

TFG

CHRONICLES OF FATUM.

DISEÑO DE PERSONAJES Y CONCEPT ART PARA UN VIDEOJUEGO
RPG SANDBOX 3D.

Presentado por Tatiana Barrera Tapia

Tutor: Moisés Mañas Carbonell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAD
DE
BELLAS ARTES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE:

Este trabajo de fin de grado recoge los procesos de preproducción y posproducción del concept art para un hipotético videojuego 3D del tipo sandbox RPG del género de fantasía mágica y aventuras. En concreto este documento muestra los procesos de contextualización, ideación, diseño de personajes, escenarios y objetos del videojuego desde el ámbito visual y artístico.

Palabras clave: Videojuegos 3D, Concept art, RPG, Mundo abierto, fantasía mágica, aventuras.

SUMMARY AND KEYWORDS:

This end-of-degree work gathers the pre-production and post-production processes of concept art for an hypothetical 3D videogame, RPG sandbox type of magic, fantasy and adventure genre. Specifically, this document shows the processes of contextualization, ideation, character design, scenarios and objects of the video game from the visual and artistic field.

Keywords: 3D videogames, Concept art, RPG, Open world, magic fantasy, adventure.

Paraules clau: Videojocs 3D, Concept art, RPG, Món obert, fantasia màgica, aventures.

ÍNDICE:

1.	Introducción.....	4
2.	Objetivos y Metodologías.....	5
	2.1 Cronograma	
	2.2 Mapa conceptual	
3.	Contextualización del proyecto.....	10
	3.1 Marco Contextual	
	3.2 Marco Conceptual	
	3.3 Casos de estudio	
	3.3.1.....Libros	
	3.3.2.....Arte, ilustración	
	3.3.3.....Animación	
	3.3.4.....Videojuegos	
4.	Preproducción: Chronicles of Fatum.....	21
	4.1 Briefing: Introducción a la historia del videojuego	
	4.1.1.....Conceptos generales	
	4.1.2.....Argumento	
	4.2 Diseño de personajes	
	4.2.1.....Celine de la Arena	
	4.2.2.....Banshee Belrose	
	4.2.3.....Sarandahreel Balbaatar	
	4.2.4.....Aradia Messina	
	4.3 Diseño de entornos.	
	4.3.1.....Desierto de Osícif	
	4.3.2.....Montaña roja	
5.	Producción: Chronicles of Fatum.....	33
	5.1 Desarrollo gráfico de personajes	
	5.1.1 Personajes principales: Celine, Aradia, Banshee y Sarandahreel.	
	5.2 Desarrollo gráfico de entornos:	
	5.2.1 Desierto de Osícif	
	5.2.2 Montaña roja	
	5.3 Implementación visual final del conjunto	
	5.4 Extras	
6.	Conclusiones.....	46
7.	Recursos utilizados.....	48
	7.1 Bibliografía	
	7.2 Webgrafía	
	7.3 Audiovisuales y sitios Web	
	7.4 Ludografía	
8.	Índice de figuras.....	50
9.	Anexo.....	52
	9.1 Artbook "Chronicles of Fatum"	

1. INTRODUCCIÓN:

En la Patagonia, las nuevas tecnologías venían un poco después que el resto del mundo, ya que estábamos en el 2002 y aun teníamos en casa un ordenador con Windows 95. Desde que tengo uso de razón he dibujado en todo tipo de superficies, para la desgracia de mi madre, pero la verdadera pasión vino a los siete años con esa computadora, donde mi padre me descargó lo que sería mi primer videojuego: Tomb Raider.

Desde entonces siempre he estado dibujando heroínas, creado mis propios personajes e historias en las que ellas eran las más poderosas, así que podríamos decir que Lady Croft fue mi primer referente.

Este proyecto nace de una de esas historias, que con el tiempo y la madurez ha ido cambiando y creciendo, hasta llegar a ser la idea para un videojuego RPG¹ de fantasía épica y aventuras, con cuatro protagonistas que hacen uso de la magia elemental (aire, agua tierra y fuego) para vivir aventuras.

Veremos la idea de crear un universo y narrativa fantástica mediante el Concept Art y lo que ello conlleva, que es la producción de elementos gráficos (turnarounds², expresiones faciales, estudios del color, artes finales...) que ayudan a formar el concepto de los personajes, paisajes o props³.

La temática viene dada por la gran influencia que tiene la novela fantástica épica en mi vida, como es la de J.R.R Tolkien por El señor de los anillos y como será más adelante la de Andrzej Sapkowski, creador de la Saga de Geralt de Rivia. Una vez desarrollada la historia, que he resumido en el apartado del briefing, el proyecto se basa en crear estudios de cada personaje principal, desde la anatomía básica, la vestimenta y las armas (props), hasta el diseño de expresiones faciales y poses, además de introducir paisajes para tener una idea base de los diferentes lugares que podría llegar a tener este mundo abierto.

Por lo tanto, vamos a ver un proyecto enfocado en la producción artística y Concept Art para un videojuego RPG 3D en calidad triple A, sandbox mundo abierto de fantasía mágica y aventuras, todo mediante diseños, ilustraciones visuales y artes finales.

¹ un videojuego RPG es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo. Tienen sus orígenes en los juegos de rol de sobremesa (como Dungeon and Dragons)

² Unos turnarounds de los personajes es una práctica que tienen los artistas /animadores para que se familiaricen con el personaje que está diseñando al esbozar diferentes posiciones y vistas del cuerpo

³ Un prop es cualquier elemento del juego que forma parte del escenario, como una puerta, una mesa, un ordenador, etc. Comúnmente son los objetos.

2. Objetivos y Metodologías:

Objetivo principal:

Crear un Concept art y desarrollo visual de la narrativa Chronicles of Fatum englobando el diseño de los cuatro personajes principales, dos escenarios y varios objetos (armas) para el hipotético desarrollo del videojuego.

Aparte traer en práctica todo lo aprendido en el grado de Bellas Artes tanto dentro como fuera, dando lugar a lo que será una introducción a mí misma en el mundo profesional de la industria de la animación o de los videojuegos como concept artist⁴ y character designer⁵.

Objetivos específicos:

-Exponer casos de estudio que nos hayan guiado e inspirado para la realización de los concepts arts.

-Diseñar cuatro personajes coherentes y de manera eficiente, además de la realización de tareas básicas de la industria como es el Briefing para videojuegos, o también la creación de un Art Book que englobe todas las obras elaboradas para este trabajo.

-Crear un marco contextual y referencial consecuente para que nos ayude a estructurar y entender este trabajo.

-Basándonos en que crearemos personajes, paisajes y props, cada uno de ellos tiene un objetivo:

4 Del inglés, Un concept artist es un diseñador que visualiza y crea arte para personajes, criaturas, vehículos, entornos y otros activos creativos.

5 Del inglés, persona que se especializa en la conceptualización de personajes para películas, televisión y videojuegos, haciendo uso de un guión o instrucciones dadas por un director de arte.

Personajes: crear cuatro personajes femeninos completos coherentes en relación con sus claves estéticas y tablas de correlaciones, todo mediante estudios de color, poses y expresiones, teniendo en cuenta los Moodboards⁶ y los referentes.

Añadiremos además diseños de NPC's⁷(aldeanos y soldados) en el apartado Extras que construyen la característica RPG y mundo abierto que quiero para mi proyecto.

Paisajes: crear dos paisajes que se pueden encontrar en el mundo ficticio de Fatum, ayudándome de lo que veo en la realidad y la influencia de ciertos mundos fantásticos como son los de World of Warcraft o algo más realista como The Witcher 3: Wild Hunt.

Props: crear los objetos correspondientes a los personajes en este caso el tipo de armas que puede llevar cada una.

Finalmente añadiremos estudios y bocetos anteriores al diseño final de nuestro proyecto y artes finales.

⁶ Definición de Oxford Languages Se conoce como arreglo de imágenes, materiales, partes de textos, etc. Que pretenden evocar o proyectar un estilo o concepto particular.

⁷ Un non playable carácter, en español personaje no jugable, son entidades dentro del juego que no están bajo el control de los jugadores.

Metodología

Mi idea de TFG siempre ha sido la de un Concept Art para videojuego basado en la historia que más desarrollada tenía, *Chronicles of Fatum*. La metodología de este proyecto viene dada por las varias experiencias que he tenido con las siguientes asignaturas: Metodologías de proyecto, en donde hice un profundo estudio sobre el Concept Art y las asignaturas de Modelado digital 3D para videojuegos y Taller de interacción y videojuegos, en donde dimos más desarrollo 3D y programación que Concept Art, pero los docentes nos hablaron de la importancia de cada proceso para el desarrollo de un videojuego.

El primer paso fue analizar la historia que quería contar, con la que tuve inconvenientes al principio, pero finalmente pude desarrollar un mapa conceptual que explicara los temas a tratar en la trama de la historia. Además, creé una lista en la que escribí qué es lo que debería desarrollar gráficamente en orden para poder enseñar un Concept Art profesional sobre *Chronicles of Fatum*, estableciendo así la cantidad de trabajo gráfico que tendría.

En el marco conceptual trato los temas que engloban el videojuego, ayudándome en parte de la mitología (egipcia, griega, india, celta, china...) como ejemplos para explicar el mundo mágico de la historia, que es el punto principal de la trama. A partir de esto la historia es redactada y posicionada en el apartado de Argumento en el *briefing*.

En la parte contextual trato los temas que caracterizan a mi videojuego, siendo estos la aventura épica, la fantasía en los videojuegos y explico qué es RPG, y sandbox⁸.

A continuación, busqué casos de estudio que me han influenciado para hacer este tipo de concept y referentes visuales para la estética generando moodboards para cada personaje y entorno.

Para ello me he ayudado de páginas como *Pinterest*⁹ para la recolección de imágenes.

Por último, en los apartados de preproducción y producción ubicaremos los bocetos y los diseños finales de los personajes, paisajes y objetos elaborados con el programa Procreate versión 5X Fase 8 de Apple, en un Ipad Pro 2017 14.6.

⁸ Un videojuego sandbox es el que tiene el elemento de juego que da al jugador un alto grado de creatividad y exploración.

⁹ <https://www.pinterest.es/>

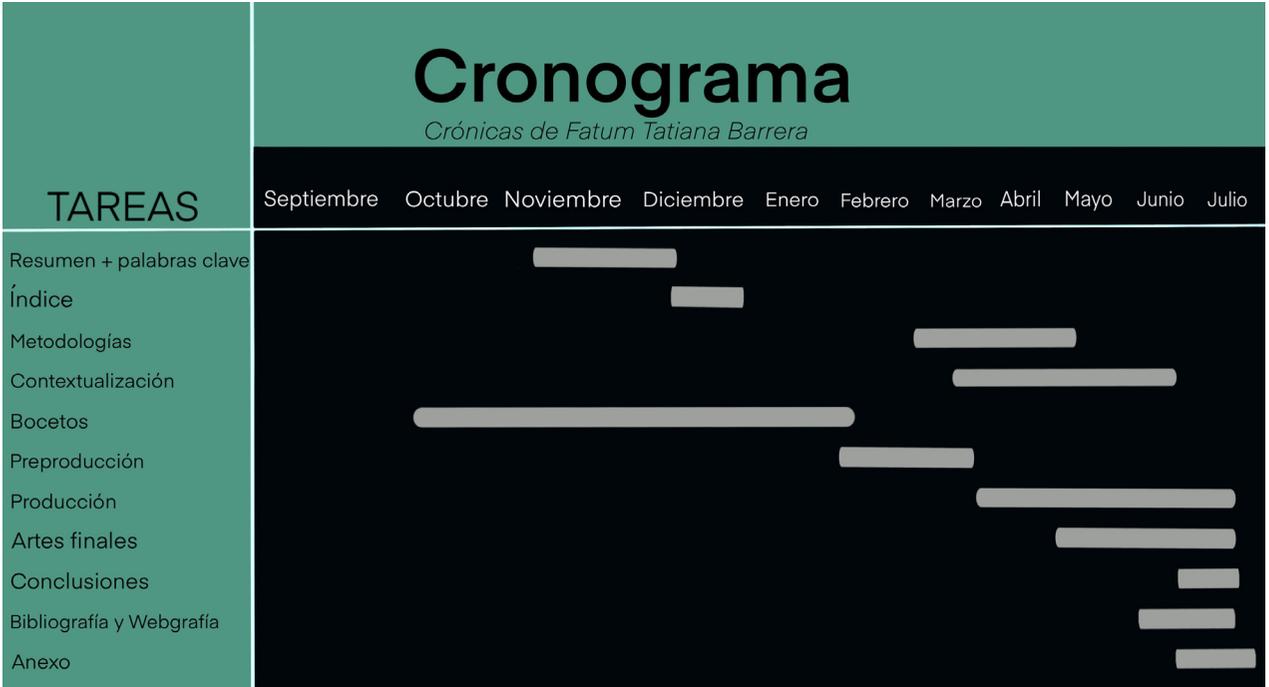


Fig. 1 Cronograma para la programación del trabajo realizado en Procreate. Elaboración propia.

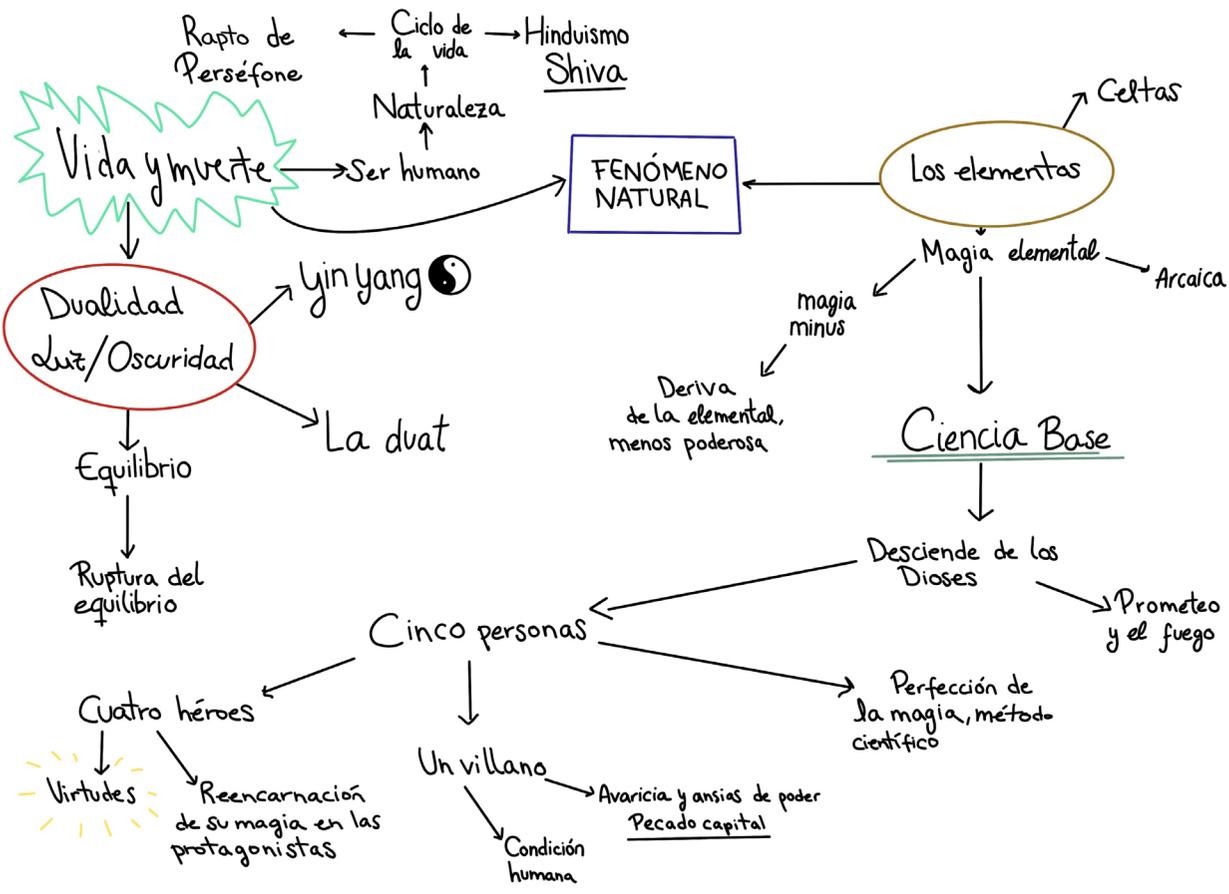


Fig. 2 Mapa conceptual, explica los dos temas fundamentales de la narrativa de *Chronicles of Fatum*, la dualidad y la magia elemental. Elaborado con Procreate en un Ipad Pro 2017.

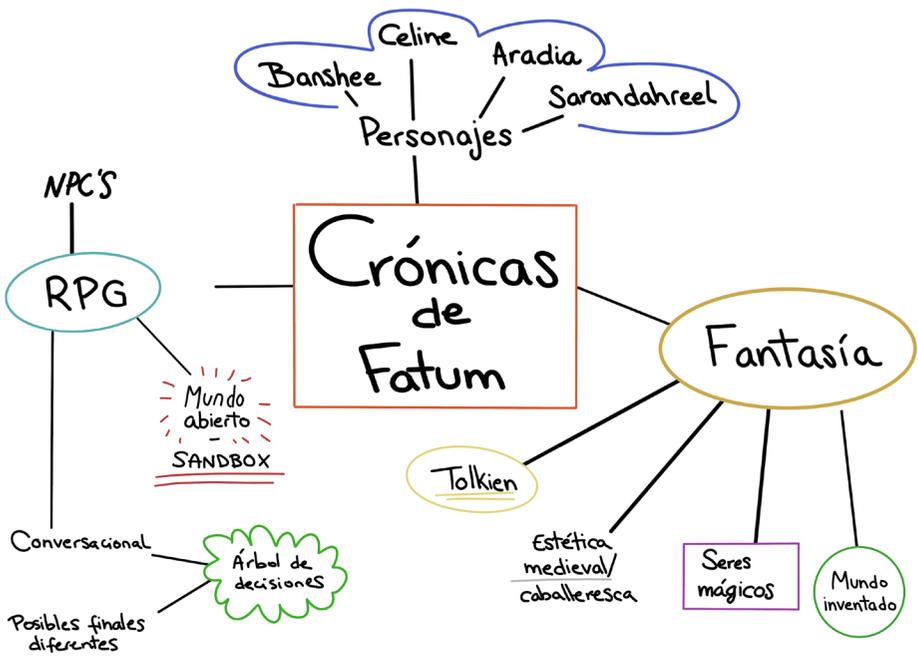


Fig. 3 Mapa contextual dibujado con la aplicación Procreate, explica qué tipo de juego va a ser *Chronicles of Fatum*.

3. Contextualización del proyecto

3.1 Marco Contextual:

-El género de la fantasía y los videojuegos, motor de creación:

Ya que *Chronicles of Fatum* es una historia épica fantástica o alta fantasía protagonizada por héroes, villanos y diferentes criaturas, hablaremos brevemente del género fantástico en la narrativa y su influencia en los videojuegos apoyándonos en algunos ejemplos clásicos conocidos que han dado lugar a este trabajo.

El género fantástico siempre ha sido parte de la narración, como lo demuestran los dioses, las bestias, los monstruos y la magia que se encuentra en la mitología antigua, el folklore y los textos religiosos del todo el mundo. Pero la fantasía como género literario es mucho más reciente y se diferencia de sus predecesores porque sus autores son conocidos y tanto ellos como sus lectores entienden que las obras son ficticias.

La fantasía moderna comenzó en el siglo XV con autores como el escocés George MacDonald por la novela *Phantases* (1858) y William Morris por *The Well at the World's End* (1896) pero basándose en ese legado fue J.R.R Tolkien quien en los años cincuenta publicó lo que sería la primera high fantasy¹⁰ o fantasía épica: *El Señor de los Anillos* (1954-1955). La epopeya introdujo el género en la corriente principal e influyó a innumerables escritores convirtiéndose en el padre de la fantasía moderna.

La fantasía épica tiene varios factores que la definen y la distinguen del resto de géneros, y es que las historias no están ambientadas en la tierra, sino en mundos imaginarios en los que hay fuerzas sobrenaturales que son confrontadas por los héroes. Otras características son: los seres como enanos, elfos, magos, brujos, la predilección por la búsqueda, las eras que están por finalizar o comenzar y personajes que evolucionan lentamente, alcanzando la madurez y la sabiduría para enfrentar al enemigo y cumplir un concepto común en la fantasía épica, la lucha del bien y el mal. Además, los mundos de alta fantasía suelen estar ambientados en nuestro pasado, siendo así un reflejo de nuestra historia medieval¹¹.



Fig. 4. Ilustración de Alan Lee para el libro *Pinturas de la Tierra Media*, 1998.

¹⁰ Gamble, Nikki; Yates, Sally (2008). *Exploring Children's Literature*. SAGE Publications Ltd. pp. 102–103.

¹¹ MasterClass (2021, Mayo) *What Is the Fantasy Genre?*

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature#what-is-the-fantasy-genre-in-literature>

Si hablamos de la industria de los videojuegos, sabemos que reúne un gran número de fanáticos de todas las edades, y se ha convertido en el medio favorito para expresar la creatividad de la fantasía.

Pero como ha dicho Alexis Blanchet, profesor titular de audiovisuales y cine en la Sorbona de París en su conferencia *La fantasía y los videojuegos*, fue fruto principalmente del legado de Tolkien y otros autores en general, que proporcionaron un terreno interesante para los desarrolladores de videojuegos y también para los creadores de los primeros videojuegos. Investigadores americanos de 1960 redescubrieron a Tolkien 10 años después de su publicación de *El señor de los Anillos* en Inglaterra y se interesaron y se vieron influenciados por sus historias. Rápidamente encontraron elementos en este material ficticio y los transformaron en videojuegos ya en la década de 1970. Sin ir más lejos, en la plataforma PLATO¹², dedicada primeramente al estudio online, se creó el primer videojuego llamado Moria, evidentemente influenciado por el inglés.

Dungeons and Dragons, un divertido juego que empezó en un campus universitario que involucraba juego de rol y fantasía, fue adaptado también a PLATO bajo el críptico título de *dnd* simplemente porque a sus desarrolladores les gustaba esconder sus juegos para que los administradores no los borrarán cuando estuvieran actualizando y manejando los servidores. En los años 2000 surgen los juegos masivos online y el que nos viene a la cabeza es el mítico *World of Warcraft*¹³, en gran parte inspirado por el trabajo de Tolkien en su forma de imaginar mundos, pueblos, regiones y la fantasía en general¹⁴.

Y es que, teniendo no solo por Tolkien, sino también más referentes literarios que vinieron después de él, los elfos, enanos y todo un conjunto de personajes se habían arraigado en la imaginación de los jugadores y los desarrolladores supieron extrapolarlo impecablemente jugando con la ambientación y el entorno, para que realmente parezca que vivimos una aventura fantástica.

En resumen, la literatura fantástica en los videojuegos se ve reflejada como hace en los libros y películas, con elementos antes nombrados como son los seres mágicos, mundos inventados, personajes heroicos y la lucha entre el bien y el mal.

Chronicles of Fatum sigue todos los patrones de una historia fantástica influenciada por la narrativa de J.R.R Tolkien y Andrzej Sapkowski, y se define como épica por no estar ambientada en la tierra como tal, sino en un mundo ficticio. Aparte de que el objetivo de la narrativa sea transportar al jugador a un lugar mágico con sus propias leyes e historias, es que también se ponga en la piel de los personajes y pueda identificarse o sentir el crecimiento de éstos.

12 Control Data Corporation PLATO User's Guide. Minneapolis, Minnesota, Abril 1981, (pp. 14)

13 <https://www.youtube.com/watch?v=jSjr3dXZfcg>

14 Blanchet, A. (2019) Fantasy et jeux vidéo Maestro de conferencias en el departamento de Cine y Audiovisuales de la universidad Sorbona de París. <https://vimeo.com/378246938>

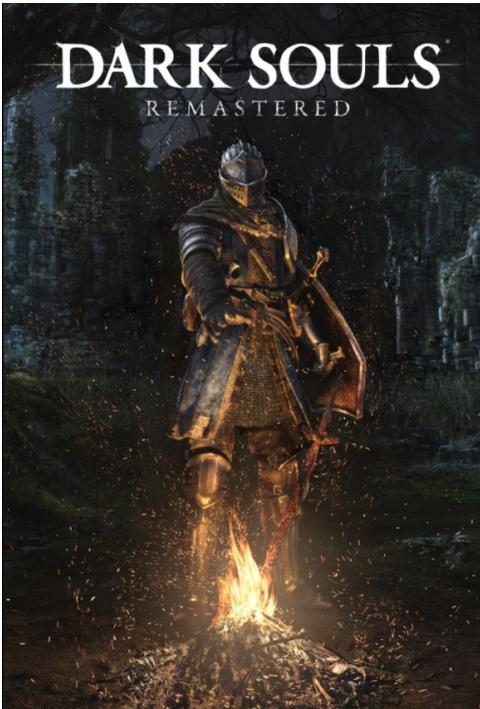


Fig. 6 Dark Souls: Remastered, aclamado por la crítica y uno de los mejores RPG.

-RPG, un modelo que nos lleva a asumir un papel de interpretación:

El significado de las siglas RPG se vincula a la expresión inglesa *role playing game* (juego de rol), que tal como indica su nombre, es asumir el rol de un personaje (o varios) y crear una historia a través de decisiones y acciones que vamos tomando.

Los videojuegos de rol utilizan gran parte de la misma mecánica que los juegos de rol de mesa como *Dungeon and Dragons*¹⁵. En estos juegos se controla a uno o varios personajes y exploras el mundo mientras resuelves problemas o acertijos y te involucras en combates, haciendo que los personajes aumenten de nivel en poder y habilidad. Los videojuegos de rol se caracterizan mayormente por la importancia de la narrativa que divide la historia en misiones y por la aparición de los NPC's, personajes no jugables programados para dar respuestas concretas y generar ambientación.

Chronicles of Fatum es un videojuego de rol, con la característica de que el modo de combate no es por turnos, sino a tiempo real en el que el jugador tendrá el control directo sobre los personajes y siguiendo el sistema de misión y mecánicas de rol o MMORPG¹⁶.

En *Chronicles of Fatum* nos situamos en la perspectiva de las cuatro protagonistas vistas en tercera persona, avanzando a lo largo de la historia mejorando y evolucionando las habilidades y estadísticas del grupo. A la hora de encontrarnos con un diálogo tendremos que tomar decisiones que generarán impacto en la historia, y dependiendo del conjunto de respuestas obtendremos un final bueno o malo.

15 <https://dnd.wizards.com/>

16 Del inglés, Un videojuego masivo online que permite a miles de jugadores entrar en el mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos.

-*Sandbox*, experiencia sin límite:

Cuando decimos que un videojuego es *sandbox* normalmente lo asociamos a videojuegos que tienen la característica de mundo abierto, donde el jugador puede moverse con total libertad y recolectar objetos teniendo o no un objetivo.

Desde el punto de vista de desarrollo de videojuegos un juego *sandbox* es aquel que fomenta el juego libre mediante reglas relajadas u objetivos mínimos. Pero también encontramos la característica *sandbox* en aquellos juegos de rol en los que la misión principal puede no ser nuestra prioridad y centrarnos en las misiones secundarias, enfocadas normalmente a la subida de nivel, o explorar sin límite el mundo en el que viven nuestros personajes. *Chronicles of Fatum* tiene la característica *sandbox* por el mundo abierto explorable y la oportunidad de recolectar armas, ropajes y objetos. Al cumplir misiones principales obtenemos objetos de valor, pero también tenemos la oportunidad de no seguirlas y explorar el mundo abierto, encontrándonos con NPC's con diálogo y misiones secundarias para distraerte de finalizar la historia principal.

Algunos videojuegos *sandbox* RPG puede llegar a tener la calificación de calidad triple A ya que tienen un trabajo enorme de programación y diseño. Al ser mundo abierto y tener como objetivo una calidad gráfica alta genera muchas horas de trabajo, aparte de la cantidad de personal que requiere para cada parte del proceso de creación de un videojuego.

Son producidos por distribuidoras importantes y tienen un riesgo económico alto.



Fig. 7 El mayor exponente del sandbox es el videojuego Minecraft del sueco Markus Persson.



Fig. 8 *El rapto de Perséfone*, escultura realizada por Gian Lorenzo Bernini entre los años 1621 y 1622.

3.2 Marco Conceptual:

En este apartado se tratarán los dos puntos principales en los que he basado el concepto de *Chronicles of Fatum*, siendo estas las dos ideas esenciales que giran alrededor de la narrativa. Estos dos términos influyen tanto en el significado como en el apartado gráfico. Así pues, ayudándonos del mapa conceptual presentaremos las ideas de la dualidad luz/oscuridad y la magia elemental, ambas como fenómenos naturales explicados a través de la mitología y elementos de ésta.

-Dualismo, fuente principal de la que bebe el mundo de Fatum:

El dualismo es la creencia religiosa de pueblos antiguos, que consistía en considerar el universo como formado y mantenido por el concurso de dos principios igualmente necesarios y eternos, y por consiguiente independientes uno de otro. En términos de filosofía, es la doctrina que explica el origen y naturaleza del universo por la acción de dos esencias o principios diversos y contrarios¹⁷.

En el caso de los términos vida y muerte la vemos mayormente definida como un ciclo, un proceso vital. Es un movimiento circular proyectado en el tiempo, donde lo que muere sirve de nacimiento para la repetición del mismo ciclo. Por ejemplo, el nacimiento de una semilla implica la muerte en el ciclo de vida de fruto o flor¹⁸. Este ciclo es natural del ser humano y viene siendo explicado por las religiones a lo largo de la historia de distintas maneras: en la antigua Grecia el rapto de Perséfone, dando origen a la explicación de las cuatro estaciones y a los misterios eleusinos¹⁹, que celebran el regreso de Perséfone y así los cultivos y la vida a la tierra o en el hinduismo con el dios Shiva, que según los antiguos textos Vedas, Puranas y Tantras²⁰, hace de dios destructor y creador, ya que acaba con todo lo que existe para que surja lo nuevo y se regenere la vida y el universo. Según los hindúes es necesaria la destrucción para poder evolucionar.

¹⁷ <https://dle.rae.es/dualismo>

¹⁸ "Ciclo de vida". Significados.com. <https://www.significados.com/ciclo-de-vida/>

¹⁹ Fernando García Romero (2019, 27 de noviembre) Los misterios de Eleusis: significado y ritual, Fundación Juan March, Madrid. <https://www.youtube.com/watch?v=JlxlS1aBdU>

²⁰ Saturnino Rodríguez (2020) Las religiones y sus libros sagrados (V): el hinduismo, Periodista Digital, SL NIF B82785809

<https://www.periodistadigital.com/cultura/religion/20181009/dioses-brahman-sirimiti-mahabarata-religiones-vedas-libros-sagrados-v-hinduismo-noticia-689401803486/>

Pero para hablar de las dualidades que nos conciernen tenemos que hablar también de la oscuridad y de la luz. En primer lugar, en lo que refiere a estos dos términos, los podemos encontrar en principios filosóficos y religiosos importantes como el Yin Yang. Este principio nos explica que hay dos fuerzas opuestas esenciales en el universo, que a su vez son complementarias, necesarias para mantener el equilibrio y para mantenerlo es esencial que el ser humano esté en sintonía con la naturaleza. El Yin se asocia a la oscuridad, la pasividad y la tierra; y el yang a la luz, lo activo y el cielo. Ambos conceptos representan un universo fluido y cambiante.

Pero el mito egipcio tenía una visión diferente de la luz y la oscuridad, explicándola a través de la lucha de Amon Ra contra la serpiente Apep. Este dios recorría los cielos llevando al Sol a través de la bóveda celeste durante 12 horas, y cuando anochecía la diosa Nut se tragaba el sol, mientras Amon Ra continuaba por la duat, el equivalente al infierno egipcio. Debía cruzar 12 puertas una por cada hora, custodiadas por Apep la serpiente, cuyo objetivo era acabar con el Sol. Si Amon Ra atravesaba la Duat, Nut volvía a parir el Sol y Amon Ra lo transportaba por el cielo, dando origen al nuevo día²¹.

La importancia de la dualidad para mi narrativa es por otro concepto más importante que viene ligado a ésta, y es el equilibrio.

En *Chronicles of Fatum* el mundo está en equilibrio de manera natural, ya que, según la narrativa, los dioses lo crean y le dan a la naturaleza el control del equilibrio a sus ciclos para no intervenir ellos nunca más.

21 Tumba de Tutmosis I (1492 a.C), Libro del Amduat, ta medat imit duat o Libro de la Cámara Oculta, Jeroglíficos traducidos por el Museo Arqueológico Nacional de España.

El desequilibrio se produce por un dios aparte, que por su propio lado da el poder de la magia de los cuatro elementos a cinco personas, produciendo una ruptura de la armonía, ya que esos elementos debían estar en la naturaleza. Este suceso hace que la responsabilidad recaiga en las manos de estas personas, que serán considerados los primeros magos. Pero el equilibrio no solo se rompe con esta acción, sino también con el quinto integrante del grupo, que por la condición humana (la avaricia) descubre el potencial que puede tener la oscuridad del mundo (representada en la naturaleza por la noche) dando lugar al antagonista principal, la secta Tenebris. Es en este punto donde preservar el equilibrio del mundo se convierte en algo de vital importancia para la trama, ya que el cisma que se produciría es la destrucción de este, dando lugar a la lucha entre el bien y el mal.

Y finalmente para aclarar en donde podemos ver luz y oscuridad en *Chronicles of Fatum*, me baso en que en esta lucha del bien contra el mal se representa por la oscuridad contra los elementos (la luz). La oscuridad ya está definida como un poder en el mundo de Fatum, pero su contrario aún no ha sido descubierto por las protagonistas. La búsqueda de luz queda implícita en el final del primer juego ya que han ganado una batalla, pero no lo guerra. Esto da lugar así a una segunda parte.

-La magia elemental, el poder de la naturaleza dado por los dioses:

Igual que el dualismo, la tierra, el agua, el aire y el fuego son parte de los fenómenos naturales.

Ya los celtas hablaban de la importancia de la conexión con la naturaleza, siendo ellos los que más la adoraban, dejando huella en la historia gracias al conocimiento que extrajeron. Poco se sabe de ellos, pero lo que más destacaba era su predilección por los árboles, que, a través de la lectura de sus grietas y raíces, interpretaban el mundo y los fenómenos naturales.

Si hablamos de la magia como tal es entendida como arte o ciencia oculta, que busca producir resultados sobrenaturales mediante rituales, conjuros e invocaciones²².

En términos más definitorios la magia elemental sería una forma de brujería o hechicería que permite a los magos dominar los elementos de la naturaleza (aire, agua, tierra, fuego).



Fig. 10 Símbolo celta del árbol de la vida.

²² <https://es.wikipedia.org/wiki/Magia>

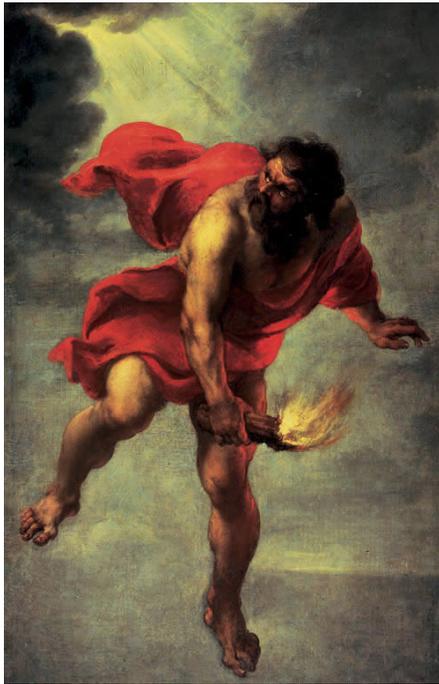


Fig. 11 El titán Prometeo retratado por Jan Cossiers, óleo sobre lienzo, Madrid, Museo del Prado.

La magia elemental en *Chronicles of Fatum* es la principal fuente de la que bebe la trama, teniendo un origen teológico politeísta y además presentando derivaciones como es la magia minus²³, una magia originada de la elemental que tiene un poder menor: la levitación de objetos y la sanación son derivados del aire y el agua respectivamente. La magia elemental en esta historia sería comparable a lo que es la ciencia base por primero, ser arcaica y segundo, por el hecho de ser investigada para obtener conocimiento de los principios fundamentales la naturaleza, dando lugar así a una especie de método científico mágico.

En *Chronicles of Fatum* los dioses son una explicación de la realidad que vive el mundo, responsables de la creación del universo, los misterios de la existencia y la magia.

Ellos otorgan poderes primordiales a las personas y estas evolucionan el poder o lo perfeccionan para adaptarlo a sus cualidades mediante la investigación. Un símil que podemos encontrar parecido al regalo de la magia es en la misma mitología griega donde el titán Prometeo roba el fuego para dárselo a los humanos. Nietzsche afirmaba en su libro *La gaya ciencia* de 1882 que, puestos a tener una religión, las politeístas eran las más adecuadas para el ser humano, pues explicaban a través de sus dioses cualquier comportamiento humano, naturalizándolo y aceptándolo. Es claro el politeísmo en esta narrativa, sin embargo, estos dioses no intervienen en el curso de la existencia más allá de su creación. Por otra parte, podemos ver una característica común de la religión cristiana en esta historia, y es en las virtudes y los pecados de las cinco primeras personas que recibieron el don. Se presentan cuatro héroes y un villano, los héroes tienen virtudes y la misión de mantener el equilibrio. El villano por su parte sucumbe a la condición humana: la avaricia y el ansia de poder. Esto es según la cristiandad un pecado capital, la falta humana que es contraria a las enseñanzas, que oscurece la conciencia y distorsiona la valoración de los actos humanos²⁴. En la ficción esta condición, esta "falta humana" es la que nos da la oportunidad de crear una situación definida de lucha entre las fuerzas del bien y el mal. En *Chronicles of Fatum* el mal no solo está representado por la magia de la oscuridad, sino también por las características negativas de las personas, la tiranía y en general la condición humana.

23 Del latín, menos o menor.

24 Varios autores (750a.C-110d.C). La Biblia.

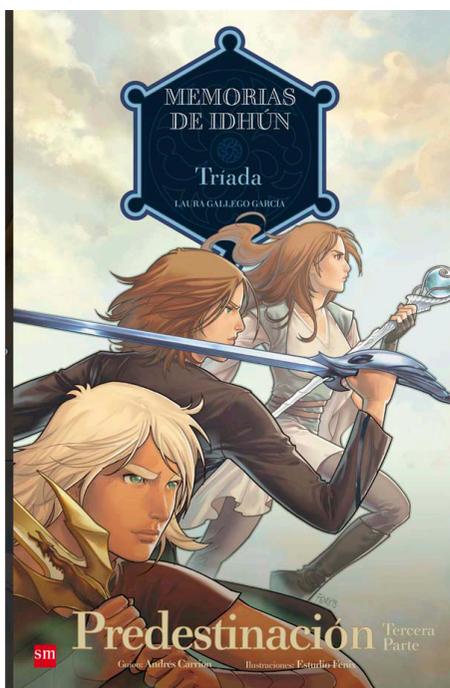


Fig. 12 Cómec de Memorias de Idhún ilustrado por Estudio Fénix, 2009.

3.1 Casos de estudio.

3.2.1 Libros

Memorias de Idhún, Laura Gallego, Editorial SM, 2004.

Laura Gallego es una autora española de literatura juvenil, especializada en la temática fantástica. Estudió Filología Hispánica en la universidad de Valencia. Su obra más famosa fue *Memorias de Idhún*, una trilogía de libros de fantasía, aventura y romance que trata de tres jóvenes, Jack, Victoria y Kirtash, quienes están predestinados a cambiar el destino de Idhún para siempre debido a la profecía que los seis dictaron.

Ha influenciado a *Chronicles of Fatum* desde la gestación de la idea en mi juventud.

Saga de Geralt de Rivia, Andrej Sapkowski, 1992-2013.

La saga de Geralt de Rivia es una serie de cuentos y novelas de fantasía heroica creada por el autor polaco Andrej Sapkowski. Consta de diez libros donde se narran las aventuras de Geralt de Rivia, uno de los últimos brujos sobre la tierra y sus compañeros.

Le tengo mucho cariño a esta saga, ya que en pandemia me dediqué a leerme los libros y sinceramente me salvaron. La historia tiene esa tonada fantástica épica que tanto me gusta y personalmente disfruté con todos los personajes, las aventuras que viven y el conflicto principal. Es de esta saga de donde saqué la idea de una profecía.

El señor de los Anillos, J.R.R Tolkien, 1954.

Todos conocemos la obra cumbre de la fantasía épica, pero para mí la influencia que ha tenido no solo en esta historia sino en mi vida ha sido descomunal. La primera vez que supe de *El señor de los anillos* fue en 2001 con 7 años, cuando pude ver por primera vez en película *La Comunidad del Anillo*. Desde entonces me persigue la pasión por la fantasía en todas sus formas, tanto en literatura como en cine y videojuegos.

3.2.2 Arte, ilustración

Natasha Tan

Es una artista freelancer y concept artist que trabaja para Ubisoft, ha estudiado en la FDZ School of Design en Singapur y se especializa sobre todo en paisajismo y ambiente. El trabajo de su portfolio está lleno de pinturas ambientales con iluminación realista y exquisitas opciones de color. Ha trabajado recientemente para el videojuego *Assassin's Creed Valhalla*.

Esta artista es inspiradora en todos los sentidos, pero su manejo del color en el ambiente es lo que más me ha inspirado.

Gabriel Picolo

Es un artista de comics originario de Brasil que trabaja para la compañía DC. Su estilo es puramente cómic lleno de colores vivos, y se hizo famoso por retratar a los Teen Titans de manera casual, pasando a ser el dibujante oficial de Raven y Chico Bestia. Su estilo ha influido mucho en el diseño de mis personajes por la sencillez y a la vez el dinamismo que tiene para plasmar personajes en escena.

Jeremy Anninos

Jeremy es un Splash art ilustrator de 23 años que trabaja para la compañía de *Riot Games*²⁵. Sus ilustraciones tienen un dominio del color cautivador y el dinamismo con el que maneja el cuerpo humano es totalmente inspirador. Se puede ver en su trabajo la dedicación y el mimo por el detalle. Su manera de representar figuras femeninas ha inspirado mucho a este trabajo.



Fig. 13 Splash art del personaje Shyvanna de videojuego online *League of Legends*, Jeremy Anninos.



Fig. 14. Colección *Casual Teen Titans* del artista Piccolo.



Fig. 15 Concept art para el videojuego de Ubisoft *Assassin's Creed Valhalla* de la artista Natasha Tan.

²⁵ <https://www.riotgames.com/es>

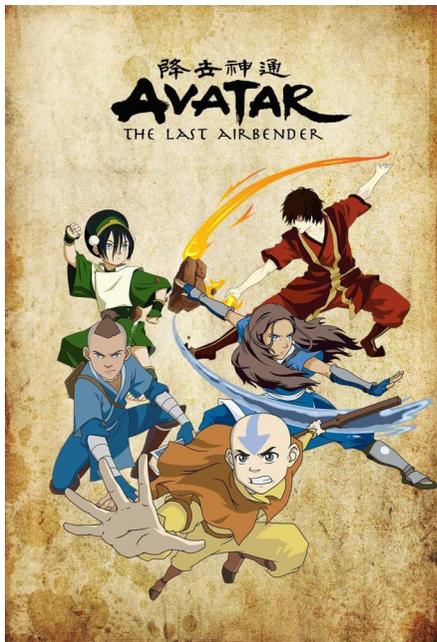


Fig. 16 Cartel de la serie *Avatar: la leyenda de Aang*.

3.2.3 Animación

Avatar: La leyenda de Aang (2005)

Es una serie animada creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko y emitida por la cadena *Nickelodeon* en 2005. Avatar está ambientada en un mundo de estilo asiático separado en tribus (agua, aire, tierra, fuego) en donde algunas personas son capaces de manipular un elemento con movimientos influenciados por las artes marciales chinas conocidos como "bending" (control en español). El único individuo que puede manejar los cuatro elementos es el Avatar, que es el responsable de mantener la armonía entre las cuatro tribus y sirve como puente entre el mundo espiritual y el mundo físico.

Creo que la influencia se ve bastante clara, pero sobre todo lo que más fascina de este espectáculo es el cariño con el que han cuidada la animación y la historia. Realmente fue un éxito y la crítica elogió su dirección de arte, banda sonora, humor, personajes y temas, y varios de ellos se han referido a esta producción como una de las mejores series de televisión animadas de todos los tiempos.

3.2.4 Videojuegos

The Witcher 3: Wild Hunt(2015), CD Project RED

Este videojuego está basado en las novelas de Andrej Sapkowski al que nos hemos referido anteriormente, pero lo pongo en otra vez en videojuegos porque realmente es el mejor referente de videojuego de rol que he podido jugar. Fue elegido GOTY²⁶ en 2015 y sigue teniendo repercusión 6 años después, porque realmente no solo destaca el combate equilibrado, sino también el mundo abierto que está cuidado al detalle, con hermosos paisajes, misiones detalladas y una historia cautivadora que hacen que quieras quedarte horas delante de la pantalla.



Fig. 17 Geralt de Rivia, personaje principal de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

No Man's Sky (2016) Hello Games

No Man's Sky es un videojuego desarrollado y publicado por Hello Games para plataformas como PlayStation4, Xbox One y Microsoft Windows. Este juego se destaca por el uso del color muy vivo y el de complementarios que generan una gran potencia visual y coherencia estética muy acertada. Mayormente fue su uso del color lo que inspiró al diseño de los personajes de *Chronicles of Fatum*.



Fig. 18 Primeros diseños en digital de Banshee. Programa Procreate, Ipad Pro, 2020.

4. PREPRODUCCIÓN:

4.1 Briefing: introducción a la historia del videojuego.

La idea principal es que el jugador viva, en primera persona, una aventura épica en un mundo mágico donde se valga de las cuatro protagonistas elegidas para dominar los elementos y luchar contra la magia de la oscuridad que una temible secta ha revivido. Con el avance de la trama y la subida de nivel que genera enfrentarse a enemigos en mundo abierto el jugador adquiere nuevos poderes para desbloquear en nuestros personajes.

Los temas principales son:

- La pérdida de la inocencia y la madurez rápida al comprender lo que pasa al salir de la zona de confort.
- Crecimiento personal individual y colectivo de los personajes a medida que avanzamos en la historia.
- Estudio de la naturaleza y el concepto del equilibrio y dualidad tanto en esta historia como en las protagonistas.

²⁶ Acrónimo del término en inglés Game of The Year (juego del año), es el máximo reconocimiento que otorgan la mayoría de medios especializados en videojuegos al que consideran el mejor juego de todo el año.

4.1.1 Conceptos generales

El juego se ambienta en un mundo parecido al de la tierra con los mismos ciclos de sol y lunas, pero con formaciones continentales diferentes. En este universo los dioses existen, pero no intervienen en el mundo más allá de la creación y el regalo de la magia.

Para comprender la historia del juego primero hay que aclarar varios puntos: El primero es que el juego se sitúa en el tiempo de las protagonistas, comprendiendo edades de entre 18 y 21 años. Y el segundo es que para entender la propuesta en su totalidad es necesario explicar el pasado histórico del continente de Fatum, tanto ancestral como el más reciente.

La historia sucede en el mundo de Esoforia, en el continente de Fatum.

En este continente habitan criaturas de todas las razas y formas: elfos, enanos, gigantes, seres etéreos, transformistas, orcos, humanos y todos los seres vivos creados por los dioses ancestrales.

Estos dioses crearon la existencia terrenal y dieron el control del equilibrio del mundo a un mecanismo imperturbable, la naturaleza, para no volver a intervenir nunca más. Pero por su propia parte, uno de ellos creó la magia elemental y se la cedió a cinco personas, convirtiéndolos en los primeros magos. Cuatro de ellos aprendieron a dominarla a la perfección provocando así que el equilibrio destinado a la naturaleza pase a estar en sus manos, pero uno de ellos quería más poder, y descubrió los secretos de la oscuridad del mundo, dando lugar a la magia prohibida, la magia oscura. Mientras sus compañeros descubrían al mundo el poder de los elementos y expandían su conocimiento, el quinto se apartó de ellos, y expandió la palabra de la oscuridad, que con el tiempo fue generando adeptos.

Durante varias generaciones hubo paz, pero mientras más crecía el poder de la oscuridad, más gente se unía a ella y sus ambiciones empezaban a dar frutos, generando conflictos cada vez más mayores. Los magos iban aprendiendo cada vez más sobre la dualidad y la importancia de esta, pero por otro lado la oscuridad ya había formado la secta Tenebris y tenían un vil propósito que llevar a cabo. Arduas batallas se libraron para mantener este equilibrio, pero el final llegó cuando en Tarsis se libró la batalla más sangrienta de todas. Los magos elementales acabaron finalmente con la secta, pero perdiendo a incontables compañeros. Los pocos que quedaron decidieron que el equilibrio no puede depender de la voluntad del hombre, sino de la misma naturaleza y prohibieron a cualquier ser mágico consciente el uso de la magia oscura, dejando ellos a su vez el uso de la magia elemental. Aprendieron a derivar esa magia a algo menor que no perturbaba el equilibrio y así fue como nació la magia minus, aquella que viene de los poderes de la naturaleza, pero no llega a ser tan poderosa.

En el pasado reciente el suceso que marca el conflicto principal es que el rey Orbis de Ganland muere repentinamente sin descendencia conocida y su hermano Aertas lo sucede. A los días del funeral un misterioso anciano de larga y negra túnica se presenta en su corte y le presenta a su mejor campeón, Orus, que con un simple movimiento de espada y un hechizo no antes visto consigue matar a los cuatro mejores soldados y así demuestra ser digno de ser el general de los ejércitos del rey.

Basado en el modelo narrativo clásico veremos una primera parte de introducción a los poderes de las magas que irán desarrollando a medida que avance la historia, una parte de confrontación en la que tendrán que acabar con el villano principal Orus y una última parte de resolución en donde el conflicto acaba, pero las protagonistas se verán forzadas a separarse.

Argumento:

En Fatum, en un país llamado Osícif, un poderoso oráculo alejado de la sociedad sueña con una profecía: " Cuando las energías del mundo se enfrenten, el equilibrio se verá corrompido nuevamente" y tiene una visión en la que ve a cuatro niñas que controlarán el fuego, el aire, el agua y la tierra. Esto es algo extraordinario ya que hacía milenios que no se hacía el uso de esa poderosa magia, por lo tanto, es su deber encontrarlas lo antes posible y enseñarles la importancia de su don.

Con el paso de casi una década las chicas ya mayores de edad piensan que su entrenamiento ha concluido y salen a explorar el mundo, emprendiendo un viaje que les hará hacer nuevos amigos y aprenderán a manejar sus poderes enfrentándose a situaciones emocionantes a la vez que escalofriantes.

Pero a cada paso que dan descubren las atrocidades que comete el rey tirano Aertas en nombre de la conquista y la aparición de una secta que pretende acabar con todo. Es así como Celine, Aradia, Sarandahreel y Banshee mediante el uso de la magia elemental deberán frenar por todos los medios a Aertas y a su general oscuro, Orus.

En esta batalla final las protagonistas sufrirán un duro golpe que les hará replantearse su entrenamiento y comprensión de la magia elemental, dando lugar a una segunda parte en la que se tratará el tema del equilibrio. La luz y la oscuridad serán los principales rivales, y las protagonistas tendrán la misión de acabar con la secta Tenebris y restaurar la paz en Fatum.

4.2 Diseño de personajes

El diseño de estos personajes ha tenido muchas transformaciones a lo largo de los años, debido al cambio de épocas y mentalidad que he tenido. Al principio las cuatro protagonistas parecían mujeres más mayores de la edad que realmente tenían, muy sexualizadas y sin algún tipo de estética sustancial. Finalmente, el diseño fue influido por el movimiento feminista, haciendo que mis personajes sean algo más que solo estética puramente sexual y dirigida al público masculino, cosa que también me hizo ver mi tutor.

Con respecto a la técnica empecé por hacerlas en dibujo tradicional físico, para más adelante pasar a técnica digital con la adquisición de un Ipad Pro-2017, con el programa *Procreate* que me abrió las puertas a otro estilo de dibujo más maduro.

Con el Ipad he hecho toda la producción de este proyecto de Concept Art de *Chronicles of Fatum*.



Fig. 19 Primer diseño de las protagonistas en dibujo tradicional. No seguían una estética clara ninguna ya que aún no se había gestado la idea del concept art ni mi desarrollo personal, el cual ha afectado a los diseños posteriores.

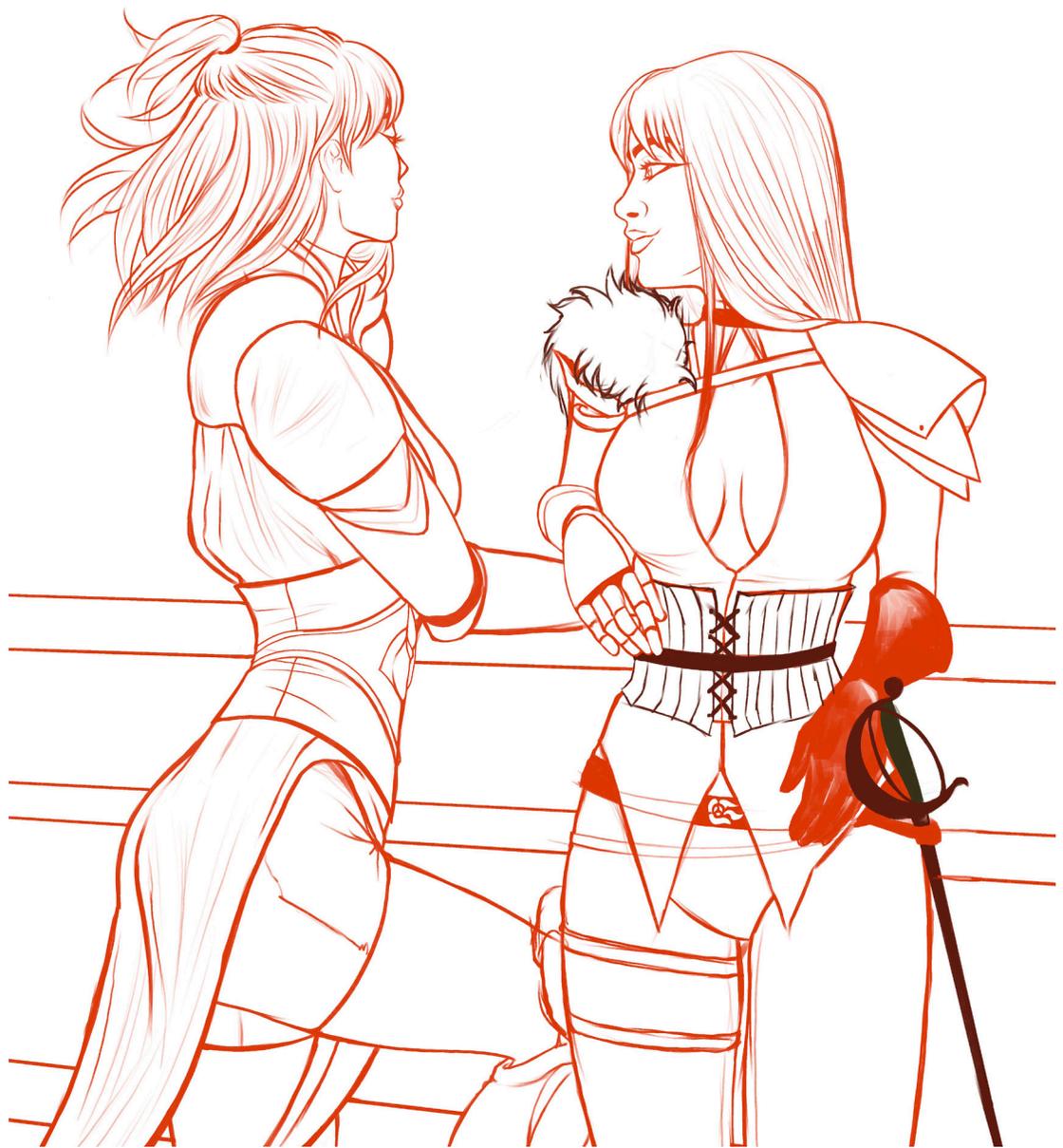


Fig. 20 Diseño de Sarandahreel y Celine en digital con la herramienta Procreate del Ipad Pro, 2019. Se puede ver una clara sexualización de una de ellas.

4.2.2 Banshee Belrose

Nombre edad y raza: Banshee Belrose, 18 años, humana.

- **Rasgos físicos:** Castaña clara de pelo largo hasta la cintura, tiene un ojo verde y otro gris, en el que tiene una cicatriz que le cruza el ojo izquierdo de arriba abajo. Piel clara, mide 1,68m, cuerpo atlético.
- **Rasgos psicológicos:** Inteligencia lógico-matemática. Empática pero no lo demuestra. Melancólica.
- **Relaciones sociales:** Utiliza mucho las poses de poder para expresarse, solitaria, no habla mucho pero cuando lo hace es muy directa.
- **Pasado:** Su madre murió cuando tenía 6 años, entonces se quedaron ella y su padre. El padre, que era un alcohólico, le echaba la culpa de la muerte de su mujer a Banshee constantemente y la maltrataba. Un día su padre borracho y furioso cogió un cuchillo y agredió a Banshee en la cara, esta lo esquivó, pero llegó a herirla, incapacitándole así el ojo izquierdo. Ella huyó lo más lejos que pudo y en el primer pueblo que encontró, un joven monje de dócil aspecto se acercó y la tomó como su discípula. Los años que vivió con él aprendió a manejar la ira y sus sentimientos, pero también aprendió a luchar. Cuando sus poderes se manifestaron el oráculo apareció para convencerla.
- **Descripción visual:** 1,68m y 70 kilos, cuerpo fibrado.
 - Atuendo:** Pantalones holgados hasta las rodillas de color verde caquí, parte superior color beige ceñida al nivel de la cintura que sigue hacia abajo a la altura de los tobillos. Una riñonera de piel marrón en la cintura, botas negras de piel y usualmente lleva una capa verde oscuro.
 - Prop, el arma:** El arma que lleva Celine es un bastón o vara larga, siempre que cojas uno como botín a lo largo del juego será para este personaje. La principal es un bastón de monje con dos bolas macizas de color verde y amarillo en cada punta.
- **Elemento:** Tierra.



Fig. 23 Bocetos y expresiones de Banshee Belrose, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

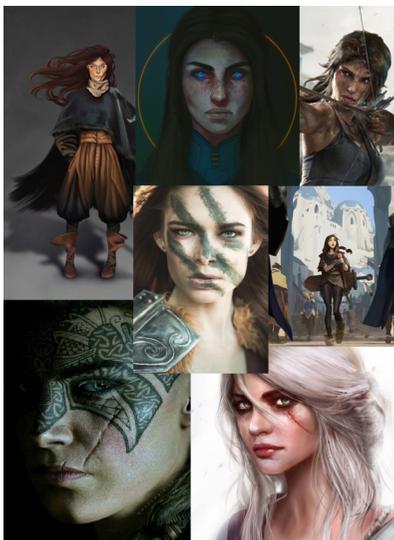


Fig. 24 Moodboard de Banshee Belrose.

4.2.3 Sarandahreel Balbaatar

- **Nombre edad y raza:** Sarandahreel (Sara) Balbaatar, 19 años, humana.
- **Rasgos físicos:** Pelo gris claro de media melena, ojos grises pequeños y piel clara, mide 1,60m. Complexión delgada.
- **Rasgos psicológicos:** Pacífica y correcta. No lleva bien los conflictos, pero mantiene la calma. Actitud positiva. Inteligente emocionalmente. Algo perfeccionista.
- **Relaciones sociales:** Tímida con la gente de fuera de su zona de confort. Escucha e intenta entender. Es la voz de la razón. Correcta con todo y se escandaliza con cualquier cosa sexual.
- **Pasado:** Cuando ella tenía cinco años perdió a sus padres en una tormenta mientras iban de expedición. La criaron prácticamente sus abuelos que eran conocidos arqueólogos e historiadores. Creció entre libros y lecciones, en general una infancia más dentro que fuera, pero muy feliz. A la edad de 11 años manifestó sus poderes. El oráculo se apareció frente a sus abuelos y les habló de la profecía. Al ser historiadores sabían lo que conllevaba que su nieta tuviera un poder elemental, entonces comprendieron la importancia de que fuera entrenada, entregándosela al Oráculo, con el que aprende a usar armas cuerpo a cuerpo.
- **Descripción visual:** 1,60m y 60 kilos, delgada.
 - Atuendo:** Traje ceñido rojo y negro de tela, llega hasta las rodillas dejando los lados al descubierto. Mallas negras enteras y botas marrones oscuro sueltas con cordel delantero. En la mano derecha una armadura completa hasta el antebrazo, en la izquierda un pañuelo atado a la muñeca.
 - Prop, el arma:** El arma que lleva Sarandahreel son unas dagas o cuchillos cortos, siempre que cojas unos como botín a lo largo del juego será para este personaje. Las principales son unas dagas con empuñadura dorada regalas por el Oráculo.
- **Elemento:** Aire.

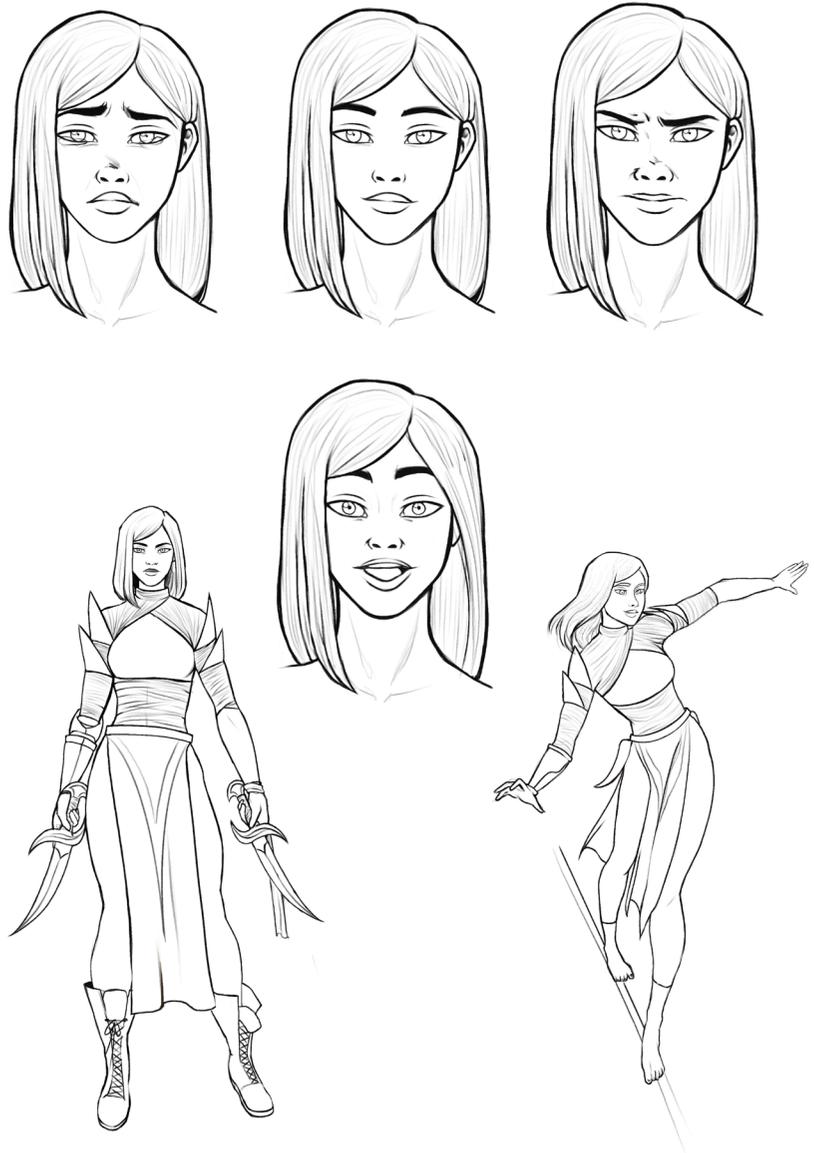


Fig. 25 Bocetos y expresiones de Sarandahreel Balbaatar, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

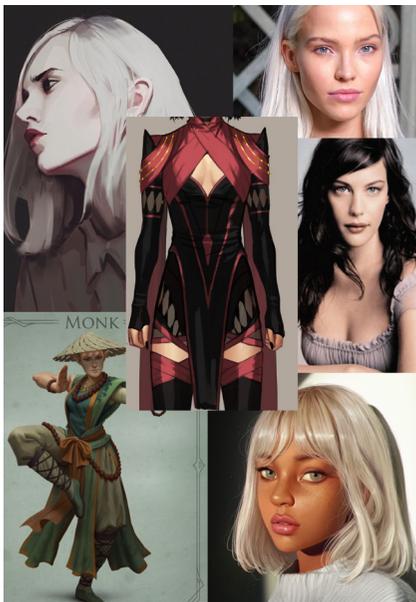


Fig. 26 Moodboard de Sarandahreel Balbaatar.

4.2.4 Aradia Messina

- **Nombre edad y raza:** Aradia Messina, 18 años, medio humana medio elfa.
- **Rasgos físicos:** Pelo rojo largo atado en trenza, ojos azules rasgados y piel clara. Mide 1,65 m. Espalda ancha.
- **Rasgos psicológicos:** Es egoísta por naturaleza, no tiene inteligencia emocional y es muy testaruda. Sus convicciones son tan fuertes que es difícil hacerla cambiar de opinión. Megalómana.
- **Relaciones sociales:** Es habladora y encantadora, tiene mucha clase y sabe cómo moverse con la gente de bien. Pero por otra parte es capaz de ser tan niñaata que puede obstaculizar las misiones, haciendo que cuesten el doble.
- **Pasado:** Hija de padres ricos y familia noble, Aradia es una malcriada de manual. A causa de su sangre mixta y la posición en la que está oculta sus orejas de elfa. Su madre, desapareció a los 2 años de dar a luz a la niña y nunca más se supo de ella, entonces fue criada por su madrastra y su padre. Los lujos y los excesos desde pequeña forjaron ese carácter infantil que aún perdura. Cuando manifestó sus poderes el oráculo fue a hablar con sus padres, pero se encontró primero con su madrastra, que no tardó en deshacerse de ella.
- **Descripción visual:** 1,65m y 59 kilos, puro músculo.
 - Atuendo:** Lleva una especie de kimono con faja, una interpretación del traje tradicional de su tierra de colores azulados y morados. Lleva una trenza que le llega hasta la zona lumbar y zapatos de piel ajustados color gris oscuro.
 - Prop, el arma:** El arma que lleva Aradia es un látigo, siempre que cojas uno como botín a lo largo del juego será para este personaje. El principal es un látigo de mango azul y de cuero oscuro que acaba en punta.
- **Elemento:** Agua.



Fig. 27 Bocetos y expresiones de Aradia Messina, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 28 Moodboard de Aradia Messina.

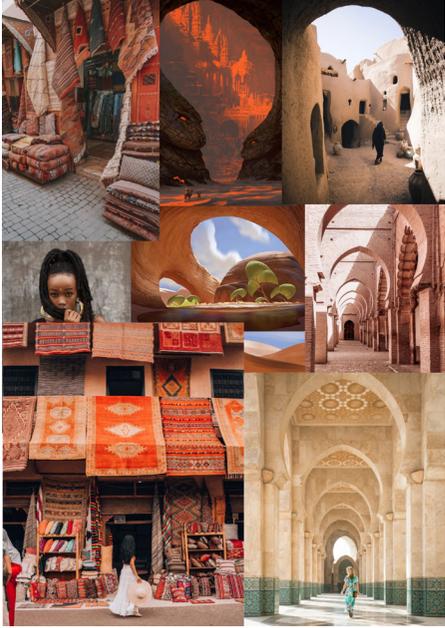


Fig. 29 Moodboard de Osícif, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

4.3 Diseño de entornos

Los entornos los he diseñado principalmente gracias a *moodboards* y la aplicación *Pinterest*. He procedido primero a realizar thumbnails rápidos para ver qué es lo que quería de cada uno.

4.3.1 Desierto de Osícif



Fig. 32 Thumbnail para la ilustración del territorio de Osícif, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera 2021.

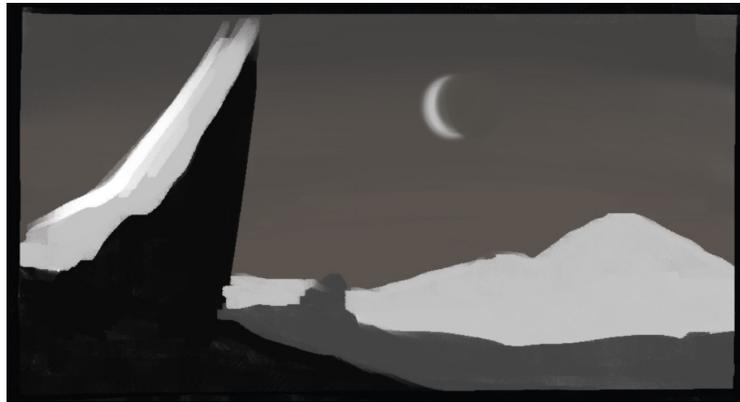


Fig. 31 Thumbnail del paisaje nocturno de Osícif, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

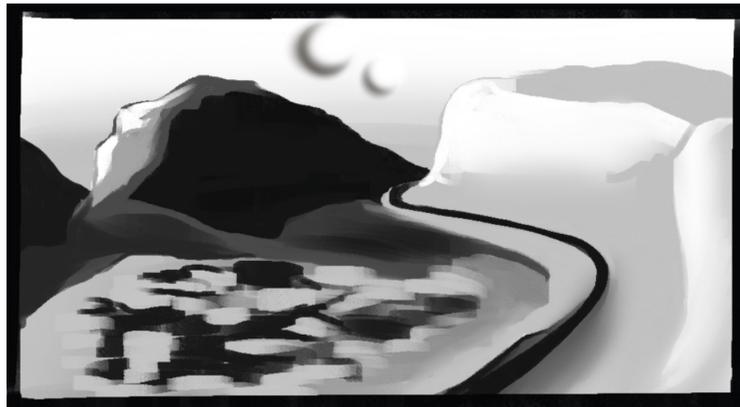


Fig. 30 Thumbnail elegido para representar el paisaje de Osícif inspirado en la Patagonia Argentina, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 36 Moodboard de la ilustración La montaña roja, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

4.3.2 Montaña roja



Fig. 33 Thumbnail elegido para la ilustración La montaña roja, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 34 Thumbnail de La montaña roja, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 35 Thumbnail de La montaña roja, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

5. Producción: Chornicles of Fatum

En este apartado presentaremos el resultado final del diseño de los personajes principales con sus respectivas paletas de colores, además de los escenarios, artes finales y como extras NPC's que darán ambientación al videojuego.

5.1 Desarrollo gráfico de los personajes

Claves estéticas

La estética que siguen todos los personajes es de cómic con colores fuertes e intensos en favor de ser estéticamente agradables, pero también dejando de lado las líneas negras y predominando el color, inspirado en *No Man's Sky*²⁷.

El estilo es dinámico y muy influenciado por el estilo de cómic americano y la temática fantástica me ha permitido desarrollar una vestimenta acorde a lo que la historia busca, una aventura épica.

Algunos otros referentes con los que puedo comparar mi estilo o estética es *Trese* de Netflix (2021), *Invencible* de Amazon Prime (2021), *Vinland Saga* (2005), *Vagabond* (1998) y *Berserk* (1989).

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=B9uw6v5Bpio>

5.1.1 Personajes principales: Celine, Aradia, Banshee y Sarandahreel.

Celine es la mayor de ellas teniendo 21 años. De estética cómic, es un personaje físicamente muy fuerte.

Los colores predominantes son cálidos, ya que pretendo presentar al personaje como alguien que viene de las tierras de Osícif, un país de clima árido o desértico.

Con respecto a las prendas de ropa, Celine lleva ropa siempre cómoda para poder maniobrar a la hora del combate o en su caso, robar.

Protege sus manos con una armadura de media mano con la que blande la espada (es zurda), y con un guante de piel dura.

Lleva el pelo en coleta por ser lo más práctico.

La piedra que lleva incrustada en la frente es de carácter puramente estético y cultural.

Props:

La Espada larga o bastarda que lleva en una vaina rota es su espada del principio. Es en lo único que se ha especializado en usar el personaje según el diseño, entonces su arma va a ser siempre la espada, da igual las características que presenten (espada curva, espada larga, Khopesh, cimitarra, etc).



Fig. 37 Arma principal de Celine de la Arena.



Fig. 38 Paleta de colores Celine de la Arena, hexadecimal: #010000 #53524f #33332f #df5715 #532806 #da311b #1a4990 #3e7edb

Fig. 39 Celine de la Arena diseño final, *Chronicles of Fatum*, 2021.



Aradia Messina es una joven de 18 años mestiza. Su estética está influenciada por la tradicional japonesa, y es un personaje de constitución física fuerte con la espalda ancha.

La ropa que lleva es típica del pueblo de su difunta madre, los elfos.

Los colores que lleva no le combinan a la personalidad tanto como le combina al poder con el que nació, el agua. Al desarrollarse personalmente y madurar se irá adaptando a su paleta de colores fríos.

Su ropa no lleva ningún tipo de armadura ya que nunca ha tenido que vivir situaciones de peligro por haber sido criada en palacio. Entonces he diseñado una parte superior vistosa y elegante pero una parte inferior adecuada para la historia y las aventuras.

El diseño del pelo rojo largo acabado en trenza es para denotar ese toque de clase alta que caracteriza a Aradia, además de poder cubrirle las orejas, ya que su personalidad también se basa en no querer enseñarle al mundo su lado mestizo.

Props:

Aradia lleva un látigo de cuero color marrón con decoraciones azules alrededor, acabado en una punta de cuero duro que causa graves daños si impacta en alguien. El mando es macizo y también tiene decoraciones con piel teñida de azul alrededor.

Este tipo de arma no es el único que podrá usar Aradia, ya que al especializarse en este tipo de combate podrá usar látigos de metal, chakrams, kusarigamas, manguales, etc.

También puede combinar los látigos con su poder elemental cuando se le requiera.

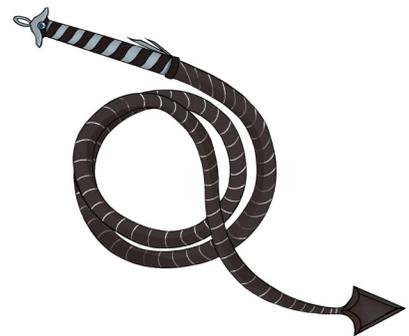


Fig. 40 Arma principal de Aradia Messina.



Fig. 41 Paleta de colores de Aradia Messina, hexadecimal: #771f1e #530a14 #fdc5a5 #c7d6dc #51485b #9478aa #383b43 #191c22

Fig. 42 Aradia Messina diseño final, *Chronicles of Fatum*, 2021.

Sarandahreel Balbaatar es una chica de 19 años de mediana estatura, atlética pero delgada. Su estética viene influenciada por la asiática y la europea. La prenda superior está compuesta por varias partes ya que no solo es un tejido. A los lados le he colocado hombreras invertidas como armadura y como Celine, solo lleva medio brazo protegido por una armadura de metal. En la parte inferior lleva botas de piel color marrón y unos leotardos negros que cubren toda la piel. Como su rol es ser ágil más que fuerte, he diseñado prendas que hagan más fácil el movimiento del personaje.



Props:

Sara lleva dos dagas a la cintura que le regaló el Oráculo. Al ser él de la tierra de Osícif las dagas tienen una estética de armas de oriente medio, curvas y doradas.

El personaje lleva este tipo de arma por el elemento del aire, que la hace más hábil que todas las otras, esto hace que sus ataques sean rápidos y letales, como un pícaro²⁸.



Fig. 43 Dagas del personaje Sarandahreel Balbaatar.



Fig. 45 Paleta de colores de Sarandahreel Balbaatar hexadecimal: #a8a2aa #bc4d54 #562327 #ecceac #cc8670 #746f77 #220000 #060405

²⁸ Los pícaros son personajes típicos de RPG que basan sus habilidades en el sigilo y atacar las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación.

Fig. 44 Sarandahreel Balbaatar diseño final, *Chronicles of Fatum*, 2021.

Banshee Belrose es una chica de 18 años de gran madurez. Tiene una estética influenciada tanto por los monjes de Asia como por la Europa medieval.

Banshee tiene colores tierra asociados con su poder y a la discreción, ya que no es un personaje extrovertido o alegre. Lo único que puede llegar a resaltar es su verde capa que siempre lleva consigo y se la quita en contadas ocasiones. En la parte superior lleva una túnica beige que la cubre de cuello hasta los tobillos con la excepción de las caderas y los laterales.

A la cintura lleva un cinturón que ciñe su túnica y que lleva adherido un bolso de piel. Finalmente lleva unos pantalones de lino anchos que terminan donde empiezan las botas de tiro alto de piel negra.



Fig. 46 Banshee Belrose diseño final, *Chronicles of Fatum*, 2021.

Props:

Banshee lleva un bastón largo de metal con esferas macizas de color amarillo y verde en los extremos. Esta arma fue dada por el monje extranjero que le dio cobijo y es la que usará en el principio de la historia.

Al ser usuaria de armas largas Banshee puede almacenar todo tipo de armas de esta índole como puede ser una alabarda, martillo largo o de lucerna, tridentes, etc.

Dato: Banshee es la única de las cuatro que sabe manejar un arco.



Fig. 48 Arma del personaje Banshee Belrose.

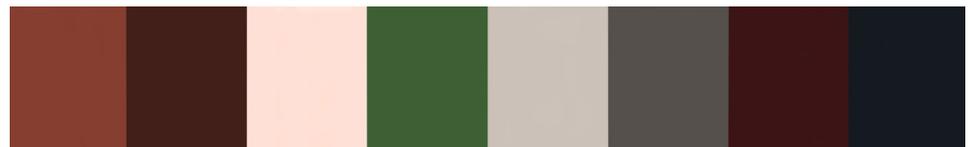


Fig. 47 Paleta de colores de Banshee hexadecimal: #853e2f #421f19 #ffe0d4 #3e5e33 #cbc1b9 #55504c #3b1516 #151a21

5.2.1 *Desierto de Osícif*

La tierra de Osícif está situada al sudeste de Fatum y se caracteriza por su clima cálido y su gran desierto que cubre parte de su extensión. Los puertos de Osícif son famosos por la importancia que tienen ya que es por ellos por los que pasan las especias y las mercancías que vienen del este, siendo luego transportadas por las rutas comerciales.

Sus ciudades están llenas de bulliciosos mercados que se dedican al trueque y a la venta, aunque por desgracia también hay mucha delincuencia.



Fig. 49 Paisaje de una ruta comercial del país de Osícif, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

5.2.2 Montaña roja

La montaña roja se encuentra al norte del continente en el antiguo país de Zeret, cerca del lago Tarsis. Esta montaña se encuentra en un macizo helado alejado de la mano del hombre, en el que en la cima destaca un antiguo castillo rojo. Apenas habitan animales alrededor, y si hay personas cerca es solo por las montañas más cercanas al lago en el que antes había una ciudad que se hundió a causa de la batalla entre los magos elementales y Tenebris hace mucho tiempo.



Fig. 50 Paisaje de La montaña roja, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barreira, 2021.

5.3 Implementación visual del conjunto

En este apartado veremos algunos artes finales de Chronicles of Fatum.



Fig. 51 Ilustración del personaje de Sarandahreel Balbaatar conjurando un hechizo.



Fig. 52 Ilustración de las cuatro magas casuales bajo una lluvia torrencial, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 53 Celine de la Arena bailando para conseguir monedas en un mercado de Osícif, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

5.4 Extras

En este apartado veremos al villano principal y varios NPC's.

General Orus

El personaje del general Orus es un hombre elfo de edad y origen desconocidos, pero ronda la treintena. Es un hombre de 1,87 metros de cuerpo esbelto pero robusto.

Su cara siempre mantiene un semblante serio y está llena de cicatrices.

Sus ropajes son oscuros y azules, semejantes al color de la bandera del país de Ganland.

En cuanto a su vestimenta, lleva leotardos negros, un chaleco de tela color azul y una pesada armadura que solo le cubre las extremidades y los hombros.

Su arma es una espada bastarda de metal negro que cuando la desenvaina se enciende en un fuego negro y verde.



Fig. 55 Close up de la cara del general Orus.



Fig. 54 General Orus diseño de personaje, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.



Fig. 56 Boceto de campesinos para *Chronicles of Fatum*.



Fig. 57 Diseño final de campesinos para *Chronicles of Fatum*.



Fig. 58 De izquierda a derecha: Soldado y estandarte del rey Aertas de Ganland. Soldado y estandarte de Sile, aliados del fallecido Orbis, antiguo dey de Ganland.



Fig. 59 Mapa de Fatum, *Chronicles of Fatum*, Tatiana Barrera, 2021.

6. Conclusiones:

Este trabajo de fin de grado ha sido todo un reto para mí, ya que siempre he tenido déficit de atención y me cuesta muchísimo centrarme a la hora de redactar. Siendo este un trabajo de final de carrera que debe tener un cierto nivel de investigación y redacción, para mí ha sido como una travesía en barco en medio de una tempestad en la que al final he podido ver un faro de luz.

El concept art y la creación de personajes es algo que siempre me ha gustado, entonces estaba ilusionada con el apartado gráfico, pero mis retos más duros en esta etapa han sido:

- El diseño de paisajes, ya que no solía tocar nunca o casi nunca los fondos de mis dibujos y aquí he tenido que emplearme a fondo para realizar ilustraciones que me gustaran y pudieran representar la historia que yo he querido contar.
- El cambio de diseño de mis personajes, que al principio eran insustanciales. Mi tutor me hizo ver que mi nivel gráfico es lo suficientemente bueno como para hacer dibujos con más personalidad y menos mainstream. Al cambiar la estética de las protagonistas me enfrenté también al color al que siempre he respetado por encima de todo. Mi tutor me enseñó ejemplos como No Man's Sky que juega con la complementariedad y decidí aplicarlo a varios personajes para que tuvieran más vida.

Pero una vez terminado el trabajo puedo decir que he completado los objetivos que me he planteado al principio:

- He sido capaz de realizar un concept art de principio a final sólido y coherente en el que he tratado la anatomía y el color de una manera diferente a la que yo estaba acostumbrada, rompiendo así con mis esquemas totalmente.
- He aplicado los conocimientos adquiridos tanto en el grado de bellas artes como por mi cuenta y he podido resolver cuestiones nuevas para mí que me han hecho darme un golpe de realidad que he podido superar con éxito.
- Sin tener mucha idea de narrativa, he podido desarrollar una que tuviera sentido y a partir de ella realizar un apartado contextual y conceptual adecuado que ha resultado ser un viaje y un aprendizaje muy interesantes.
- En conclusión, este proyecto ha sido una travesía que me ha construido y deconstruido muchísimas veces, y como en la religión hindú, he vivido una experiencia que me ha hecho renacer y ver de una vez que soy capaz de hacer cualquier cosa que me proponga, habiéndome quitado el velo de la negatividad para abrir a una nueva etapa en mi vida.

Plasmar esta historia que se viene gestando desde que tengo 15 años en este trabajo ha sido con diferencia de las cosas más difíciles a las que me he tenido que enfrentar en la carrera de bellas artes sobre todo para explicar los temas que dan vida a la trama de la historia.

Es completamente mejorable, sobre todo, el apartado de paisajes, pero estoy orgullosa de haberlo terminado y poder haber aplicado varios conocimientos que he ido adquiriendo en la carrera de bellas artes. Dicho esto, espero con muchas ganas poder cerrar mi experiencia del grado de bellas artes en la UPV con este trabajo y pasar al siguiente nivel académico estudiando un máster en diseño de personajes y arte para videojuegos en la U-TAD29 y poder especializarme y conseguir más experiencia para enforcar mi carrera profesional al ámbito de las artes visuales en la industria de los videojuegos.

7. Recursos utilizados:

7.1 Bibliografía:

- Gallego, L. (2004) Memorias de Idhún. Editorial SL.
- Herrero, L. (2017) Magia Elemental. Auto publicada.
- Buss, K., y Karnowski, L. (2005) Reading and Writing, Literary Genres, International Reading Association, University of Winsconsin.
- Peña, A. G. J, (2021) Filosofía y cine 2: Naturaleza, Capítulo I La naturaleza y el ser en Avatar. Dualismo cartesiano y transhumanismo. Thémata Editorial.
- Burkert, W. (2007) Religión griega, arcaica y clásica. Abada EDITORES.

7.2 Webgrafía: Tesis, ensayos y artículos

- Adams, S. (2005) Information behaviour and the formation and maintenance of peer cultures in massive multiplayer Online role-playing games: a case of study of city of heroes. School of Information, University of Texas at Austin (1-9) (Tesis)
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.15067.pdf>
- Masterclass Staff (2021) What Is the Fantasy Genre? History of fantasy and subgenres and types of fantasy in literature.
<https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature#quiz-1>
- Anne, B. Les jeux vidéo, toujours plus loin dans l'immersion, BnF Fantasy.
<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/les-jeux-video-toujours-plus-loin-dans-limmersion/>
- Lange, A (2018) An Intellectual History of the Sandbox. SLATE.
<https://slate.com/human-interest/2018/06/history-of-the-sandbox-the-origins-of-a-playground-for-kids-and-ideas.html>
- Pita, I. M. (2015) Árboles Sagrados, el legado del pueblo celta, EFE: Verde.
<https://www.efeverde.com/noticias/arboles-sagrados-celtas-dioses/>
- Lowe, M. (2020) Revisión de The Witcher 3 Wild Hunt: uno de los mejores juegos de rol jamás creados. Pocket-lint.
<https://www.pocket-lint.com/es-es/videojuegos/analisis/133845-the-witcher-3-wild-hunt-resena-el-mejor-jugador-de-rol-desde-skyrim>

7.3 Audiovisuales y sitios web

- Blanchet, A. (2019) Fantasy et jeux vidéo Maestro de conferencias en el departamento de Cine y Audiovisuales de la universidad Sorbona de París.
<https://vimeo.com/378246938>
- Fernando García Romero (2019, 27 de noviembre) Los misterios de Eleusis: significado y ritual, Fundación Juan March, Madrid. <https://www.youtube.com/watch?v=JlxIsN1aBdU>
- Pedro Valencia (2013, 30 de septiembre) Principio del Yin y del Yang.
<https://www.youtube.com/watch?v=HiGnEMz89m0>
- Toucharcade (2017) RPG Reload Glossary – The Origins of Action- RPGs
<https://toucharcade.com/2017/07/13/rpg-reload-glossary-the-origins-of-action-rpgs/>
- Laura Gallego (2021) NEObunker.
<https://www.lauragallego.com/saga/memorias-de-idhun/>

7.4 Ludografía

- Tomb Raider: Anniversary (PC, PlayStation2, 2007) Crystal Dynamics.
- Assassins's Creed: Odissey (PlayStation4, PC, Xbox One, Nintendo Switch, 2018) Ubisoft.
- The Witcher 3: Wild Hunt (PC, PlayStation4, Xbox One, Nintendo Switch, 2015) CD Projekt RED.
- Middle Earth: Shadows of Mordor (PC, PlayStation4, Xbox One, 2014) Monolith Production.
- El señor de los anillos: la conquista (PlayStation3, Xbox 360, PC, Nintendo DS, 2009) Electronic Arts.
- Final Fantasy XV (PlayStation4, Xbox One, PC, 2016) Tetsuya Nomura, Wan Hazmer.
- The Elder Scrolls V: Skyrim (Xbox One, PlayStation4, Nintendo Switch, PlayStation 3, PC, 2011) Bethesda Game Studios.
- Dragon Age: Origins (PlayStation 3, PC, Xbox 360, macOS, 2009) BioWare, Edge of Reality.
- God of War (PlayStation4, 2018) SIE Santa Monica Studio.

8. Índice de figuras:

- Fig. 1 Cronograma para la programación del trabajo realizado en Procreate. Elaboración propia. Pág. 8
- Fig. 2 Mapa conceptual, explica los dos temas fundamentales de la narrativa de Fatum, la dualidad y la magia elemental. Elaborado con Procreate en un Ipad Pro 2017. Pág. 9
- Fig. 3 Mapa contextual dibujado con la aplicación Procreate, explica qué tipo de juego va a ser Chronicles of Fatum. Pág. 9
- Fig. 4 Ilustración de Alan Lee para el libro Pinturas de la Tierra Media, 1998. Pág. 10
- Fig. 5 World of Warcraft: Wrath of the Lich King, segunda expansión del juego lanzada en 2008. Pág. 11
- Fig. 6 Dark Souls: Remastered, aclamado por la crítica y uno de los mejores RPG. Pág. 12
- Fig. 7 El mayor exponente del sandbox es el videojuego Minecraft del sueco Markus Persson. Pág. 13
- Fig. 8 El rapto de Perséfone, escultura realizada por Gian Lorenzo Bernini entre los años 1621 y 1622. Pág. 14
- Fig. 9 Esta estatua del dios hindú Shiva se encuentra en la ciudad de Murudeshwar y mide 37 metros de alto. Pág. 15
- Fig. 10 Símbolo celta del árbol de la vida. Pág. 16
- Fig. 11 El titán Prometeo retratado por Jan Cossiers, óleo sobre lienzo, Madrid, Museo del Prado. Pág. 17
- Fig. 12 Cómic de Memorias de Idhún ilustrado por Estudio Fénix, 2009. Pág. 18
- Fig. 13 Splash art del personaje Shyvanna de videojuego online League of Legends, Jeremy Anninos. Pág. 19
- Fig. 14 Colección Casual Teen Titans del artista Piccolo. Pág. 19
- Fig. 15 Concept art para el videojuego de Ubisoft Assassin's Creed Valhalla de la artista Natasha Tan. Pág. 19
- Fig. 16 Cartel de la serie Avatar: la leyenda de Aang. Pág. 20
- Fig. 17 Geralt de Rivia, personaje principal de The Witcher 3: Wild Hunt. Pág. 20
- Fig. 18 Primeros diseños en digital de Banshee. Programa Procreate, Ipad Pro, 2020. Pág. 21
- Fig. 19 Primer diseño de las protagonistas en dibujo tradicional. No seguían una estética clara ninguna ya que aún no se había gestado la idea del concept art ni mi desarrollo personal, el cual ha afectado a los diseños posterior. Pág. 25
- Fig. 20 Diseño de Sarandahreel y Celine en digital con la herramienta Procreate del Ipad Pro, 2019. Se puede ver una clara sexualización de una de ellas. Pág. 26
- Fig. 21 Bocetos y expresiones de Celine de la Arena, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 27

Fig. 22 Moodboard de Celine de la Arena. Pág. 27

Fig. 23 Bocetos y expresiones de Banshee Belrose, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 28

Fig. 24 Moodboard de Banshee Belrose. Pág. 28

Fig. 25 Bocetos y expresiones de Sarandahreel Balbaatar, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 29

Fig. 26 Moodboard de Sarandahreel Balbaatar. Pág. 29

Fig. 27 Bocetos y expresiones de Aradia Messina, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 30

Fig. 28 Moodboard de Aradia Messina. Pág. 30

Fig. 29 Moodboard de Osícif, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 31

Fig. 30 Thumbnail elegido para representar el paisaje de Osícif inspirado en la Patagonia Argentina, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 31

Fig. 31 Thumbnail del paisaje nocturno de Osícif, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 31

Fig. 32 Thumbnail para la ilustración del territorio de Osícif, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera 2021. Pág. 31

Fig. 33 Thumbnail elegido para la ilustración La montaña roja, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 32

Fig. 34 Thumbnail de La montaña roja, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 32

Fig. 35 Thumbnail de La montaña roja, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 32

Fig. 36 Moodboard de la ilustración La montaña roja, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 32

Fig. 37 Arma principal de Celine de la Arena. Pág. 34

Fig. 38 Paleta de colores Celine de la Arena, hexadecimal: #010000 #53524f #33332f #df5715 #532806 #da311b #1a4990 #3e7edb. Pág. 34

Fig. 39 Celine de la Arena diseño final, Chronicles of Fatum, 2021. Pág. 34

Fig. 40 Arma principal de Aradia Messina. Pág. 35

Fig. 41 Paleta de colores de Aradia Messina, hexadecimal: #771f1e #530a14 #fdc5a5 #c7d6dc #51485b #9478aa #383b43 #191c22. Pág. 35

Fig. 42 Aradia Messina diseño final, Chronicles of Fatum, 2021. Pág. 35

Fig. 43 Dagas del personaje Sarandahreel Balbaatar. Pág. 36

Fig. 44 Sarandahreel Balbaatar diseño final, Chronicles of Fatum, 2021. Pág. 36

Fig. 45 Paleta de colores de Sarandahreel Balbaatar hexadecimal: #a8a2aa #bc4d54 #562327 #ecceac #cc8670 #746f77 #220000 #060405. Pág. 36

Fig. 46 Banshee Belrose diseño final, Chronicles of Fatum, 2021. Pág. 37

Fig. 47 Paleta de colores de Banshee hexadecimal: #853e2f #421f19 #ffe0d4 #3e5e33 #cbc1b9 #55504c #3b1516 #151a21. Pág. 37

Fig. 48 Arma del personaje Banshee Belrose, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 37

- Fig. 49 Paisaje de una ruta comercial del país de Oscif, Chronicles of Faum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 38
- Fig. 50 Paisaje de La montaña roja, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 39
- Fig. 51 Ilustración del personaje de Sarandahreel Balbaatar conjurando un hechizo. Pág. 40
- Fig. 52 Ilustración de las cuatro magas casuales bajo una lluvia torrencial, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera. Pág. 41
- Fig. 53 Celine de la Arena bailando para conseguir monedas en un mercado de Osícif, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 42
- Fig. 54 General Orus diseño de personaje, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 43
- Fig. 55 Close up de la cara del general Orus. Pág. 43
- Fig. 56 Boceto de campesinos para Chronicles of Fatum. Pág. 44
- Fig. 57 Diseño final de campesinos para Chronicles of Fatum. Pág. 44
- Fig. 58 De izquierda a derecha: Soldado y estandarte del rey Aertas de Ganland. Soldado y estandarte de Sile, aliados del fallecido Orbis, antiguo rey de Ganland. Pág. 45
- Fig. 59 Mapa de Fatum, Chronicles of Fatum, Tatiana Barrera, 2021. Pág. 45

9. Anexo Artbook “Chronicles of Fatum”.

Se añadirá un anexo a este trabajo para enseñar con más detalles las obras y bocetos no vistos. Se puede descargar desde la aplicación EBRÓN desde este enlace <https://riunet.upv.es/> .