presentar el videojuego en base a lo que el consumidor no tiene y le gustaría tener” (García, 2022). Esta fue la filosofía que exactamente siguió Miguel Moreno con *ROJO*, dando a los jugadores un juego de terror basado en el franquismo, bajo la frase de gancho de: ¿Hay algo más terrorífico que un franquista?

Finalmente, terminó de dar forma al juego a través de los assets o recursos aportados por el motor de Unreal Engine y obtuvo así un juego realizado en un solo mes, de buen acabado visual, corto, y gratuito. Los jugadores y creadores de contenido llegaron a publicar sus reacciones en las redes sociales: mientras que el público extranjero, no conocedor de gran parte de la historia del franquismo y la cultura española, experimentaron el miedo en mayor grado, los jugadores españoles reaccionaron con humor y bromas al verse familiarizados con toda la iconografía presente.

Con esta pequeña obra de Miguel Moreno, se da a entender que el uso de los aspectos negativos de España también pueden usarse como material a favor de la obra, en este caso, como instrumento de crítica, como otros artistas previos ya hicieron en sus obras.

No son estos los únicos videojuegos de los que se puede hablar en la actualidad. Hoy día se llevan adelante más proyectos en base a la cultura española, como *The Waylanders (2022)*, un juego de *Gato Salvaje Studio* que busca retratar la cultura celtica y de la Santiago de Compostela del medievo, o *La Tomatina VR EXPERIENCE (2021)* solución de la Tomatina y *SideQuest* ante la aparición del COVID-19 para poder dar lugar a su gran fiesta, aunque sea dentro de la realidad virtual.

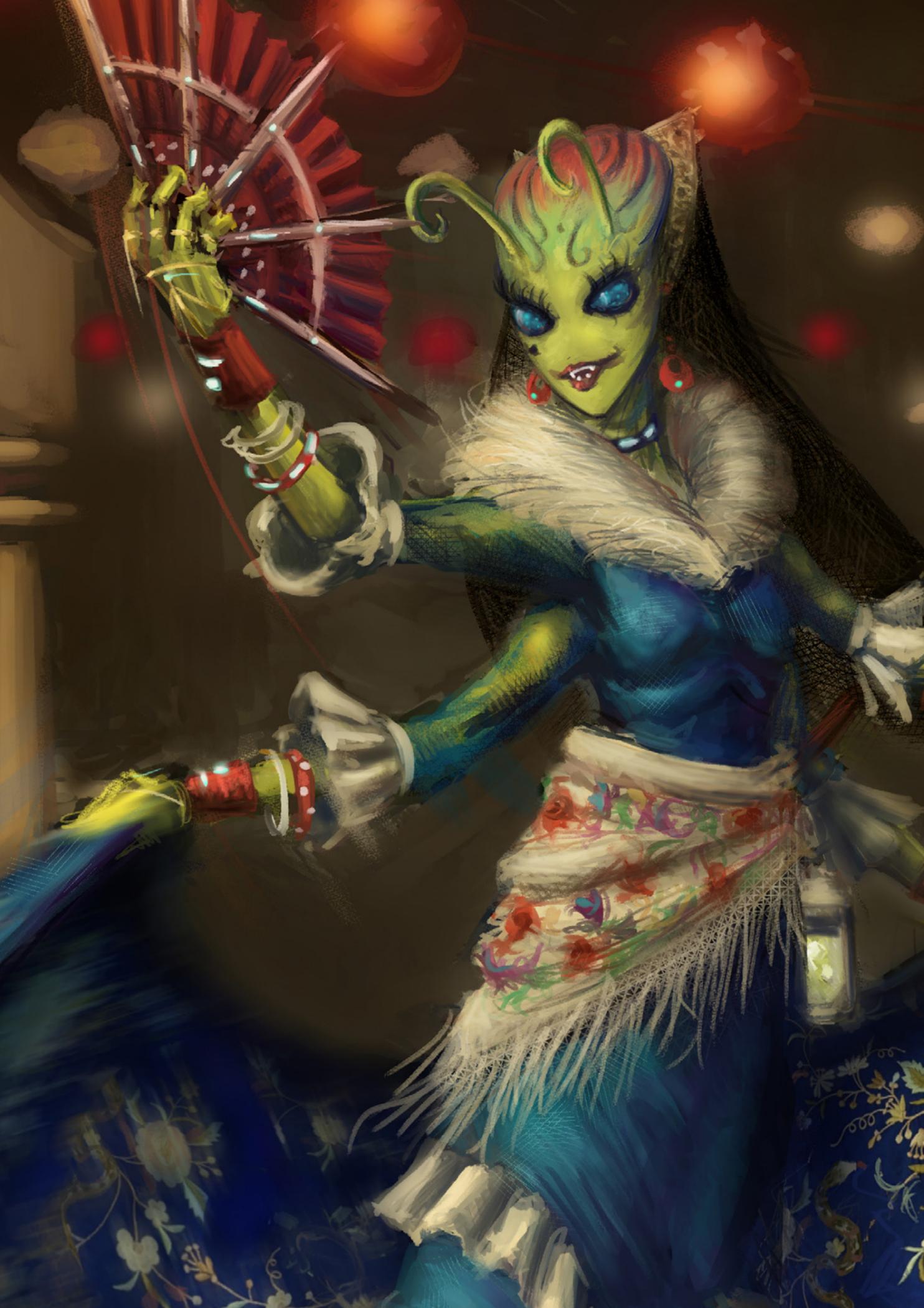


Figura 16. *La Flamenca (Fragmento)*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

**DESARROLLO
PRÁCTICO**

Como ha podido verse, la cultura española también puede abrirse paso dentro del mundo del videojuego, aunque hoy día sigue mostrándose como un campo de cultivo inspirador sin cosechar lo suficiente, y cuando algún estudio o creador lo utiliza, se tiende más a retratar el tópico que en explorar y experimentar más allá de ellos. Aunque obras como *Blasphemous (2019)* hayan logrado llegar lejos por su innovadora creación, actualmente, la mayoría de los desarrolladores españoles tienden a imitar los productos de la industria americana sin la suficiente maduración que proporciona la experiencia y el conocimiento, desarrollando títulos de alto presupuesto o Triple A (AAA), tanto por un fin economicista, como por la motivación de alcanzar la excelencia de forma rápida.

Es por ello, que a partir de toda la investigación y reflexión realizadas y como parte de la propuesta de integración profesional, se decidió plantear un diseño artístico de un personaje para un proyecto de videojuego con una base cultural española, ejecutado mediante medios digitales y siguiéndose los fundamentos del concept art en compaginación a las capacidades adquiridas a lo largo del grado universitario, así como los fundamentos del dibujo, de la pintura, la ilustración, y ciertas nociones del arte aplicado a las nuevas tecnologías.

4. Proyecto práctico: Diseño de personaje

4.1. Descripción de proyecto

Antes de tratar la propuesta de diseño, primero se ha de explicar y comprender de que trata la misma.

Esta idea surge a partir de un proyecto de individual y personal autoría desarrollado desde 2018 llamado "Tygarnia", el cual abarca un mundo intergaláctico de ciencia ficción creado a partir de la cultura y el folclore de España, con una base principal basada en el Siglo de Oro del Imperio Español y la Conquista de las Américas del siglo XVI.

Dicho proyecto individual nace del interés y la afición personales por las obras cinematográficas de la Space Opera y la ciencia ficción presente en el videojuego, siendo la *Guerra de las Galaxias (1977)* de George Lucas y la saga de videojuegos *Halo*, creada originalmente por el estudio *Bungie* en 2001, las primeras fuentes de inspiración. Por otra parte, surgió también del interés por la historia, sobre todo en

Figura 17. *Videojuegos nº1*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

aquellos acontecimientos bélicos que han ido dejando su marca a lo largo de toda la vida de la humanidad, y como estas seguirán dejando su rastro hacia el futuro incierto. Este último aspecto de lo bélico fue el que planteó uno de los objetivos clave, el cual consistiría en hacer reflejo y espejo de la realidad, una crítica hacia como la humanidad continúa provocando los mismos errores y dando lugar a problemas mayores, viviéndose un constante bucle del que nada se aprende. En la introducción cinemática del videojuego de rol *Fallout 3 (2008)*, se recalca este aspecto con certera dureza:

La guerra, la guerra no cambia nunca. Desde los albores de la humanidad, cuando nuestros antepasados descubrieron que podían matar con rocas y huesos, se ha derramado sangre en nombre de Dios, de la justicia, o simplemente de la rabia psicótica (*Fallout 3, 2008*).

Pero, más allá de lo que narra, no es solo la guerra la que no cambia, es la naturaleza del hombre la que tampoco lo hace.



Figura 18. *Dos Bandos*. (Ángel Aranda Simón. 2022).

Pero, más allá de lo que narra, no es solo la guerra la que no cambia, es la naturaleza del hombre la que tampoco lo hace.

Es a partir de este proyecto narrativo del que deriva la propuesta actual. Para esta ocasión, se trata de un diseño para un personaje dedicado a un proyecto propio de videojuego llamado "The Covenant". Está dirigido al público adolescente y adulto, y tiene por género la acción de los juegos de rol (RPG), tomando inspiración de los videojuegos de mazmorras y combate a tiempo real o "Hack and Slash" como la saga *Diablo*, creada por *Blizzard Entertainment* en 1996.

La trama tiene lugar en una galaxia dominada por un imperio intergaláctico colonial conocido como Tygarnia, el cual invade planetas expandiéndose sin freno. El objetivo de los jugadores será adentrarse entre sus dominios para enfrentarse a su tirano gobernante y frenar la descontrolada expansión. El juego cuenta de inicio con una serie de personajes, cada uno de ellos con una apariencia, habilidades y roles diferentes que fomentarán la cooperación y la coordinación en equipo con los demás jugadores. Ahora bien, el objetivo de esta propuesta es diseñar uno de estos personajes jugables bajo los requisitos necesarios de trabajo de un Concept Artist.

Como explica el artista y diseñador Elliot Lilly en uno de sus libros sobre el papel de un artista especializado en el concept art:

A common definition of a concept artist is an individual whose primary goal is to create images that flesh out ideas and designs of a particular subject matter that does not exist yet. (Lilly, 2015: 12).

Entendido de otro modo, se trata de un artista especializado en bocetar, ilustrar y diseñar las ideas aportadas del proyecto en desarrollo.

Como continua Elliot, el proceso o "Pipe-line" de un concept artist dentro desarrollo de un videojuego implica tres fases habituales: una primera fase de pre-producción, donde se plantean y se ponen en común las primeras ideas, bocetajes y diseños; una segunda fase, basada en la producción, pruebas de prototipos y otros aspectos hasta conseguir las muestras finales; y, por último, se hace asistencia en cuestiones artísticas del proyecto como el modelado 3D, texturas, interfaces, marketing, iconos,... (Lilly, 2015: 17). No siempre se sigue esta dinámica de trabajo, pues hay proyectos cuyas estructuras de desarrollo contienen una diferente estructura o bien son más diversas en función a la cantidad de proyectos que se lleven simultáneamente.

Dentro de la metodología y las herramientas de trabajo, el perfil de un Concept Artist suele estar enfocado a trabajar mediante medios digitales, debido a su eficacia y rapidez para dar forma a los diseños. Sin embargo, también puede recurrir al uso de técnicas tradicionales: como el grafito, pinturas, modelado en arcilla, y cualquier otro procedimiento del arte. Lo que sí, advierte nuevamente Lilly, a partir de su experiencia personal, es que desde primer momento se ha de estar seguro con el medio a trabajar para darles el máximo rendimiento a las herramientas proporcionadas por la empresa y no dejarlas de lado como una inversión errónea (Lilly, 2015: 19).

Teniendo en cuenta estos factores, el diseño de este proyecto seguirá los medios digitales al ser los más eficaces y deseables para trabajar, ya que permiten a su vez su impresión en físico y manipulación para la posterior confección de portfolios de autor o libros de arte y documentales de desarrollo del videojuego e incluso para ser empleado en merchandising.

4.2. Referencias visuales y carta de personaje

Primero se ha de tener en cuenta las referencias visuales en consonancia al resto del videojuego, es decir, la estética artística deseada:

Se quiso dar una esencia realista, aunque con ciertas connotaciones al estilo cartoon, una saturación de color media, un nivel de detallado intermedio y formas mixtas entre curvas y rectas. Pretendía buscarse por tanto un estilo próximo a la realidad, aunque con detalles de estilo pictórico. Como ejemplos de referencia que contengan estos aspectos, pueden ser el videojuego *Borderlands 2* (2012), del estudio Gearbox Software, por su estilo característico tan parecido al comic y por otro lado las series animadas de *Star Wars: The Clone Wars* (2008), producida por Lucasfilm, dirigida por Dave Filoni y creada por George Lucas, destacadas por el tratamiento de sus texturas similares al de unas pinceladas y la prioridad por las formas geométricas con cierta simplificación, aunque sin dejar de resultar orgánico y natural.

El proyecto también toma inspiración cromática de la Pintura Barroca, en especial de la obra de autores como Diego de Velázquez y Caravaggio. Estas decisiones

estéticas también están enfocadas al tipo de espectador al que se quiere llevar, en especial adolescentes y adultos, aportando así una atmosfera seria y fría, pero a la vez contando con intervenciones de humor y calidez en su contenido.

Respecto al diseño del personaje, todo lo investigado sobre la identidad cultural de España y sus costumbres se han podido usar como recursos para este proyecto, teniéndose por tanto una amplia gama de posibilidades de trabajo e inspiración para el personaje a concebir. Es así que se ha tenido que llevar a cabo un proceso de selección y descarte para el diseño ideal. Entre toreros motoristas, nazarenos pistoleros, e incluso tomar a un toro humanizado como gladiador de una arena extraterrestre, se priorizó tomar un concepto que resultara más acorde al público general... ¿Qué pasaría si a los marcianos, esas verdes y cabezonas personillas de ojos saltones, resultara que le gusta la música flamenca y el guitarreo de Paco de Lucía?



Figura 19. La Cortesana, uno de los personajes jugables del modo multijugados de Assassin's Creed: la Hermandad. *Courtesan Kill*. (Ubisoft Montreal, 2010).

Surgió así la idea de una flamenca espacial, artista y letal a la vez. Con este concepto, se hicieron referencias visuales y documentales acerca del flamenco: la música, el baile, el código de vestimenta, su presencia en las festividades, como la famosa Feria de Abril de Sevilla. Por otra parte, se tomaron imágenes sobre asesinos, pícaros y su tipología como algunos referentes dentro del entretenimiento audiovisual. Una de las inspiraciones sería La Cortesana, un personaje jugable del modo multijugador del videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) como una referencia de combinar su capacidad de discreción y seducción con la letalidad y frialdad propias de una asesina. También se tendría en consideración a un segundo personaje, Vamp, presente en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001), el cual es un militar de aspecto vampírico cuyos movimientos están basados curiosamente en el bailarín español Joaquín Cortés (Ortega, 2021). Las características de ambos personajes han ayudado a cimentar la creación de este diseño.

Por último, se tomó inspiración de insectos del reino animal para concebir la identidad y raza del personaje alienígena (Mariposas, hormigas, mantis religiosas...).



Figura 20. *Morpho menelaus didius* (Didier Descouens, 2011).

4.3. Bocetos

Los bocetos, al igual que el resto de diseños e ilustraciones, fueron realizadas con las herramientas digitales Adobe Photoshop y Clip Studio Paint. Como introducción a los primeros dibujos, se comenzó mediante una técnica de trabajo habitual dentro del Concept Art para videojuegos, "las siluetas negras", las cuales consisten en la realización de manchas planas negras y en construir volúmenes a partir de una escala de grises.

Durante este proceso, se plasmaron las primeras ideas. Al principio se planteó una especie de ciborg ninja, cuyo cuerpo aparentara las apariencias típicas de una bailadora de flamenco. Sin embargo, pronto se optó por una búsqueda menos sobrecargada de ciencia ficción y exageración, y se decidió tomar interés por el sigilo y las formas tradicionales como base, lo que así permitiría darle mayor creatividad en cuanto vestimentas, colores y formas. De ciborg, pasó luego a insecto, de dos brazos, a cuatro... hasta decidirse tomar como inspiración a las mariposas, por sus lustrosos colores y por asemejarse sus alas a un mantón.

A la vez, fue pensándose parte de su arsenal. Se idearon dos armas principales de acuerdo a las habilidades que podría tener el personaje: Unos abanicos equipados con cuchillas cortantes y arrojadizas como ataques básicos, algunas con la posibilidad de incluir dardos venenosos o eléctricos para potenciar aún más el ataque a distancia, y un gran mantón compuesto por láminas afiladas de metal que solo ella pudiera manejar y hacer danzar con gran soltura, para hacer repeler a sus enemigos y defenderse en un área circular.

Como objetos u ítems secundarios, se pensaron varias ideas: incluir granadas cegadoras inspiradas en los farolillos de feria, una pistola láser, una faca con muesca española y hasta una botella de líquido sanador, la cual serviría para curar puntos de salud a los jugadores aliados.

Figura 21. Bocetos y Siluetas negras. (Ángel Aranda Simón, 2022).



4.4. Pruebas de color

Teniéndose escogido el boceto ideal, se comenzaron a hacer pruebas de color. Cada una de éstas se hicieron mediante modificadores de capa, como parte de las herramientas del software de dibujo digital empleado, para superponer colores y transparencias sin alterar los volúmenes concebidos de base mediante grises. También se hace uso del photobashing, el cual consiste en introducir y alterar fotografías reales a la obra para obtener resultados de una calidad específica, aunque en este caso se decidió no sobresaturar su uso y aplicarla solamente en aspectos concretos para garantizar un trabajo de calidad.

Se llevaron a cabo pruebas con diferentes colores de tejido, variaciones tonales en la piel del personaje, materiales para sus armas y herramientas (Como nácar, metales preciosos, carey, hueso...) e incluso pruebas con los característicos lunares de los trajes de flamenca.

En la primera prueba de color, se utilizó predominantemente los tintes clásicos del traje de flamenca: rojo y lunares blancos, mientras que, al mantón, la mantilla y al mantoncillo se les aplicó una paleta de blanco roto. Para sus abanicos se aplicaron un rojo tinto para diferenciarlos del vestido, y a las piezas metálicas se les aplicarían tonos plateados. En cuanto a la piel, se quiso optar por una tonalidad verdosa con una baja saturación con degradados morados. La idea del vestido rojo resultaba aceptable, sin embargo, dicha cromaticidad no acababa de trascender.

Es por ello, que para la segunda prueba se optó por aumentar la saturación en el color de la piel para generar una impresión más radiante y cambiar el degradado morado a rojos y turquesas, haciendo más alusión al exoesqueleto brillante característicos de los insectos. Por otra parte, el vestido fue alternado a azul y colores óseos como secundario en los volantes, esta vez sin incluir lunares, y manteniendo las transparencias en las mangas de sus cuatro brazos. El mantón fue alternado también al azul, aplicándose la técnica del photobashing para captar su patrón floral, el cual fue retocado a posteriori para destacar sus colores y variar su diseño. La introducción del azul buscaba por otra parte hacer alusión a las alas de las Mariposas Morpho, aplicando un gradiente de azules a negro, de esta forma, se integraba el símil de la mariposa y la flamenca ideado en los bocetos previos. Por otra parte, el abanico alternó a una tonalidad carmesí, mientras que a la pistola se le integró adornos de nácar y oro. Aunque los lunares no estuvieran presentes en el vestido, a pesar de ser un rasgo habitual en este tipo de trajes, sí que se hizo alusión a ellos en una de las pulseras. Por último, la mantilla cambio a un color

negro con un encaje liso.

Como tercera prueba, se estableció el color negro como principal y el rojo como secundario. Se rescatan de nuevo los lunares, tanto en el vestido como en el abanico. Respecto al tono de piel, no se modificó desde la segunda prueba ya que se consideró satisfactorio. El mantón quedó nulo de patrones florales, esta vez con la idea de vincularlo al capote de los toreros, mientras que el mantoncillo de la cintura adoptaría un patrón de flores doradas, repitiéndose además en algunas de sus joyas y en las cuchillas de sus armas. Como último detalle, su apéndice óseo craneal o "peineta" se adornaría con una emulación al material de los caparzones de las tortugas carey, denominado por este mismo nombre, el cual también se aplicaría a la estructura de los abanicos.

En la cuarta y última prueba, se tomaría el color verde para el vestido completo y como único color, tanto en los volantes como en las mangas, esta vez sin transparencias. Mientras, volverían a predominar las tonalidades cremas y el rojo en el resto de los accesorios.

Respecto al calzado, en todas las pruebas se ha ajustado al color rojo, manteniendo el diseño tradicional del zapato de bailaora flamenca, siendo una característica principal del personaje al integrar el taconeado como parte de su comunicación.

A partir de las pruebas realizadas, se decidió que la segunda prueba fuera la opción elegida. Ciertamente es que esta opción tiende a alejarse, por sus colores, del típico vestuario rojo con lunares, aunque es en sí una forma de dar una visión diferente sin romper las normas tradicionales del vestido. Por otra parte, esta paleta de color transmite una elegancia visual, cargada de misterio y sutileza propias de una asesina intergaláctica.

Cabe mencionar la sugerencia de que los colores de traje podrían ser modificables por el jugador, aplicando las pruebas descartadas mediante algún objeto u ítem en el juego (por ejemplo, "tintes de color", como se aplican en videojuegos como *Assassin's Creed 2 (2009)*, *Diablo 3 (2012)* o *Borderlands 2(2012)*). De hecho, la idea de conservar bocetos en vez de descartarlos es algo recomendable para un proyecto de diseño. Bill Stoneham, como otro artista veterano del sector del videojuego, recalca en su libro guía sobre arte fantástico para videojuegos que a veces el cliente puede elegir elementos de cada uno de los bocetos, por lo que aconseja no descartar nada (Stoneham, 2012: 31).

Figura 22. *Pruebas de color*. (Ángel Aranda Simón, 2022).





Figura 23. Esquema de color definitivo. (Ángel Aranda Simón. 2022).

4.5. Detalles de armas e items

En este punto se hizo énfasis a las armas y herramientas del personaje, preestablecidos desde el bocetaje, haciéndose una muestra más detallada de estas:

- Abanicos:

Los abanicos están presentados tanto cerrado como abierto. El rojo predomina tanto en su estructura rígida (varillas) como flexible (tela), aparte de contar con unos leds que sirven como indicadores de estado de las cuchillas (si están listas para su uso o contienen carga eléctrica o veneno).

Las cuchillas sobresalen y éstas pueden verse en su cara interna, junto con el mecanismo de disparo y despliegue. Este abanico está inspirado en los abanicos de guerra de las artes marciales militares procedente de Japón, además de ser usadas como herramienta de ornamentación y ceremonia en gran parte del continente asiático (Ratti, 2020: 363).

- Mantón:

El mantón se trata de una gran tela adornada con motivos florales y ofidios. Como es habitual, de sus bordes cuelgan hilos y cordones. Sin embargo, a estos se les incluyó pequeñas láminas metálicas afiladas para conformar un borde de cuchillas. Como esto llegaría a suponer algo más de peso y posible riesgo para la portadora, se decidió incluir para las manos unos dispositivos nanotecnológicos confeccionados en oro con la función de controlar el mantón, permitiendo facilitar su uso y destreza.

- Bote de curación

Es un recipiente generador de frío de metal y cristal, que contiene una bebida sanadora inspirada en el rebujito, la cual se trata de una bebida alcohólica elaborada con refresco de lima, hierbabuena y vino blanco manzanilla.

- Pistola láser

La pistola, confeccionada en oro y nácar, está basada en armas de fuego de mecha ya presentes en el siglo XVI, debido a la necesidad de integrar al personaje con el resto del universo del videojuego. Está ornamentada con un decorado basado en la talla barroca de los pasos procesionales de la Semana Santa, incluyendo una gema tallada con una imagen religiosa e incrustada en la culata. El arma contiene un diodo laser que puede generar hasta seis disparos de forma consecutiva para evitar el sobrecalentamiento de la misma. Su recarga es automática tras un corto periodo de tiempo.

Figura 24. *Armas y Objetos*. (Ángel Aranda Simón, 2022).



4.6. Vistas de personaje

Concluidas las decisiones principales de diseño, se desplegaron las vistas detalladas del personaje, que sirven de guía visual para facilitar a los especialistas dedicados al arte tridimensional, animadores y texturizadores entre otros.

Las vistas están conformadas en tres planos: frontal, lateral y trasero. En estas vistas, el personaje adoptaría una pose en "T". Esta pose consiste en colocar al personaje con los brazos en cruz en 180º grados y los pies rectos con una leve separación, lo cual es ideal para personajes aplicados a videojuegos o bien que contengan mucho dinamismo, ya que, a diferencia de la pose de tipo "A", que contiene los brazos levemente bajados, permite el acceso a modelar por debajo de estos en las zonas de las axilas o tríceps y, además, a la hora de aplicar esqueletos de animación (o refiérase al rigging), la pose en "T" ayuda a limitar la deformación de los hombros hasta el punto deseado, siendo más difícil en una pose tipo "A".

Otra cuestión que se tuvo en cuenta fue su anatomía. Ya que es necesario dar a entender el funcionamiento de su cuerpo alienígena humanoide de cuatro brazos. Para ello, se realizaron dos fichas técnicas para definir los aspectos morfológicos del personaje, tanto con vestimenta como sin ellas.

En su muestra morfológica desnuda, se revelan las características físicas claves para entender su estructura y movilidad corporal. Se destacan estos aspectos:

- La piel, conformada por placas, a semejanza del exoesqueleto de los insectos.
- El relieve frontal del cráneo no es liso, sino que está modelado con curvas y caracolas, a semejanza del peinado típico de la tradición flamenca. Además, tiene dos antenas alargadas y curvas, como potentes sensores auditivos y olfativos.
- La peineta es en realidad un apéndice óseo, que parte de la nuca, protegiendo unas ranuras existentes en la zona occipital de su cabeza, que funcionan a modo de branquias. La superficie de este apéndice es lisa, sin embargo, es costumbre de la especie hacer tallas sobre su superficie, lo que conlleva a que tenga esa apariencia clásica de peineta flamenca.

- Respecto a su cara, destacan sus grandes y alargados ojos azulados, compuestos por millares de pequeños receptores lumínicos, permitiendo un amplio campo de visión, similares a los de los insectos. En cuanto a su boca, es más humanoide. Con labios carnosos y dientes puntiagudos. Como hemos descrito antes, las funciones olfativas y auditivas se concentran en sus antenas, por lo que carece de nariz y orejas propias de los vertebrados. A modo de guiño visual, presente un lunar en la mejilla.
- En su cuello presenta un pelaje frondoso natural, similar al que presentan las mariposas y polillas.
- Al ser una especie alienígena humanoide que comparte características de insecto, se decidió que no contara con senos. Sin embargo, lo que ayuda a empatizar este aspecto femenino del torso son la superposición de sus potentes pectorales debido a la ubicación de sus extremidades superiores.
- Las extremidades superiores no están alineadas verticalmente, sino que los brazos superiores se hayan más hacia atrás a diferencia de los inferiores que se hayan más adelantados, próximos al centro del torso. Esto facilita la articulación de sus cuatro omoplatos, generando una mayor flexibilidad y arcos de movimientos, favoreciendo el manejo del mantón.
- Por último, los pies adoptan la forma de un zapato de tacón, con el talón hipertrofiado, conformando un "tacón natural".

Por otra parte, en su muestra con indumentaria, el personaje presenta un vestido ajustado y largo, con volantes, elaborado en un tejido de características elásticas y brillantes en el cuerpo con las mangas de sus cuatro brazos confeccionadas en un tejido semitransparente. A modo de cinturón, porta un mantoncillo, del mismo modo que sobre su apéndice óseo cuelga una mantilla, correlacionándose así con la indumentaria propia de la flamenca. Su vestido está rasgado para facilitar las acrobacias en el combate.

Como complementos, porta joyas a modo de pendientes, collar y varias pulseras, así como un calzado de color rojo adaptado a la peculiar forma de su pie, descrito con anterioridad y sujeto por bandas a su pierna del mismo color, que ayudan a la sujeción de una faja. También se destaca la presencia de algunos objetos diseñados como la pistola o la pócima de salud.



Figura 25. Ejemplo de arte 3D, realizado con Zbrush, 3Ds Max y Marmoset Toolbag entre otros. *Clementine - t-pose* (Georgian Avasilcutei. 2019).

Los artistas 3D toman de referencia los documentos y diseños facilitados y, a partir de ellos, proceden a hacer el modelado de la figura. Por ejemplo, el artista 3D trabaja a partir de los ejes X, Y y Z, por tanto, las referencias de las vistas frontal, lateral y trasera, son de gran utilidad como guía. El modelado del personaje es realizado a partir de softwares de desarrollo de gráficos 3D como Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, el software gratuito Blender o ZBrush. Los desarrolladores 3D cuentan por tanto con diversas herramientas, aunque, al igual que ocurre en el resto de ramas de las bellas artes, hay que saber cuándo y para qué usarlas.

Luego del modelado, se diseñarían y aplicarían sus texturas y colores. Por último, se harían introducción y aplicación del esqueleto de animación llamado "Rig" para generar los movimientos del personaje.

Normalmente, un artista de 2D no necesita estar especializado o tener nociones de 3D u otras cuestiones técnicas, aunque contar con este conocimiento ayuda a prever problemas y obtener un modelo más óptimo para el videojuego.

Figura 26. *Vistas (Anatomía)*. (Ángel Aranda Simón, 2022).

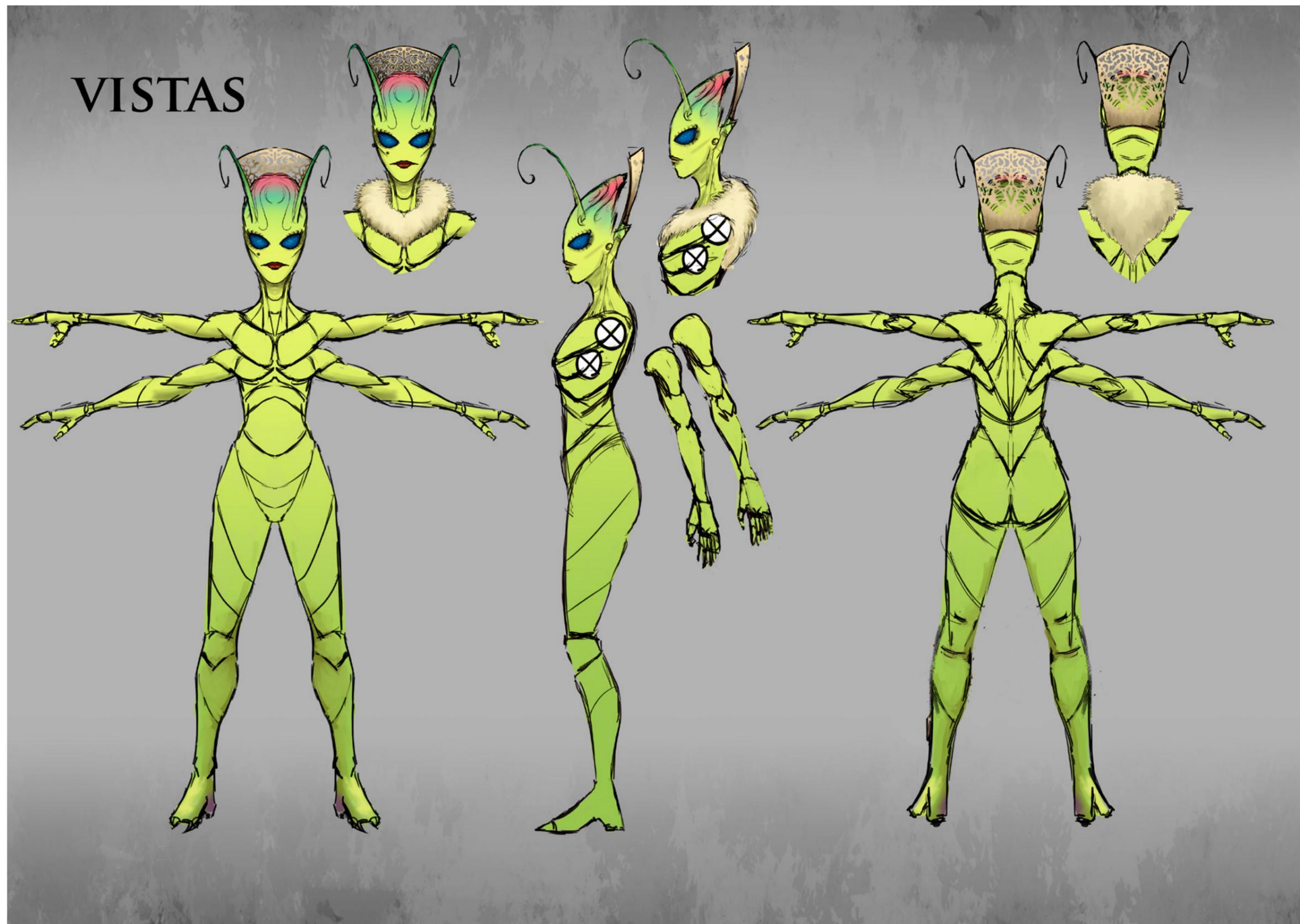


Figura 27. *Vistas (Indumentaria)*. (Ángel Aranda Simón, 2022).



4.7. Arte Final

Finalmente, se decidió realizar una obra ilustrativa del personaje, presentando una escena de potente carácter narrativo. Como opción, se buscó representar una escena de acción y lucha, donde el personaje se enfrenta a los invasores de Tygarnia desplegando toda su letalidad hacia estos por haber sido interrumpida en mitad de su espectáculo de danza.

En primer lugar, se hizo una serie de thumbnails o bocetos de escena basado en el uso de volúmenes grises, de entre los cuales se haría una valoración y selección hasta decidirse la imagen final. En la mayoría de estas, se quiso representar el combate en un entorno ferial, que hace vinculo a la esencia del personaje.

A partir del thumbnail escogido, se realizaron pruebas de colores con diferentes alternativas cromáticas, procurando centrar los enfoques de interés de la obra, así como el personaje diseñado como enfoque principal. Mediante la gama de colores, se experimentaron con diferentes tipos de entornos e iluminaciones: en un exterior nocturno, durante la mañana, en un local interior de poca luz, en un ambiente cálido...

Y finalmente, se procedió a la realización del arte definitivo con un formato digital 4K, tamaño A3 y en sus colores definitivos adaptados tanto para el medio digital como para su impresión. Este se realizó partiendo nuevamente de un encaje y primeras manchas mediante grises, haciéndose ciertas variaciones del boceto escogido. Luego se aplicarían las zonas de color principales con ayuda de transparencias de capa por parte del software de dibujo, y sobre estas, se retocaron mediante pinceladas de color sólidas para dar una mejor definición de las formas. Algunos aspectos como el mantón se realizaron mediante superposición de imágenes y herramientas de deformación, como ya se mencionó acerca de la técnica digital del photobashing. Y para concluir, se aplicaron y perfilaron los últimos detalles para finalizar el proyecto.



Figura 28. *Thumbnail - Ilustración.* (Ángel Aranda Simón. 2022).



Figura 29. *Pruebas de Color - Ilustración.* (Ángel Aranda Simón. 2022).

Figura 30. *La Flamenca* (Desarrollo). (Ángel Aranda Simón, 2022).



Figura 31. *La Flamenca*. (Ángel Aranda Simón, 2022).



CONCLUSIONES

Como ha podido observarse a través de la investigación y la práctica establecidas a lo largo de este trabajo de fin de grado, la identidad multicultural de España no ha dejado de despertar y captar la atención tanto de viajeros y turistas como de artistas y creadores. Un interés que se ha tratado de reproducir a través de los medios de entretenimiento, un intento manierista de ser españoles sin serlo que ha dado lugar a estas interpretaciones y estereotipos románticos, dejándose claro hasta qué punto se puede retratar la península. La respuesta a esta cuestión ha dado a entender que la mejor forma de presentarse y vender la identidad de un país es haciéndolo él mismo, mostrando y compartiendo sus genes a las demás naciones como han llegado a hacer los ciudadanos estadounidenses a todo el globo terráqueo. No quiere decir sin embargo que no haya buenas representaciones extranjeras del país, ya que directores de cine como el cineasta mexicano Guillermo del Toro ha representado, por ejemplo, un aspecto tan crucial como fue la dictadura franquista en el filme *El Laberinto del Fauno (2006)*.

La investigación ha llevado a entender también como los videojuegos son un medio más donde se produce esta españolada. Sin embargo, como se ha podido ver, hay otros videojuegos donde se ha hecho una exploración más profunda de la cultura y el folclore del país, como los videojuegos *Blasphemous (2019)* o *ROJO (2022)* han logrado llevar a cabo.

Sumado a ello, se ha analizado la situación actual dentro de la industria ibérica del videojuego, la cual, tras su éxito inicial en la década de los 80 y posterior caída al inicio de los años 90, resurge hoy lentamente con una mayor posibilidad para alcanzar el nivel de producción y desarrollo de los estudios y obras de renombre internacionales, sumado al interés de los jóvenes artistas españoles por desarrollar videojuegos.

Respecto a la propuesta realizada, se ha podido demostrar cómo una detenida investigación acerca las características culturales de una nación pueden dar lugar a una propuesta interesante e innovadora. De este proyecto se quiere abarcar muchísimo más, no solamente dentro a lo referido a diseñar sus personajes, sino a confeccionar su historia en compaginación al desarrollo y construcción del mundo, o referido en el término anglosajón, "World-Building". Y por supuesto, se espera poder llevarlo como una obra de videojuego u otro medio, como puede ser la animación, el cómic o la novela.

Para finalizar, no ha de temerse a la idea de tomar y crear un videojuego con cara de España, todo lo contrario. En la península se dispone de un rico y profundo mar de inspiración que aún queda por explorar y descubrir, del cual se puede experimentar hasta más allá de las barreras del cincelado tópico y llevar un proyecto video lúdico hasta las estrellas, como se ha podido demostrar aquí al jugar simplemente con un rasgo tradicional intrínseco de la cultura española.

ANEXOS DE IMÁGENES

Figura 1. Gonzalo Bilbao, ca. 1920. *Gitana y torero con el Guadalquivir al fondo* [óleo sobre lienzo]. Museo Bellver, Sevilla [Consulta: 1 de junio 2022]. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gonzalo_bilbao_museo_bellver_2018002.jpg

Figura 2. Juan Miguel López Barea, 2019. *Blasphemous Covert Art (2019)*. [Arte Digital]. Artstation [consulta: 22 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.artstation.com/artwork/1nlkPG>

Figura 3. Ángel Aranda Simón, 2022. *Penitencias nº3*. [Arte digital]. 42'6 x 30'3 cm. Fotografía del autor.

Figura 4. Jean Laurent, 1871. *Granada. 233. Fuente y patio de los Leones desde la parte de Levante. (Alhambra)*. J. Laurent. Madrid [Fotografía]. 335 x 250 mm. La Alhambra y El Generalife: Granada [Consulta: 7 de junio 2022]. Disponible en: <https://www.alhambra-patronato.es/ria/handle/10514/10063>

Figura 5. (Helen H. Richardson, 2018). *s/t*. [Fotografía]. The Denver Post [Consulta: 29 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.denverpost.com/2021/10/18/raices-newman-center-flamenco/>

Figura 6. Ángel Aranda Simón, 2022. *El lado oscuro (rojo)*. [Arte digital]. 42'6 x 30'3 cm. Fotografía del autor.

Figura 7. Albert Uderzo y René Goscinny, 1969. *Asterix en Hispania*. [Viñeta de comic]. Twitter [consulta: 6 de junio de 2022]. Disponible en: https://twitter.com/aquihaydragones/status/1022168813490593793?s=20&t=i2QdnCxYRQ6t7ZUmM_-XvAFigura 8.

Figura 8. Pablo Berger, 2012. *Blancanieves*. [Fotograma]. Cine y Comedia [Consulta 29 de marzo de 2022]. Disponible en: <http://cineycomedia.com/critica-blancanieves/>

Figura 9. Pilar Albarracín, 2009. *Sin título (Torera)* [Fotografía]. 125'5 x 188 cm. Museo d'Art Contemporani de Barcelona, Barcelona [consulta: 29 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://inquiremag.com/pilar-albarracin/>

Figura 10. Ángel Aranda Simón, 2022. *Videojuegos nº5*. [Arte digital]. 42'6 x 30'3 cm. Fotografía del autor.

Figura 11. Nomada Studios, 2018. *Gris*. [Videojuego]. El Mundo [Consulta 30 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/cataluna/2018/12/13/5c129807fc6c83515c8b4627.html>

Figura 12. Sega. 1984. *Bullfight*. [Videojuego]. Youtube. [Consulta 30 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://youtu.be/mWd9UPEGEM8>

Figura 13. The Game Kitchen, 2019. *Screenshot de Blasphemous*. [Videojuego]. Pixel Flood. [Consulta: 22 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.pixelflood.it/videogames/blasphemous/>

Figura 14. Miguel Moreno, 2022. *Rojo*. [Videojuego] PressOver. [2 de junio de 2022]. Disponible en: <https://pressover.news/analisis/rojo-un-juego-sobre-los-verdaderos-monstruos/>

Figura 15. Miguel Moreno, 2022. *Rojo*. [Videojuego] PressOver. [2 de junio de 2022]. Disponible en: <https://pressover.news/analisis/rojo-un-juego-sobre-los-verdaderos-monstruos/>

Figura 16. Ángel Aranda Simón, 2022. *La Flamenca (Fragmento)*. [Arte digital]. 42 x 29 cm. Fotografía del autor.

Figura 17. Ángel Aranda Simón, 2022. *Videojuegos nº1*. [Arte digital]. 42'6 x 30'3 cm. Fotografía del autor.

Figura 18. Ángel Aranda Simón, 2022. *Dos Bandos*. [Acrílico sobre lienzo]. 146 x 92 cm. Fotografía del autor.

Figura 19. Ubisoft, 2010. *Courtesan Kill (Assassin's Creed Brotherhood)*. [Videojuego]. Creative Uncut. [Consulta: 5 de Junio de 2022]. Disponible en: <https://www.moddb.com/games/assassins-creed-brotherhood/images/courtesan-kill>

Figura 20. Didier Descouens, 2011. *Morpho menelaus didius*. [Fotografía]. 5410 x 4032 pixeles. Museo de Historia Natural de Tolouse, Toulouse [consulta: 9 de junio de 2022]. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Morpho_didius_Male_Dos_MHNT.jpg

Figura 21. Ángel Aranda Simón, 2022. *Bocetos y Siluetas negras*. [Arte digital]. 42 x 29 cm. Fotografía del autor.

Figura 22. Ángel Aranda Simón, 2022. *Pruebas de Color*. [Arte digital]. 42 x 29 cm. Fotografía del autor.

Figura 23. Ángel Aranda Simón, 2022. *Esquema de color definitivo*. 29 x 42 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 24. Ángel Aranda Simón, 2022. *Armas y Objetos*. 42 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 25. Georgian Avasilcuttei, 2019. *Clementine - t-pose*. [Arte Digital]. Artstation. [Consulta: 7 de junio de 2022]. Disponible en: <https://www.artstation.com/artwork/2xq4Xv>

Figura 26. Ángel Aranda Simón, 2022. *Vistas (Anatomía)*. 42 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 27. Ángel Aranda Simón, 2022. *Vistas (Indumentaria)* 42 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 28. Ángel Aranda Simón, 2022. *Thumbnails - Ilustración*. 42 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 29. Ángel Aranda Simón, 2022. *Pruebas de Color - Ilustración*. 42 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 30. Ángel Aranda Simón, 2022. *La Flamenca*. (Desarrollo). 41 x 29 cm. [Arte digital]. Fotografía del autor.

Figura 31. Ángel Aranda Simón, 2022. *La Flamenca*. [Arte digital]. 42 x 29 cm. Fotografía del autor.

ACRÓNIMOS:

CEO – Chief Executive Officer

COVID-19 – Corona Virus Disease 2019

FESAC – Formación y Estudios Sagrado Corazón

FIB - Facultad de Informática de Barcelona

OASIS – Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation

P. T – Playable Teaser

RAE – Real Academia Española

REC – Recording

RPG – Role-Playing Game

RTVE – Radio Televisión Española

2D – Dos dimensiones

3D – Tres dimensiones

4K – Ultra High - Definition

BIBLIOGRAFÍA

DONOVAN, Tristan, 2018. *Replay: La Historia de los Videojuegos*. Sevilla: Héroes de Papel.

ERNEST, Cline, 2011. *Ready Player One*. Barcelona: B (Ediciones B).

Lilly, Elliot, 2015. *The Big Bad World of Concept Art for Video Games*. South California: Design Studio Press.

NAVARRETE-CARDERO, Luis, 2014. "La imagen romántica de España en el videojuego". *Rassegna Iberistica*, nº 102, pp. 215-228.

MOGOLLO, Enrique Cabeza, 2019. *The Art of Blasphemous*. Madrid: GTM Ediciones C.B.

RATTI, Oscar, 2006. *Secretos de los Samurai: Estudio de las artes marciales del Japón Feudal*. Badalona: PAIDOTRIBO.

STONEHAM, Bill, 2012. *Cómo crear arte fantástico para videojuegos*. Barcelona: Norma Editorial.

DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA

ÁLVAREZ BAZ, Antxón y JILANI, Mohammad, 2017. "El aprendizaje de la interculturalidad por medio del análisis contrastivo cultural entre India y España". En Actas del VII Encuentro Práctico de Profesores de Español en Nueva Delhi (2017) [en línea]. Centro Virtual Cervantes, pp. 46-75 [Consulta: 11 de marzo de 2022]. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones centros/delhi_2017.htm

ASTÉRIX, 2021. "Astérix en Hispania". En: Astérix - Le site officiel [en línea], [consulta: 4 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.asterix.com/es/coleccion/albumes/asterix-en-hispania/>

CALVO SANTOS, Miguel, 2019. "Guernica: La esencia misma del siglo XX y sus horrores". En: Historia Arte (HA!) [en línea], [consulta: 7 de junio de 2022]. Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/guernica>

CAÑERO RUIZ, Adrián, 2017. Historia del Arte: Los videojuegos, "¿El nuevo arte de nuestro siglo?". ArtyHum Revista Digital [en línea], nº 34, pp. 117-131. [consulta: 16 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.artyhun.com/revista/34/mobile/index.html#p=118>

CORELLA IRAIZOZ, José María. 2017. "En Torno a la <<Españolada>>". Pregón Siglo XXI, tercera época [en línea], nº 47, pp. 24-27 [consulta: 6 de junio de 2022]. Disponible en: <https://www.calameo.com/books/0050980196771fa2a433d>

FACULTAD D'INFORMÁTICA DE BARCELONA (FIB), 2008. "Historia de los videojuegos". En: Retroinformatica: El pasado del futuro [en línea], [consulta: 6 de junio de 2022]. Disponible en: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html#:~:text=La%20ascensi%C3%B3n%20de%20los%20videojuegos,angular%20del%20videojuego%20como%20industria.>

MORENO, Bentejuí, 2021. "Presente y pasado de los videojuegos desarrollados en España". En: Guardado Rápido [en línea], [consulta: 29 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.guardadorapido.com/presenta-pasado-historia-videojuego-espana/>

ORTEGA, Joaquín, 1942. "La Españolada y España". Hispania [en línea], nº1, pp. 1-11 [consulta: 6 de junio de 2022]. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/331717?seq=1>

ORTEGA, José Luis (@JlOrtega) "Aquí está el extracto del documental donde Yoji Shinkawa cuenta la inspiración de Joaquín Cortés para Vamp #MaskSingerFinal". 30 de julio de 2021, 1:47 a. m., [Tuit]. < <https://twitter.com/JlOrtega/status/1420893750461673483?s=20&t=y-0FeXF3vBG4ZRQao4CAkA> > [consulta: 22 de mayo de 2022]

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. s/f. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la lengua española, 23.ª ed, [en línea] [Citado el: 19 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>.

RIVELLES, Amparo, y otros, 2018. "Orson Welles en España, maestro de la ilusión y Quijote". En: Documentos RNE [radio en línea]. 9 de febrero de 2018. [Madrid]: RNE, [55'39 min.] [consulta: 20 de Mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.rtve.es/radio/20180209/orson-welles-espana-maestro-ilusion-quiote-documentos-rne/1676339.shtml>

SEVILLA, Carmen. 2015. "Pilar Albarracín | Ironía contemporánea". En: Inquire [en línea], [consulta: 29 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://inquiremag.com/pilar-albarracin/>

STOBBART, Ryo. 2010. "Fallout 3 INTRO HD en español". En: Youtube [Video en línea] [Consulta: 31 de mayo de 2022] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FUhCzMZO1Vk>.

THE GAME KITCHEN. s/f. "Blasphemous Home - The Game Kitchen". En: The Game Kitchen - Meaningful Indie Games [en línea], [Consulta: 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://thegamekitchen.com/blasphemous/>.

Universidad de Sevilla
Facultad de Bellas Artes



2021 / 2022

