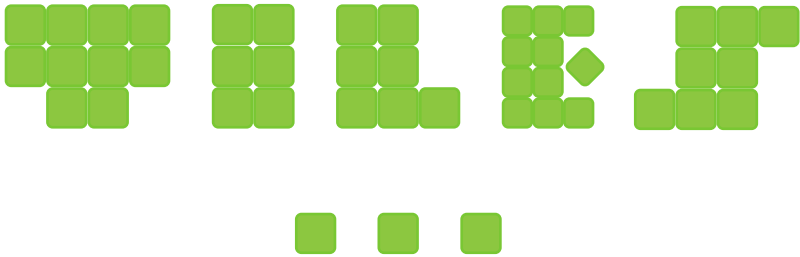


Trabajo Fin de Grado en Bellas Artes

Curso: 2019-2020

-Universidad de Sevilla-



Autor:
Alejandro Sánchez Graciano
Firma:

Tutora:
M^a del Mar García Ranedo
Firma y V^o. B^o.:

Índice

1	Introducción	6
1.1	Análisis y referencias de la estética	11
1.2	Breve historia de los videojuegos	12
1.3	RPGs de los 90	14
2.	Repaso de mi trabajo anterior	19
2.1	Bocetos sueltos e indecisiones	20
3.	Proyecto “TILES”	29
3.1	El tema	30
3.2	El proceso técnico	34
3.3	Resultados & conclusiones	48
	Bibliografía	58

Introducción

Recuerdo el verano del año 2000 como la época más feliz de mi vida, poco más o menos. Yo tenía unos ocho años, y mi rutina por las tardes consistía en merendar tostadas con nocilla que mi abuela me preparaba, ver los dibujos en la tele y esperar a que llegaran mis primos para irnos al parque. Pero una vez allí, en vez de sacar una pelota y jugar al fútbol o ponernos a correr como salvajes por los jardines, como hubiese sido lo propio, lo que hacíamos era sentarnos en un banco y centrarnos en la pantalla de la consola más puntera del momento: nuestra *GAME BOY COLOR*, con nuestros juegos de Pokémon.

Aquel era un cacharrito que soltaba música midi en 8 bits, la pantalla no estaba iluminada (por lo que había que jugar bajo alguna fuente de luz), y en las imágenes que ofrecía podías contar los píxeles que las formaban. Los personajes, criaturas y escenarios estaban resumidos en un puñado de cuadraditos bien colocados, poco menos de lo que ahora es un código QR. Estaba cerca de la abstracción. Era curioso que con esa estética tan precaria y, vista desde ahora, tan poco atractiva, aquella maquinita abriera mundos enteros ante nosotros con miles de rincones por explorar, misterios por resolver, personajes que conocer y aventuras por vivir. El parque que había a nuestro alrededor, lleno de plantas, animales, personas y cosas ofrecía todo eso y mucho más, y sin embargo preferíamos recorrer la hierba virtual representada

por diminutos puntos grises antes que tirarnos en la real, verde, fresca, con olor, textura y en altísima resolución que teníamos delante.

Durante aquellos años recuerdo disfrutar de las cosas (de la vida misma, se podría decir), mediante mi videoconsola: si iba de excursión al campo, me imaginaba viviendo en un videojuego, recorriendo rutas y escenarios; si me encontraba con animales, plantas o paisajes, me flipaban porque me recordaban a los de la pantalla (sí, a aquellos feos y rancios pixelados). Empecé a amar la naturaleza y lo que contenía al relacionarlo con los mundos imaginarios de mis juegos de bolsillo. Incluso me imaginaba la realidad, mi realidad, pasada por el filtro de las limitaciones técnicas de aquel aparato, y me gustaba verme en cualquier momento desde un plano cenital, convertido todo en un resumen de sí mismo: mis amigos y familia en pequeños personajes cuadrados e inexpresivos, el suelo formado por baldosas repetidas en mosaico, los árboles y los objetos clonados una y otra vez por todo el territorio...

Es bastante curioso, visto ahora con la distancia, que aquella estética concreta me fascinara tanto y sin embargo otras me disgustaran con la misma intensidad. Por ejemplo, recuerdo que cada vez que veía obras de épocas como el románico, el gótico, Egipto, etc, pensaba: “¿Cómo pueden hacerlo tan cutre?”. Realmente creía que los antiguos artistas hacían así las cosas porque no sabían de otra forma, porque el arte aún no había avanzado como para hacer bien las perspectivas o las proporciones de las figuras y, sin embargo, lo horrendo de mi pantalla me parecía una maravilla.

Con el paso de los años, la tecnología y la capacidad de las siguientes máquinas de videojuegos fue avanzando progresivamente, mejorando en gráficos, rendimiento, etc, pero ahí yo ya me desvinculé de ese mundo y me quedé anclado en aquellos de mi infancia. Aquella forma de interpretar la realidad, con sus deformaciones, sus reducciones y sus sinsentidos se me quedó fuertemente grabada. Aún a día de hoy, cuando ya no soy jugador de videojuegos (ni de los modernos siquiera), todavía siento la influencia de aquello en mí. Es un efecto generacional: hoy nos encontramos con multitud de referencias a aquellos juegos y a su particular estética por todos

lados: en camisetas, series, películas... Aunque los ejemplos más claros son las tendencias artísticas que recuperan aquellas características por la nostalgia, como son el movimiento del *pixel art* en artes gráficas, y del *chip tune* en *música*.

No se preocupe el lector o lectora de este trabajo si por edad o por circunstancias de la vida nunca ha llegado a ver esta estética a la que me refiero, pues en los capítulos siguientes tendremos la ocasión de entrar en profundidad a desglosar esas características estéticas y ver unos cuantos ejemplos de ellas.

En este proyecto quiero encontrarme con mi yo de ocho años y, aplicando todo lo aprendido en esta facultad, encontrar un estilo personal para crear ilustraciones que reúna y refleje todo lo que he aprendido a disfrutar desde aquella época. Es importante insistir en el punto de que este no es un trabajo sobre videojuegos ni sobre la gráfica en estos, sino sobre la búsqueda de un procedimiento de creación de ilustraciones, basado, eso sí, en esa estética que quedó grabada en mi cerebro en aquella época en la que estaba aprendiendo a identificarme con el mundo.

1. Análisis y referencias de la estética

Breve historia de los videojuegos

Los primeros videojuegos que a duras penas empezaron a desarrollarse aparecieron en la década de los cincuenta del siglo pasado. Aunque depende del autor consultado, se sabe que lo primero que más o menos se puede considerar como videojuego fue el creado por Alexander S. Douglas en 1952, llamado Nought and crosses, también conocido como OXO, que venía a ser un tres en raya digital que enfrentaba a un jugador contra la máquina, el EDSAC (ordenador de la época). En 1958 William Higginbothan desarrolló el tan famoso juego de tenis donde un puntito va de un lado a otro de la pantalla y dos palitos en los extremos, cada uno controlado por un jugador, que lo rebota a su oponente. En este momento ya podemos observar cómo empiezan a funcionar las estrategias gráficas, representativas y simbólicas que sirven a los desarrolladores para hacer entender qué está pasando en la pantalla. Tenemos aquí, como he dicho antes, un punto y dos palitos. No es gran cosa, sin embargo es suficiente para que los jugadores sepan y reconozcan el juego y puedan interactuar con él.

La primera máquina doméstica de videojuegos fue la Magnavox Odyssey, lanzada en 1972, donde se podían echar a andar juegos pregrabados de aspecto aun primigenio. Sobre pantallas en negro circulaban fríos cuadrados de colores chillones que representaban las diferentes escenas. El juego Space War, y otros similares de la época, son básicamente una pantalla negra con cuadrados blancos diseminados, más o menos como si echases un pu-

ñado de sal gorda en un mantel oscuro, donde, aun así, se entiende que se trata de manejar una nave espacial para disparar a otras.

Mientras más antiguo era el juego y menos capacidad tenía, más ingeniosos tenían que ser los desarrolladores, pues más había que resumir la información en la pantalla.

A partir de este momento las máquinas fueron mejorándose a la vez que el resto de la tecnología. Interesaba hacerlas cada vez más potentes, con capacidad para guardar más datos, que se viesen mejor, que tuviesen más variedad de juegos y más largos, y que fuesen más transportables. Lo que probablemente surgió como un entretenimiento de unos ingenieros aburridos, pronto llegó a despertar el interés de aquellos que vieron su potencial. Estaban ante un nuevo medio, uno que unificaba las artes visuales, la música, el guión, y que además tenía la propiedad de ser performativo a su modo, pues para estar completo requería de la intervención y la toma de decisiones del “jugador”.

No tardaron en surgir compañías y firmas dedicadas exclusivamente al desarrollo de software y hardware destinado al entretenimiento en forma de videojuego, creciendo sin parar a la par que la tecnología buscando diferenciarse de sus competidores paralelos, cada vez más abundantes.

Así llegamos hasta la época en la que yo nací y crecí lo suficiente como para poder empezar a jugar con “la maquinita”, como mi abuela la llamaba. Esto fue a partir de la segunda mitad de los 90 para adelante, y vamos a entrar en profundidad en las características de estos juegos en el siguiente capítulo.

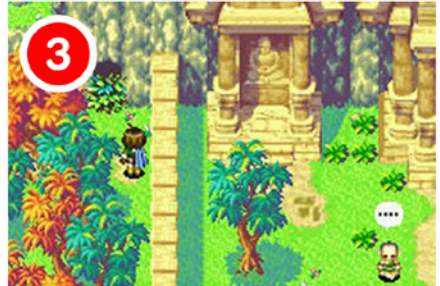
RPGs de los 90

La GAME BOY COLOR, mi primera consola, que me regalaron el día que cumplí seis años, tenía una resolución de pantalla de 160x144 píxeles. En su nombre incluía la palabra COLOR porque era novedosa la cantidad de colores que podía reproducir, llegando a 32.000 colores, 56 de ellos simultáneamente. Puede parecer bastante, pero si lo comprobamos con la consola portátil más moderna a día de hoy, la Nintendo Switch, los datos son: 1280x720 píxeles y la capacidad de reproducir 16,8 millones de colores. Al mismo tiempo, la consola antigua tenía una capacidad de procesado bastante pequeña, siendo esta de “8 Bits, Frecuencia de reloj: 8 MHz, RAM: 32 Kbytes”. Sin necesidad de entender muy bien qué quiere decir esto, de lo que sí podemos estar seguros es que los desarrolladores tenían que ingeniárselas para poder resumir todo lo que pudiesen los datos que necesitaban para echar a andar sus juegos. Estas triquiñuelas que se inventaban, en muchos casos, daban lugar a una serie de características en el aspecto visual del juego.

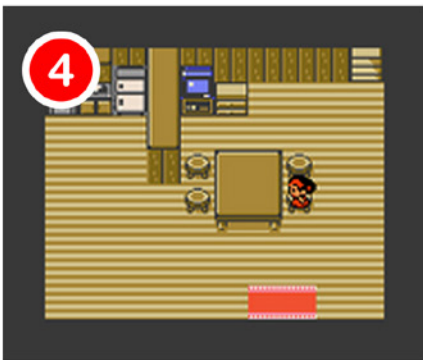
Los juegos a los que solía jugar de pequeño entraban en la categoría RPG. Estas siglas vienen de Rol Playing Game, cuya traducción es “juego de rol”, y definen una variante de videojuegos en los que el jugador debe controlar a un personaje y tomar las decisiones por él. Aunque a día de hoy los hay muy variados, con muchos estilos gráficos diferentes, en la década de los noventa eran fácilmente reconocibles por tener unas características estéticas bien concretas: generalmente manejabas a un personaje que debía embarcarse en



Tileset extraído del software RPG MAKER 2003 (ASCII Corporation, Enterbrain, 2003)



Capturas de pantalla del juego GOLDEN SUN 2 (Camelot Software Planning, Nintendo, 2002)



Capturas extraídas del juego Pokémon Edición Oro, (Nintendo, Game Freak, 1999)

Img. nº1: Capturas de videojuegos como ejemplo

una aventura épica y recorrer el mundo para conseguir diferentes objetivos. Este personaje se situaba siempre en el centro de la pantalla, y podías moverlo en los ejes X e Y sobre un escenario visto en perspectiva sin puntos de fuga y en cenital. Debías interactuar con otros personajes, resolver puzzles, y ganar batallas contra enemigos para subir de nivel. Había, además, varios aspectos estéticos derivados de las limitaciones técnicas, que los desarrolladores resolvían de la siguiente manera:

-Tileset: (De tile, “azulejo” en inglés”). Los escenarios solían construirse con esta técnica, llamada de esta forma al basarse en la utilización de patrones que, repetidos, dan lugar a superficies. De esta forma conseguían ahorrar de dos formas: 1) En diseño, puesto que al repetir el patrón no era necesario dibujar cada superficie, y 2) en rendimiento y espacio, pues requerían almacenar menos información de gráficos. En la imagen nº1 de la página de al lado podemos ver un tileset completo, que podría ser utilizado para la construcción de una ciudad entera. Estos tiles, especialmente los utilizados para suelos y paredes, están diseñados sin perspectiva de manera que al unirlos unos con otros resultan superficies completamente paralelas al espectador, lo que incurre en una incongruencia, pues en la mayoría de los casos, los elementos que se soportan sobre estas superficies sí que tienen proyecciones. Estos elementos (objetos, edificios, árboles, lo que sea), a pesar de estar en perspectiva, se mantienen todos en un mismo tamaño, aunque estén unos más alejados de otros. Podemos ver un ejemplo de esto en la imagen nº5. El suelo de la ciudad es un patrón repetido, así como el agua y los árboles la esquina superior derecha. Las casitas, a pesar de estar unas más alejadas de otras, son todas exactamente iguales.

También se da, por el mismo motivo, la repetición de objetos y personajes a lo largo de todo el juego. Otra vez en la imagen nº 5 podemos verlo claramente, además de en las casas repetidas, en los tres personajillos que se encuentran de la mitad para abajo. Es reseñable que a pesar de ser los tres idénticos, ningún jugador pensaría que son trillizos; se entiende perfectamente que son personas diferentes de unas mismas características. Los personajes a lo largo del juego se presentan en cierto sentido como arquetipos,

(el viejo sabio que te da consejos, el hombretón fuerte agresivo, la chica joven que te pide ayuda, etc) , representados con el mismo sprite.

Vemos también una simplificación de las formas en los diseños, debido principalmente a la poca resolución de las pantallas. Debían resumir personajes, objetos, decorados, de manera que fuesen reconocibles, en un puñado de píxeles. Podemos verlo muy claro especialmente en las imágenes 4 y 5, que corresponden a juegos más antiguos. Otro recurso utilizado es el de la deformación de las proporciones como metáfora. Por ejemplo, en la imagen nº 2 vemos al personaje caminando por un paisaje. Justo encima de él está la ciudad, y alrededor hay montañas y árboles. Si lo tomásemos literalmente entenderíamos que ese personaje es un gigante, un coloso que está a punto de arrasar la ciudad, pero no es el caso: nos está diciendo que en realidad el recorrido que ha realizado por el mapa es mucho más largo y ésta es una forma de resumirlo; el icono del mismo tamaño del personaje quiere decir “ciudad”, y cuando llevas a tu avatar hasta él quiere decir “El protagonista llega a la ciudad”. En la imagen nº 3 vemos ya a nuestro héroe dentro de esa ciudad, y en este caso sus proporciones sí se adecuan a las del entorno que le rodea. También vemos otro ejemplo de esto, aunque menos exagerado, en las imágenes nº 4 y 5. En la segunda de ellas podemos ver las casitas de tejados azules. Cuando entramos en cualquiera de ellas llegamos a estancias del tamaño de las de la imagen nº 4. Fijándonos bien, el tamaño de los personajes no varía; el del espacio sí. Es otra forma de resumir dimensiones en iconos, diciendo “aquí hay una casa”, pero sin necesidad de dibujarla tan grande como en realidad es.

Gracias a este tipo de recursos propios del lenguaje de los videojuegos (que no dejan de ser un medio en sí mismo) los desarrolladores podían crear mundos muy extensos sin necesidad de dibujarlos enteros, pues no habrían tenido capacidad para ello. Al final, el arte de estos juegos funcionaba de manera meramente simbólica; la información era transmitida mediante iconos (“aquí hay una ciudad, aquí una casa”, etc), sin respetar las leyes de la representación naturalista de la realidad.

2. Repaso de mi trabajo anterior

Bocetos sueltos e indecisiones

Cuando llegué a Bellas Artes lo hice con la intención de convertirme en ilustrador. Supongo que al igual que la mayoría de la gente que viene aquí, desde pequeño nunca había dejado de dibujar, y antiguos docentes anteriores ya me habían recomendado que siguiese este camino. Durante los años de facultad, fui descubriendo otros medios de expresión, otras formas de arte y otras personas que me hicieron replantéármelo todo. Descubrí el arte conceptual y cobró sentido la frase de que “no hay que ser un gran experto para ser un gran artista”, descubrí la performance, la instalación, el happening; descubrí que podías no prestarle atención a la técnica ni preocuparte por hacer las cosas como debían ser, y descubrí la importancia y la responsabilidad que hay detrás del mensaje que intentas transmitir en tu obra. Dejé de dibujar poco a poco, o más bien, a no darle importancia a lo que dibujaba; daba la impresión que era una pérdida de tiempo. Resulta que el arte ya había avanzado mucho como para seguir dibujando; ahora había que hacer esas otras cosas más etéreas. Hacía ya cien años, desde Marcel Duchamp, que dibujar y pintar era cosa del pasado; los artistas ahora trabajaban con lo nunca esperado, con cualquier cosa. Luego resultó que a partir de los 60 o así ya ni siquiera eso era legítimo; si el arte estaba en la vida misma, de manera subjetiva desde dentro de cada individuo, no debería tener sentido encerrarlo en una galería. Los artistas y teóricos del arte se pasaban el día criticando el sistema del arte, para llegado un punto venderle esas obras crí-

ticas al propio mercado del arte y pasar a formar parte de él, y llegaban unos nuevos que hacían lo mismo, y así siempre. Viendo el panorama actual, a mí me daba la impresión de que había varias escalas en mundo artístico: o eras un pequeño autor que hacías cosas sinceras y de calidad en pequeñas galerías mientras trabajabas en El Corte Inglés, o eras Damien Hirst y hacías cualquier cosa para especular y de la especulación un arte. Todo el mundo (profesores, alumnos y gente de la calle) parecía saber qué era bueno y qué era malo; había peleas entre academicistas y no academicistas, entre profesores interinos y doctorados, entre veganos y no veganos, entre comunistas y anarquistas y no estaba claro si la semana santa era cultura o religión; Van Gogh no sabía dibujar y no era nadie hasta que un japonés especuló con un cuadro suyo, pero para otros era un genio universal; había quién opinaba que la facultad era un campo de cadáveres y había quien se sacaba las asignaturas con nota haciendo dibujitos manga horterísimos. Así que todo esto se me atragantó. Durante el último curso de carrera, estaba sin ánimos ni energía para hacer absolutamente nada. No sabía de qué quería hablar, ni cómo, ni por qué. Sacaba los trabajos para salir del paso. Me dejaba asignaturas porque no quería hacer nada de lo que no estuviese seguro. Llegué a empezar hasta 4 TFGs diferentes (que podrían haber sido para una nota decente cada uno de ellos), y ninguno me convencía, y dejé pasar las convocatorias sin entregarlos.

Durante el año siguiente la cosa no mejoró. Seguía igual de perdido. Notaba una ansiedad constante por hacer cosas, pero cada vez que me sentaba a dibujar, pintar o pensar, una impaciencia me decía: “estás perdiendo el tiempo con esto, ponte a hacer otra cosa”. Si pintaba la voz decía “pintar ya no se lleva, déjalo”, si me ponía a pensar en proyectos más conceptuales, era que “sólo a unos pocos les va a importar lo que haces. Tu madre penaría que es una gilipollez”, si se me ocurría algo para hacer ilustraciones, que “qué cosa tan infantil”. Al final lo único que conseguía era rellenar cuadernos vagamente con figuras; bocetos rápidos que me parecían detestables por el sopor con el que los había realizado.

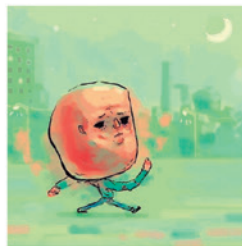
Supongo que no estaba psicológicamente bien. Igual ese estado al que llegué también tenía que ver con otros aspectos personales de mi vida. Real-

mente pensaba que nunca me aclararía y que nunca me decidiría por un camino concreto. Sumaba a esa ansiedad un pensamiento extraño: el de que para conseguir vivir de algo relacionado con esta carrera debía enfocarme en eso y nada más, es decir, que si me decidía por la ilustración, debía ir a muerte con ello; si por el arte conceptual, lo mismo, y así con todo. Desde luego esto añadía una presión extra, pues una vez escogido un camino no debería haber vuelta atrás, lo que hacía que finalmente no me decidiera por nada. Además, dentro de cada rama había mil decisiones que tomar. De acuerdo, ilustración. Pero, ¿Cómico? ¿Ilustración científica?; Arte conceptual: ¿De qué quiero hablar?, ¿Cómo quiero hacerlo?.. Era muy agobiante todo.

De manera que me frené en seco y me paré a pensar. Igual no me estaba planteando bien las cosas. Necesitaba relajarme. Saqué los viejos cuadernos y los antiguos archivos y me puse a repasar qué había hecho durante la carrera, qué cosas en común tenían mis trabajos, qué puntos fuertes y flacos veía, y cómo podía continuar a partir de ahí.

¿Qué es el estilo? Recuerdo que en segundo de carrera le hice a mi profesor de pintura esa pregunta. Yo pensaba que las características que conformaban “tu estilo personal” eran decisiones deliberadas tras una reflexión. Tú decidías qué línea usar, qué formas, qué pinceladas, todo en función del mensaje que hubiese detrás. La forma debía acompañar al contenido. Pero la respuesta de este profesor fue que uno no toma todas las decisiones, sino que el trazo es personal y es inevitable que cada uno tenga el suyo. Un año después, otro profesor diferente, esta vez de dibujo, nos dio una clase haciendo referencia a aquello. “El trazo de cada uno viene dado por cuestiones personales complejas, al igual que la forma de hablar, la forma de caminar, la forma de moverse... Cada uno tiene un ritmo propio que deja marcado en el papel”. Entiendo que lo mismo pasa con “lo representado”, más allá del cómo esté representado: la temática, o donde pongas el foco, puede ser algo reflexionado, pero habrá también cuestiones internas que te hagan sentirte más identificado con unos aspectos de la vida que con otros.

Puse los dibujos que hacía durante la carrera en conjunto y vi que había similitudes entre ellos. En todos se podía ver una figura solitaria que ocupa-

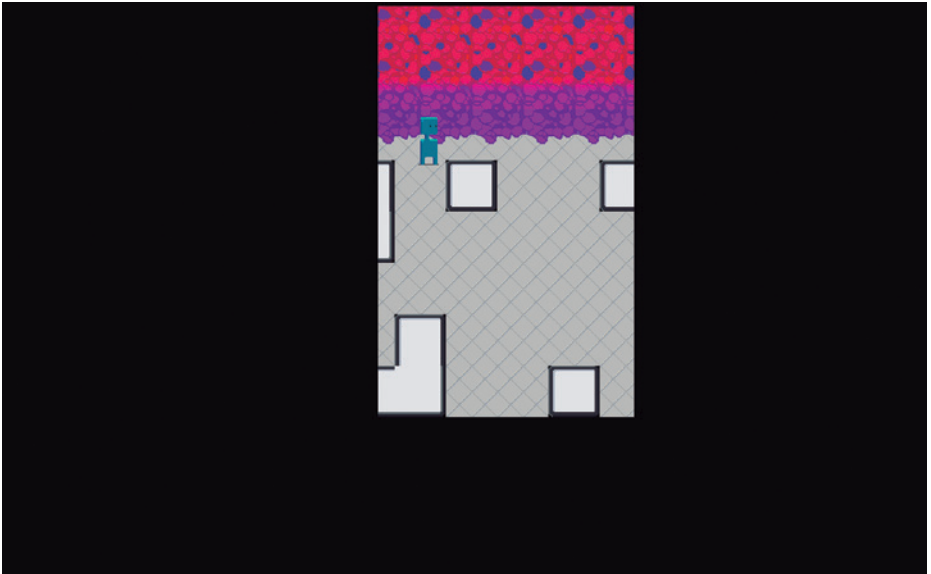


Img. nº2: Antiguos trabajos

ba todo el formato, triste, de aspecto pensativo. Vi deformaciones también; ninguno de esos personajes estaba dentro de los cánones de belleza, que digamos. Por sí solos, estos dibujos eran simples bocetos. Sabía y sé que pierdo la concentración si me propongo dibujar más de una figura en un mismo formato; incluso las veces que he hecho algún trabajo donde aparecían varias estaban realizadas por separado y juntadas digitalmente. Para conseguir hacer cosas potentes debía jugar con reunir una gran cantidad de personajes en una misma escena de manera coherente. Cuando me pongo frente a pinturas o ilustraciones de grandes dimensiones abarrotadísimas de pequeños personajes me hierva la cabeza. Cuadros como los de El Bosco o su maestro Brueghel el Viejo, o más recientemente pinturas como las del pintor taiwanés Mu Pan, e ilustraciones de estas infantiles del tipo *¿Dónde está Wally?*

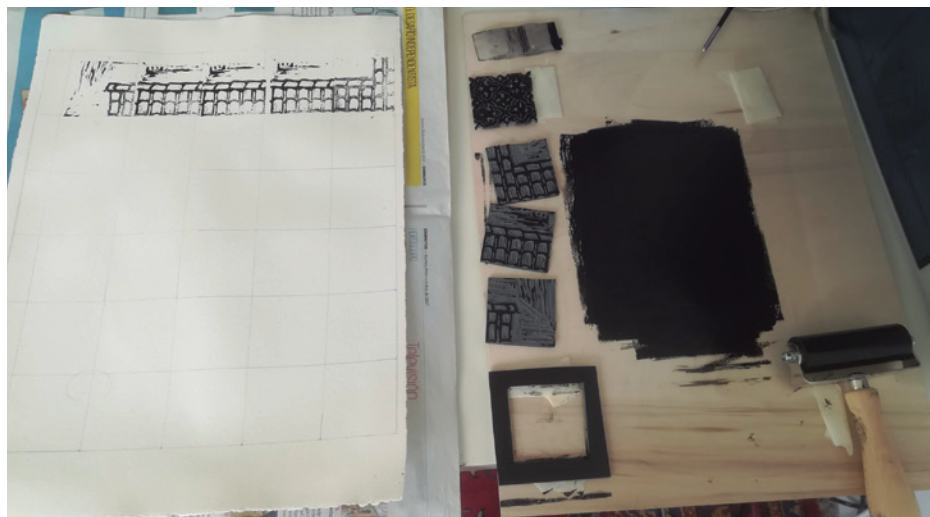
La influencia de los videojuegos de los que hablaba también me ha acompañado siempre en mis trabajos, de una forma o de otra. He colaborado como ilustrador y diseñador con el estudio de videojuegos Surfing Moai, y he realizado para la carrera algunos trabajos siguiendo las técnicas propias del medio del videojuego:

En GAME MAN (2017) utilicé esos conocimientos para la creación de un videojuego experimental, junto a Jesús Márquez García (co-autor). La idea era crear una pieza artística en el lenguaje propio del medio, pues aporta la interactividad. Tú controlas al personaje, y debes tomar decisiones, y sólo en un videojuego la obra se desarrolla a través de las decisiones del espectador/jugador. El aspecto visual lo realizamos en digital usando una resolución y una gama de colores propia de la GAME BOY ADVANCE (el siguiente modelo que salió al mercado tras la COLOR). Vimos correcto darle esta forma a nuestra obra, ya que queríamos hablar de cómo afecta la cultura pop, y dentro de ella, los videojuegos, a la construcción de la masculinidad.



Img. nº3: Captura de la obra GAME MAN (2017)

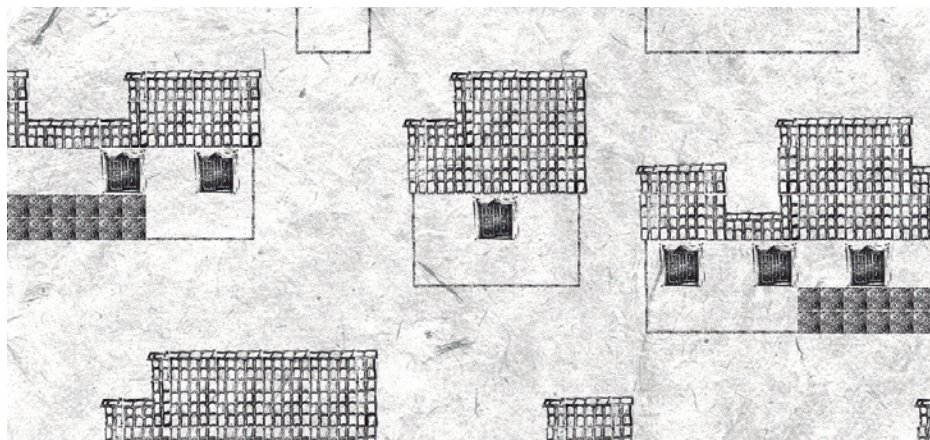
También eché mano de la técnica de los tiles para experimentar en un trabajo de Creación Abierta en Grabado. La estética de los videojuegos se basa en la repetición, y la única forma de reproducirla fuera del ámbito digital está en las técnicas de estampación. Me propuse realizar un videojuego (tal vez el primero) cuyos gráficos han sido creados manualmente en grabado. Para ello diseñé un tileset que en su conjunto construía una casita, con cuadraditos separados combinables. Los tallé en linóleo, y los fui estampando uno a uno, según el diseño buscado, como si fuesen sellos. Finalmente digitalicé las estampaciones resultantes de cada cuadradito por separado para usarlos como unos tiles tradicionales y crear el escenario del juego.



Img. nº4: Fotografía del proceso de trabajo de grabado experimental

La fotografía de arriba muestra el proceso de entintado y estampación de los tiles de linóleo. Se iban estampando uno a uno como si fuesen sellos.

Abajo, vemos el escenario del pueblo ya terminado, tras haber digitalizado las estampaciones resultantes arriba.



Img. nº5: Captura del videojuego creado con gráficos en grabado

Todo esto había sido mi trayectoria a lo largo de los años de estudios. El reto ahora estaba en encontrar la forma de unificarlo todo en un sólo proyecto de manera que todo lo anterior se viese reflejado, pero que a la vez en conjunto tuviese sentido. ¿Cómo hacerlo?

Por un lado teníamos el diseño de personajes, la influencia visual de los videojuegos, la ilustración, las múltiples fuentes de referencias, el deseo de que el proyecto estuviese sostenido en un concepto interesante.. Y, sobre todo, debía encontrar la forma de hacer un trabajo que disfrutase haciendo y del que no me arrepintiera.

3. Proyecto “TILES”

El tema

Me propuse, como digo, ponerme a trabajar en un proyecto de ilustración que reuniera de la mejor forma posible todo lo anterior, que resumiera, de alguna manera, mi “trayectoria” (entre comillas), donde se viera reflejado todo lo que había hecho hasta el momento, y sobre todo, un proyecto que me motivara, me convenciera, y me hiciera disfrutar al realizarlo. Me di cuenta de que podía buscar un punto medio de cada parte del “arte” que me atrajera, como si hiciera una receta y le echara un ingrediente de cada rama. Podía llegar a hacer un proyecto de ilustración que estuviese sostenido en una base conceptual fuerte, pero donde la parte ilustrativa tuviese también importancia. Disfruto dibujando y coloreando, qué le vamos a hacer. Me sentí mucho más aliviado al darme cuenta de que no tenía que disculparme con nadie porque me gustasen los colores mezclados con las formas y las texturas. Vi también que mi anterior interés en hacer cosas más conceptuales estaba muy relacionado con la política; lo usaba como denuncia social, y claro, en realidad con eso sólo me centraba en aquello que no me gusta de la existencia. Pensé que mucho mejor sería poner el foco en las cosas que me parecen agradables para hacer la vida más llevadera. Y comprobé, claro está, que ver las cosas con ese prisma que tenía con los videojueguines de mi infancia me hacía sentir muy a gusto.

Si tuviésemos que definir un tema o meter en algún género estas ilustraciones, ¿Cuál sería?. ¿Fantasía? No me gusta categorizarlas de esta manera; se me vienen a la cabeza dragones y mazmorras, tipos melenudos escuchando heavy metal y cosas del estilo. Podríamos decir que son *surrealistas*, pero también me suena extraño.

De todo eso hay, y creo que mucho más. A mí me gusta pensar en este proyecto como un contenedor de basura o un vertedero; no porque contenga desperdicios, sino porque en él te puedes encontrar, literalmente, cualquier cosa. En este proyecto entra todo. Durante esa etapa de parón creativo que describía unos capítulos atrás, otra de las razones por las que no me decidía por ningún camino era porque me interesan cosas muy variadas, y en algunos casos hasta contradictorias, y una de las cosas que más me motivan a continuar este trabajo es la posibilidad de no tener que renunciar a nada. Mientras más variedad de referencias encierre, más riqueza tendrá.

Entre los objetos creados vemos que hay mucha basura. No hay en ello ningún tipo de mensaje ecologista; es sólo una referencia visual del mundo actual. En cierto sentido la basura son restos, pero ocurre que los desperdicios que producimos en tan inmensas cantidades no son objetos faltos de uso. En muchos casos, gran parte de los aparatos electrónicos y objetos varios que desechamos (porque queramos algún modelo nuevo, no por que estuviesen estropeados) van a parar a países en vías de desarrollo, donde se crea esa extraña estética atemporal de decadencia mezclada con moda actual y aparatos de varias épocas.

Los mismos personajes son en sí un poco de todo. Como contaba antes, todo vale, también con ellos. Además de sus diferentes especies, formas, tamaños y especies, llevan consigo variados objetos de todo tipo, como vemos en hombre pez con el banjo, la imagen de los Evangelistas con las botellas y la guitarra, la ropa del alien y la caña de pescar que lleva, etc. Pretendo hacer coincidir en una misma ilustración elementos y detalles de diferentes universos, incluida la vida real: me inspira el costumbrismo, el de mi vida misma, el mi geografía y mi siglo. Puede parecer que pretender meter elementos de la España actual suene a patriotismo rancio o a chascarrillos sobre políticos, pero

al menos yo no lo pretendo así. No, para mí no es más que el reflejo de observar a mi alrededor, simplemente cogiendo referencias de mi entorno, sin juzgarlas ni pasarlas por ningún filtro moral ni político. En el ámbito de la ilustración y otros productos culturales de entretenimiento tenemos muy normalizados una serie de escenarios y de referencias muy concretas: la vida rutinaria estadounidense, la de Japón y, si nos metemos en el mundo mágico, mitologías como la escandinava. Esto se debe a que, al menos en mi generación, hemos crecido con dibujos animados, películas y cómics provenientes de estos países. No defiendo que haya que hacer un movimiento artístico ilustrativo en pro de una cultura de la imagen basada en *lo Español*, sólo que estaría bien tener más riqueza cultural, de más ilustradores de todas partes del mundo, porque veo una especie de colonización cultural, en especial por parte de EEUU hacia el resto del planeta. En la India ya podemos encontrar Mcdonalds junto a los templos budistas.

Además no quiero caer en el apropiacionismo cultural; no tendría sentido que me pusiese yo aquí a dibujar elementos del budismo, dioses hindúes, hadas, duendes, o lo que sea, no formando yo parte de esas tradiciones ni de esas culturas.

El proceso técnico

Este proyecto de ilustración consiste, a grandes rasgos, en generar recursos combinables entre sí (similar a lo que se hace para crear los gráficos de los videojuegos) con la diferencia de que aquí no será esa su finalidad, sino la de crear ilustraciones.

A diferencia de lo que ocurría en los antiguos juegos de consola, en este caso la estética está buscada. No habrá límites de resolución, pues aunque se desarrolle en digital, se busca conseguir prints que funcionen como obra exponible.

Me gusta pensar en estas ilustraciones como algo fluido. Es un proyecto sin final, pues mientras más recursos se creen, mayor riqueza y posibilidades tendrá. Siempre se puede crear más y más. Como las ilustraciones resultantes se componen de esos recursos, ninguna es definitiva, es decir, están en constante cambio. Son repetición de pequeñas partes.

Para conseguir que todo encaje visualmente y quede integrado es necesario tener en cuenta unos aspectos técnicos básicos:

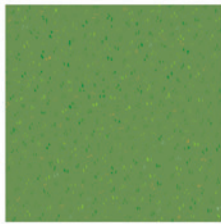
Para realizar cualquier trabajo digital lo primero es pensar de qué tipo de “producto” u obra se trata. ¿Se verá en una pantalla, en una web, o queremos imprimirlo? ¿Qué tamaño tendrá? ¿Qué resolución? ¿Qué colores? En este caso, como decía más arriba, queremos conseguir un arte final imprimible. Y queremos que se vea bien, por supuesto. Por ello, y para no escatimar en

detalles, nuestras ilustraciones han sido realizadas en alta resolución, 300 ppp. Cada ilustración final resultante tendrá un tamaño diferente, desde alrededor de un A4 hasta, potencialmente, varios metros. Pero se necesita controlar desde el primer momento el tamaño de cada elemento, para luego saber qué posibilidades tenemos. Decidí que el tamaño estándar para la creación de recursos sería de 4x4 cm, y controlar las dimensiones de todos los elementos en relación a esa medida. En los antiguos videojuegos, los gráficos siempre se creaban en base a una medida cuadrada, y los decorados, objetos, etc, eran múltiplos de esa medida.

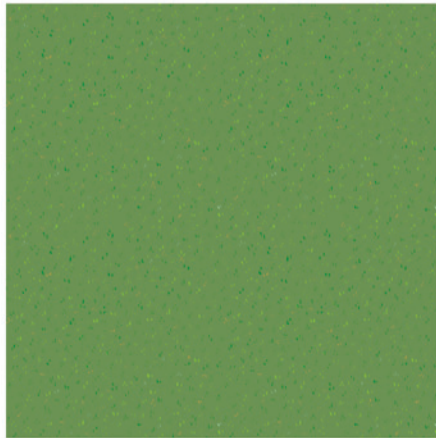
El color es un tema complejo. En el píxel art, cada uno de esos píxeles es un color exacto. Al juntarlo con los demás píxeles, el cerebro los mezcla psicológicamente. Si entre varios artistas de píxel art quisieran crear una obra de grandes dimensiones, deberían definir una paleta de unos cuantos colores antes de abordar el trabajo, para que todo quede integrado. En este proyecto he decidido no definir una paleta previa, y usar toda la capacidad cromática de que dispone mi equipo. Por ello, para evitar que unas piezas del puzzle queden raras junto a otras, debo ir con gran cuidado a la hora de aplicarles color.

Otra cuestión muy importante a la hora de crear los diferentes recursos es el hecho de que, aunque estén dibujados por separado, compartirán un mismo espacio, y estarán sustentos por una superficie con una misma inclinación, por lo que la perspectiva debe ser tenida en cuenta desde el principio. Para solventar este problema, creé una imagen de referencia para construir sobre ella. Estos recursos se dividen en cinco grupos: personajes, objetos, vegetación, suelos y paredes. Cada grupo de recursos tiene, así mismo, unas características propias. Vamos a verlas:

-Suelos: Este grupo está formado por las diferentes superficies que servirán de plano para sustentar cada escena: hierba, tierra, cemento, etc. Técnicamente es el grupo más difícil de generar, pues cada “azulejo” que lo compone debe coincidir con el de al lado creando un patrón de límites indistinguibles. En el siguiente ejemplo vemos un cuadradito que representa un trozo de hierba:



$$\times 4 =$$



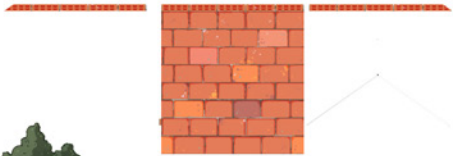
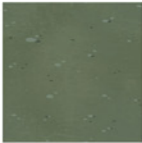
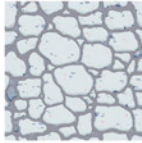
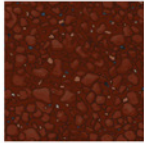
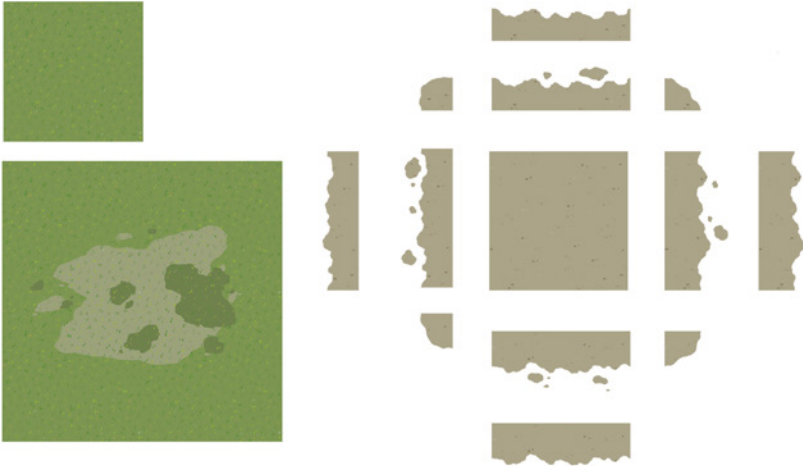
Img. nº6: Patrón de hierba

Pero algunos tipos de suelo requieren de bordes que sirvan de límite entre ellos y otras superficies. Para ello hay que diseñarles una separación que encaje con el “cuadrado madre” y entre sí:



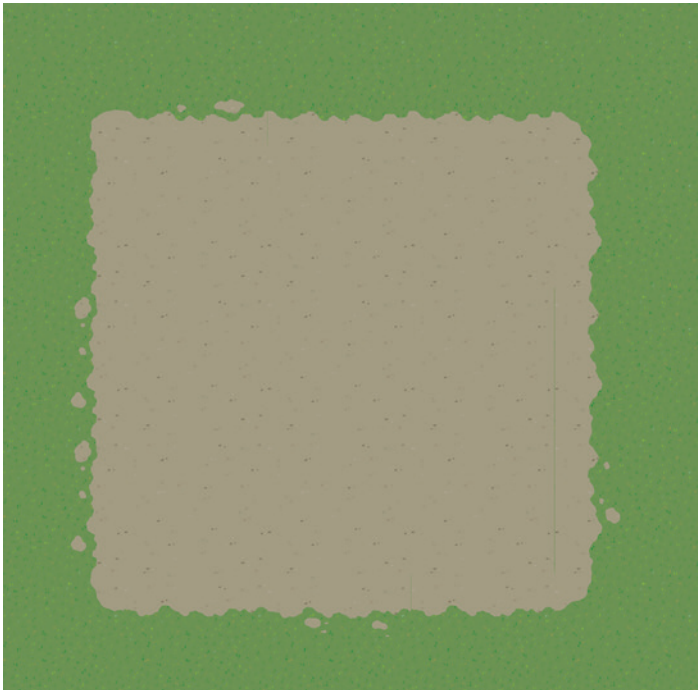
Img. nº7: Patrón de tierra y bordes del mismo

A cada tipo de suelo habrá que diseñarle unos límites diferentes, que tengan sentido con el material que representa. No será lo mismo una superficie arenosa, que una sólida (como puede ser un acerado o el asfalto); o un estanque de agua, o nieve..



Img. nº8: Colección de tiles

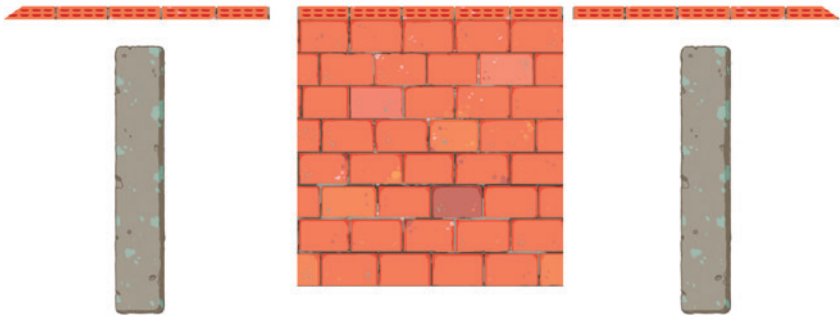
Aquí tenemos un tile de suelo de tierra. A sus lados tenemos diferentes diseños que representan el fin de ese suelo y lo deja abierto a que a continuación haya otro. Vemos también algunas variaciones del diseño (por ejemplo, tenemos el límite de la derecha con y sin añadidos), porque aunque la idea es que sea evidente que son repeticiones de un mismo diseño, queda bien romper un poco la monotonía. Una superficie de hierba junto a otra de tierra encima quedaría tal que así:



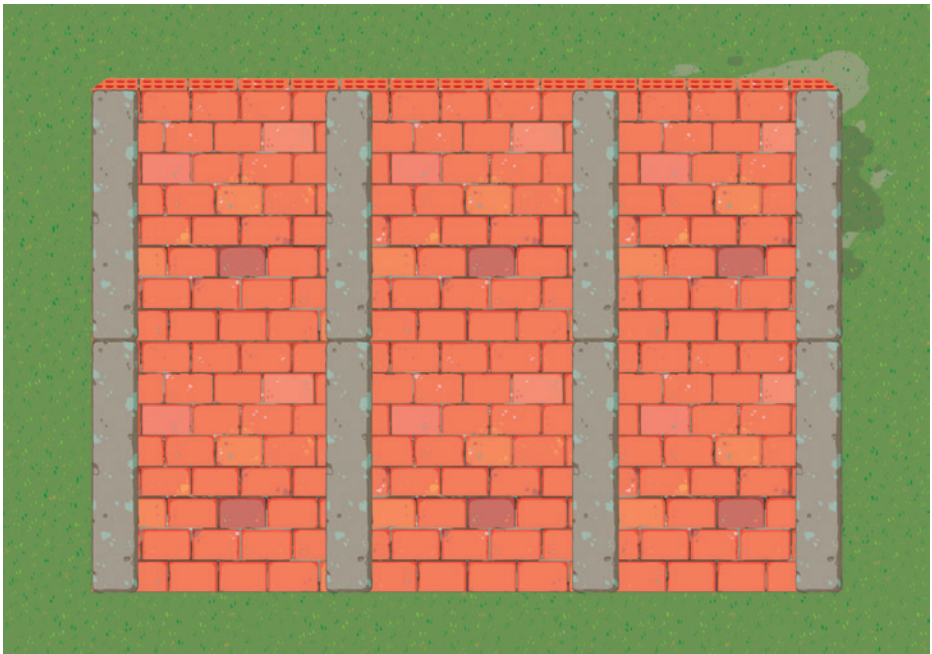
Img. nº9: Tiles de hierba y tierra combinados

Gráficamente los suelos requieren ser sencillos; sin mucho contraste, y de tonos medios tirando a claros, pues en definitiva harán de fondo para la mayoría de figuras de cada ilustración. Los tiles de losas y tierra rocosa que vemos en la imagen de al lado han sido descartados, pues sobre ellos se pierden las figuras y, en conjunto, la ilustración es confusa. Este es un proceso de ensayo y error, y es en la combinación donde debe funcionar bien.

-Paredes: La dinámica de las superficies que funcionan como paredes es muy parecida a la de los suelos. Siguen formándose por cuadrados en mosaico que unidos crean el conjunto, sin embargo estas no construirán superficies extensas, sino concretas. Además, sobre ellas no se sostendrán las figuras ni los objetos de la ilustración, en tal caso sólo algún elemento decorativo colgante.



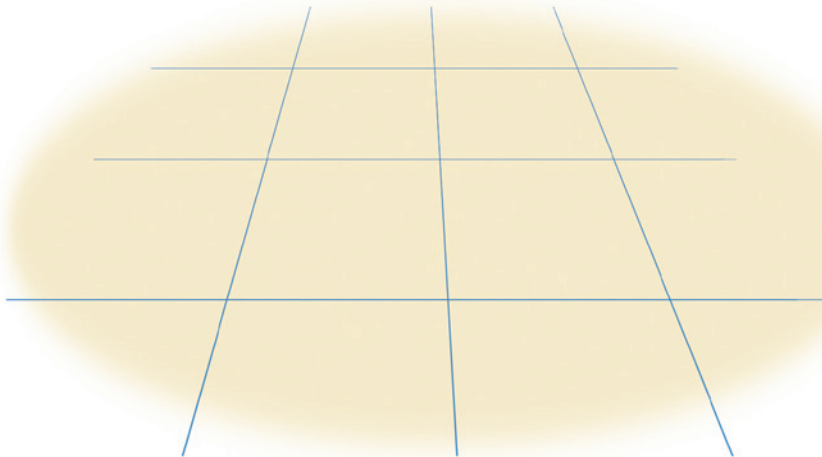
Img. nº10: y 11 Tiles de pared de ladrillos y combinaciones



En este caso los diseños si pueden ser estar algo más trabajados, pues sólo a veces dará la casualidad de que sean el fondo de alguna figura. Aun así, el apoyo de ésta estará en el suelo, por lo que su posición estará bien definida y no se perderá la definición de la figura.

-Los objetos: Este grupo lo forman todos aquellos elementos que representan objetos inertes y que no componen superficies. Para adecuarlos a las ilustraciones debemos tener en cuenta dos factores: el tamaño y la perspectiva. Como hemos comentado antes, el tamaño estándar será de 4 x 4 cm. Eso no quiere decir que todos los objetos deban medir eso, sino que estén relacionados a través de esa medida.

Para tener en cuenta la perspectiva debemos tomar como referencia la inclinación de la superficie sobre la que se sostendrán los objetos (que será para todos exactamente la misma). Tenemos este círculo que nos sirve de base de apoyo para el dibujo y construcción de cada objeto:



Img. nº12: Perspectiva sobre la que construir objetos



Img. nº13: Colección de objetos

En la imagen de al lado podemos ver la recopilación de objetos creados hasta el momento. Comprobamos que el método es eficaz y que todos parecen bien asentados sobre el suelo. Hay que añadir que las sombras arrojadas son clave para ello; estas son las que terminan de señalar la dirección del suelo y afianzar los elementos. También tenemos otros efectos como la luz que emana de algún objeto en concreto, como son los fuegos, en este caso, que al igual que las sombras también recorren el plano base y nos dan información espacial.

-Vegetación: En cuanto al aspecto técnico, este grupo funciona exactamente igual que el de los objetos. Perfectamente podría estar contenido en él, pero decidí organizarlo aparte por varios aspectos unidos: el científico y el sentimental. En realidad es un motivo muy personal, pero se reduce a que las plantas no son objetos, están vivas. Para mí, incluirlas en este proyecto tiene una parte emocional muy fuerte, ya que es incluir mi parte de pequeño naturalista, pues pretendo representar tanta cantidad de especies y variedades de plantas como pueda, aprendiendo de ellas, fijándome en sus detalles, etc. Es como si tuviese un cuaderno de campo y me fuese a la naturaleza a aprender sobre botánica.

Las sombras arrojadas de los árboles coinciden con la forma de sus copas, dándoles la inclinación del plano del suelo que corresponda. Esto también da un agradable efecto sobre los elementos a los que les cae esta sombra. En Japón tienen una palabra específica para definir las sombra de una arboleda: "*komorebi*".

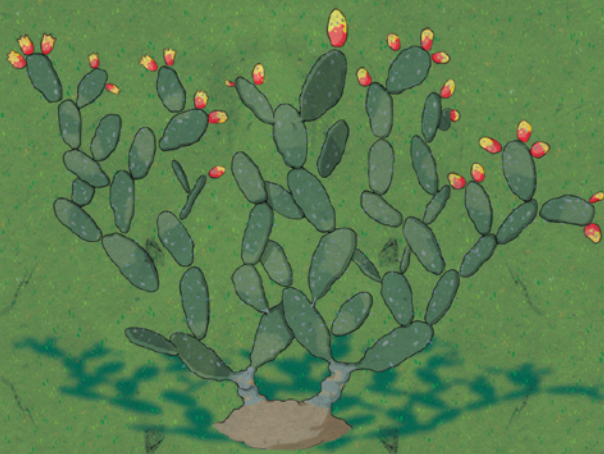
Al igual que ocurría antes con algunos tipos de suelos, hay en la colección algún diseño de planta que debemos desechar. Lo mostramos, aún así, para que se vea el trabajo realizado. En este caso se trata del olivo. Podemos verlo en la imagen de la página siguiente. Fue el primer elemento que se dibujó, y aún no estaba bien definido el estilo general. Si nos fijamos, podemos contar todas sus hojas, está en el *horror vacui*, y con la cantidad de elementos que compondrán cada ilustración, es necesario dejar un descanso a la vista en algunas partes.



Encina



Olivo



chumbera

-Personajes: Este grupo abarca todas las criaturas vivientes móviles que entran en escena. Las llamo de esa forma ya que, como podemos ver en la imagen de al lado, cualquier cosa es válida para los personajes de este proyecto: personas, animales, monstruos, híbridos, criaturas mitológicas; y las mezclas entre ellos, pues también tenemos algunos grupos que, a nivel práctico, funcionan como uno sólo.

Técnicamente, el proceso creativo para estos seres es el mismo que para objetos y plantas; debemos tener en cuenta tamaño y perspectiva. Dentro de ellos, por supuesto, los puede haber de tamaños muy variados, aunque no podemos perder de vista la regla de los 4 cm. Me fascinan las historias (las visuales, como series, cómics, películas, etc) donde aparecen personajes de proporciones muy diferentes, pues permite exagerar rasgos y personalidades con más potencia.



Img. nº15: Colección de personajes

Resultados & conclusiones

A continuación veremos unas cuantas de las ilustraciones obtenidas como resultado de este proceso de trabajo.

Los diferentes elementos, puesto que también funcionan independientemente, se prestan a varias presentaciones finales, como son prints pequeños en formato tarjetita de un sólo personaje, a modo de coleccionable, o a composiciones de gran tamaño uniendo todos los elementos descritos anteriormente.

Como decíamos antes, este proyecto no tiene un fin concreto, porque siempre se puede ir aumentando el número de recursos y ampliando el universo que lo forma. Seguramente desde la finalización de este TFG hasta el momento en el que ud. lo está leyendo el proyecto haya avanzado. Se puede seguir su evolución en la cuenta de instagram *@halejamdrro*.



Img. nº16 y 17: Print e imagen de personaje

















Img. nº25: Print de gran format



to. Ejemplo de pieza terminada.

Bibliografía

-**BUENO GUTIÉRREZ, DARÍO.** (2018). El diseño y el arte en los videojuegos. Madrid, Universidad Politécnica de Madrid.

-**KAPROV, ALLAN.** (2007) La educación del desartista. Madrid, Aradora Ediciones.

-**TAMAYO ACEBEDO, MÓNICA ISABEL.** (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. Colima (México), Universidad de Colima.

