

THE BLÓT



MEMORIA TFG

Grado en Diseño Gráfico ULL

Víctor García Seoane

THE BLÓT

Todos los derechos reservados

Alumno | Víctor García Seoane

Tutora | María Luisa Hodgson Torres

Facultad de Humanidades

Sección de Bellas Artes

Grado en Diseño

Universidad de La Laguna

Duración del grado | De 2015 a 2019

Curso académico | 2018 - 2019

Presentación TFG | Julio 2019

A todas aquellas personas que me han apoyado, no solo en la realización de este proyecto sino en todas mis decisiones para llegar aquí donde estoy. A mis padres y mis hermanos por sus consejos, apoyo y opiniones, siempre dispuestos a escuchar mis ideas por muy raras o locas que fueran. A mis amigos, destacando a Daniel Méndez Luis y Naira Serra Afonso por sus críticas constructivas como grandes futuros diseñadores que son y, por último, pero no menos importante, a mi tutora María Luisa Hodgson, mi faro en esta tormenta llamada TFG.

Resumen

Este proyecto parte de una inquietud artística, explorar y conocer qué es el *concept art* y cómo se trabaja. Así surge **THE BLÓT**, un proyecto gráfico que engloba diferentes disciplinas del diseño como el diseño editorial, la identidad corporativa, la ilustración y la gráfica aplicada.

El objetivo final de este trabajo es el desarrollo de una historia que se centra en un relato, el *concept art*, la marca y la publicidad de un hipotético videojuego, partiendo de los conocimientos y de los métodos gráficos que he adquirido con la práctica

Palabras clave:

Concept art, Diseño gráfico, Diseño editorial, Identidad corporativa, Ilustración, Gráfica publicitaria, Videojuego, Proyecto gráfico, Metodología de trabajo.

Abstract

This project is based on an artistic concern, to explore and know what *concept art* is and how it works. This is how **THE BLÓT** emerges, a graphic project that encompasses different disciplines of design such as editorial design, corporate identity, illustration and applied graphics.

The final goal of this work is the development of a story that focuses on a story, the *concept art*, the brand and the publicity of a hypothetical video game, based on the knowledge and graphic methods that I have acquired with practice.

Key words:

Concept Art, Graphic design, Editorial design, Corporate identity, Illustration, Advertising graphics, Video game, Graphic Project, Work methodology.

ÍNDICE

1. Introducción	11
2. Descripción	15
3. Objetivos	19
4. Metodología	23
4.1. Cronograma	26
5. Planteamiento	27
5.1. Investigación	29
5.1.1. Creación de un relato	29
5.1.2. Mitología Nórdica	31
5.1.3. Concept Art	33
<i>a. ¿Qué es el concept art?</i>	33
<i>b. Historia del concept art</i>	33
<i>c. Campos de trabajo</i>	35
<i>d. Especialidades del concept art</i>	37
<i>e. Capacidades concept artist</i>	41
<i>f. Proceso de trabajo concept art</i>	42
<i>g. Grandes artistas</i>	44

5.1.4. Artbook	53
a. <i>El Señor de los Anillos: Cuaderno de Bocetos</i>	55
5.2. Conclusiones investigación	58
6. Desarrollo	59
6.1. Historia del relato	61
6.1.1. Contexto	62
6.1.2. Sinopsis	65
6.1.3. Personajes	65
6.1.4. Relato	66
6.2. Concept Art	67
6.2.1. Escenarios	68
a. <i>Asgard</i>	68
b. <i>La Gran Muralla</i>	77
6.2.2. Personajes	86
a. <i>Nikolái Vólkov soldado</i>	86
b. <i>Nikolái Vólkov armadura</i>	91
c. <i>Sandra Leib piloto</i>	96
d. <i>Sandra Leib armadura</i>	100
6.2.3. Objetos	105
a. <i>Tanque Cangrejo</i>	105
b. <i>Skidbladnir</i>	112
6.3. Identidad corporativa	117
6.3.1. Naming	119
6.3.2. Símbolo	125
6.3.3. Logotipo	128
6.3.4. Color	130
6.3.5. Manual Identidad Corporativa	131

6.4. Aplicaciones	131
6.4.1. Propaganda	131
6.4.2. Sudaderas y camisetas	139
<i>a. Sudadera I</i>	139
<i>b. Sudadera II</i>	140
<i>c. Camiseta I</i>	141
<i>d. Camiseta II</i>	142
6.4.3. Marcadores	143
6.5. Artbook	145
7. Conclusiones	151
8. Bibliografía	155
9. Anexos	163
9.1. Relato completo	165

1. INTRODUCCIÓN



1. INTRODUCCIÓN

THE BLÓT es un viaje personal que surge de mis ganas de aprender y conocer el proceso, funcionamiento, las herramientas y métodos de trabajo de una de las ramas del diseño que más me interesan, el *concept art*.

Siempre me ha fascinado el trabajo realizado por los *concept artist* en el desarrollo de proyectos gráficos como películas, cortos o videojuegos y su impacto en el resultado final. Como diseñador gráfico tenía los conocimientos y las herramientas para desarrollar este tipo de trabajos, así que me lancé en la tarea de aprender más sobre esta rama del diseño. Esta es la principal intención de este trabajo de fin de grado, un acercamiento al mundo del *concept art* para explorar las posibilidades del lenguaje gráfico como medio narrativo, su impacto, utilidades y como sería yo capaz de enfrentarme a este tipo de proyectos.

Así surge **THE BLÓT**, un hipotético videojuego, para el cual he desarrollado una historia propia, gran cantidad de *concepts art* y una marca

con la intención de crear un proyecto gráfico global donde muestre mis diversas habilidades como diseñador gráfico. En esta memoria se encuentran relatados todos los pasos realizados en el desarrollo de este proyecto y todas las decisiones que fueron tomadas a lo largo del trabajo. Adjunto a esta memoria se encuentran el **Manual de Identidad Corporativa** con todas las especificaciones de la marca, el **Artbook** mostrando todo el proceso de *concept art* y diversas aplicaciones gráficas.

Antes de acabar con la introducción a la memoria de este trabajo me gustaría aclar varios aspectos clave del mismo. Para poder construir todo este proyecto escribí un relato propio que se menciona en el apartado **6.1. Historia del relato**. Se barajó incluir dicho relato en el desarrollo de esta memoria, pero al no tratarse de un trabajo de diseño gráfico en sí, se incluyó al completo en el apartado **9. Anexo**. A pesar de esta separación, la historia es un elemento esencial para comprender el desarrollo de este proyecto, por ese motivo, se recomienda su lectura.

Por último, es aconsejable la lectura en modo "Presentación de página: Vista de dos páginas" tanto de esta **Memoria** como del **Manual de Identidad Corporativa** y del **Artbook** (ambos adjuntos), para una mejor comprensión editorial del proyecto.

2. DESCRIPCIÓN



2. DESCRIPCIÓN

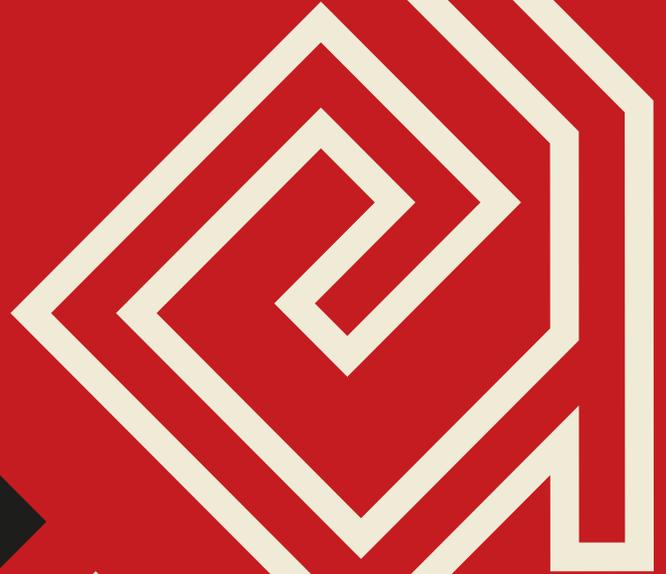
En el desarrollo de un proyecto gráfico tan amplio, variado y complejo como un videojuego es necesario diferentes perfiles profesionales. En este proyecto he intentado asumir diferentes roles (creación de historia, *concept art*, desarrollo de marca, gráfica publicitaria y diseño editorial).

En un mundo tan globalizado, ser multidisciplinar y capaz de adaptarse a las necesidades de un proyecto, es la clave del perfil profesional del diseñador gráfico futuro. Resolvemos problemas de la sociedad moderna de manera gráfica y nuestra solución siempre se debe adaptar a los requerimientos de cada trabajo. Ya sea la creación de una marca, de un personaje o de un cartel, la metodología de un diseñador y su capacidad para adaptarse al trabajo son claves, casi tanto como su gusto y habilidades del diseño.

Por ese motivo este trabajo se centra en diferentes campos del diseño gráfico, ya que al final de cuentas, una marca o un personaje son

diferentes soluciones que aporta un diseñador a un problema cuya única diferencia es el acabado gráfico y las herramientas usadas. El resultado final ha sido una mezcla de trabajo de investigación y portfolio personal variado.

3. OBJETIVOS



3. OBJETIVOS

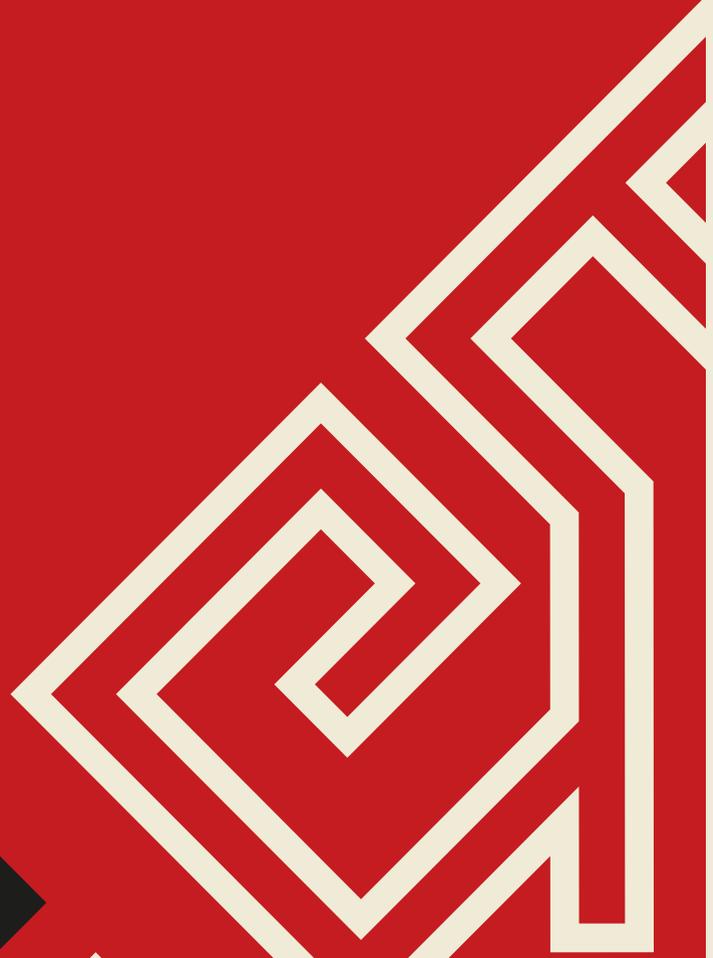
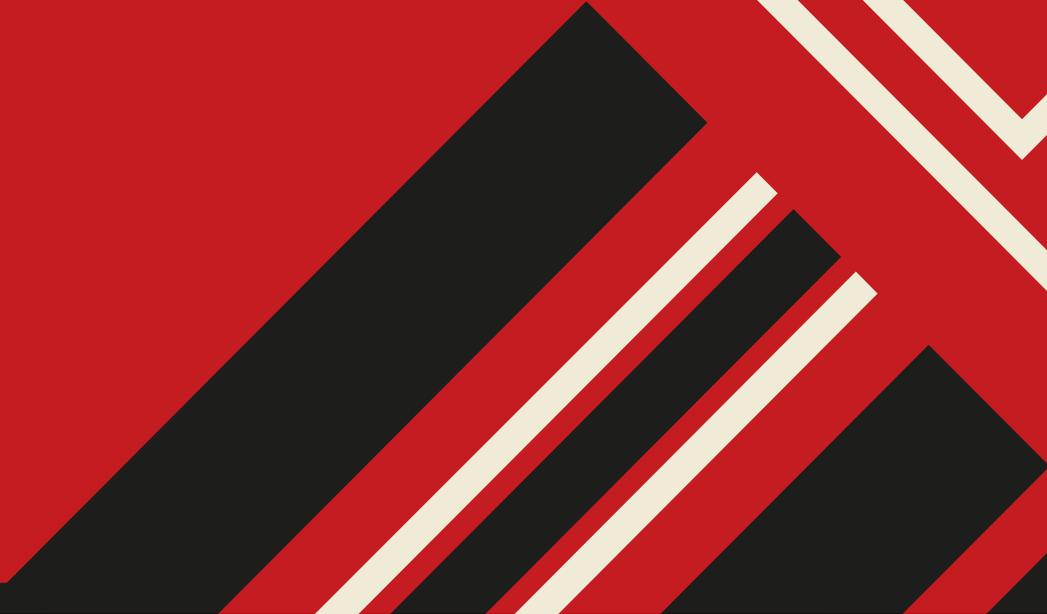
Objetivos Generales

- Llevar a cabo un proyecto que me permita trabajar en diferentes disciplinas del diseño gráfico.
- Mostrar mi creatividad y habilidades obtenidas en la carrera.

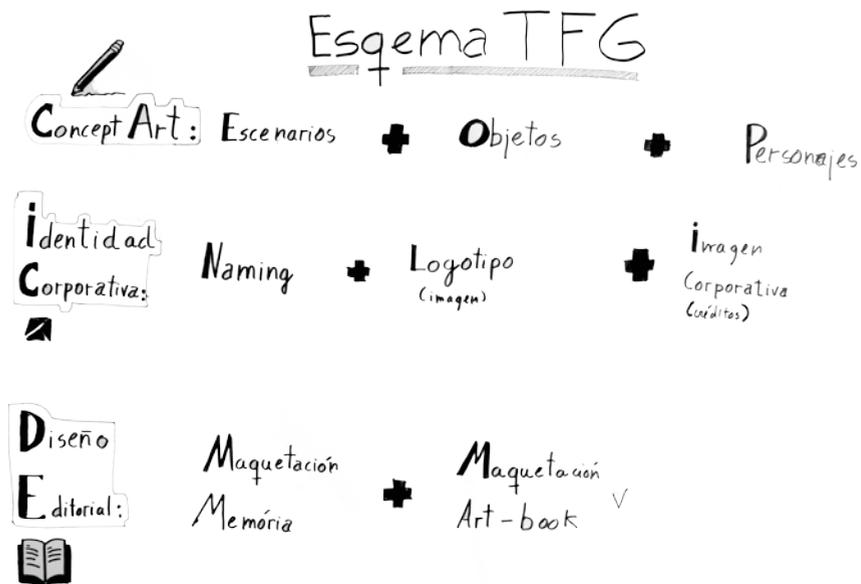
Objetivos Específicos

- Realizar *concept art* sobre una historia.
- Crear y desarrollar personajes, atrezzo, entornos...
- Crear elementos que permitan la visualización del trabajo (*Artbook*, imagen corporativa y gráfica publicitaria).
- Crear marca que englobe trabajo.
- Publicitar la marca.

4. METODOLOGÍA



4. METODOLOGÍA



División de trabajos TFG.

En el siguiente apartado va a ser relatado todo el proceso previo que ha sido necesario en la elaboración de este trabajo para llegar hasta la propuesta final. Decidí dividir el trabajo en tres grandes fases diferentes para una mejor optimización del tiempo (planteamiento, desarrollo y conclusiones). Realicé un cronograma propio dividido por estos tres grandes bloques. También dividí los trabajos que quería realizar en grandes esquemas para poder consultarlos y ver mi avance en cualquier momento.

4.1. Cronograma

Al tratarse de un proyecto tan complejo y prolongado en el tiempo, la organización ha sido clave en la concepción de este trabajo. Por ese motivo, uno de los pasos cruciales ha sido la creación y el uso de diversos cronogramas para poder marcar los inicios y finales de cada una de todas las etapas trabajadas. Muchas veces estas fechas fueron modificadas o rodadas, pero fueron claves para poder llevar un orden en este proyecto tan grande.

Esquema cronograma TFG.



5. PLANTEAMIENTO



5. PLANTEAMIENTO

5.1. Investigación

5.1.1. Creación de un relato

Cuando te enfrentas a un proyecto de estas magnitudes te surgen muchas preguntas, ¿cómo se crea un relato? ¿existe una fórmula mágica para ello? ¿cómo debo comenzar? Cuantas más preguntas surgían en mi cabeza más me parecía imposible la realización de un proyecto tan interdisciplinar. La falta de preparación para una tarea tan amplia como es la creación de una historia hizo que, durante un tiempo, me planteara si era mejor redactar una historia propia, como base para la realización del *concept art* o escoger alguna ya escrita por otro autor. En el punto más crítico de esta decisión llegó a mí la solución, el *Viaje del Héroe*.

El *Viaje del Héroe*, también conocido como el “*monomito*” es un término acuñado por Joseph Campbell en 1949 en su libro “El héroe de las mil caras”. Se trata de estructura básica en la que se basan muchas culturas e incluso gran parte de nuestras historias actuales, para

contar la evolución de un personaje desde sus inicios hasta su desarrollo final. Se trata de un esquema aparentemente muy básico pero muy efectivo y útil. Este se divide en:

Planteamiento: se muestra el mundo al completo en el que se encuentra el héroe, sus problemas, inquietudes y sobre todo defectos que le hacen no estar cómodo consigo mismo. No se siente bien, pero se niega a solucionar la situación.

Detonador: Los problemas aumentan o uno en concreto produce un profundo efecto en el Héroe, mostrándole que la situación es insostenible y que debe iniciar un cambio ya sea físico como espiritual.

Trama ascendente: comienza el viaje, el personaje comienza a enfrentarse a su situación y en el trascurso conoce nuevas amistades y nuevas formas de enfrentarse su situación.

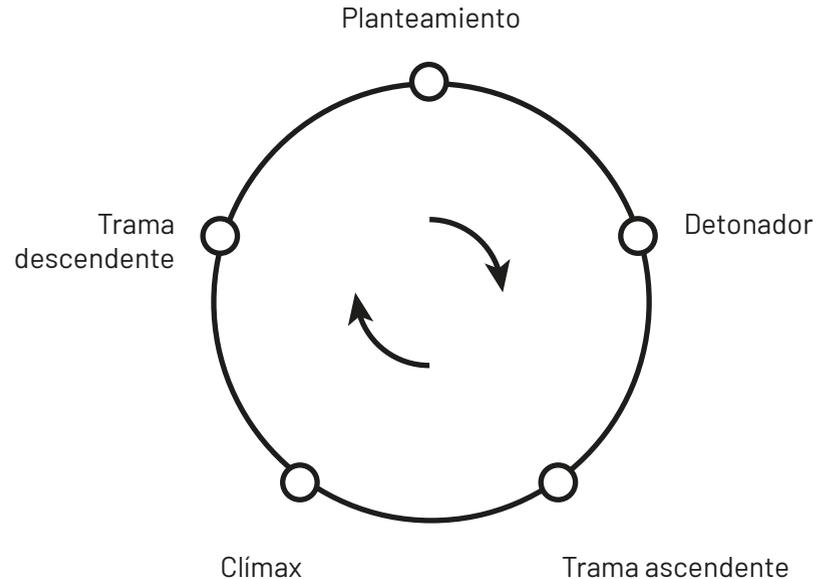
Clímax: Nuestro héroe se enfrenta al problema principal que ha iniciado toda su transformación, ahora con nuevos conocimientos o amistades, que le permiten enfrentarse a sus problemas y finalizar parcialmente su viaje.

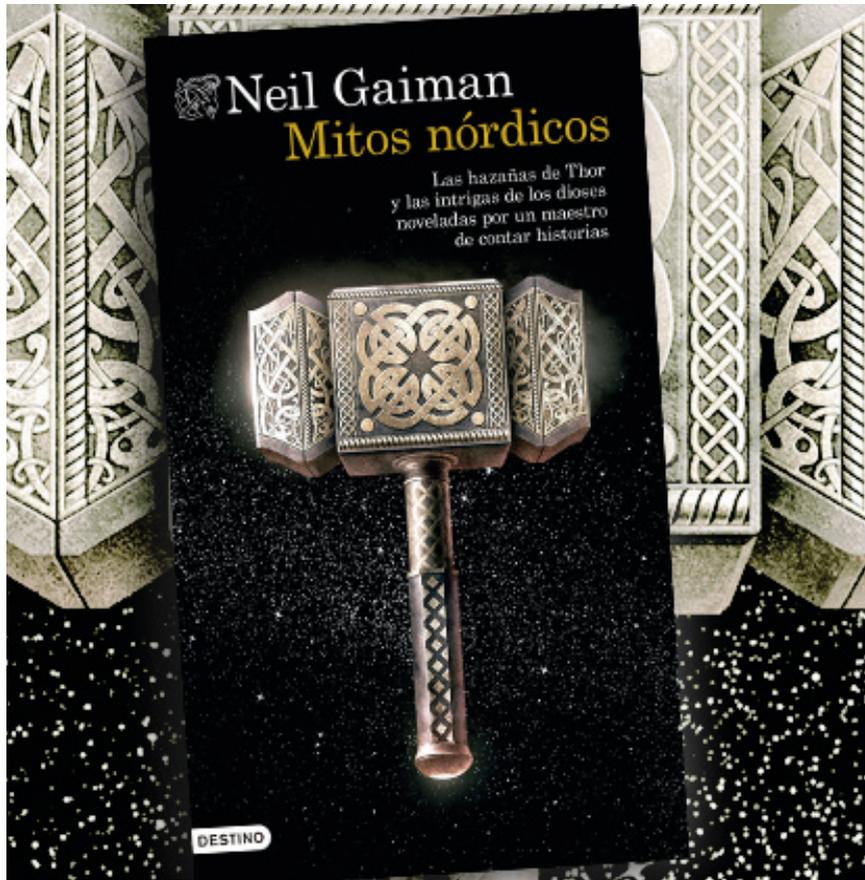
Trama descendente: Una vez derrotados sus problemas o el problema, nuestro héroe se da cuenta que ya no es el mismo. El viaje lo ha

cambiado, lo ha hecho crecer, mejorar y ser otra persona, se ha convertido en aquello que quería ser, pero no se atrevía. Comienza una nueva vida y se completa la transformación.

Una vez definido cómo podía crear una historia paso a paso solo me quedaba un aspecto, ¿de qué iba a ir la historia?

Esquema Viaje del Héroe.





"Mitos Nórdicos", Neil Gaiman, 2017.

5.1.2. Mitología nórdica.

Siempre me ha fascinado la mitología y en concreto la Nórdica, con su ciclo continuo de proezas y desgracias que acaban con el *Ragnarok*, es una de mis favoritas. Durante muchos años he usado este fascinante mundo creado por los antiguos moradores de las tierras nórdicas, repleto de gigantes y criaturas fantásticas, para desarrollar mi universo gráfico personal. Cuando se dio la oportunidad de incorporar una historia a este gran proyecto no me lo pensé dos veces y comencé a estudiar a fondo los mitos nórdicos, para poder crear mi propia historia dentro de este fascinante mundo.

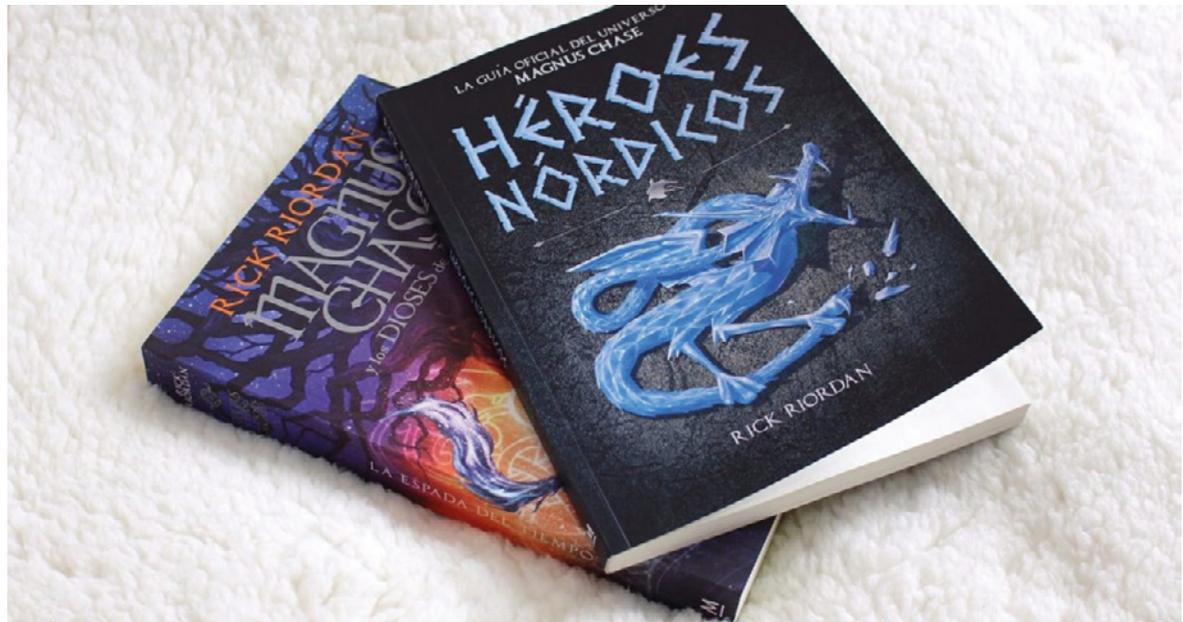
Todo lo que conocemos actualmente de la mitología nórdica proviene de la readaptación y transcripción de *La Edda poética*, la *Edda prosaica* y de *Snorri Sturluson*. Se trata de una colección de poemas escritos en nórdico antiguo preservados en el "Codex Regius", un gran manuscrito medieval islandés.

De estos han surgido múltiples readaptaciones y transcripciones, de mayor o menor rigor. Para poder crear mi propia versión de este mundo comencé a leer una amplia variedad de libros. "Mitos Nórdicos" de Neil Gaiman, publicado en 2017, se trata de una revisión de estos mitos, intentando ser lo más fiable posible, sin olvi-

dar la esencia de estas historias, poemas para contar y divertir a los demás en las frías e interminables noches del invierno escandinavo. Este libro muestra algunos mitos clave como la creación del mundo según los nórdicos, el origen de *Yggdrasil* y los nueve mundos, la muerte de *Balder* o el propio *Ragnarok*. Gracias a este libro pude hacerme una muy buena concepción global de este apasionante universo mitológico que me sirvió como base para la creación de mi propia historia. Otras publicaciones que han ayudado en la creación propia de este mundo son "Héroes Nórdicos" y "Magnus Chase" ambos

de Rick Riordan. El primero trata de una amplia guía donde se muestra y cuenta la historia de los principales protagonistas de la mitología nórdica y el segundo cuenta la historia del joven Magnus Chase en dicho universo. Ambos pertenecen a un universo adaptado del autor a partir de la mitología nórdica.

"Héroes Nórdicos" y "Magnus Chase" de Rick Riordan, 2017 y 2016 respectivamente.



5.1.3. Concept art

a. ¿Qué es el concept art?

El *concept art* es una rama del diseño y las artes que ha tenido un desarrollo exponencial en los últimos 20 años. Definida en los inicios de la industria del cine de animación por los dibujantes de los estudios Disney, actualmente es un elemento clave en sectores como el cine o los videojuegos. El *Concept Art* es una forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. Esta disciplina se centra en el diseño y presentación de ideas y conceptos (personajes, situaciones, entornos, nuevos mundos, etc.) mediante la gráfica aplicada, el dibujo, la ilustración y otras técnicas digitales.

A pesar de las aparentes similitudes que existen entre el *concept art* y la ilustración, estos son campos de trabajo completamente distintos en sus finalidades.

La función del *concept artist* es resolver casi al completo los aspectos relacionados con la configuración gráfica y el lenguaje visual narrativo, tanto en valores artísticos como de diseño. No solo trabajan en los diseños previos, también trabajan en aspectos posteriores como las texturas, la navegación en el juego, la publicidad, etc...

En base a esta reflexión podemos afirmar que, los *concept artist* son un grupo de diseñadores y no solo ilustradores, cuya función es la de esbozar y crear diferentes diseños o ideas que sirvan de guía y base visual para otros departamentos en una producción gráfica.

b. Historia del concept art

El *concept art* es una disciplina gráfica novedosa, en España no fue hasta el año 2003 cuando comenzaron a surgir los primeros *concept artist*. Por ese motivo no existen estudios ni datos históricos acerca de sus inicios y su desarrollo. El término "*Concept Art*" se cree que es una variante del término "*Concept Cars*" acuñado por los diseñadores automovilísticos de los inicios del siglo XX. No fue hasta la década de los años 20, cuando de la mano de los dibujantes de los famosos estudios de "Walt Disney" se creó lo que hoy conocemos como *concept art*.

Pero si concebimos el *concept art* de una manera más amplia nos damos cuenta de que esto no es cierto. Desde los albores de nuestra historia, el ser humano ha usado el arte para reflejar el aspecto final de cualquier proyecto al cual se enfrentaba. Desde el diseño de ropajes, máscaras y atrezzo de los primeros teatros de la antigua Grecia, pasando por los primeros dibujos y maquetas que usaban los romanos

para definir el aspecto que iban a tener sus ciudades y sus calles o los bocetos de máquinas de guerra de Leonardo Da Vinci, hasta la actualidad, el *concept art* ha estado presente como una herramienta más a nuestro alcance para solucionar problemas. Para mostrar y visualizar de manera rápida y efectiva conceptos que de otra manera hubieran sido imposibles de reflejar.

En sus inicios, el *concept art* se realizaba con técnicas artísticas tradicionales tanto plásticas como escultóricas, motivo que permitió a muchos artistas encontrar en este campo un lugar de trabajo. Pero con el desarrollo de esta disciplina, al igual que pasó con los inicios de la cartelería moderna durante el siglo XX, se empezó a comprender que para este trabajo se precisaba de otras facultades aparte de las artísticas.

No por tener unas grandes cualidades artísticas se era capaz de solventar las necesidades que exigían este tipo de trabajo y viceversa.

Ejemplo de ello podemos encontrarlo en la colaboración entre Salvador Dalí y Alfred Hitchcock para la realización del diseño de una secuencia de sueño onírico en la película "Spellbound" de 1945. A pesar de la intención inicial que tenían de trabajar en más películas juntos, Hitchcock se negó a seguir trabajando con Dalí

para más proyectos por su método de trabajo. Hitchcock reemplazó a Dalí por el diseñador gráfico Saul Bass y así surgió uno de los mejores binomios del cine moderno con películas tan increíbles como vértigo. Este es un claro ejemplo de cómo para esta clase de trabajos, son necesarias otras cualidades más allá de las entendidas tradicionalmente por artísticas.

Esto ha hecho que poco a poco se vaya creando un perfil profesional que es una mezcla entre diseñador y artista plástico.

Otro factor clave en la historia del *concept art* son las nuevas tecnologías y el arte digital. Estas han permitido el acceso a una gran colección de herramientas creando un desarrollo exponencial para las artes gráficas en su totalidad. Acabados, texturas y una mayor velocidad de trabajo han abierto nuevos campos de exploración para esta profesión.



c. Campos de trabajo

El *concept art* es crucial en muchos aspectos del desarrollo de cualquier producto gráfico, ya que permite esbozar cualquier idea permitiendo todo tipo de modificaciones sobre esta antes de comenzar el proyecto, ahorrando tiempo y dinero. Además, su papel no solo se queda ahí, también puede ser crucial en la etapa de producción de un proyecto creando una gran cantidad de contenido gráfico de diferente calidad en función del uso que vaya a tener.

Los *concept artist* trabajan codo con codo con los artistas 2D y 3D aportándoles material gráfico para que estos puedan plasmarlo de la mejor manera en el producto final. Les aportan referencias, texturas, soluciones a problemas e incluso diseñan modelos de prueba muy cercanos a los finales para que sobre ellos trabajen los artistas 2D y 3D.

Es un trabajo inmenso que muchas veces se ve reflejado en los denominados *Artbook* donde se muestra todo el trabajo realizado por los *concept artist* y la evolución gráfica del proyecto a modo de promoción de este o como *merchandising* posterior.

A continuación, vamos a analizar las diferentes etapas que existen en una producción grá-

fica, los roles que existen y en cuales trabajan los *concept artist*:

♦ Concepción

Durante la concepción del proyecto no se sabe a ciencia cierta el camino que va a seguir este. Debido a que se trata de la primera fase en una producción gráfica, ya sea película, corto o videojuego, generalmente se están decidiendo aspectos como la idea, el éxito que podría tener, el guion, la ambientación, etc. Por ese motivo, los guionistas y productores contratan a *concept artist* para que, a partir de un *briefing* muy abierto, creen una gran cantidad de ideas rápidas que sirvan de apoyo visual para ellos decidir como enfocar de primeras el proyecto y que aspecto podría tener. Es lo que se considera *Key art*.

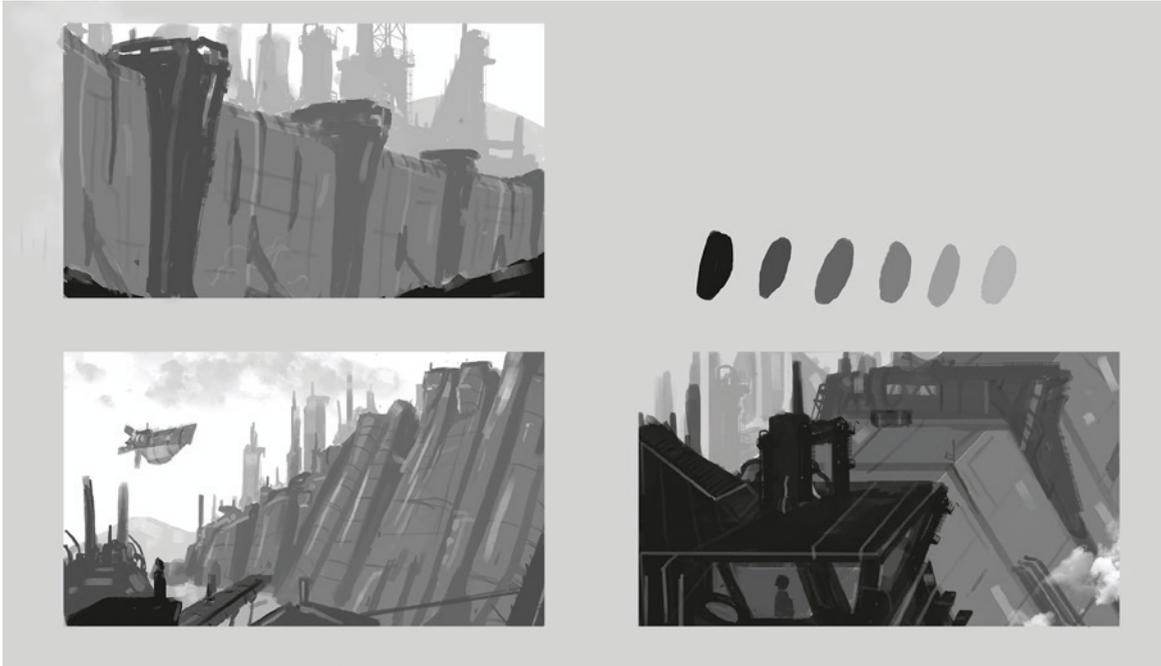
Estas primeras imágenes visuales también sirven a los guionistas y creadores para mostrar el proyecto a los productores y así captar su atención y vender la idea.

Suelen ser trabajos muy llamativos, con un fuerte dinamismo. Lo que buscan es impresionar y captar la atención del espectador.

◊ Preproducción

Esta etapa transcurre una vez el producto ha sido completamente definido. Es la etapa clave del proyecto ya que si bien anteriormente se mostraban posibles ideas de cómo podía ser este, en esta se le da la forma definitiva. Por ese motivo los artistas conceptuales juegan un papel crucial en esta etapa y es donde más volumen de trabajo tienen. Los roles más importantes de esta etapa son los siguientes:

- *Concept artist*: realiza todo lo que aparece en la producción, personajes, escenarios, *props* (objetos, vestuario y aspectos decorativos). A veces trabajan conjuntamente con la dirección asumiendo el rol de departamento de arte.
- *Story Board*: diseño planos y secuencias de la película.
- Animáticas: realizan *story board* animado.



Ejemplo trabajo preproducción.

◊ Producción

La etapa de producción inicia una vez ya ha sido definido por completo el proyecto y se comienza a realizar. A priori, los *concept artist* no tienen tanto que aportar en esta etapa por que ya han definido todo anteriormente, pero en realidad siguen siendo cruciales ya que se dedican a darle apoyo al resto de equipos (animadores, modeladores, *riggers*, texturizadores) dando soluciones a posibles problemas técnicos, redefiniendo elementos que no han quedado claros, generando texturas, realizando *overpainting* para guiar a los modeladores 3D sobre su trabajo o incluso para mostrar el proceso de trabajo a los productores. En esta etapa también pueden trabajar en el *matte painting* dedicándose a crear los fondos croma de la película o videojuego en caso de cinemáticas.

◊ Postproducción

Una vez finalizado el proyecto los artistas conceptuales se dedican a darle apoyo a los realizadores de efectos especiales aportando ideas, paletas de colores y formas.

◊ Marketing

En esta etapa final se inicia la venta del producto, se realiza su publicidad, su *merchandising*,

etc. Los *concept artist* vuelven a ser cruciales ya que pueden generar nuevas imágenes más relacionadas con el producto final para mostrarlas al público e incluso dependiendo de las capacidades del *concept artist*, este puede colaborar directamente en la campaña publicitaria del producto.

d. Especialidades del concept art

Un proyecto gráfico precisa de una gran cantidad de elementos muy variados que debe definir el *concept art*. Para lograr una mayor velocidad de trabajo (aspecto crucial en esta profesión) los *concept artist* se dividen el trabajo en tres grandes grupos en función de sus aptitudes, gustos y especialidades. Por ese motivo, dentro de un mismo proyecto podemos encontrar *concept artist* especializados en diseño de personajes, diseño de escenarios y diseño de accesorios.

◊ Diseño de personajes

Es la rama por la que es más conocido el trabajo de los *concept artist*. Se encarga de crear personajes, dotándoles de peculiaridades, apariencia y una personalidad que los hagan únicos. Desde el personaje principal hasta el menos importante, debe describirse perfectamente su apariencia gráfica, por ese motivo los diseñadores de personajes suelen trabajar

cododo con cododo con guionistas e incluso directores, no solo reflejando las ideas que tienen estos últimos en sus cabezas, sino que incluso en muchos casos, creando ellos mismos nuevas ideas de estos personajes.

El protagonista, los extras, el antagonista, todos son esenciales en la historia. Si todos tuvieran la misma apariencia haría aburrida la historia, en cambio si estos fueran muy diferentes podríamos no ubicarnos correctamente en esta. Por ese motivo los diseñadores de personajes tienen que trabajar muy bien, no solo cada personaje a escala individual, sino también a escala global.

Los diseñadores de personajes trabajan caras, cuerpo, formas de hablar, andar, cómo se mueve el pelo, movimientos característicos, etc. Para este trabajo es necesario tener conocimiento sobre anatomía.

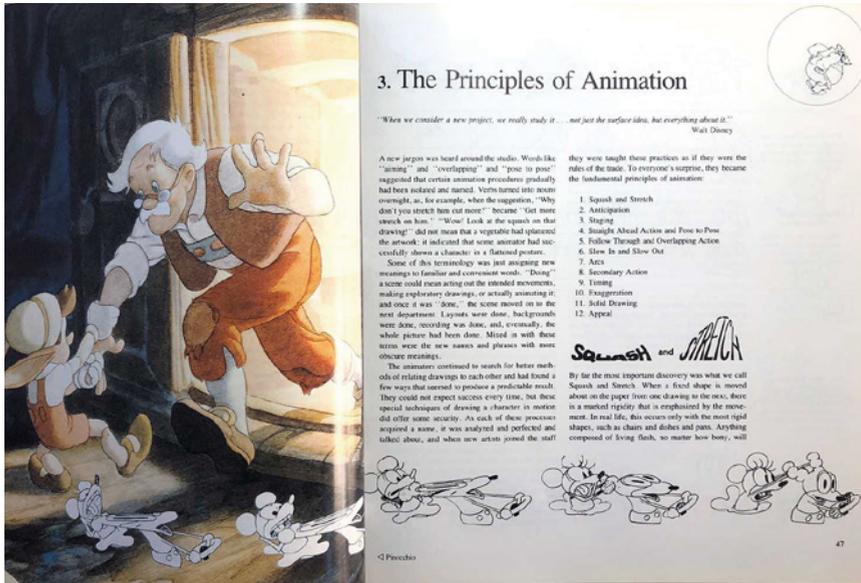
En este campo es muy importante jugar con las posiciones, los rasgos y los 12 principios de la animación de Disney. Estos se encuentran en el libro "The Illusion of Life" de Frank Thomas y Ollie Johnston. Estos son:

- Comprimir y estirar: deformación de un personaje para darle sensación de peso y volumen cuando se mueve.
- Anticipación: preparar a la audiencia para la acción principal que va a realizar el personaje. Consiste en guiar la mirada del espectador.
- Puesta en escena: solo con un vistazo hemos de ser capaces de comprender la idea del personaje.
- Animación hacia adelante y pose a pose: consiste en diferentes modos de cambiar las formas de un personaje.
- Acción continuada o acción superpuesta: nada se detiene al mismo tiempo, todo movimiento produce efectos en el resto de las partes del todo.
- Aceleraciones y desaceleraciones: estos movimientos se hacen más naturales cuando son más rápidos a su inicio y final pero más lento en su transcurso medio.
- Arcos: la mayoría de los movimientos y acciones describen arcos al realizarse.
- Acción secundaria: una acción que refuerza y añade más dimensión a la acción principal. Debe complementar no distraer.
- Timing: a la hora de diseñar personajes este es uno de los doce principios que me-

nos relevancia tiene ya que su aplicación más directa es en el mundo de la animación, pero para conocer su significado, el tiempo es crucial a la hora de transmitir sensación de velocidad.

- Exageración: la realidad debe servir siempre como base, pero siempre es mejor tender a exagerar aquellos aspectos claves y más relevantes del personaje para enfatizar así su personalidad.
- Poses: hay que tener siempre en cuenta el tipo de pose en el que ponemos a nuestros

"The Illusion of Life" de Frank Thomas y Ollie Johnston, 1981.



personajes, muy rígidas (línea recta) no llamamos la atención del ojo, en cambio más orgánicas (curvas) son más llamativas y fluidas.

- Atractivo visual: nuestros personajes deben de llamar la atención del ojo siempre.

◆ Diseño de escenarios

Esta otra rama del *concept art* se centra en crear escenarios únicos que definan el ambiente de la producción o incluso el fondo de algunos momentos de esta. Está estrechamente relacionado con el paisajismo, pero si bien es cierto que los *concept artist* cogen elementos de paisajes reales, su intención no es recrearlos al completo sino crear paisajes completamente nuevos que se adapten a las exigencias del guion, ya sean paisajes históricos o futuristas nunca antes vistos.

Además, mientras que a la hora de realizar el diseño de un personaje no hay que tener en cuenta otros factores externos a este, ya que muchas veces se presenta sin fondo, a la hora de crear un escenario se han de tener muchos más elementos en cuenta. Desde iluminación hasta ambientación pasando por perspectiva, sombras, arquitectura, etc. Por ese motivo, esta es una de las disciplinas más técnicas del *concept art* y muchas veces de las que se

obtienen resultados verdaderamente increíbles que captan tu atención al momento. Para hacer un poco más fácil esta tarea, la pintura digital ha ofrecido una gran cantidad de herramientas como las fotografías, los retoques, las selecciones, que hacen más cómodo estas tareas. Esta rama del *concept art* abarca los siguientes campos en la creación de fondos.

- Exteriores (ciudades, parajes, caminos, vegetación, arquitectura, animales).
- Interiores (Estilo de vida, iluminación, elementos cotidianos).
- Iluminación (amanecer, medio día, atardecer, anochecer).

Es muy importante en este campo nuestras capacidades para la generación de paisajes tanto reales como imaginarios y el uso de técnicas digitales como el *Thumbnail Sketching* y *Photobash* para agilizar nuestro proceso de trabajo.

♦ Diseño de accesorios (props)

Se centra en el diseño de objetos desde los más comunes y cotidianos hasta los más llamativos y diferentes (ropaje, mobiliario, instrumentos, accesorios, joyas, armas...). Esta rama del *concept art* es indispensable en cual-

quier proyecto, ya que es la encargada de la inmersión del espectador. Cualquier fallo ya sean anacronismos, objetos repetidos, o fuera de contexto puede romper por completo la experiencia tirando al suelo todo el trabajo realizado. Generalmente esta modalidad suele estar ligada con las dos anteriores ya que los props pueden ser específicos de un personaje o encontrarse presentes en los escenarios. En las producciones con carácter histórico es muy importante investigar para tener la mayor veracidad en este campo.

A la hora de trabajar en este campo se suele diseñar un primer plano del objeto a trabajar y posteriormente se sacan las demás vistas. Por eso es muy importante el manejo de la vista isométrica y la perspectiva.

LAMINA DE ESCALA ARMAS DE FUEGO



Ejemplo de diseño de Props para Videojuegos de Samuel Díaz.

e. Capacidades concept artist

Como he ido explicando a lo largo de este trabajo, la diferencia entre un *concept artist* y un diseñador no es tan grande como en un principio podemos llegar a creer. Ambos se dedican a resolver problemas mediante herramientas gráficas. Los *concept artist* deben tener amplios conocimientos de arte, al igual que un diseñador y una buena metodología de trabajo que les permita lograr una solución gráfica lo más cercana a las exigencias del cliente (*briefing*, investigación, primeras ideas, etc.).

En muchos casos los *concept artist* deben tener conocimientos previos sobre aquello en lo que van a trabajar para mostrar de la manera más acertada aquello que se le haya encargado. Si tienen que esbozar una ciudad con arquitectura neoclásica deben buscar información sobre dicho estilo arquitectónico para reconocer las claves y así crear entornos plausibles y creíbles.

No se dedican a hacer ilustraciones o dibujos bonitos, resuelven problemas de arte, como la paleta de colores, las formas, la estética de los personajes o la iluminación. En algunos proyectos como los videojuegos ayudan a establecer pautas para guiar al jugador por los niveles.

Estas características de trabajo hacen que se requieran una serie de capacidades específicas a los *concept artist*:

◆ Capacidades de Investigación

Los *concept artist* deben ser capaces de informarse y adquirir conocimientos de cualquier campo para adaptarse a las exigencias del proyecto. Deben ser buenos historiadores, tener capacidades para observar y conectar los elementos claves de un estilo artístico, arquitectónico, histórico o fantasioso para reflejarlo con la mayor precisión.

◆ Pregnancia

Deben captar la atención con sus trabajos y hacer que el espectador se quede impactado por lo que ha visto.

◆ Dominio de herramientas digitales

Deben tener un amplio dominio de múltiples herramientas digitales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, etc. Las técnicas para trabajar como artista conceptual han evolucionado gracias a las nuevas tecnologías, aun así, sigue siendo necesario conocimientos en el arte tradicional.

◇ Polivalencia

Tener la capacidad para adaptarse a cualquier tipo de proyecto y estilo artístico.

◇ Cultura

Deben tener gusto artístico y conocimientos en otros muchos campos. Deben saber buscar referencias de grandes artistas, ya sean pintores, escultores, diseñadores, etc. e investigar sobre lo que no saben en un continuo aprendizaje.

◇ Ser un cuentacuentos

Deben ser capaces de contar historias en cada dibujo, crear arte a partir de pequeños detalles, hacer que sus composiciones capten la atención del espectador haciendo que detengan su mirada un largo periodo y sueñen con estar dentro de sus trabajos.

◇ Ser apañados

Deben saber usar todas las herramientas que tienen para lograr los mejores resultados posibles o solucionar los problemas que les van surgiendo. Usar tanto herramientas digitales como tradicionales para lograr sus objetivos, ya sea, usar fotografías para crear paletas de color, usar fotografía con pinceles, con 3D, etc.

f. Proceso de trabajo concept art

Como en cualquier otra profesión, existe un proceso o método estándar que facilita el trabajo y ayuda a lograr mejores resultados y más rápido. Tras investigar varios cursos de *concept art* que se encuentran citados en la bibliografía llegué a las siguientes conclusiones acerca del proceso de trabajo de los *concept artist*.

◇ El briefing

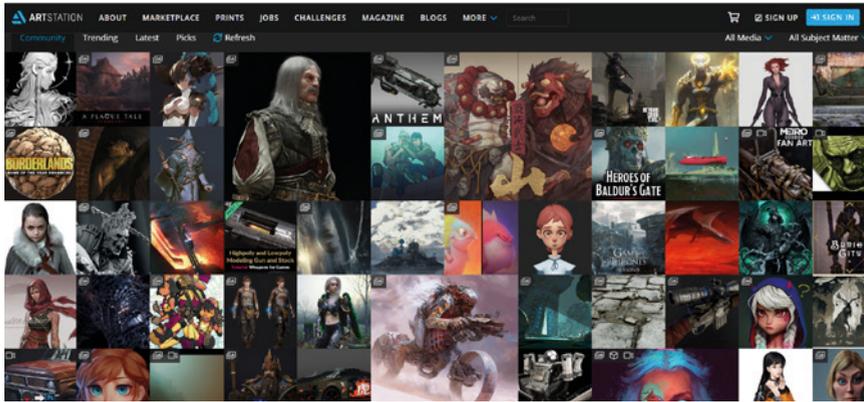
Como en cualquier proyecto de diseño todo comienza con el *briefing*. Este es una breve descripción de las ideas que se quieren plasmar aportada por los creadores del proyecto sobre la cual los *concept artist* comienzan a trabajar.

◇ Claves del proyecto

En base al *briefing* se marcan las claves del proyecto, aquellos elementos esenciales que nos está pidiendo el *briefing* como la estética, el lugar, la época, el entorno, el número de personajes, etc.

◇ Búsqueda de referencias

Una vez se tiene claro lo que se busca representar se comienza a buscar imágenes reales, pinturas de la época, películas u otros trabajos



Captura página ArtStation.

relacionados con nuestras claves del proyecto. Se trata de una recolecta de aquellos elementos que sepamos que nos pueden ayudar a tener una mejor concepción de lo que queremos realizar. Se hace un gran *collage* con todos estos recursos y se comienza a trabajar en aspectos como las paletas de colores o la iluminación.

Para obtener estas referencias podemos usar diversos motores de búsqueda. Para ver otros trabajos de compañeros y grandes *concept artist* podemos recurrir a plataformas como "ArtStation", "CGSociety" o "Concept Art World". Para obtener recursos gráficos de los cuales inspirarnos o más tarde usar, podemos recurrir a páginas como "Photobash", "Flickr", "500px" o incluso "Movie Screenshots" de la que también podemos sacar referencias para iluminación o encuadres interesantes.

◆ Bocetado

Una vez nos hemos empapado de conceptos, pasamos a interiorizarlos y realizar nuestras primeras exploraciones. Podemos comenzar a lápiz y luego seguir con otras técnicas como el *Thumbnail Sketching* para generar una gran cantidad de ideas de manera rápida. El acabado gráfico no es tan importante ya que la principal intención es dejar fluir la creatividad y la imaginación para tener un amplio repertorio de ideas de las cuales elegir lo mejor y proseguir trabajando.

El *Thumbnail Sketching* consiste en la creación de nuevas ideas a partir de siluetas negras. Se trata de una especie de juego mental en el cual el *concept artist* deja fluir su trazo e intenta crear formas a partir de lo que le sugiere la mancha y las luces. De esta manera realizamos bocetos de pequeño tamaño con grandes pinceles y trabajamos únicamente en escala de grises para representar la profundidad, con la intención de sacar diferentes composiciones y formas nuevas a partir de las sugerencias de la mancha.

Es muy similar a cuando de pequeños mirábamos las nubes imaginándonos formas con ellas, con la diferencia que aquí puedes modificar la mancha en función de lo que vayas viendo hasta lograr tu objetivo. Posteriormente

te se pueden trabajar las sombras las luces, depurar la forma e incluso jugar con los niveles y la multiplicación de capas y las curvas de colores para lograr nuevos acabados.

Este proceso no es solo muy bueno para lograr nuevas formas o composiciones, también es un proceso interesante para nuestra creatividad que nos ayuda mantener nuestra mente abierta.

En cuanto al diseño de personajes, en esta etapa se estudia la personalidad, su historia, sus experiencias, el rol en su vida, manías o comportamientos.

Se definen sus formas a partir de siluetas negras para comenzar a ver la forma del personaje. Se compara cada personaje con los otros y se corrigen los pesos, en función de la personalidad de cada uno, para poderlos diferenciar de manera rápida y eficiente.

Una vez hemos finalizado esta etapa de estudio y descubrimiento de nuevas formas se realiza un *Moodboard*. Se vuelcan todos los bocetos realizados anteriormente en un solo soporte y se hace una criba, seleccionando aquellos aspectos buenos y malos. A partir de los logros de cada uno definimos la línea final del proyecto, los personajes, el entorno y comenzamos los diseños definitivos.

◆ Realización concept art definitivos

Una vez elegido las características de aquello que se está desarrollando, se pasa a su formalización definitiva. En esta etapa se pasa a las herramientas de dibujo digital para finalizar el proyecto. Primero y usando los *Thumbnail Sketching* se crea la composición básica en escala de grises, luego se le añade sombras y luces, posteriormente color y texturas y para finalizar detalles y efectos.

En esta etapa se trabajan diferentes acabados con diferentes técnicas en función del uso definitivo de las obras. Podemos trabajar como si se tratara de pintura tradicional pero realizada de manera digital, mediante *Photobash* (consiste en la mezcla de imágenes reales para fabricar una nueva) *Overpainting* (dibujar sobre escenarios vacíos 3D y darles texturas), *Matte Painting* (dibujar fondos cromas), fotorealismo, pinceles digitales, etc.

g. Grandes artistas

Un aspecto muy importante en el desarrollo de cualquier artista o diseñador gráfico es conocer y tener referentes en los cuales inspirarse y aprender. Para esta clase de proyecto que mezcla la ilustración con el diseño esto se hace aún más necesario. Conocer a otros grandes referentes del sector, su trabajo y su forma de



Viñeta "L'Incal", Moebius, 1980.

trabajar pueden servir como guía para nuestro desarrollo. A continuación, se muestran grandes artistas que considero muy influyentes en la creación de mi obra y referentes del campo del *concept art*.

◆ Moebius, Jean Giraud

Jean Guiraud es uno de mis mayores referentes, así como uno de los grandes iniciadores del *concept art* y el concepto moderno de la ciencia ficción. Jean Giraud nació el 8 de mayo de 1938 en Francia, y falleció el 10 de marzo de 2012 en París. Tanto en su país como en el resto del mundo, sus creaciones redefinieron la forma de entender el futuro.

Su influencia se hace notar, sobre todo, en el género de la ciencia ficción con su estética "Cyberpunk". Guiraud era un gran dibujante polifacético y en sus inicios fue coautor de "Lieutenant Blueberry", uno de los grandes personajes del comic francés. Inspirado en la época de la guerra civil americana y el viejo Western, relataba las aventuras del teniente de caballería Mike Steve Donovan, alias "Blueberry". A pesar de la cierta libertad que tuvo en sus inicios Guiraud con este personaje, pronto comenzó a aburrirse y a sentir la necesidad de explorar nuevas vías por sí solo. Así que comienza a utilizar su apodo Moebius, e inspirado en la obra de su amigo Philippe Druillet, sus diseños reto

y psicodélicos, abandona el género Western y comienza a trabajar en el género de la ciencia ficción en la revista de ciencia ficción "Metal Hurlant", iniciando una nueva etapa artística que revolucionaría por completo el género.

Sus obras más famosas publicadas son "The Long Tomorrow" en 1976 y "L'Incal" en 1980, ambas obras en la revista "Metal Hurlant", donde pasó a redefinir la estética del futuro urbano.

La más destacable de ambas obras es, "The Long Tomorrow", considerada una de las obras del comic más influyentes en nuestra cultura que, a pesar de solo contar con 16 páginas, supuso un punto y aparte en la concepción del futuro y de la ciencia ficción. Esta obra desarrollada por Moebius junto al diseñador Dan O'Bannon, cuenta la historia del detective Peter Club en su búsqueda del cerebro del presidente de los Estados Unidos. A pesar de su alocada historia, los nuevos paisajes futuristas distópicos, sucios, castigados por el tiempo y superpoblados creados por Moebius tienen un gran impacto que podemos observar hasta en el cine, donde se pasa del imaginario futurista de "Space Opera" basado en "2001: A Space Odyssey" de Stanley Kubrick, caracterizado por mostrar un futuro limpio, pulcro y minimalista; a una nueva concepción del futuro "Cyberpunk", cuyo mayor exponente es "Blade Runner". Este gran cambio hacia un futuro oscuro supuso el

inicio de todo un subgénero y una nueva forma de entender el mundo.

Sus macro ciudades recargadas y aglomeradas compuestas por infinitas divisiones verticales que van desde los lujosos áticos de los rascacielos hasta los sectores más pobres de los subniveles, son idénticas a las que más tarde crearía George Lucas en su obra "Star Wars" en 1977 y Ridley Scott en su obra "Blade Runner" en 1982. Por otro lado, esta obra supone el inicio de otros subgéneros de la ciencia ficción como el "Bioterror" caracterizado por el uso de alienígenas repugnantes que intentan atacarnos metiéndose en nuestro cuerpo, que más tarde sería la base para el filme "Alien" también de Ridley Scott publicado en 1979. El vestuario creado por Moebius y Dan O'Bannon es completamente innovador, radical a su época, psicodélico y trasgresor, cuya influencia se deja notar en el campo de la moda y otras películas de culto como "El quinto elemento" de Luc Besson. Otro de los elementos impactantes de esta obra es la concepción del tráfico del futuro, este a pesar de ir flotando por el cielo, es caótico, desorganizado y está masificado. Esta concepción distópica del tráfico urbano, donde a pesar de la tecnología sigue siendo peligroso circular tiene también una influencia posterior en obras anteriormente mencionadas como "Star Wars", "Blade Runner", "El quinto elemento", o más recientes como "Minority Report".

♦ Alan Lee

Nacido en 1947 en la ciudad de Middlesex, Inglaterra, estudió en el “Ealing Art College”, una de las escuelas de arte más prestigiosas de Londres.

Comenzó su carrera artística en los años setenta y ha trabajado en diversos proyectos como libros ilustrados, obras de ficción, arte comercial, publicidad, etc.

Su mayor trabajo fue participar como ilustrador y más tarde *concept artist* en la trilogía de “El Señor de los Anillos”, dirigida por Peter

Portada “El Señor de los Anillos: cuaderno de bocetos” Alan Lee, 2010.



Jackson en los años 2001, 2002 y 2003, junto al ilustrador John Howe. En el libro “El Señor de los Anillos: cuaderno de bocetos” analizado en el apartado **5.1.4. Artbook** de esta memoria se puede observar su increíble creatividad y capacidad para ajustarse a las descripciones literarias del autor J.R.R. Tolkien para crear escenarios, objetos y personajes tal y como se los imaginaban los lectores.

♦ John Howe

Nacido en 1957 en la Columbia Británica, Canadá, mostró desde temprana edad una fascinación por los *comics books* americanos y el artista Frank Frazetta, esto influyó fuertemente en su obra y en su universo artístico. En 1985 comienza a trabajar como ilustrador independiente realizando libros para niños, cuentos, ilustraciones para libros de ciencia ficción, fantasía. En el 2001 trabajó junto al anteriormente nombrado Alan Lee en el arte conceptual para la trilogía de “El Señor de los Anillos”, dirigida por Peter Jackson. Ambos obtuvieron un Oscar de dirección artística en por este trabajo.

◆ Ralph McQuarrie

Ralph McQuarrie nació en 1929 en Gary, Indiana y murió en 2012 en los Ángeles, California. Comenzó trabajando como ilustrador técnico para la empresa americana de aeronáutica Boeing y realizando posters de películas, pero a partir de 1975 su vida cambió cuando fue contratado para formar parte del equipo artístico de la primera película de "Star Wars: Una nueva esperanza" publicada en 1977. Diseñó muchos de los personajes más icónicos

como Darth Vader y Chewbacca y dibujó muchos conceptos para los escenarios de la película. Tan importante fue su trabajo que una de sus ilustraciones donde mostraba a RD-D2 y C-3PO llegando a Tatooine fue clave para vender el proyecto a 20th Century Fox. Su trabajo fue clave a la hora de crear la apariencia visual de la trilogía original, sin él lo que hoy conocemos por Star Wars no existiría.

También trabajó en otros proyectos como la serie original de "Battlestar Galactica", "E.T.

Concept art de Ralph McQuarrie para "Star Wars: El imperio contrataca", 1980.



the Extra-Terrestrial” y “Cocoon”, por la que ganó un premio Óscar.

♦ Syd Mead

Nacido en 1933 en Saint Paul, Minnesota es uno de los primeros artistas en ser reconocidos como *concept artist* y uno de los pilares de la profesión.

Comenzó con su propia compañía de diseño industrial, pero poco a poco le fueron surgiendo

otros encargos que le llevaron a trabajar en proyectos tan icónicos como “Blade Runner” de Ridley Scott, “Tron” de Steven Lisberger, la saga “Aliens” también de Ridley Scott y “Star Trek” la saga original.

Desde muy pequeño tuvo un fuerte interés en el diseño y creación de vehículos fantásticos, hecho que se vio reflejado en su obra posterior. Sus principales características son el realismo aplicado a su pintura, los vehículos fantasiosos y sus paisajes tanto urbanos como

Concept art de Syd Mead para “Blade Runner”, 1982 de Ridley Scott.



naturales siempre reflejando una sociedad futura con una fuerte crítica social en algunos casos. Tenía fuertes conocimientos sobre materiales y técnicas industriales que aplicaba a sus conceptos e ideas haciendo de estos parcialmente factibles.

Con "Blade Runner" demostró su capacidad estética para visualizar el futuro. Su versión del futuro tan peculiar e innovadora donde se refleja lo peor del ser humano y se rompía con la concepción tradicional de la tecnología mostrándola como un lastre o una corrupción del hombre más que una fuente de soluciones, impactaron a todo occidente. Después de él, nadie imaginaría el futuro de la misma manera.

◆ H.R. Giger

Nacido en Coire, Suiza en 1940 es un gran ilustrador y *concept artist* con una estética muy oscura, de ambientes opresivos y biomecánica. Comienza trabajando con aerógrafo grandes cuadros, carteles y discos, pero es en 1975 cuando salta a la fama. Trabaja en la película "Dune" de Alejandro Jodorowsky y más tarde, en 1979, trabaja junto a Ridley Scott en "Alien: el octavo pasajero" realizando diseños de la terrible criatura y decorados de la película. Fue premiado por este trabajo con un Oscar en 1980. Actualmente es un referente de los universos fantásticos y de ciencia ficción.



Póster de Hr Giger "Li II Póster".

◆ Donglu Yu y Martin Deschambault

Se trata de dos artistas profesionales del *concept art* que trabajan para marcas como Ubisoft o Warner Bros. Representantes de las actuales técnicas de pintura digital, han participado en proyectos de gran importancia como la saga "Assassin's Creed". Muchos de sus trabajos destinados a ser arte conceptual acaban convirtiéndose en piezas publicitarias debido a su alto nivel de trabajo.

Concept art de Donglu Yu y Martin Deschambault para "Assassin's Creed: Black Flag".

◆ Ben Mauro

Nacido en Estados Unidos se mudó a Nueva Zelanda para poder estudiar y dedicarse a esta profesión. Ha trabajado en gran cantidad de proyectos de cine, televisión y videojuegos como "The Hobbit Trilogy" y "Elysium" entre muchos otros. Actualmente trabaja como *concept art senior* en 343 Industries en "Halo Infinite".



◆ Jason Chan

Nacido en Stockton, California en 1983, es un reconocido ilustrador y *concept artist* que colabora y trabaja para Riot Games. Ha trabajado para grandes franquicias como "League of Legends", "The Sims" y "Dragon Age". Su trabajo se centra especialmente en la ilustración de ciencia ficción y fantasía usando siempre puras técnicas digitales.

Concept art Trent Kaniuga para "Overwatch", 2016.

◆ Trent Kanigua

Nacida en estados unidos es una artista conceptual que actualmente trabaja para Blizzard. Gracias a esto ha podido colaborar en proyectos como "World of Warcraft", "Diablo 3", "League of Legends" y "Overwatch" entre otros. Actualmente gestiona un *Atelier / Art House* que proporciona servicios de arte por contrato para los videojuegos líderes en la industria.



5.1.4. Artbook

Desde un principio sabía que quería de alguna manera agrupar todas las ilustraciones y piezas de diseño realizadas para este trabajo en una sola publicación. Los portafolios y carpetas de trabajo podrían haber sido una buena opción, pero ninguna me ofrecía la gran cantidad de posibilidades que me ofrecía el *Artbook*.

Pero para empezar ¿qué es un *Artbook*? Un *Artbook* o “libro de arte”, es una recopilación de todas las obras, o aquellas más relevantes, realizadas por los *concept artist* para un proyecto, desde los primeros bocetos hasta los trabajos definitivos más elaborados.

No son recopilatorios de obras artísticas conocidas, como podría ser un *Artbook* sobre trabajos más famosos de Goya. Son productos enfocados a mostrar paso a paso el proceso de creación gráfica de videojuegos, películas o novelas.

Lo que pretende mostrar el *Artbook* son todas las decisiones de diseño que se llevaron a cabo durante la concepción del proyecto. Además, muchas veces sirve para enriquecer el universo tanto literario como visual del proyecto. Para esta clase de libros las ilustraciones son revisadas y muchas veces readaptadas para obtener un mayor impacto y calidad, por ese

motivo los *concept artist* siempre deben dejar la puerta abierta en sus trabajos a futuras mejoras para esta clase de tareas.

Son un producto muypreciado tanto para fans como para otros *concept artist*. Suelen rondar alrededor de las 100 o 60 páginas y sus niveles de acabado, encuadernación y maquetación son exquisitos generando verdaderas obras de colección. Son muy populares en Japón hasta tal punto que cualquier manga o anime tiene uno propio. El máximo exponente en oriente de esta modalidad son los estudios Ghibli que desde su fundación en 1985 ha generado gran cantidad de *Artbook* de sus trabajos como “The Art of Princess Mononoke” publicado en Japón en 1991.

En occidente no están tan afianzados dicha clase de productos y están más destinados a público selecto, pero los videojuegos están suponiendo una ruptura de esta actitud. Grandes franquicias como “Halo” de Bungie Studios, “Killzone” de Guerilla, “Wipeout” de Psygnosis, junto con de exitosas franquicias cinematográficas como “Star Wars” de George Lucas, “Blade Runner” o “Alien: el octavo pasajero” ambas de Ridley Scott y “Pacific Rim” de Guillermo del Toro, están poniendo de moda los *Artbook*, tanto físicos como digitales dentro del público occidental.



Estos libros de arte están destinados a ser un elemento más de la marca que representa el proyecto gráfico en el que han trabajado los *concept artist* con la función de promocionar, vender o dar un mayor contexto al producto. Estos suelen ir acompañados de grandes poster y carteles de publicidad de la marca que

ayudan no solo a mejorar la experiencia con el comprador sino a crear una imagen de marca mucho más potente.

Artbook "Killzone Visual Design: Celebrating 15 years of Killzone" publicado en 2008.

a. “El Señor de los Anillos: cuaderno de bocetos”

Tuve la suerte de poder acceder a este *Art-book* de la editorial Minotauro publicado en 2010 que mostraba las ilustraciones previas realizadas por el gran artista e ilustrador Alan Lee para la trilogía de “El Señor de los Anillos” de Peter Jackson inspirada en la obra literaria de J.R.R. Tolkien. Este libro muestra de una manera magnífica el desarrollo de gran parte de la esencia visual de estas películas, personajes, objetos, paisajes y lo mejor de todo, solo mostrando bocetos realizados a lápiz y carboncillo.

Imágenes “El Señor de los Anillos: cuaderno de bocetos” de Alan Lee, 2010.

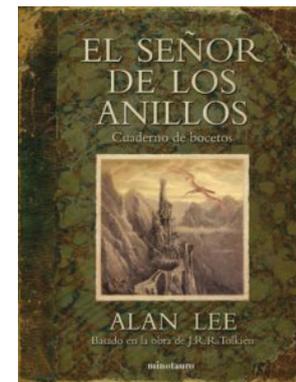


Su encuadernación de tapa dura y su formato de 19,5 x 24 cm lo hacen un libro muy fácil de manejar con una apariencia de lujo.

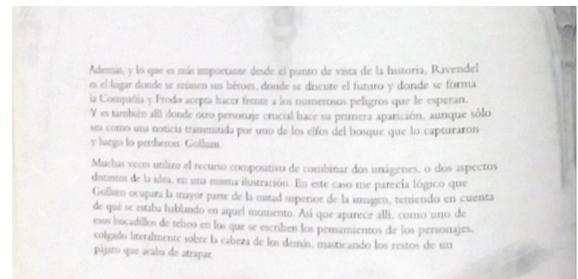
Los bocetos correctamente trabajados y bien compuestos en la página hacen que cada nueva lámina sea una experiencia única.

Los textos que acompañan a las ilustraciones son reflexiones del autor Alan Lee y de otros creativos importantes del proyecto como el propio director Peter Jackson. En ellas nos cuentan problemas, aciertos, soluciones, ideas de última hora y como fueron manejando todas estas situaciones.

Se trata de una edición de lujo, estucada, de tapa dura y cosida enfocada más a otros artistas de cara a mostrar el proceso de trabajo e ideas que a fans y público casual.

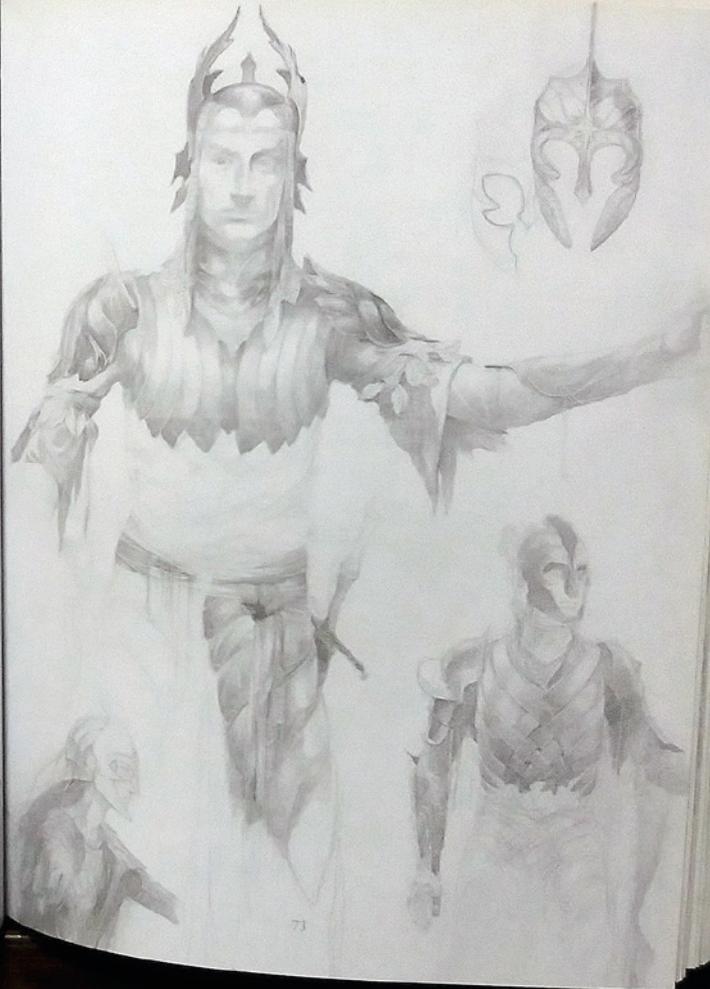


Imágenes interior de "El Señor de los Anillos: cuaderno de bocetos" de Alan Lee, 2010.



Esta estética debía mantenerse en todos los aspectos del proceso de diseño: en el mobiliario, el vestuario, la joyería, los peinados y el maquillaje. Fran Walsh y Philipp Boyens, en colaboración con Peter, prestaron especial atención para asegurarse de que todo lo asociado con los elfos posea esta belleza etérea.

Pero dicha belleza debía contener fuerza también. Los elfos de Tolkien no son duendes ni hadas. Derivan en mayor medida de la tradición celta, en la que la necesidad de ir a la guerra contra los monstruos y los mortales que invaden sus reinos atempera su naturaleza ultraterrena. Aunque sus armaduras y armaduras debían ser funcionales, siempre tuvimos claro que los elfos debían tener la misma elegancia enarbolando una espada que subidos a un fet para recitar *La Balada de Lúthien*.



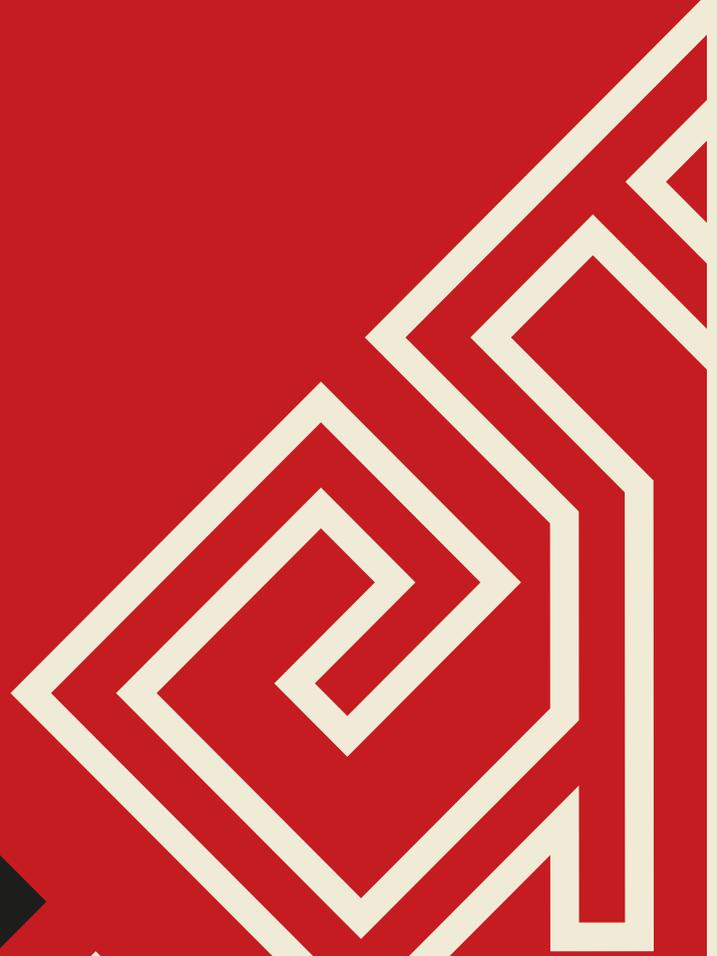
5.2. Conclusiones investigación

Tras esta larga y amplia investigación en diferentes campos (literatura, ilustración y diseño gráfico) pude llegar a visualizar como creía que debía ser mi proyecto de Trabajo de Fin de Grado. Estaba claro que quería desarrollar el *concept art* de una historia propia que tratara sobre mitología nórdica y con ese material crear una marca y un libro de arte que sirviera para publicitar este proyecto. Un videojuego hipotético sobre el cual montar dicho contenido se convirtió en la opción más viable y que podría tener un mayor impacto en nuestra ubicación geográfica. Además, esta clase de producción gráfica me permitía trabajar en todos los campos que abarca el *concept art*, desde diseño de personajes hasta diseño de escenarios pasando por diseño de objetos o props y crear una imagen de marca completa para publicitar el hipotético videojuego. Este videojuego se trataría de una ucronía (reconstrucción histórica en base a hechos plausibles que no ha sucedido realmente) trascurrida durante 1939 que mezclara mitología nórdica con el Diesel Punk y la estética de vanguardias de principios de siglo.

Todo lo que creara, debía de estar estrechamente relacionado, tanto intelectual como gráficamente (historia, marca y *concept art*) creando así un proyecto global.

De esta manera y con estas conclusiones me lancé a la realización de una historia para este videojuego hipotético multiplataforma, su *concept art* de varios personajes, escenarios y objetos y por último su marca y una amplia cantidad de elementos publicitarios como carteles que usar para vender dicho producto.

6. DESARROLLO



6. DESARROLLO

Una vez tuve claro a qué clase de proyecto me quería enfrentar y cuales debían ser las características de este, me lancé a la realización de sus diferentes apartados. La historia, el *concept art* y la marca, eran diferentes microproyectos que requerían de conocimientos y procesos de trabajos diferentes. En ese momento, mi método de trabajo natural al diseño desarrollado durante la carrera fue clave para, con la información obtenida, dar lo mejor de mí en cada apartado.

6.1. Historia del relato

La historia fue el primer aspecto a abordar. Para poder configurar las otras partes, el *concept art* y la marca, debía tener claro sobre que iba a tratar la historia, su ambientación, sus personajes y su trama. Basándome en el esquema del "Viaje del Héroe" de Joseph Campbell y mis conocimientos en mitología nórdica adquiridos por mis lecturas me adentré en la configuración de esta.

6.1.1. Contexto

El primer paso y más importante fue definir el contexto del mundo en el que iba a transcurrir toda la historia relatada. Desde un principio tenía muy claro que quería que mi historia se tratara de una ucronía (reconstrucción histórica en base a hechos plausibles que no ha sucedido realmente) en la cual la diosa Hel cambiara por completo el curso de nuestra historia al irrumpir en nuestro mundo en 1939. En base a estas ideas iniciales comencé a trabajar en el contexto histórico de mi relato. Basándome en fechas claves de nuestra historia real, como el comienzo de la Segunda Guerra Mundial o el Desembarco de Normandía configuré mi mundo.

Año 1939

En el año 1939 Loki engaña a Hod, el hermano ciego de Balder para que dispare a su propio hermano asesinándolo de manera accidental, por ese motivo, los dioses encarcelan a Loki y es castigado a ver como su hijo Vali es convertido en un lobo sin conciencia que acaba devorando a su hermano Narfi.

El 1 de septiembre de 1939, Hel, furiosa por el asesinato de sus dos hermanastros y el arresto de su padre Loki como castigo por la muerte de Balder, desgarró el plano entre mundos.

Crea una grieta entre los fríos fiordos de Alaska y el infierno (Helheim), permitiendo la entrada de los no muertos (Draugr). El caos estalla a nivel mundial.

Los Dioses acuden a Midgard para solucionar la situación, pero son traicionados por tres enanos, los conocidos como Hijos de Ivaldi y aprisionados por Hel.

Hel se hace con el control de los nueve mundos y encarcela a los dioses en Asgard, obligándoles a ver como destruye lentamente Midgard (la tierra) y a todas las almas de dicho mundo.

Las Valkirias logran escapar del Valhala antes de que Hel se haga con el control total de este y de sus Einherjar. Escapan a Midgard con los dos enanos Brok y Eitri, fieles a los dioses.

Año 1940

A principios de año, tras dominar todo el continente americano, Hel se lanza en la conquista de Asia y Europa.

Debido a las diferencias políticas entre Rusia y Alemania, las únicas potencias supervivientes tras la destrucción completa de Estados Unidos y Japón, no se llega a un acuerdo de acción conjunta contra el enemigo desconocido y cada gobierno decide negar la ayuda al otro.

En junio de ese mismo año la situación se vuelve insostenible, el ejército Rojo es incapaz de frenar las hordas de no muertos, a pesar de la cruel mano de hierro con la que Stalin lo dirige. Hel se encuentra al otro lado de los montes Urales con los ojos puestos en el Volga y los Nazis se niegan a recoger refugiados procedentes de la colapsada y desbordada Rusia. Surge una sensación colectiva de abatimiento, impotencia y derrota total en ambos pueblos, dando lugar a varios movimientos en contra de las crueles y estúpidas políticas de sus gobiernos.

Las Valkirias, ante esta situación, deciden romper su código e intervenir en la vida humana de manera directa, mediante movimientos de propuesta del pueblo, derrocan al régimen Nazi y al régimen de Stalin, instaurando un nuevo orden en ambos países. Estos nuevos gobiernos, basados en la voz del pueblo, se encargan de juzgar los crímenes realizados por los regímenes anteriores y reformar por completo cada país iniciando una serie de nuevas políticas de alianza para afrontar la guerra contra los no muertos. Las Valkirias se muestran de manera pública ante la humanidad.

En septiembre de ese mismo año el cambio de gobierno se realiza por completo y la alianza entre la nueva República Federal Alemana y la República Socialista Rusa se completa. Estos dos nuevos gobiernos se alían junto a las Val-

kirias y los enanos Brok y Eitri en la denominada "Asamblea de Midgard" con la intención de crear una fuerza conjunta de defensa de la humanidad y de buscar una solución a la guerra.

Las Valkirias hacen saber a "La Asamblea de Midgard" que la diosa Hel es imposible de vencer mediante una guerra abierta, ya que toda persona que muera, al controlar Hel el resto de los nueve mundos, pasará a estar bajo su control engrosando las filas de su ejército.

Por eso, "La Asamblea de Midgard" crea un gran plan dividido en dos fases para poder ganar la guerra.

Para la primera parte inician la creación de la muralla más grande jamás vista por la humanidad con la ayuda de Brok y Eitri, tras el río Volga. A lo largo de toda la primera fase, de cara a levantar la moral del pueblo y liderar las fuerzas de la humanidad se crean nuevos héroes, la unidad especial de los Einherjar. Estos son soldados procedentes de ambos ejércitos elegidos por las Valkirias en persona debido a su valentía en combate.

Estos nuevos Einherjar, a diferencia de los Einherjar tradicionales ahora convertidos en Einherjar oscuros, son reclutados por las Valkirias antes de que mueran, para evitar que sirvan a la diosa Hel.

La segunda parte del plan se convierte en un secreto solo conocido por los altos cargos de la "Asamblea de Midgard". Consientes que una guerra directa no es la solución para ganar a Hel, saben que la única opción es viajar a Asgard y liberar a los dioses para que vuelvan a recuperar el control de los Nueve mundos, sin que Hel los detenga. Pero viajar a Asgard desde Midgard resulta ser imposible debido a que Hel es la única que posee la llave del Bifrost.

Para resolver el problema de como viajar a Asgard, miles de Eruditos en mitología nórdica comienzan a trabajar en una vieja leyenda que relata la existencia de un viejo portal entre reinos que sirvió durante milenios a los dioses para viajar entre estos antes de que pudieran crear Bifrost. Este portal era uno de los primeros experimentos de los dioses Aesir para viajar entre los nueve mundos que con el tiempo había quedado olvidado.

Así, mientras se comienzan a realizar la primera parte del plan, la "Asamblea de Midgard" y el comité de expertos en mitología nórdica se dedican a averiguar la forma de viajar al reino de Asgard sin ser detectados por Hel, buscando en todos los libros que tuvieran a su disposición la ubicación del antiguo portal.

Año 1941

Se inicia la construcción de la gran muralla y aparecen los primeros Einherjar. Mientras el ejército alemán se encarga de la construcción, el ejército ruso se dedica a mantener defendidos los puntos estratégicos de paso hacia la muralla, defendiendo a los que se quieren refugiar tras sus puertas.

La tecnología de los científicos alemanes y rusos y la magia de los enanos Brok y Eitri dan lugar a verdaderas obras tecnológicas jamás vistas como los Supramarinos, la base de la flota aérea y otros ingenios como las hermosas armaduras de Einherjar. La guerra parece dar un respiro.

Año 1942

En enero de 1942, se descubre con horror como el respiro que habían dado las hordas de no muertos, únicamente había sido un periodo para estos readaptarse a las nuevas maniobras de la humanidad. La ofensiva para acabar con la humanidad antes de que finalice la construcción de la muralla se vuelve brutal, muchos puestos exteriores se pierden y las tropas humanas se ven obligadas a replegarse en el último paso seguro, la ciudad de Volgogrado antigua Stalingrado, para poder asegurar la huida del máximo número de civiles.

Durante el mes de marzo los combates se recrudecen y el último paso seguro hacia las puertas de la muralla se convierte en una ratonera. Tras cinco meses de dura lucha, el 1 de agosto de 1942, el último convoy de tropas y civiles registrado cruza las puertas de la gran muralla ya acabada.

La historia de los personajes comienza justo en la noche víspera de la llegada del último convoy el 1 de agosto de 1942.

6.1.2. Sinopsis

El siguiente paso fue el desarrollo de una breve sinopsis que sirviera de orientación a aquellas personas que quisieran saber rápido de que trataba la historia o en que estaba inspirada. Realicé dos tipos de sinopsis, una más formal donde sólo se percibieran ciertos elementos de la historia para crear en el lector intriga y curiosidad motivándolo a la lectura de la historia y una segunda más abierta para resumir rápidamente las claves del contexto de este relato.

Sinopsis oficial

En el año 1939 se produce una anomalía espacio-temporal en Alaska. Una inmensa grieta entre dos mundos acaba cambiando por completo el curso de la historia. Los no muertos se

alzan en armas contra los vivos en una cruel guerra de escala mundial. Tres años después, la humanidad arrinconada en el continente europeo inicia una serie de contraofensivas para recuperar la iniciativa y poder ganar la guerra contra un enemigo aparentemente desconocido.

Sinopsis Alternativa

En el año 1939, Hel la diosa del infierno, invade la tierra a través de una grieta entre mundos ubicada en Alaska, cambiando por completo el curso de nuestra historia. Los no muertos se alzan en armas contra los vivos en una cruel guerra de escala mundial. Tres años después, la humanidad, arrinconada en el continente europeo, inicia una serie de contraofensivas para recuperar la iniciativa y poder ganar la guerra contra un enemigo aparentemente invencible, la propia muerte.

6.1.3. Personajes

El siguiente paso fue la creación de los primeros esbozos iniciales de quienes podían ser los personajes principales de esta aventura, sus nombres, sus orígenes, sus preocupaciones, etc.

Nikolái Vólkov

Nombre: Nikolái es una variante rusa del nombre de origen griego Nicolás que significa victoria. Vólkov es un apellido de origen ruso que está compuesto por la raíz Volk que significa lobo en ruso.

Orígenes: Nacido en un orfanato en rusia siempre destacó en las artes y las matemáticas, era un chico muy aplicado. Logró llegar a la universidad de Moscú antes de que la gran guerra lo cambiara todo y tuviera que alistarse. Es tímido y no se considera una persona valiente, pero es capaz de sacrificarse por los demás.

Sandra Leib

Nombre: Sandra es una evolución de Alejandra y por tanto un nombre de origen griego. Su significado es “la protectora”. Su apellido Leib es de origen judío, como ella y significa león.

Orígenes: Sandra una joven muchacha nacida en una familia judía alemana, llegó a pasar miedo por cómo se estaba convirtiendo la situación política de su país antes de 1939 con la llegada al poder del régimen Nazi. La irrupción de Hel y sus fuerzas fue un mal menor que le permitió desviar la atención del régimen y poder alistarse en la Luftwaffe pudiendo lograr

su sueño de convertirse en piloto y luchar contra los Draugr desde el aire.

Sofía Brown

Nombre: Sofía es un nombre que proviene del griego y significa sabiduría. Su apellido Brown se trata de un apellido de origen inglés, como dicho personaje.

Orígenes: Sofía procede de una familia acomodada inglesa. Desde pequeña demostró una especial fascinación por las historias y cuentos sobre la mitología nórdica. Esta fascinación le llevó a especializarse y doctorarse en dicha mitología como literaria en la universidad de Oxford. Cuando la gran grieta se creó, sus padres junto a sus dos hermanos se encontraban en un viaje familiar en California del norte, desde entonces nunca más ha vuelto a saber nada de ellos.

6.1.4. Relato

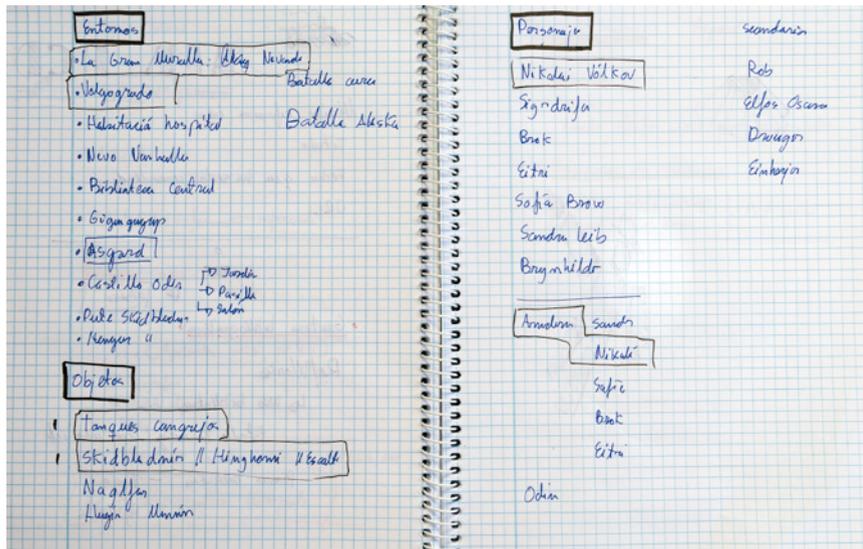
Una vez hube definido todos estos aspectos, el siguiente paso fue lanzarme con la redacción de la historia para el videojuego. Este fue un proceso largo, repleto de cambios, pero poco a poco la historia fue cobrando forma gracias al esquema de Joseph Campbell el “Viaje del Héroe”.

Dedique un mes y medio completo a la redacción del relato y la construcción de dicho mundo literario. Este relato es un elemento esencial de este trabajo y la columna vertebral sobre el que se estructura, pero para evitar romper el ritmo de la memoria, este se encuentra en el apartado **9. Anexo**. Se recomienda su lectura para poder comprender todas las partes del trabajo.

6.2. Concept art

Una vez he creado la historia, el siguiente paso era el desarrollo del *concept art* de esta. Para esta fase usé el método de trabajo de

Imagen elección elementos a trabajar del relato.



dos grandes artistas emergentes en el género del *concept art* españoles. Estos eran Guillem H. Pongiluppi con su curso de Domestika “Iniciación al *concept art*: diseñando el futuro” y Nacho Yagüe y su curso de Domestika “*Concept art* para videojuegos”.

Gracias a estos cursos logré definir el proceso de trabajo que debía adoptar y los pasos que debía seguir. Además, estos cursos me aportaron una gran cantidad de consejos, trucos y herramientas que hicieron del aprendizaje un avance exponencial, realizando los primeros *concepts* en periodos de dos semanas y los últimos en menos de tres días con unos acabados impensables para mi anteriormente.

El sistema de trabajo, ya sean escenarios, personajes u objetos es muy similar, comenzando siempre con una etapa de búsqueda de referencias seguida de una de bocetos, luego realización de *thumbnails sketching*, elección de la forma final, depurado, añadido de sombras y luces y por último, color y texturas; como se mostró en el apartado **f. Proceso de trabajo *concept art*** de esta memoria.

Lo siguiente fue elegir que personajes, escenas y objetos eran más importantes y claves para entender la historia o comenzar a construirla. Los *concepts* finales a trabajar fueron “Asgard”, “La gran Muralla”, “Nikolái Vólkov

como soldado”, “Nicolái Vólkov con armadura”, “Sandra Leib como soldado”, “Sandra Leib con armadura”, “Tanque cangrejo” y “Skidbladnir”.

Todos los *concept* se realizaron a un tamaño de 3840 x 2160 px, el doble la proporción de 1920 x 1080 px, ya que esta es la medida estándar de una pantalla y a 300 ppp para que no hubieran problemas de resolución con impresiones de gran tamaño.

6.2.1. Escenarios

a. Asgrad

◆ Briefing y palabras clave

“Asgard, antaño un mundo rebosante de vida y de las mayores obras arquitectónicas jamás construidas por los dioses, ahora se encontraba oscuro y reducido a polvo y escombros. Tras la conquista por parte de Hel de los nueve reinos, Asgard había sido objeto de saqueos por parte de los elfos oscuros, que siempre habían envidiado y odiado a la par dicho mundo...” (fragmento historia).

- Gran arquitectura fantástica.
- Estatuas de héroes.
- Mundo Onírico



◆ Búsqueda de referencias

El primer paso fue la búsqueda de referencias tanto de la arquitectura tradicional vikinga como de la arquitectura onírica vikinga y la posterior creación de dos grandes *collages* con todas las imágenes obtenidas. Todas las imágenes interesantes eran puestas en dos grandes archivos “psd” llamados *MIX*. Esta técnica permite, al unificar todo, ver y organizar todos aquellos conceptos claves, sin tener que entrar a varias imágenes por separado, permitiendo al artista rápidamente volver sobre sus pasos o usar estos archivos cómodamente en otras etapas del *concept art*.

Arriba *MIX* arquitectura vikinga, siguiente página *MIX* arquitectura onírica nórdica.



◆ Bocetos

El siguiente paso, de cara a interiorizar los conceptos y formas arquitectónicas fue la realización de varios bocetos.

Imágenes de bocetos para
concept de Asgard.



Imágenes de bocetos para
concept de Asgard.

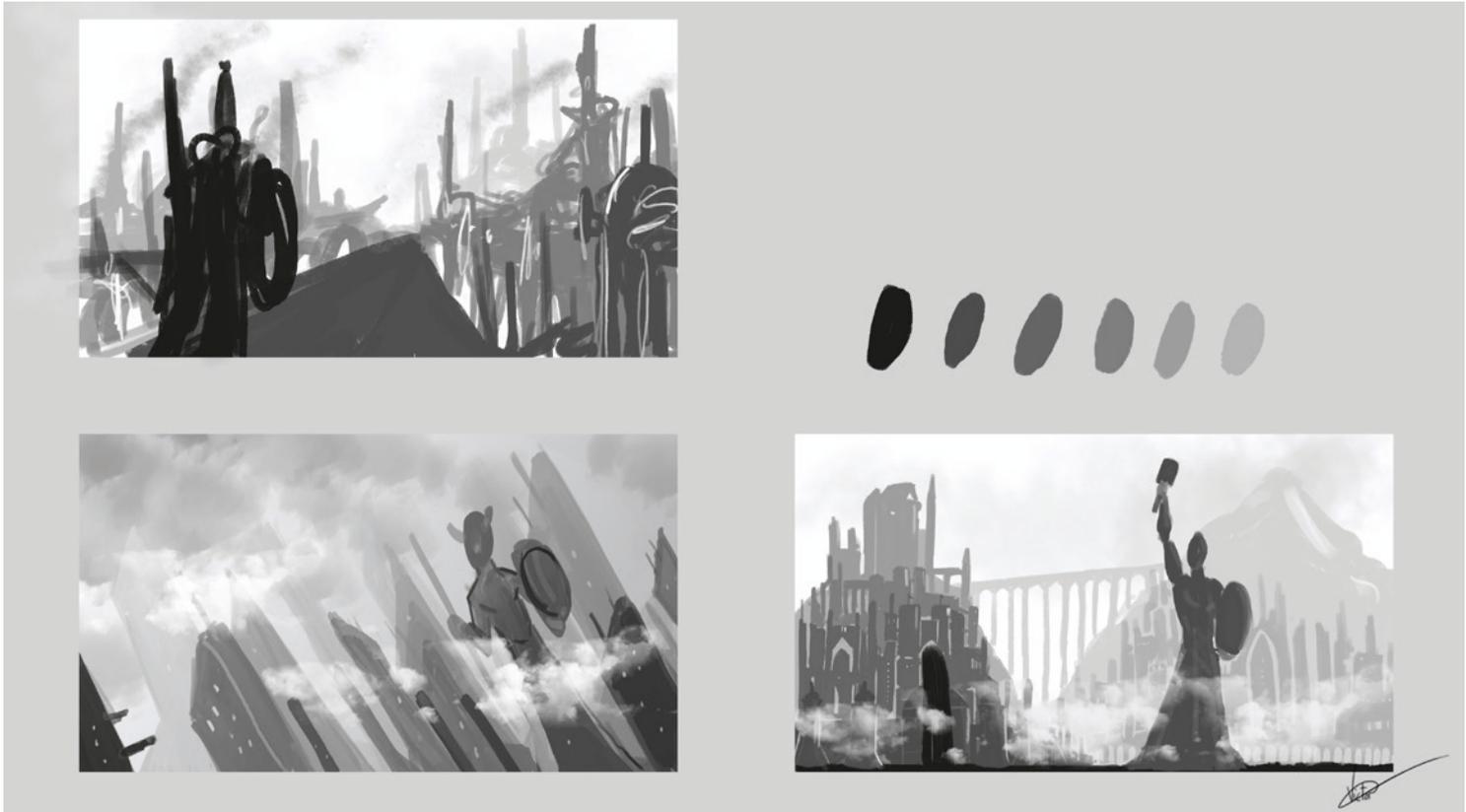


◆ Thumbnail sketching

Tras interiorizar las formas, me lancé al desarrollo de diferentes composiciones a partir del proceso del *thumbnail sketching*. Mediante la creación de manchas y un pincel tipo óleo que permitía el arrastre de otras tonalidades de

grises fui creando diferentes composiciones para este escenario. A la hora de realizar escenarios no es únicamente importante las formas que se encuentren en este sino también la composición y la forma en que guías la vista por la ilustración. La división en tres cuartos suele ser una técnica muy cómoda y rápida

Thumbnail sketching
Asgard I.





Thumbnail sketching
Asgard II.

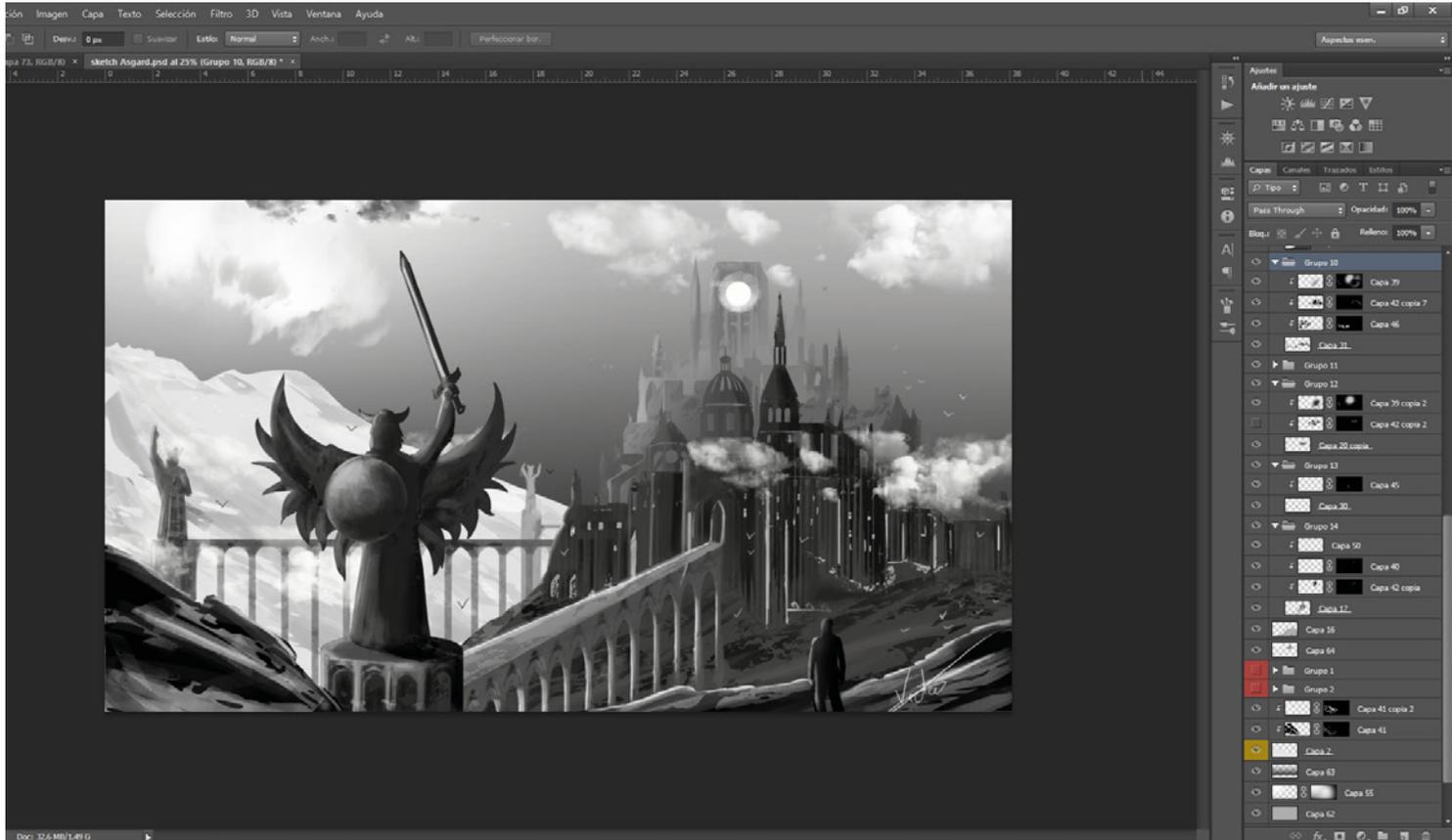
para crear nuevas composiciones, pero otras como la espiral de Fibonacci son también muy útiles. Se trabaja en archivos pequeños con pinceles de gran tamaño para soltar la mano y dejar que nuevas formas surjan. Por último, siempre se usa fondo gris neutro para evitar condicionar nuestra percepción de la escena.

Un fondo blanco, al contrario de lo que creemos, condicionaría nuestra percepción del boceto al iluminarlo.

◆ Depurado

Una vez finalizado la etapa anterior se elige la composición más acertada y se depura. Se limpian las formas y estas se dividen en múltiples capas para facilitar las fases posteriores.

Imagen ejemplo división de capas, "Clipping Mask" y las "Máscaras de capas".



◆ Sombras y luces

Se comienza a tantear mediante la adicción de blancos la iluminación, una vez se tenga claro se trabajan las máscaras. Para este proceso las "Clipping Mask" y las "Máscaras de capas"

son muy útiles ya que te permiten trabajar sobre una forma en concreto que hayas separado en una capa o incluso añadir o retirar información de una de estas máscaras de recorte para hacer que los efectos sean más suaves y reales.

Imagen concept Asgard con sombras y luces.



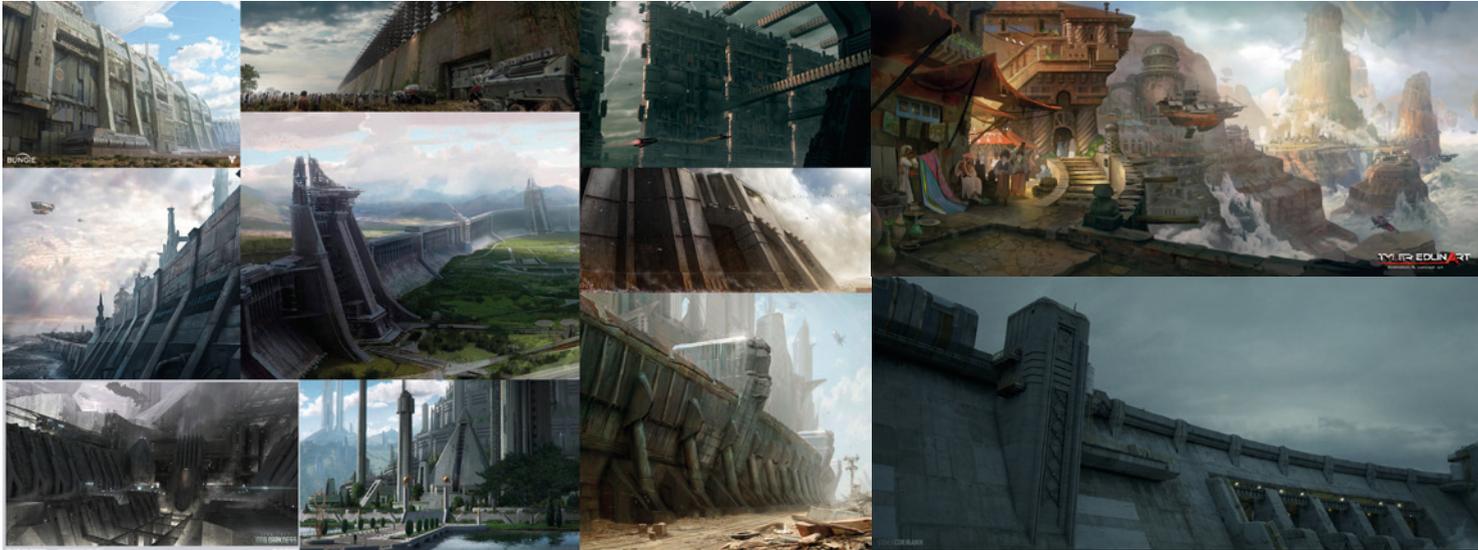
♦ Color y Textura

Siguiendo el mismo principio de las “Clipping Mask” y las “Máscaras de capas” anteriormente explicado, se trabaja el color de la imagen y se añaden texturas. Tanto para el color como

para las texturas es recomendable usar fotos reales o cuadros de otros artistas, ya sea de referencia o futuras texturas que, jugando con las superposiciones de capas, enriquezcan la gama cromática o las texturas.

Imagen concept Asgard con color y textura.





MIX imágenes referencia para concept de La Gran Muralla.

b. La Gran Muralla

◆ Briefing y palabras clave

La gran muralla es una gran construcción metálica que se encuentra a las orillas del Volga, tras ella la humanidad se defiende de los ejércitos de Hel. Grandes muros y almenas defienden esta mega estructura. La blanca nieve contrasta con su metálico gris.

- Mega estructura metálica
- Grandes muros

- Nieve
- Defensa

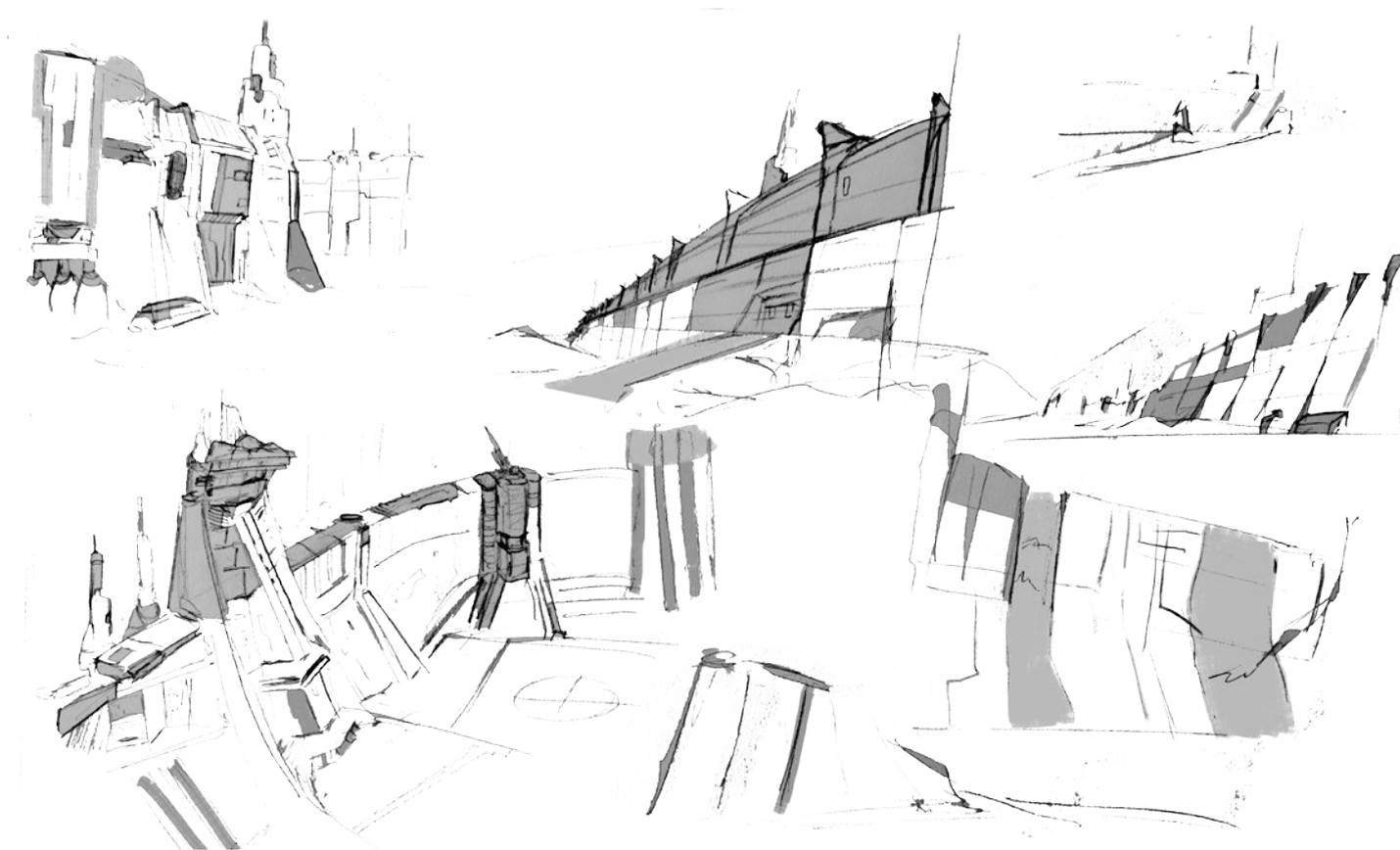
◆ Búsqueda de referencias

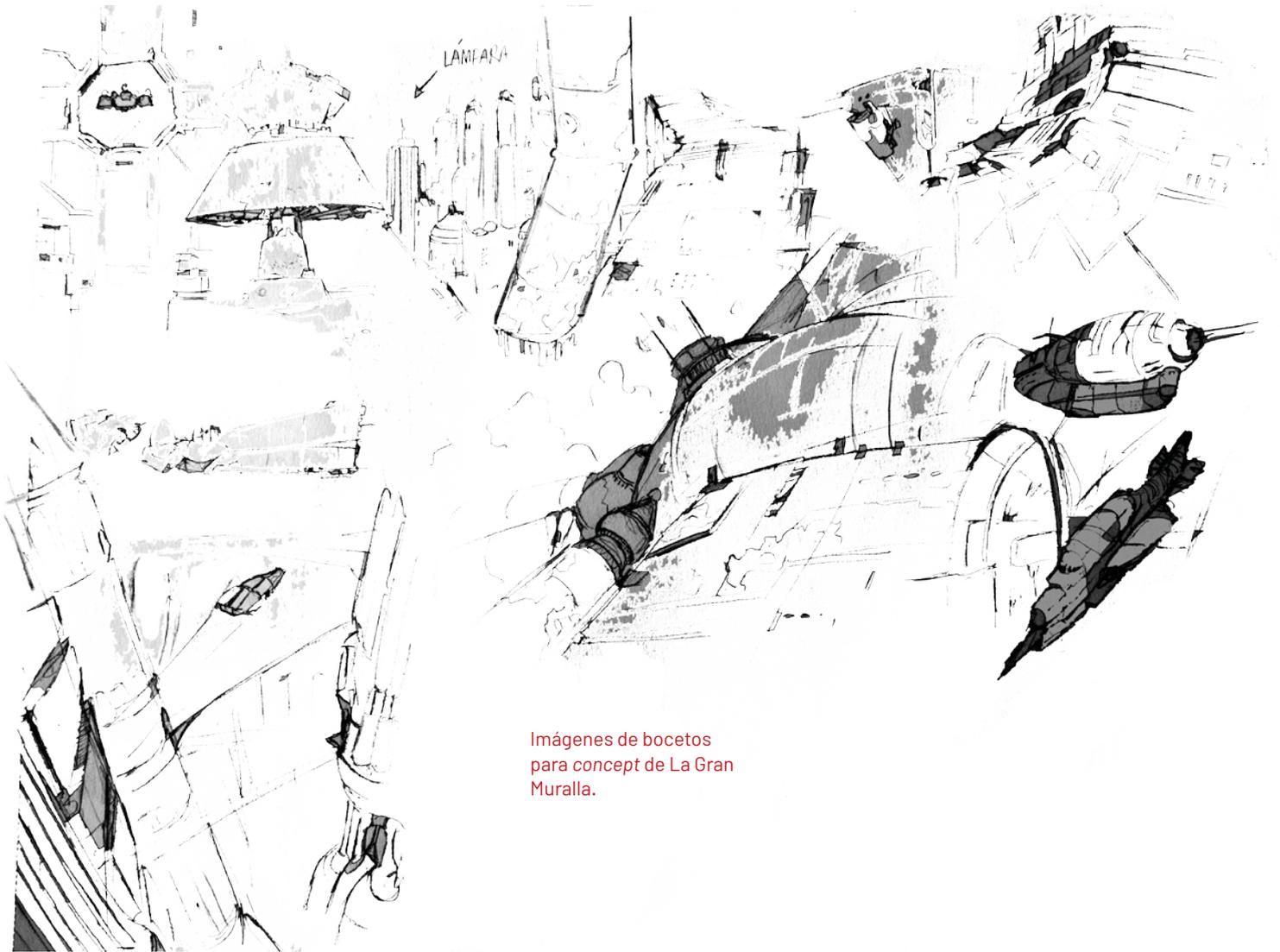
Me centré en otros ejemplos de murallas metálicas realizadas por otros artistas. Buscaba sobre todo ideas referentes a las formas arquitectónicas que se podían formar como torres de mando de un aeropuerto.

◆ Bocetos

Trabajé en torno a diferentes escalas y aglomeraciones metálicas. También trabajé como representar detalles inorgánicos inspirándome en la obra de Moebius.

Imágenes de bocetos para concept de La Gran Muralla.





Imágenes de bocetos
para concept de La Gran
Muralla.



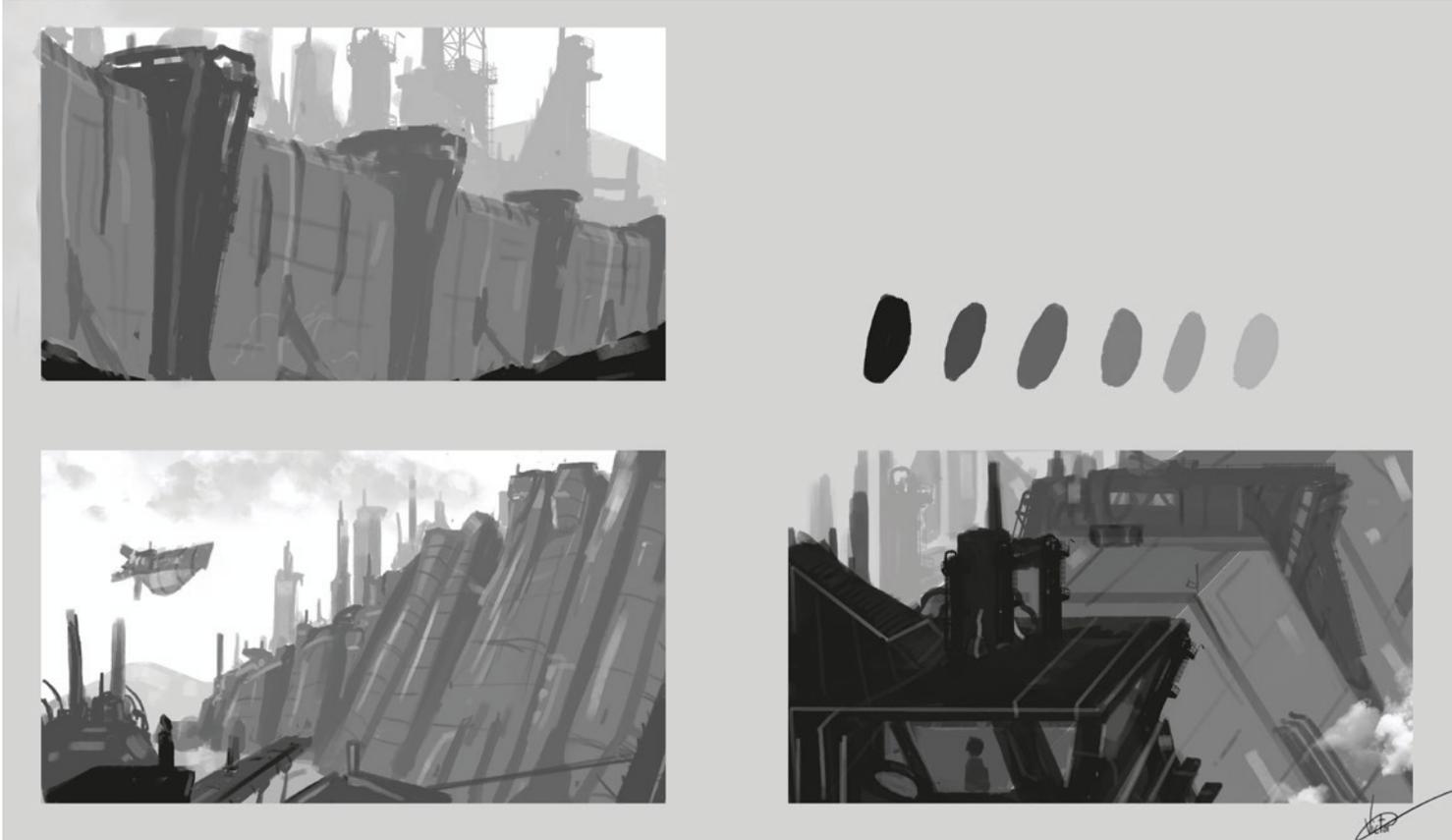
Imágenes de bocetos
para concept de La Gran
Muralla.

◆ Thumbnail sketching

Siguiendo el mismo proceso relatado en el caso práctico anterior para el escenario de **Asgard** me dediqué a la búsqueda de diferentes composiciones

La profundidad en estos bocetos se logra jugando con la escala de grises. Los objetos más alejados se ven más claros y los cercanos más oscuros.

Thumbnail sketching La Gran Muralla I.



◆ Depurado

Para este caso era muy importante la comparación de la muralla con la figura humana así que durante la etapa de depurado de la composición elegida, se añadió un personaje.

Thumbnail sketching La Gran Muralla II.

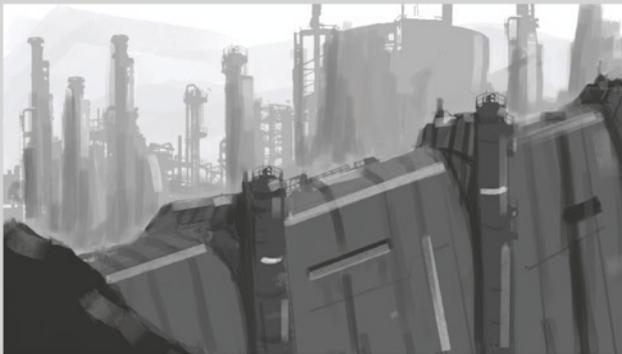


Imagen concept La Gran Muralla, sombras y luces.

◆ Luces y sombras

Al igual que en el caso práctico anterior, el *concept art* para el escenario de Asgard, se trabajaron las luces y las sombras para definir la iluminación previa de la escena.



◆ Color y textura

Como último paso se añadió el color y la textura siguiendo el ejemplo del caso práctico anterior, enfatizando la apariencia metálica y gigantesca de la estructura llamada La Gran

Muralla. Además, se trabajó posibles tonalidades e iluminaciones que podría tener la muralla ya que era un elemento importante y constante a lo largo de la historia. Se trabajó la iluminación al amanecer, al medio día, al atardecer y a la noche.

Imagen concept La Gran Muralla con color y textura.





AMANEZER



MEDIO DIA



ATARDECER



ANOHECER

Imagen concept La Gran
Muralla estudios ilumina-
ción.

6.2.2. Personajes

El proceso de diseño de personajes es idéntico al relatado anteriormente en el apartado **6.2.1. Escenarios**, usando las mismas técnicas y herramientas digitales o tradicionales con unas leves variantes.

En estos casos la composición no es tan importante, en cambio la pose y el dinamismo de está es clave a la hora de transmitir la personalidad de los personajes. Hay que hacer una búsqueda constante de dinamismo e interés usando líneas rectas contra curvas para equilibrar el dibujo y hacerlo interesante. Las rectas nos ofrecen dinamismo y las curvas calma y suavidad. Por otro lado, hay que evitar la simetría ya que es un error diseñar personajes en pose simétrica por que se vuelven aburridos. Otro consejo es concebir los personajes como un todo dándole igual peso a los pies como a la cabeza. Por último, exagerar y estirar aquellos elementos claves nos puede ayudar en la concepción y formalización del personaje.

A la hora de generar este tipo de trabajos, ya sean personajes, escenarios u objetos el método es el mismo, la única diferencia es que una vez hecho el personaje debemos duplicar su silueta y crear la sombra en suelo con ella para así darle profundidad al dibujo. Por otro lado, al finalizar, si añadimos un motivo neu-

tro de fondo mejoramos la apreciación de los personajes.

a. Nikolái Vólkov soldado

◆ Briefing

Nikolái es un joven estudiante de artes y música que vivía en la transitada y bulliciosa Moscú. A pesar de haber crecido en un orfanato, sin ninguna otra familia que sus compañeros de habitación, él había logrado su sueño de llegar a la universidad, sus estudios lo eran todo para él. Por eso, cuando es obligado a servir en la defensa de su patria contra los Hijos de Hel, su vida cambia por completo.

- Joven
- Soldado ruso invierno
- Poco seguro de sí mismo

MIX imágenes referencia
para concept de Nikolái
Vólkov soldado.



◆ Búsqueda de referencias

Para este ejemplo me centré en el material histórico y los uniformes usados por los soldados rusos durante la batalla de Stalingrado contra los alemanes.



♦ Bocetos

Imágenes de bocetos para
concept de Nikolái Vólkov
soldado.



Imagen siluetas de Nikolái
Vólkov soldado.

◆ Thumbnail sketching

Al centrar nuestra atención solo en la silueta del personaje, evitamos gastar tiempo en elementos superficiales y creamos conceptos mucho más interesantes.



◆ **Depurado, luces, sombras, color y textura**

En el caso de los personajes, al tratarse de composiciones más simples no es necesario dividir tanto esta etapa y así podemos ahorrarnos tiempo. Si vemos que algo no nos conven-

ce podemos trabajar con los niveles y curvas de color, añadir una nueva capa o realizar una máscara de recorte y trabajar sobre ella.

Imagen concept de Nikolái Vólkov soldado.



b. Nikolái Vólkov armadura

◊ Briefing

“A partir de entonces todo ocurrió muy rápido. Rayos de luz impactaban contra la nieve y los escudos de los Einherjar. Los Draugr y sus terribles tanques cangrejos caían al suelo bajo el fuego de los blindados y se podía oír el choque de metal contra metal cada vez que Nikolái hendía sus espadas en el enemigo.” (fragmento historia)

Nikolái crece y madura a lo largo de la historia y esto se ve reflejado en su aspecto gráfico. Pasa de ser un joven y tímido soldado a un curtido y valiente Einherjar armado con su armadura de caballero.

- Armadura.
- Espadas.
- Ágil.



MIX imágenes referencia para concept de Nikolái Vólkov armadura.

◆ Búsqueda de referencias

Para la creación de las armaduras me inspiré en las armaduras de caballeros del siglo XII y XIII, las armaduras de los cruzados y otros trabajos de otros artistas.

◆ Bocetos

Trabajé sobre todo en los diversos tipos de yelmo que podía portar el protagonista de esta historia, ya que, al usar uno tanto rato es como su segunda cara y debe ser reconocible.

Imágenes de bocetos para concept de Nikolái Vólkov armadura.

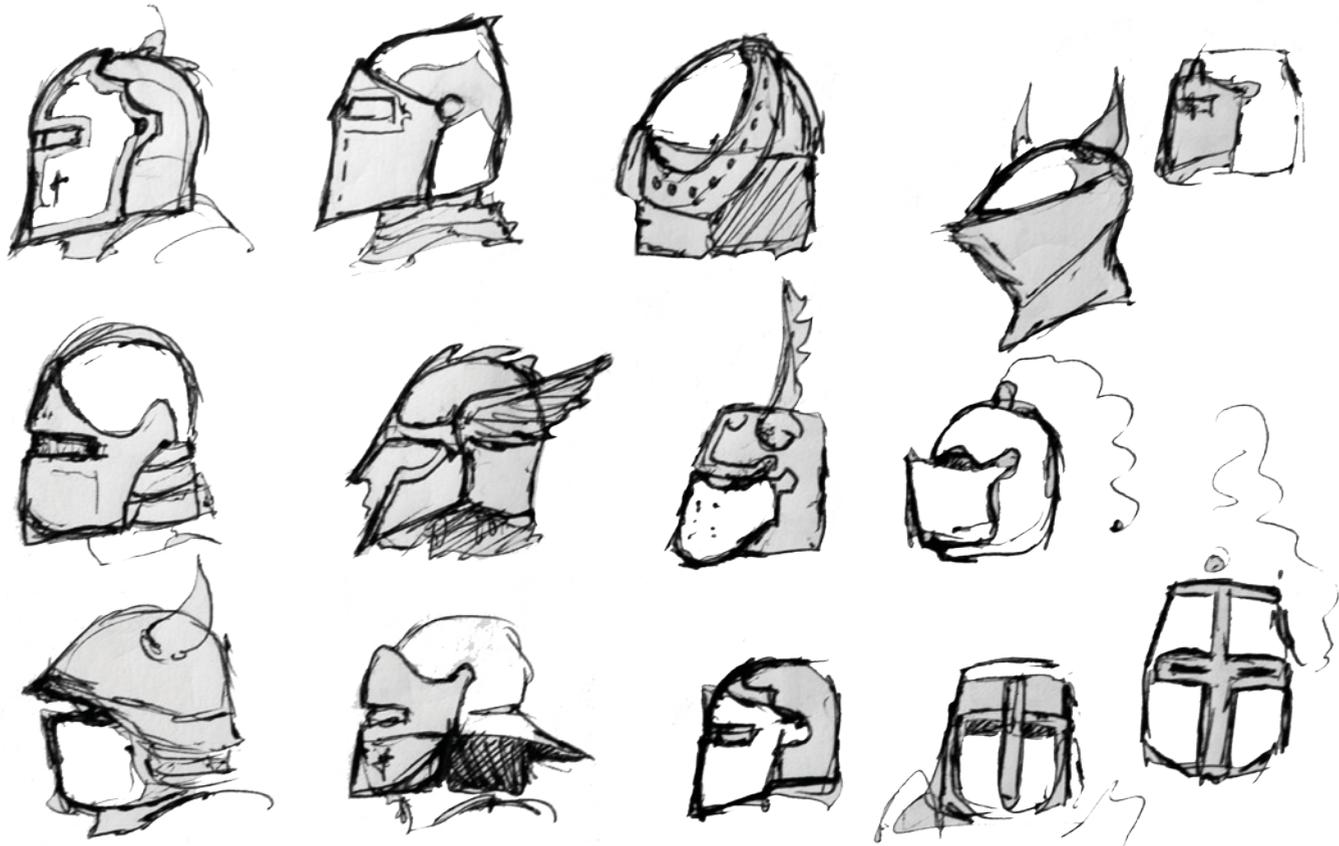
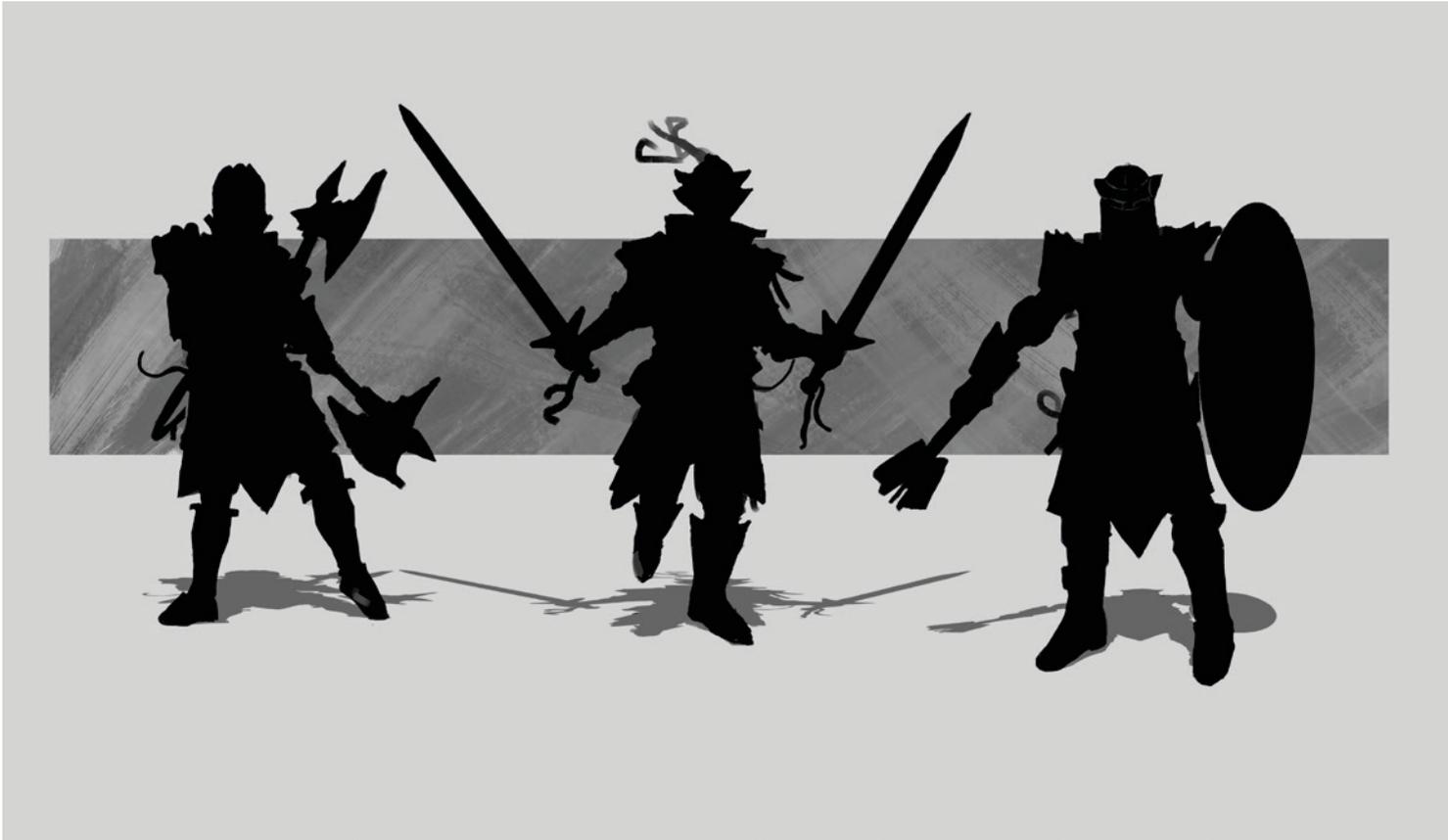


Imagen siluetas de Nikolái
Vólkov armadura.

◆ Thumbnail sketching

Al trabajar las siluetas, no solo hemos de pensar en la forma del personaje, también debemos prestar atención a su actitud y presencia, es decir, su personalidad.



◆ Depurado, luces, sombras, color y textura

El color es un elemento clave a tener en cuenta en un personaje y sobre todo en un videojuego, ya que permitirá diferenciarlo de los demás de manera rápida y efectiva.

Imagen concept de Nikolái Vólkov armadura.



◆ Presentación final

Presentación final personaje Nikolái Vólkov con armadura.

De cara a mostrar el personaje en su entorno y en acción, realicé en base al material ya creado, unas rápidas ilustraciones. De esta manera se ubica al personaje en el entorno. En este

tipo de *concept* el fondo no se define para que no reste protagonismo al personaje.



c. Sandra Leib piloto

◆ Briefing

Sandra es una joven piloto alemana segura de sí misma, que ha luchado para llegar a ser lo que es y esto se ve reflejado en ella durante toda la historia. Sin ella, ni Nikolái ni Sofía podrían haber averiguado nunca como llegar hasta Asgard sin el Bifrost. Sus grandes dotes como piloto les permitieron escapar vivos en varias ocasiones a bordo del rápido Hugin.

MIX imágenes referencia para concept de Sandra Leib piloto.

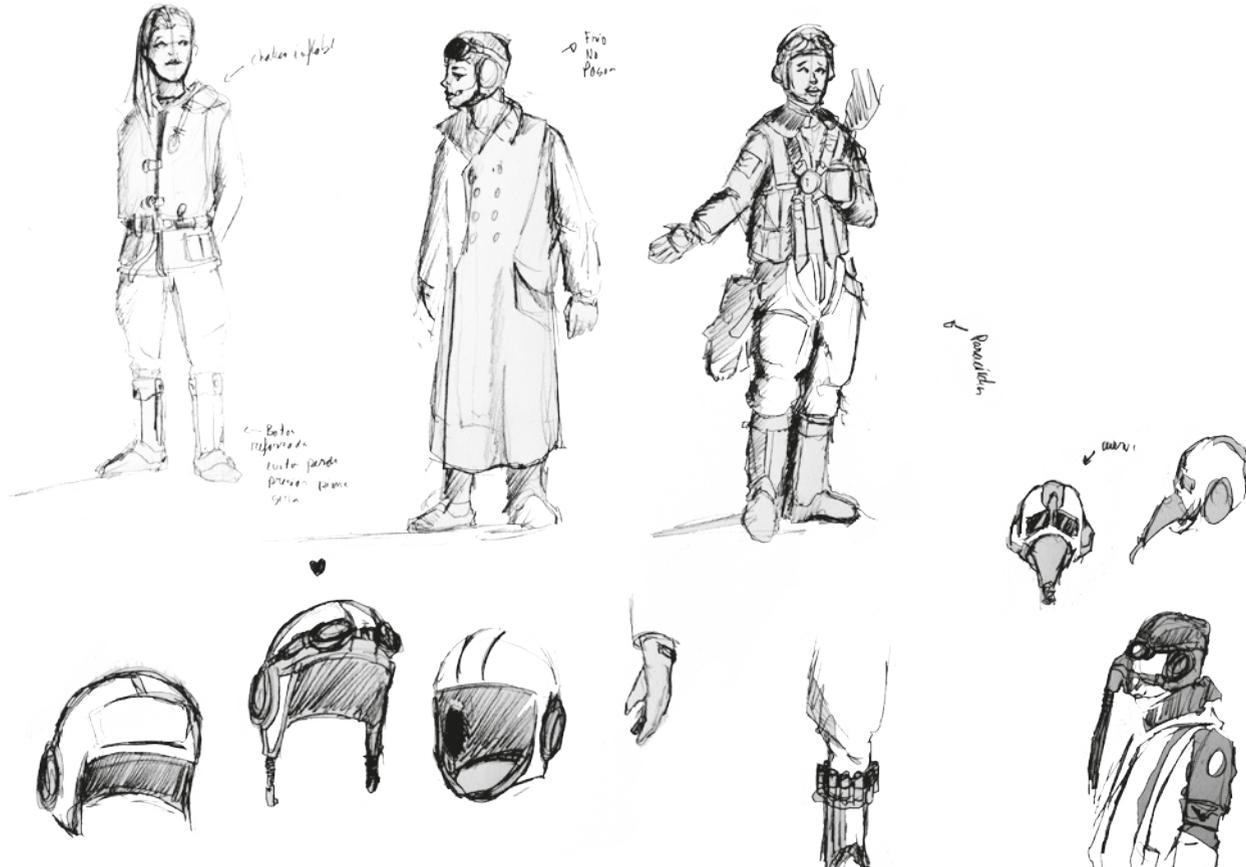
- Piloto alemán
- Joven segura
- Procedencia judía

◆ Búsqueda de referencias

Para la realización de su traje usé como referencia los trajes de los pilotos de la Luftwaffe durante la segunda guerra mundial.



Imágenes de bocetos para
concept de Sandra Leib
piloto.



◆ Bocetos

Inspirándome en las imágenes históricas de los uniformes alemanes durante la Segunda Guerra Mundial, intenté vestir a la joven Sandra y reflejar su personalidad en estos primeros bocetos.

◆ Thumbnail sketching

En el caso del personaje de Sandra Leib, era muy importante que esta transmitiera seguridad, incluso casi un poco de chulería. Este aspecto clave de su personalidad se ve reflejado

directamente en sus posibles siluetas. Por ese motivo esta técnica es tan interesante, ya que nos permite reflejar aspectos clave sin gastar tiempo en elementos superficiales.

Imagen siluetas de Sandra Leib piloto.

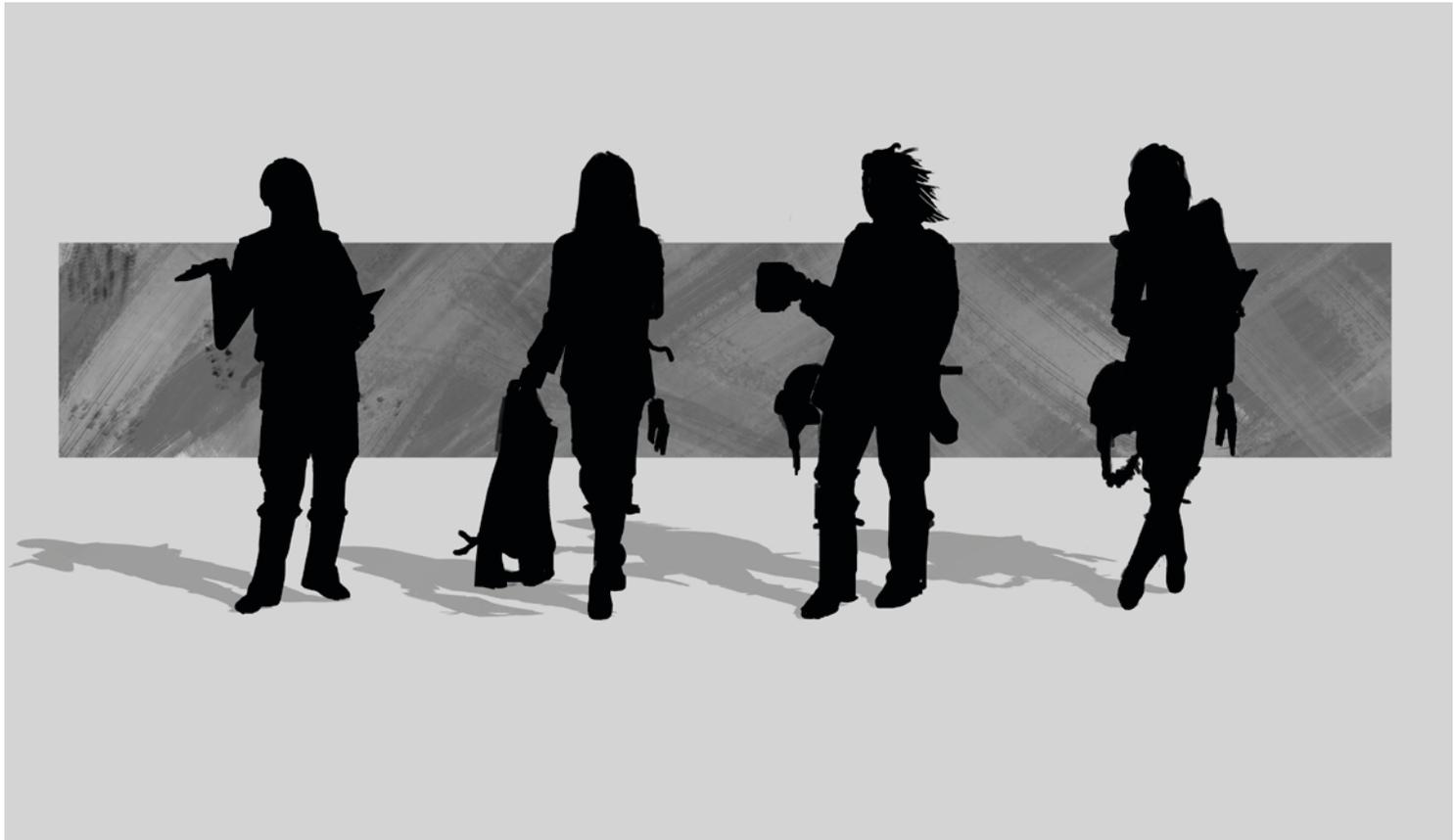
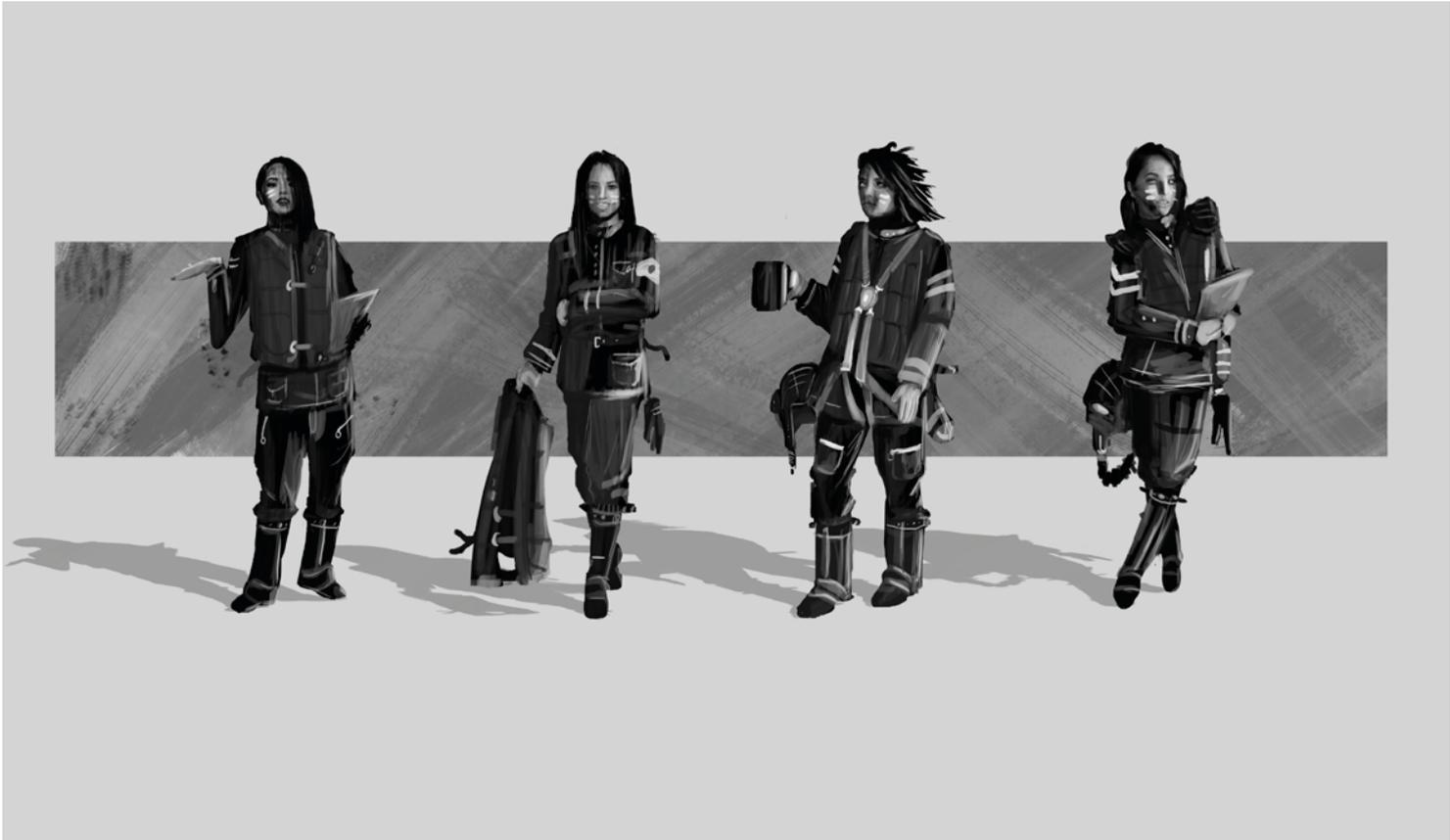


Imagen concept de Sandra
Leib piloto.

◊ Depurado, luces, sombras, color y textura

Esta técnica de trabajo también nos permite “vestir” muy rápido al mismo personaje con diferentes atuendos u objetos para, posteriormente, elegir el más acertado.



d. Sandra Leib armadura

◆ Briefing

Una leona con armadura. La personalidad de Sandra Leib se ve reflejada a la perfección en su armadura de Einherjar, imponente, dura e inquebrantable como su espíritu. Calzada en esta abrumadora armadura Sandra se pasea sin miedo por el campo de batalla.

- Segura
- Armadura pesada
- Grandes armas

◆ Búsqueda de referencias

Para este personaje se usó el mismo estudio realizado para la armadura de Nikolái Vólkov.

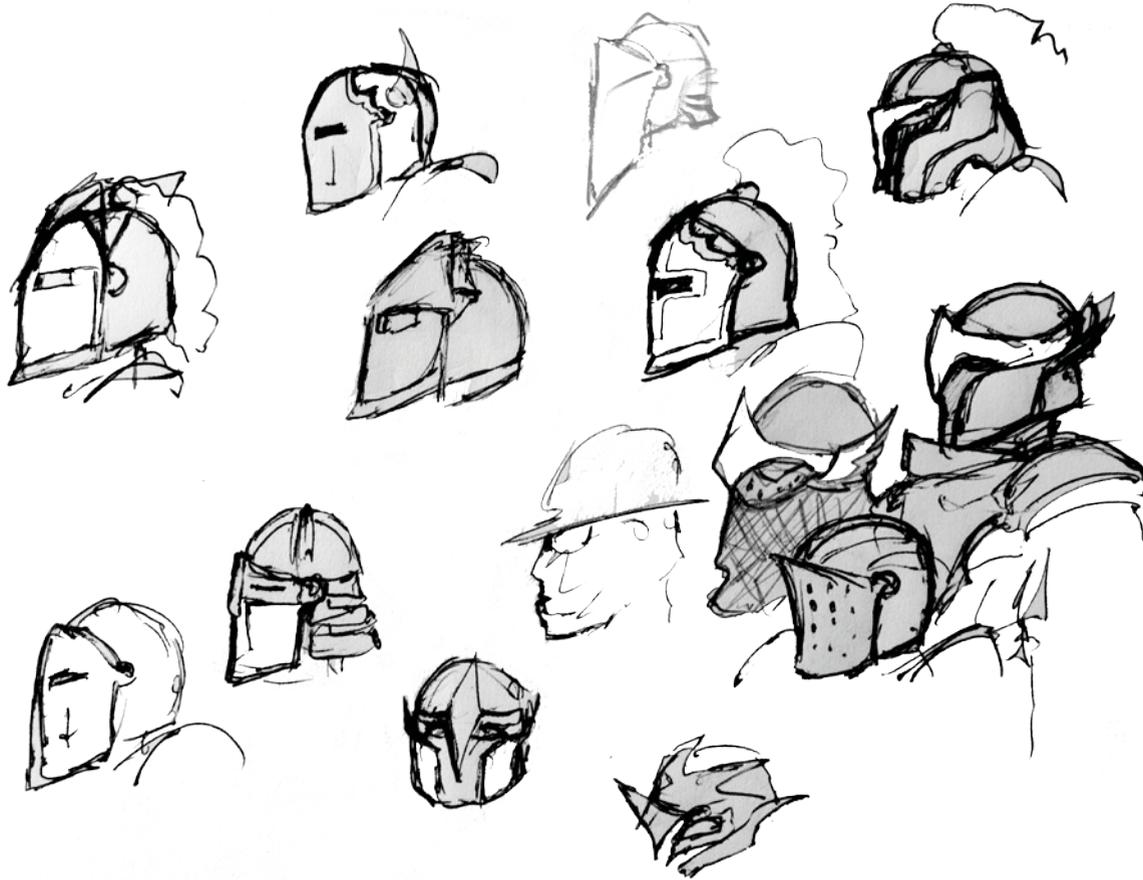
MIX imágenes referencia para concept de Sandra Leib armadura.



Imágenes de bocetos
para concept de Sandra
Leib armadura.

◊ Bocetos

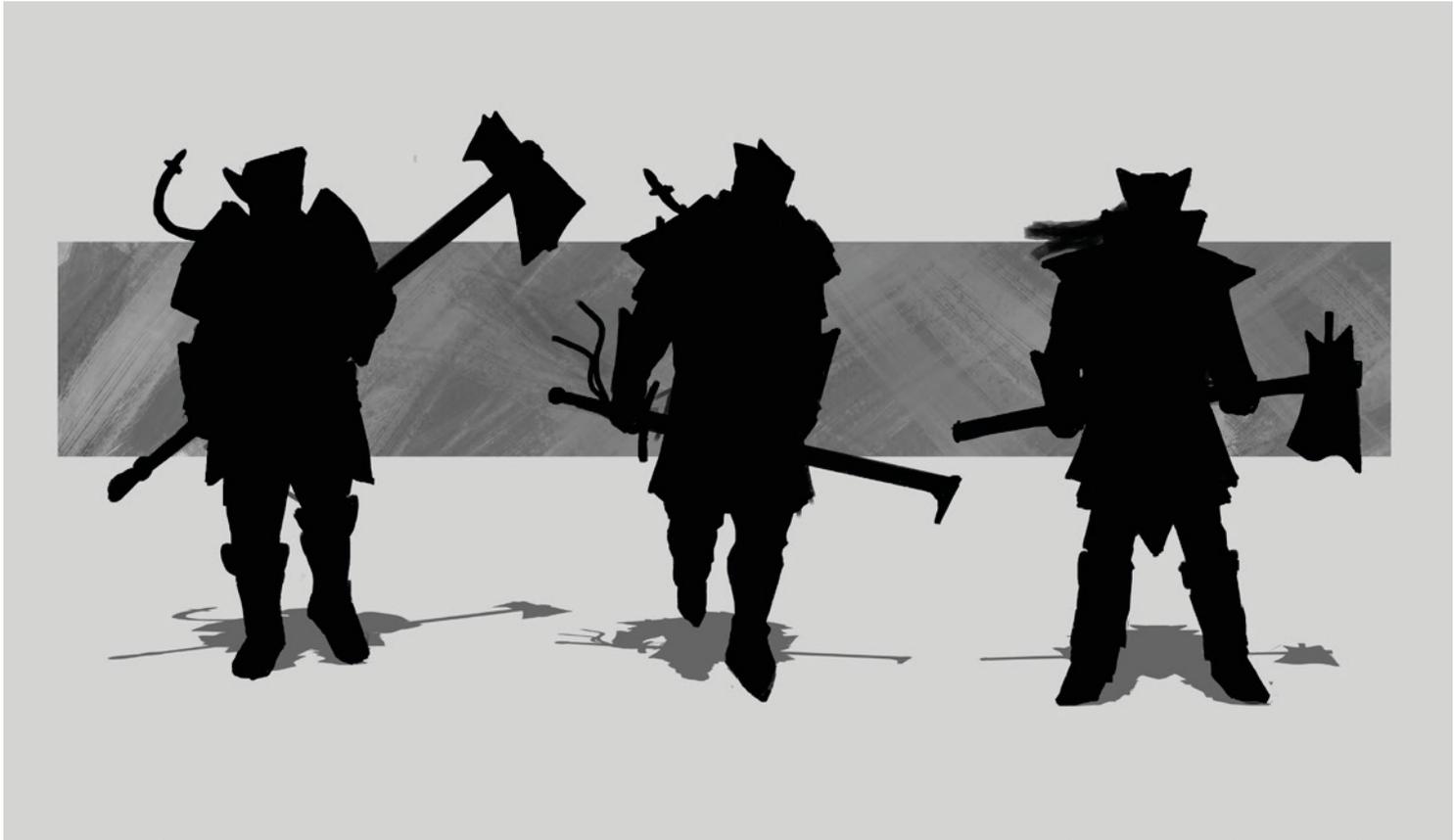
Al igual que en el caso anterior de Nikolái Vólkov armadura, era necesario trabajar la forma del yelmo.



◆ Thumbnail sketching

Solo con observar la silueta de Sandra Leib con armadura, vemos la presencia y dimensiones del personaje. En este ejemplo se trabajaron diferentes morfologías.

Imagen siluetas de Sandra Leib armadura.



♦ Depurado, luces, sombras, color y textura

Cuando añadimos luces, sombras y color, vamos creando la forma del personaje poco a poco, dejando que nuestra mano fluya. Sin nos atascamos podemos recurrir rápidamente a las

imágenes agrupadas en los *Mix* anteriormente creados. Así agilizamos el proceso de trabajo.

Imagen concept de Sandra Leib armadura.



◆ Presentación final

Estas ilustraciones sirven para mostrar la escala del personaje respecto a otros objetos. Estas imágenes pueden usarse en etapas posteriores del proyecto para la promoción.

Presentación final
personaje Sandra Leib
armadura.



6.2.3. Objetos

La construcción de los objetos es muy similar a la usada durante la creación de personajes. Con la única diferencia de que suele ser conveniente introducir figuras humanas o partes específicas de esta para transmitir una escala con el objeto.

a. Tanque Cangrejo

◊ Briefing

Los tanques cangrejos son una de las armas más poderosas y destructivas de los Ejércitos de Hel. Manejados por dos almas de Draugr distintas, su pesada apariencia se compensa con sus ágiles articulaciones que les permiten moverse rápidamente en cualquier terreno.

“Detrás del convoy iba una inmensa máquina de 15 metros de altura que recordaba a un cangrejo gigante. De sus pinzas brotaban rayos de luz que impactaban precisos en los camiones del convoy, y sus patas afiladas se hundían en la espesa nieve mientras producían un chasquido continuo al moverse. Los impactos de los proyectiles rebotaban en ella y uno a uno fue eliminando a los tanques de defensa del puesto...” (fragmento historia)

- Tanque con apariencia de cangrejo.
- Gran tamaño.
- Afiladas patas.
- Grandes pinzas o cañones.

◆ Búsqueda de referencias

Para la realización de este objeto, el propio entorno natural a mí fue clave. Inspirado en los cangrejos terrestres *Gecarcinus Ruricola* y sobre todo en el cangrejo canario rojo *Grapsus*

Grapsus Adscensionis, intenté traer la esencia del mar de Canarias a esta historia.

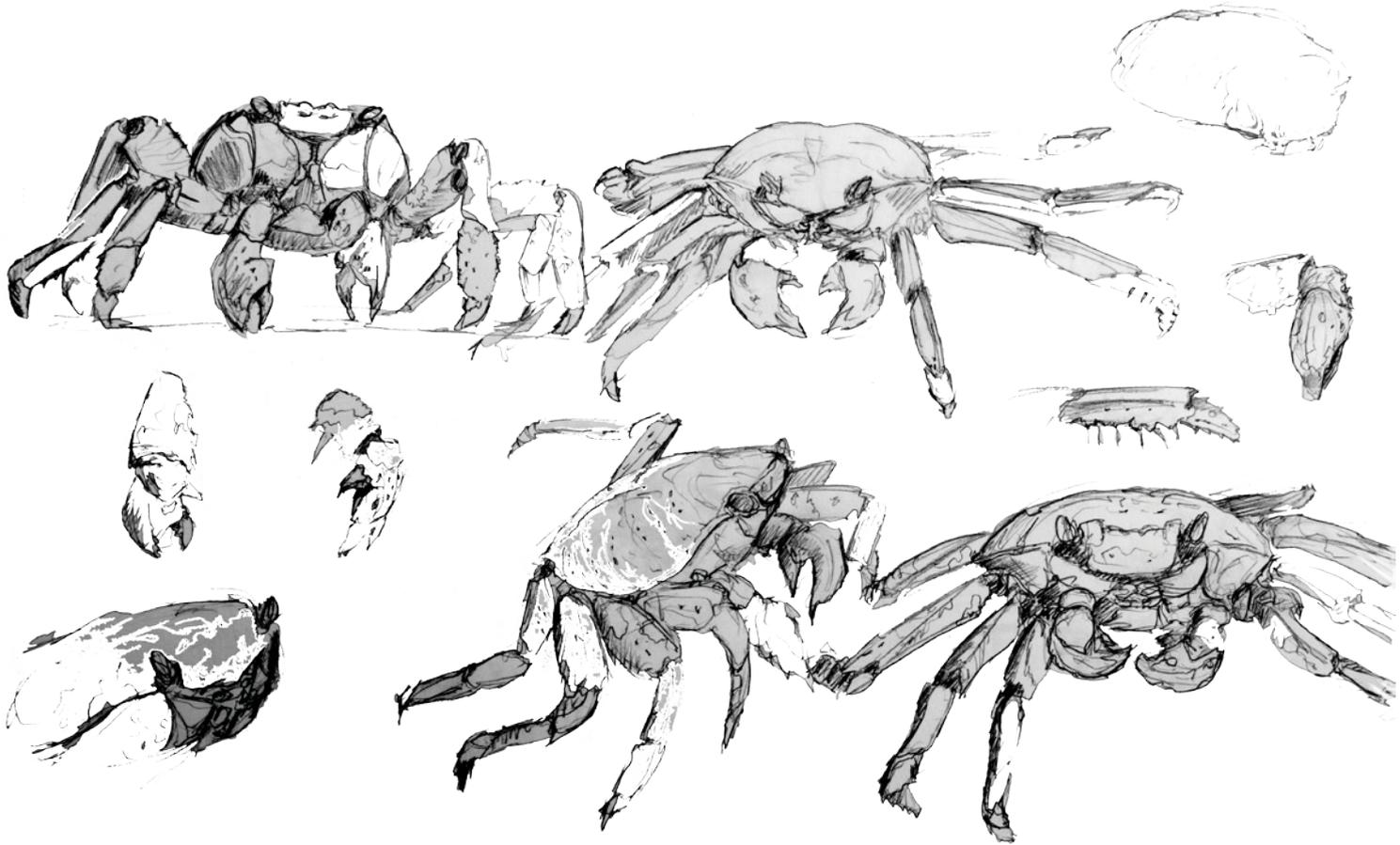
MIX imágenes referencia para concept de Tanque Cangrejo.



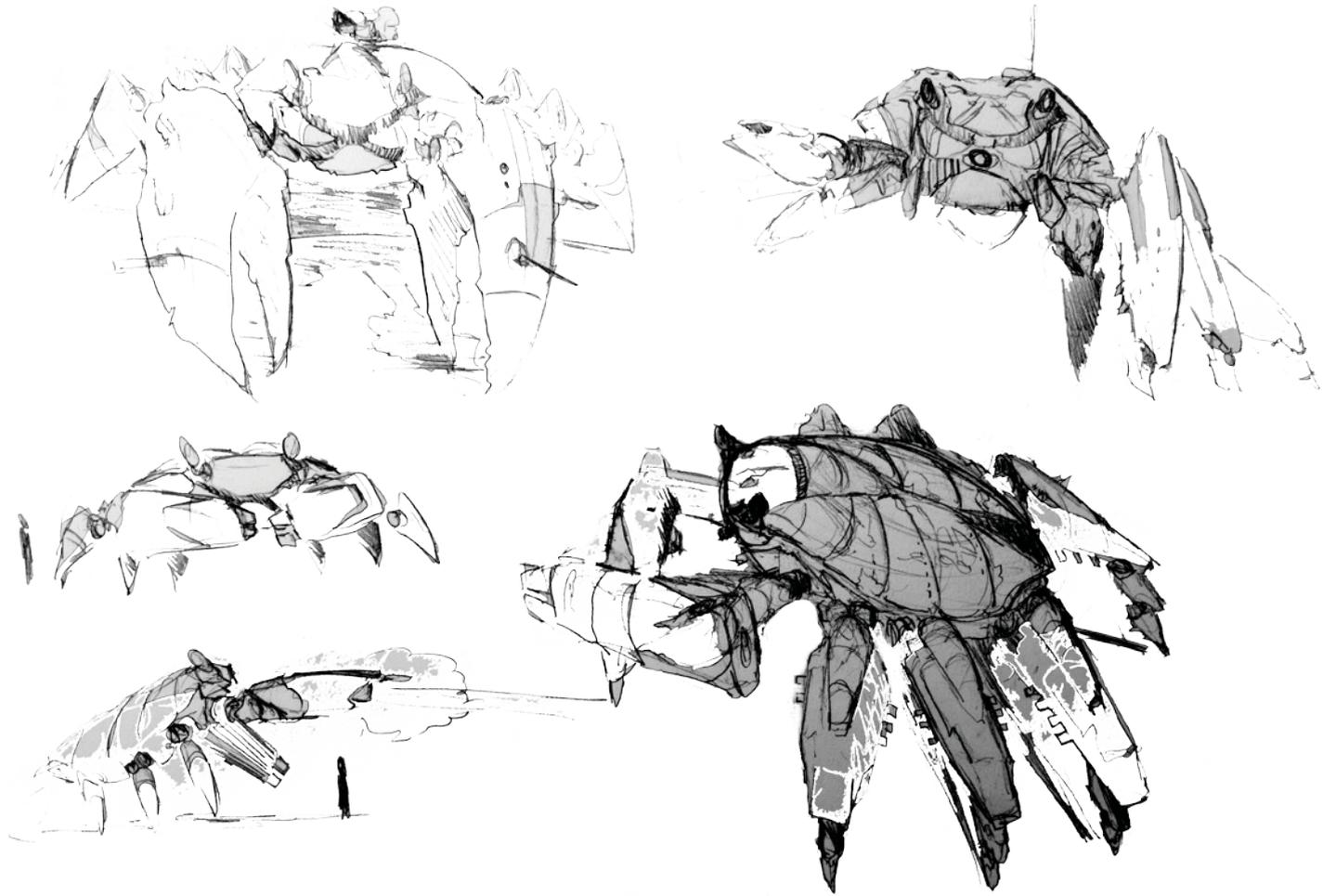
Imágenes de bocetos
para concept de Tanque
Cangrejo I.

◊ Bocetos

Para interiorizar la forma de estos animales, muchas veces acudí a diversas costas de la isla de Tenerife para poder observarlos y dibujarlos en directo.



Imágenes de bocetos para concept de Tanque Cangrejo II.



◆ Thumbnail sketching

Para este caso trabajé diferentes morfologías, variando su tamaño, grosor, forma de las pinzas y de las piernas, dando lugar a conceptos muy interesantes.

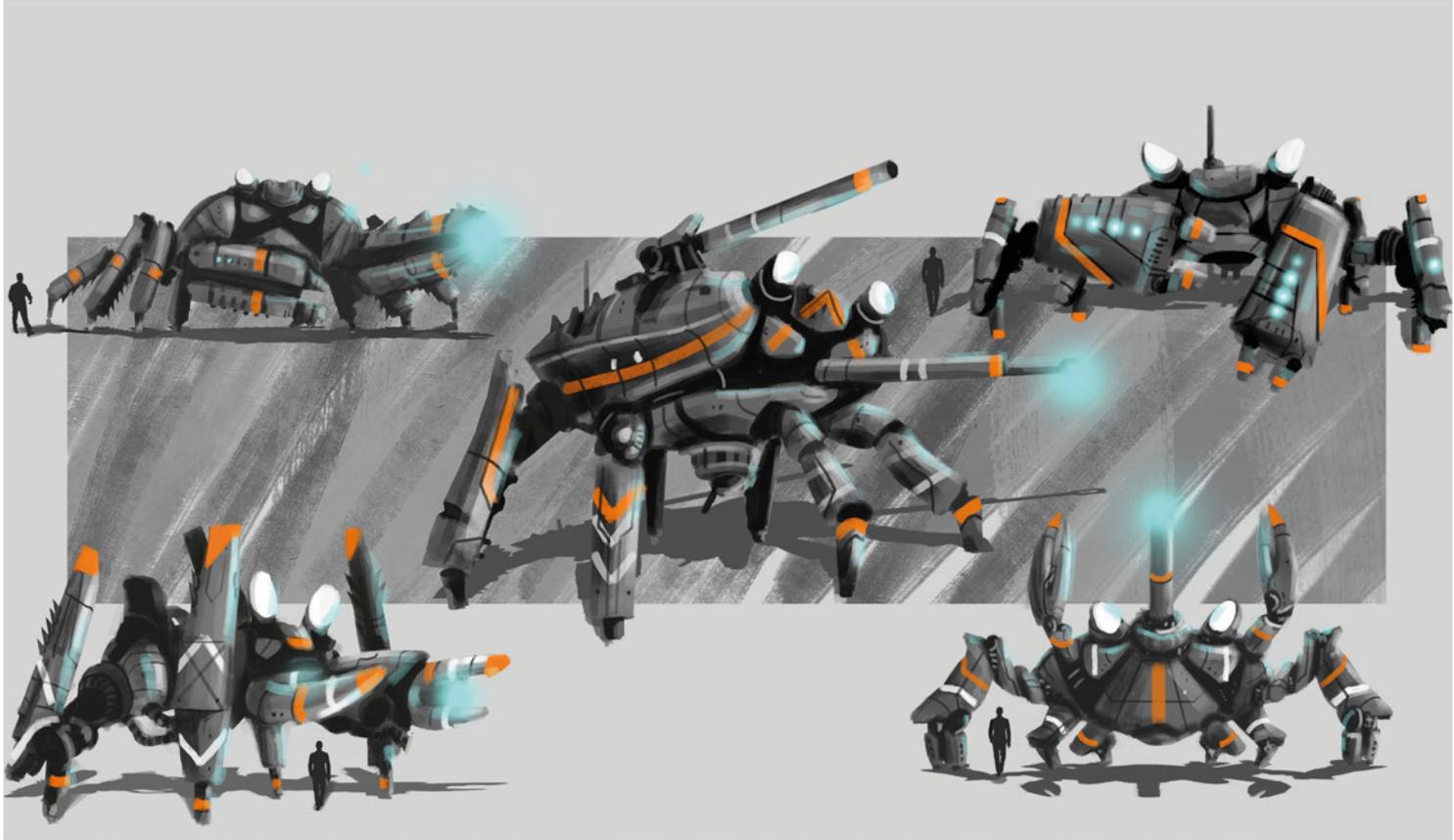
Imagen siluetas de Tanque Cangrejo.



◆ Depurado, luces, sombras, color y textura

Al trabajar las luces, las sombras, el color y las texturas del objeto, se pueden añadir ciertos efectos, como luces, que ayuden a comprender el funcionamiento de este.

Imagen concept de Tanque Cangrejo.



Presentación final objeto
Tanque Cangrejo.

◆ Presentación final

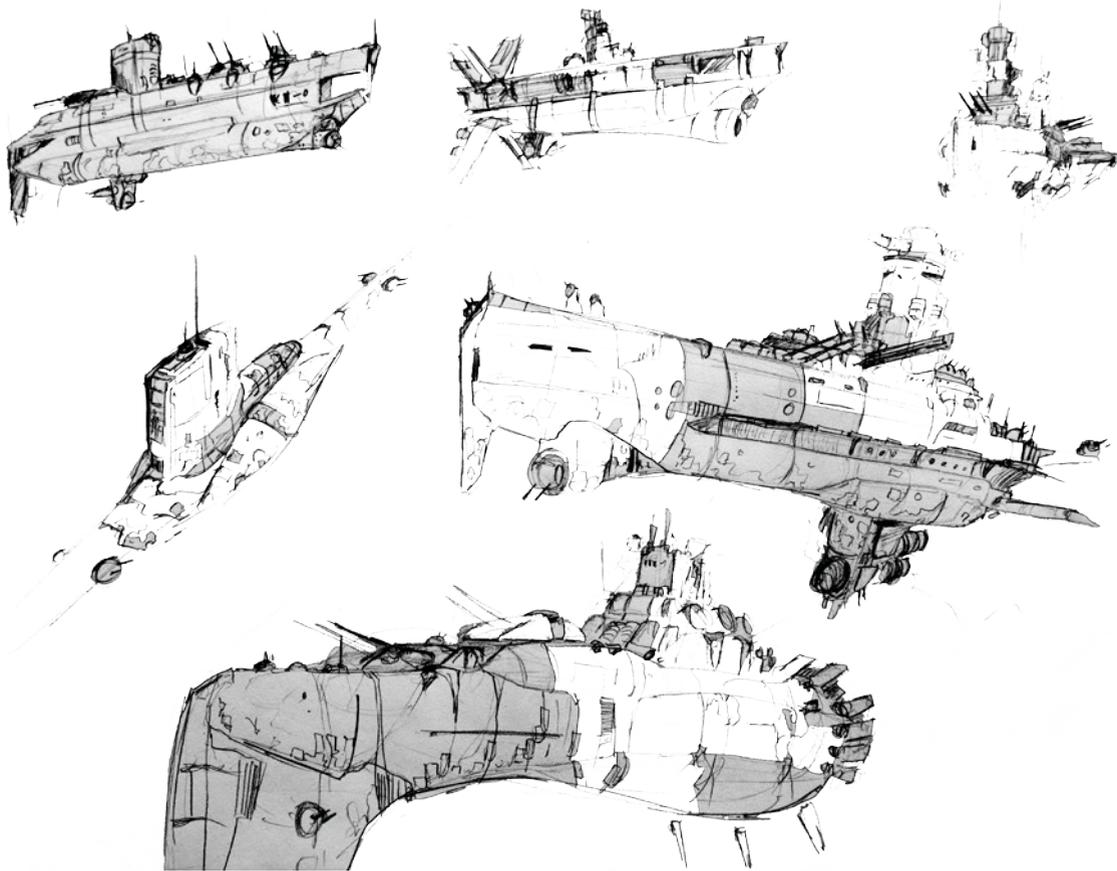
Cuanto más llamativa e impactante sea la imagen de presentación de un objeto, mayor efecto va a tener en nosotros y permitirá vender el concepto mucho más fácilmente.



Imágenes de bocetos para
concept de Skidbladnir I.

◊ Bocetos

Los Supramarinos permitían unir gran cantidad de conceptos diferentes, como se observa en estos primeros bocetos.



◆ Thumbnail sketching

Al tratarse de una mezcla entre barcos y submarinos flotantes, los Supramarinos permiten trabajar con muchas formas diferentes, ya sean clásicas o completamente novedosas.

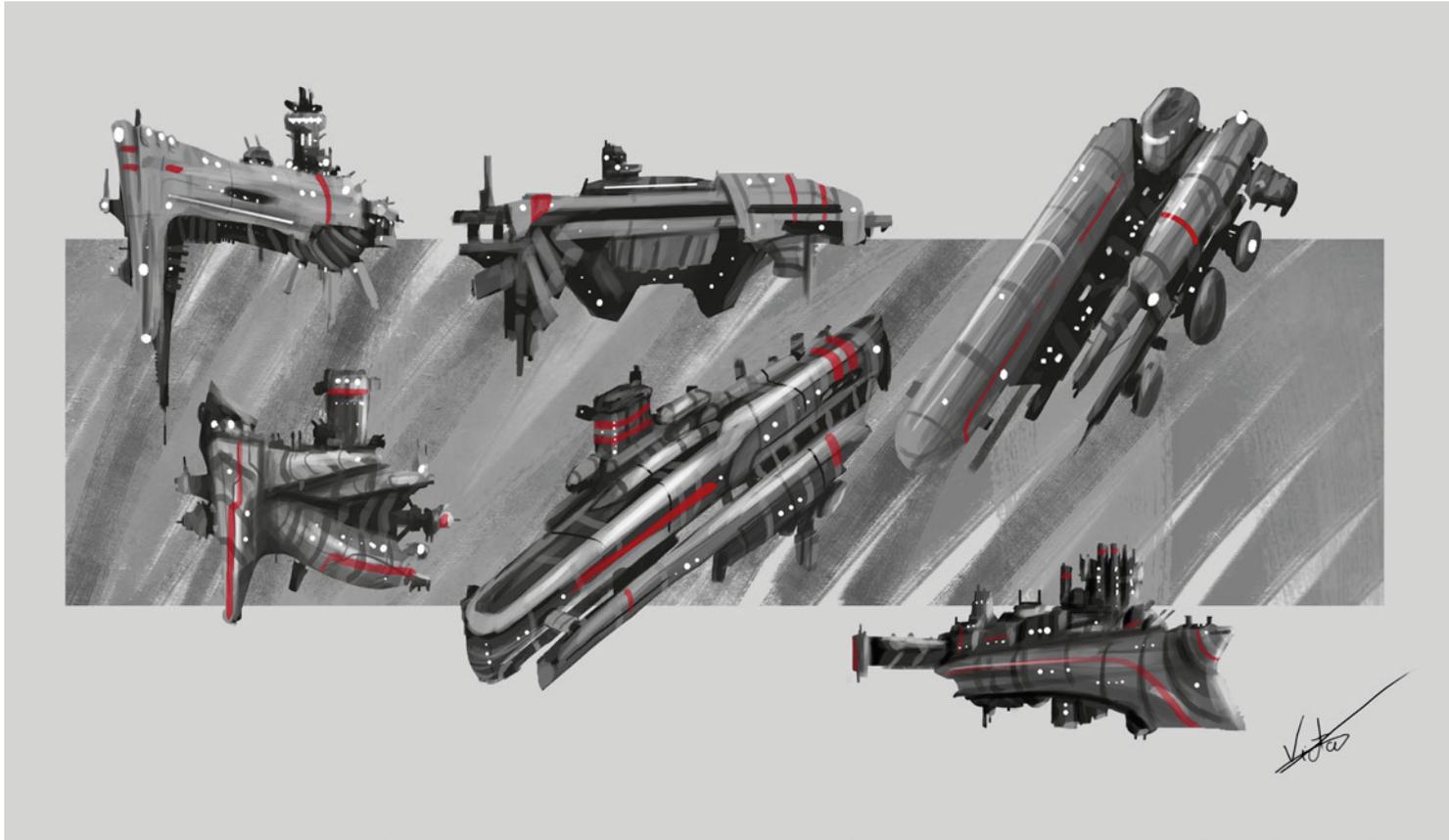
Imagen siluetas de Skidbladnir.



Imagen concept de Skid-bladnir.

◊ Depurado, luces, sombras, color y textura

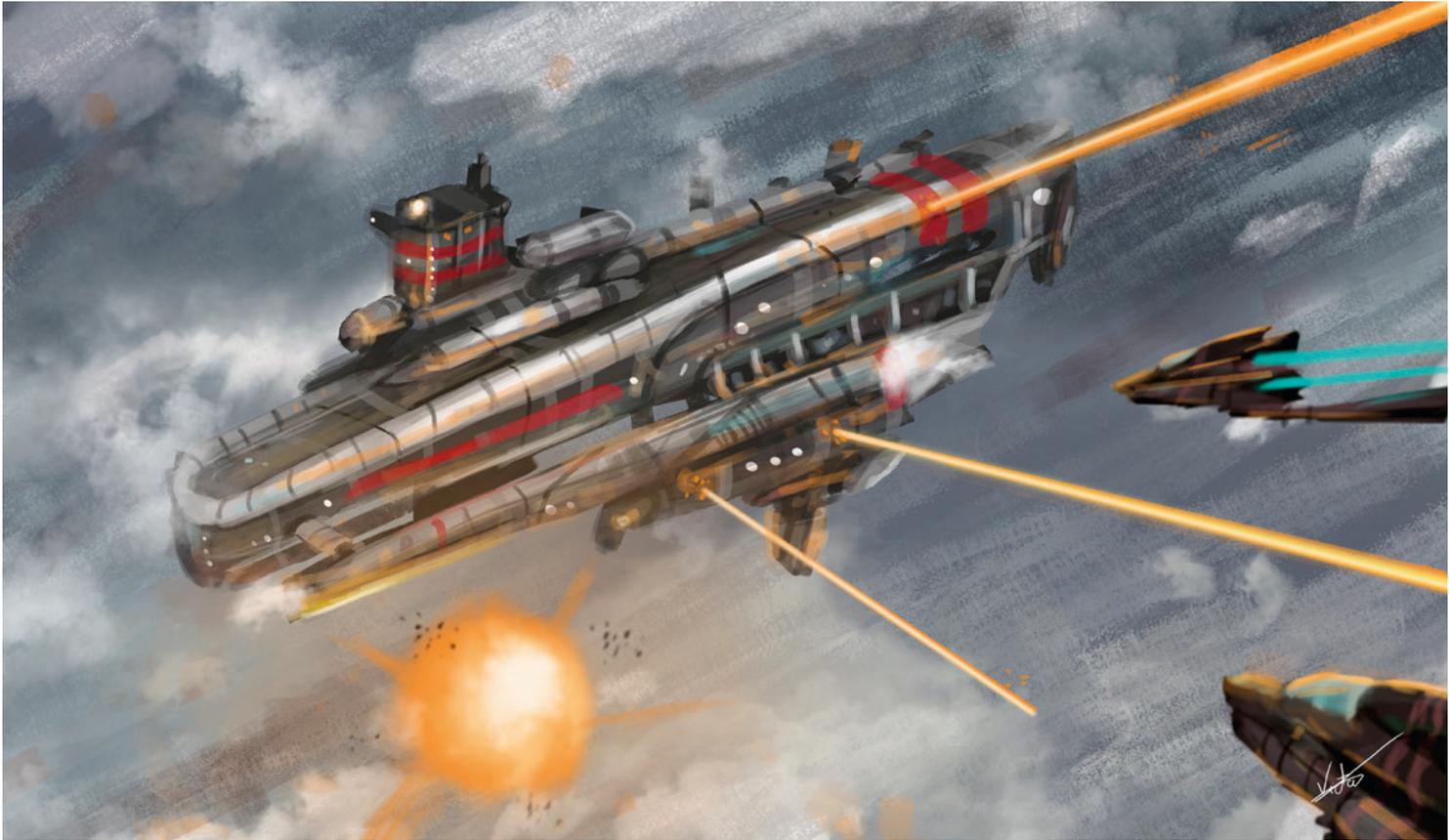
Añadir pequeños elementos a color permite que tengamos una concepción mejor del objeto. El color bien usado puede servirnos para destacar o enfatizar las formas del objeto.



◆ Presentación final

Acción, dinamismo o velocidad son algunas de las muchas sensaciones que podemos transmitir al realizar una presentación de un objeto, aportando más información de este.

Presentación final objeto Skidbladnir.



6.3. Identidad corporativa

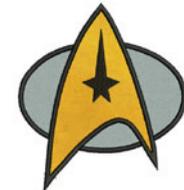
Definido el relato y finalizado todos los *concept art* de este, el siguiente paso era construir la marca que iba a representar el videojuego. La marca en un videojuego es un aspecto clave, ya que le permite diferenciarse e identificarse frente a las demás propuestas que hay en

el mercado. La variedad de estilos gráficos, formas y decisiones de diseño en cuanto a la marca es muy variada en este sector ya que depende más de la temática de nuestro videojuego que de la competencia. Así que en base a este hecho se puede afirmar que lo más importante para la construcción de la marca es el contenido de nuestro producto.

Ejemplo marcas videojuegos y películas I.



KILLZONE™



D E S T I N Y®



Una marca es la representación gráfica de cualquier proyecto, su personalidad definida por una serie de elementos característicos que la hacen ser única, al igual que las personas. **"THE BLÓT"** es un videojuego ambientado en 1939 que mezcla la mitología nórdica con nuestra realidad y esto se ve reflejado en nuestra marca. Para la realización de la marca quise trabajar en torno a dos conceptos; la

mitología nórdica y su simbología tradicional y la vanguardia constructivista rusa, clave en el desarrollo inicial de la publicidad moderna durante la Segunda Guerra Mundial de la mano de grandes artistas y diseñadores como Lissitzky y Aleksandr Rodchenko.

A continuación, se muestran todas las decisiones de trabajo que fueron realizadas para



"Libros" ejemplo de trabajo de Aleksandr Rodchenko.

llegar a la conclusión final de marca **THE BLÓT**. En esta memoria solo se verá reflejado el proceso de trabajo y las decisiones tomadas para llegar a la propuesta final. Su funcionamiento, construcción de marca y demás elementos técnicos se encuentran en el **Manual de Identidad Corporativa** de la marca adjunto a esta memoria.

Ejemplo marcas videojuegos y películas II.

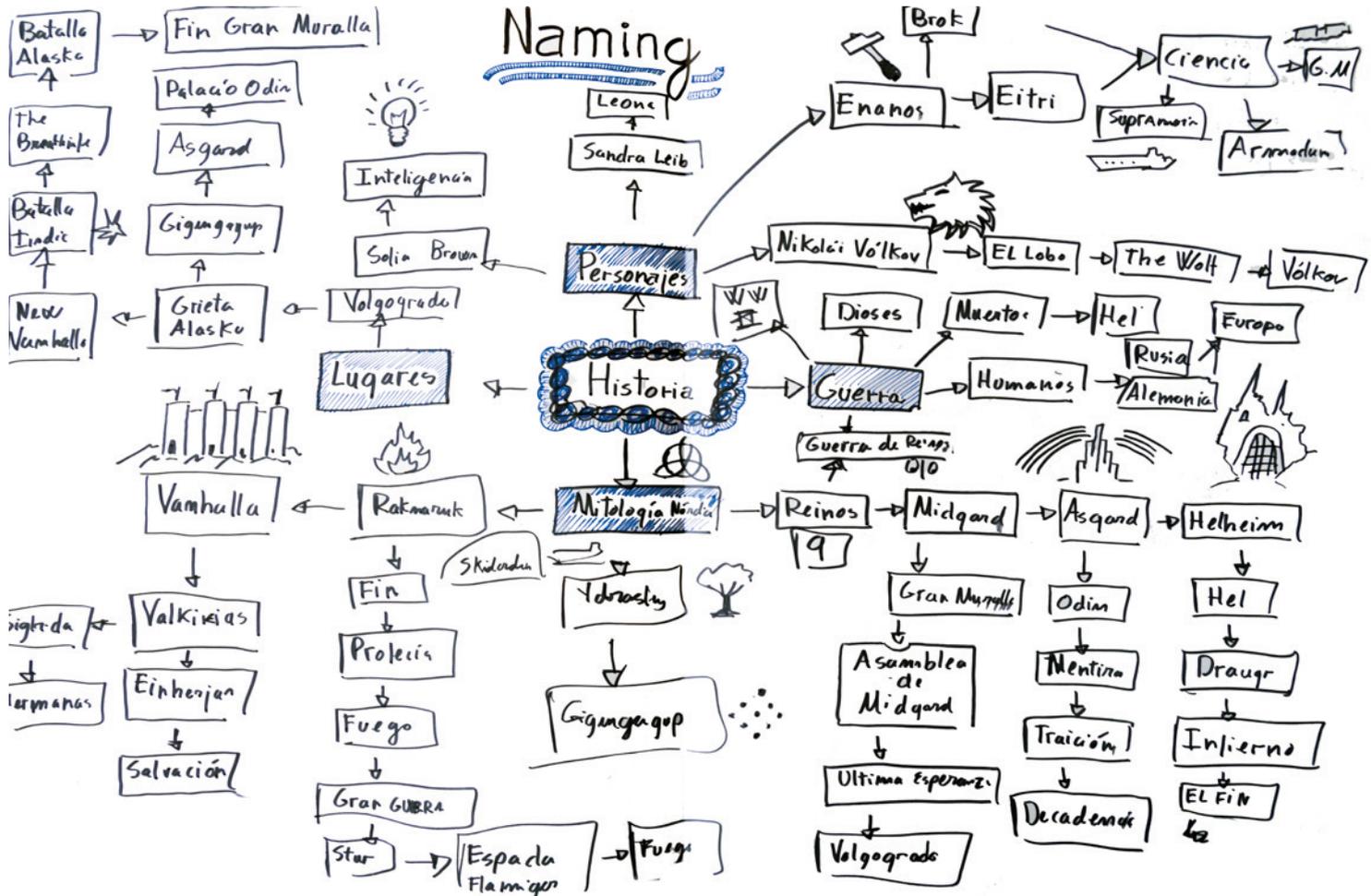


6.3.1. Naming

El *Naming* es un elemento crucial en cualquier marca y sobre todo en un videojuego ya que adquiere el papel de título de este como en las películas y los libros. Lo primero y más importante fue la visualización de los *Naming* de otras marcas, tanto de videojuegos como de películas. Como se puede observar en esta página y la **página 117** de esta memoria donde aparecen varios ejemplos de marcas, una de las claves principales es la legibilidad en múltiples idiomas, la longitud del título (preferiblemente corta, pero sin exagerar) y la pregnancia.

Teniendo claro estas características generales, el siguiente paso fue la realización de varios mapas mentales a modo de *Moodboard* para soltar gran cantidad de ideas y luego ir filtrando y profundizando en cada una de ellas. Siempre partiendo de nuestro eje principal, la historia, definía diferentes ramas e iba sacando aquellas ideas relacionadas. Nombres de la mitología nórdica, los personajes, lugares que visitaban o el tema principal de la historia servían como base para lanzar una gran cantidad de ideas. Lo importante no es estar continuamente pensando cuales son buenas y cuales malas, simplemente consistía en sacar todos aquellos datos relevantes de la historia y plasmarlos en un papel.

Naming Moodboard I.



El siguiente paso fue el análisis de todos los conceptos expuestos y selección de aquellos que fueran más interesantes. En esta etapa dos líneas destacaron, una enfocada al nombre de los personajes principales de la historia dando lugar a ejemplos como "Vólkov" o "Helwar" y otra relacionada con todos aquellos términos del escandinavo antiguo y la mitología

nórdica como "Blót" (era el nombre que se daban a las ofrendas para los dioses que realizaban dos veces al año donde se realizaban múltiples sacrificios) "Fimbulvetr" (nombre que recibía el invierno previo al Ragnarok) o "Ragnarok" (gran batalla final que acaba con los nueve reinos).

Naming Moodboard III.

	Nórdicos	Personajes	Entornos	Objetos
Helwar	Midgard	Hel	Gran Muralla	Cuerno de Heidmell
Valkirias	Valkirias	Nikolái Volkóv	Midgard	Supramarcinos = Draekar Snekkar
Nikolái	Einherjar	Sandra Leib	Asgard	
	Gjungagup	Sofia Brow	Gaeta Il crack	
Simidir = arde todo o sea omni	Asgard	Brok y Eitri	Gjungagup	
Naust: Astillero	Helheim	Aesir	The Break mkr	
Futhark: alfabeto rúnico	Bott: sacrificio	Draugr		
	Blót: sacrificios a Oðs = Odin Fg			
Verano = Actin	Fimbulvetr			
Invierno = Fay	Invierno Parvo			
	Al Ragnarök			
	Ragnarök			
	Frelsisol: Liberación de un esclavo			
	Thing: Asamblea			
				Blót = The Blót
				Fimbulvetr
				Ragnarök
				Frelsisol
				Thing
				The Midgard Lie
				Helwar
				The crack
				Nikolái Volkóv
				VOLKÓV

Tras varias pruebas se descartó la línea enfocada a los personajes de la historia por falta de gancho y me enfoqué en aquella línea conceptual que usaba términos del escandinavo antiguo relacionados con la mitología nórdica. El siguiente paso fue la realización de una criba de conceptos. No todos tenían que ver con la historia y lo más importante de todo, no todos eran fáciles de pronunciar, por tanto, no eran apropiados.

Así se descartaron conceptos como “*Fimbulvert*” o “*Frelsisol*” y me centre en el concepto “*Blót*”. “*Blót*”, como ya he dicho anteriormente, es el nombre que se daban a las ofrendas que se realizaban dos veces al año en honor a los dioses donde se llevaban a cabo múltiples sacrificios, de hecho, su traducción literal es “sacrificio”. Ocurrían a principios de verano e invierno e iban destinados a Odín y a Frey. Este concepto estaba estrechamente relacionado con la historia de nuestro videojuego, en la cual nuestros protagonistas averiguaban que la humanidad había realizado un sacrificio continuo a los dioses para que estos alimentaran su sed de venganza.

Otra ventaja de este concepto fue su fácil pronunciación en todos los idiomas. En inglés, “*Blót*” sin acento, es decir “*Blot*”, significa mancha, esta era otra cualidad que podíamos unir indirectamente a nuestro videojuego, ya

que es una mancha negra en la historia, un momento oscuro. Por último, la facilidad para acoplar el “*The*”, aportándole un mayor peso y dirección y la inexistencia de otras marcas llamadas **THE BLÓT** hicieron que acabara eligiendo este concepto.

En conclusión, **THE BLÓT** pretende reflejar la tradición nórdica haciendo alusión a las ofrendas en honor a los dioses de la mitología nórdica, es pregnante, claro, conciso y no compete con ninguna otra marca. Este *naming* nos permite hacer alusión casi directa al contenido y esencia de nuestro videojuego y estamos generando una marca muy consistente que llama la atención del público, incitándoles a averiguar más sobre el producto, factor clave en el mundo de los videojuegos.

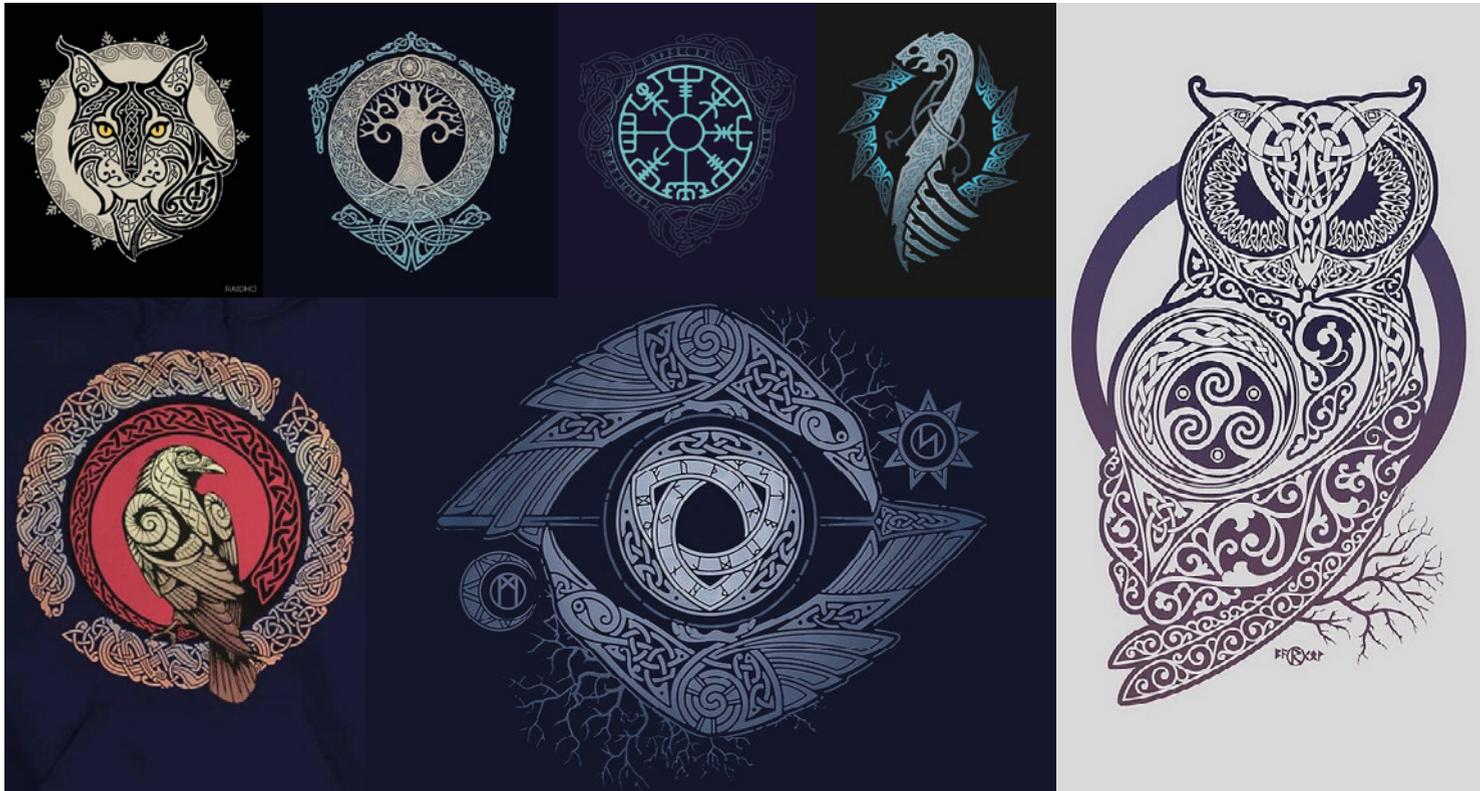


6.3.2. El símbolo

El símbolo está construido a partir de una re-adaptación de la runa nórdica que representaba el gran árbol de "Yggdrasil" que sostiene los nueve reinos. Se trata de una simplificación y modernización de dicha runa para permitir un mejor uso de ella.

MIX imágenes grabados nórdicos.

Para la elección del símbolo se buscaba que este apoyara de manera directa la relación de nuestra historia con la mitología nórdica. Por ello se hizo un estudio de diferentes grabados nórdicos y runas tradicionales.



Tras esta breve investigación me di cuenta que los conceptos más interesantes para la marca eran runas nórdicas como "Valknut", "Gungnir", "Vegvisir", el "Triple Cuerno de Odín" o el árbol de "Yggdrasil".

Principales runas nórdicas.



Valknut



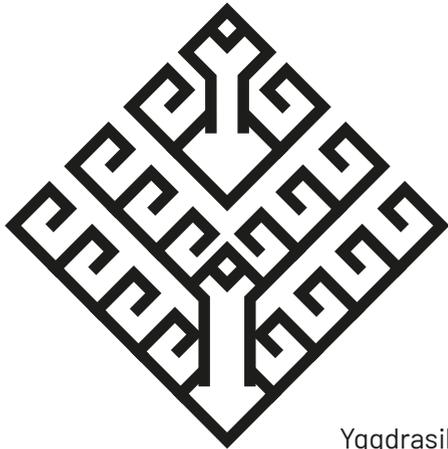
Gungnir



Vegvisir



Triple Cuerno de Odín



Yggdrasil

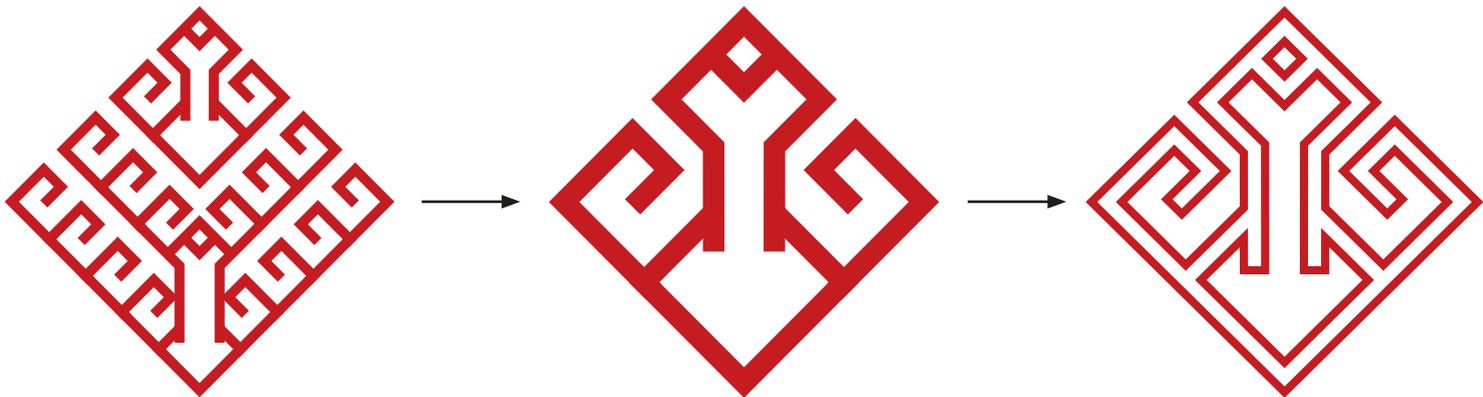
La runa de Yggdrasil llamó desde un principio mi atención. Según la mitología nórdica existen nueve reinos habitados por diferentes seres entre los que se encuentra Midgard (la tierra). Estos nueve reinos, o mundos, se encuentran colgando en el gran vacío de las ramas del gigantesco árbol de Yggdrasil. En este gran árbol habitan gran cantidad de seres mitológicos y muchas leyendas ocurren alrededor de él. Es un símbolo importante en la mitología nórdica y por ese motivo los antiguos escandinavos tenían una runa que lo representara. Su trasfondo e idea eran perfectas pero el símbolo era muy complejo para poder usarlo libremente sobre

cualquier formato en diferentes tamaños, así que realicé una modernización de la runa.

Primero eliminando las ramas sobrantes. Segundo ajustando los pesos y las formas y tercero cambiando la línea.

El resultado final es una imagen fuerte, consistente y claramente unida a la simbología nórdica. Su construcción y justificación se encuentran en el **Manual Identidad Corporativa** adjunto.

Evolución desarrollo del símbolo de la marca.



6.3.3. El logotipo

En el logotipo quise reflejar la otra cara de la historia, la etapa en la que se desarrolla. Mi historia ocurre justo a partir del año 1939. En este periodo las vanguardias europeas de principios de siglo ya se han hecho un hueco en el panorama artístico y algunas ya comienzan a ser usadas en múltiples campos. Es el caso del Constructivismo, en sus inicios el régimen de Stalin no solo permitió, sino que apoyó dicha vanguardia artística realizando gran cantidad de propaganda del estado. La principal intención de dicho estilo era romper las barreras entre los artistas y el pueblo y esto fue una excelente forma para ello.

Sus características y técnicas fueron aplicadas en el diseño donde gracias al excelente trabajo de grandes profesionales como Lissitzky y Aleksandr Rodchenko surgió un estilo gráfico considerado actualmente base del diseño gráfico moderno.

Se caracterizaba por el uso de fotografías con tipografías, colores muy vibrantes y saturados usando casi siempre rojo, negro, blanco y en ocasiones verde y el uso de tipografías de palo seco anchas y de aristas rectas. El filete tipográfico y el uso de formas geométricas también eran característicos de este estilo.

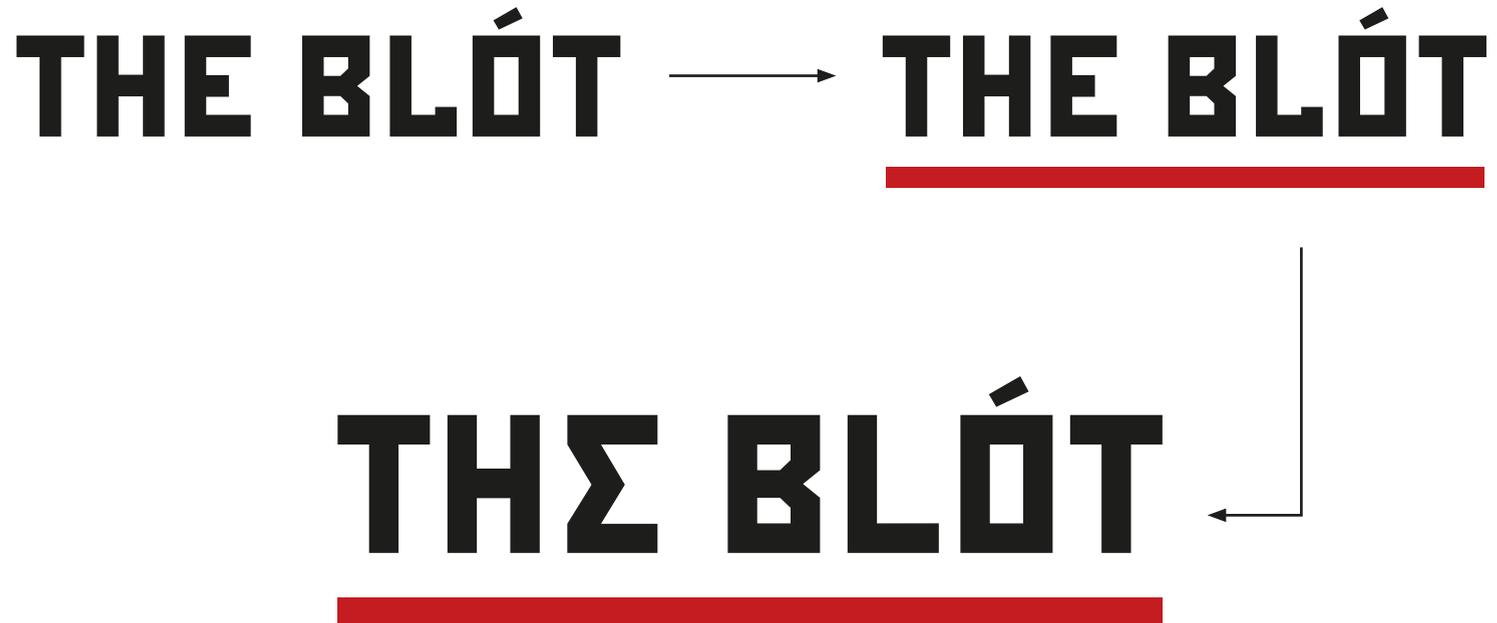


Ejemplos de trabajos y tipografías constructivistas.

Proceso de desarrollo de logotipo.

En base a estos trabajos me lancé a configurar el logotipo. El logotipo está construido a partir de la tipografía "Rodchenko W08 Bold", se le añadió un filete tipográfico en la base para resaltar el uso de las formas geométricas y se modificó la "E", para enfatizar aún más su esencia constructivista. Su construcción

y justificación se encuentran en el **Manual Identidad Corporativa** adjunto.



6.3.4. Color

Nuestros colores son muy importantes, ya que son uno de los elementos principales que nos unen al movimiento artístico Constructivista. Basándonos en la paleta cromática usada por los artistas de este movimiento, configuré el color de la marca. Era importante que la unión entre mitología nórdica (el símbolo) y la

vanguardia constructivista (logotipo) no fuera brusca y la paleta de colores, formada únicamente por rojo, negro y un blanco ligeramente amarillento, ayudó mucho.

La marca, al solo contener esos colores se diseñó sobre dos pantones y un negro de cuatriconomía. En el manual se encuentran todas las especificaciones de sus usos.

Paleta de colores usadas.

Amarillo

Pantone P- 3- 1 C

CMYK: C 8 M 6 Y 20 K 0

RGB: R 239 G 235 B 214

Negro

Negro

CMYK: C 0 M 0 Y 0 K 100

RGB: R 0 G 0 B 0

Rojo

Pantone P- 48- 16 C

CMYK: C 16 M 99 Y 93 K 6

RGB: R 195 G 26 B 32

Blanco

Blanco

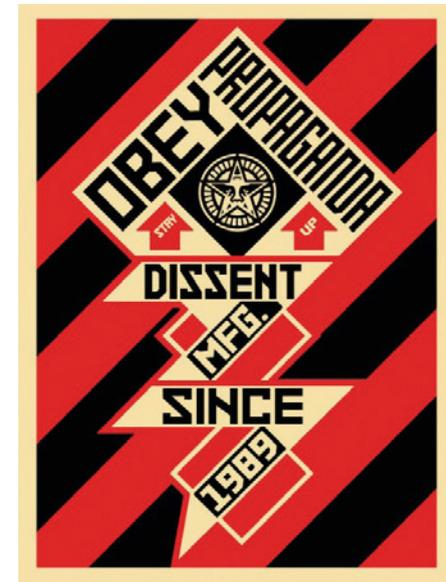
CMYK: C 0 M 0 Y 0 K 0

RGB: R 255 G 255 B 255

6.3.5. Manual Identidad corporativa

Para mostrar la marca de manera correcta, así como su construcción, los usos permitidos y diversas aplicaciones llevé a cabo un Manual Identidad Corporativa de esta. Este se encuentra junto a esta **Memoria** y el **Artbook** entregados en este trabajo. Este manual se realizó siguiendo todas las pautas marcadas a lo largo de la carrera en diferentes asignaturas como Identidad Corporativa e Imagen Corporativa. Para cualquier duda sobre la marca, o una mayor información de su funcionamiento se recomienda su consulta.

Ejemplos de carteles con estética constructivista para videojuego Killzone y propaganda marca OBEY.



6.4. Aplicaciones

Para darle un mayor peso y consistencia a la marca; y de cara a crear una buena publicidad en torno a esta también me centré en el trabajo de diferentes aplicaciones que sirvieran de apoyo a nuestra marca. Quise que todas estas aplicaciones mantuvieran las claves gráficas de la propia marca.

6.4.1. Propaganda

Después de los *concept art*, la propaganda para la marca ha sido uno de los trabajos más

complejos. Inspirado en la propaganda de guerra y la gran cantidad de carteles con estética constructivista decidí realizar una serie de cuatro carteles que animarán al jugador a entrar en nuestro producto.

Lo primero fue la creación de dos breves, pero concisos eslóganes "Fight for Midgard" y "Defend Midgard". Con estos cortos eslóganes se pretende captar la atención del jugador e incitarlo a la compra del producto para que luche por Midgard, muy al estilo de la propaganda de guerras de todos los bandos de la Segunda Guerra Mundial.

Lo segundo fue la elección del formato, en un principio pensé trabajar en el formato de cine de cartel tradicional de 91,44 x 60,92 cm, pero tras la realización de varias pruebas y de cara a aprovechar el formato estándar y evitar costes a la producción trabajé sobre un formato A2.

Luego me lancé al diseño de estos, basándome en los ejemplos de la vanguardia constructivista anteriormente citados, configuré dos carteles gemelos, más geométricos y otros dos completamente diferentes. Todos muestran elementos de la historia como el choque entre la ciudad y el mundo de los dioses, o las grandes flotas de Supramarinos volando hacia el cielo.



Cartel I propaganda **THE BLÓT**.



Carteles II y III gemelos de propaganda
THE BLÓT.

Todos los carteles contienen la marca, un eslogan, la fecha de lanzamiento oficial del videojuego (28/09/19) y el logotipo de las plataformas donde se encontrará disponible para su descarga. La intención, al colocar todos estos elementos, es hacer que los carteles sean lo más realistas posible y contengan toda la información que debe contener cualquier cartel de promoción de un videojuego.



Cartel IV propaganda **THE BLÓT**.



Ejemplo carteles I.



Ejemplo carteles II.



Ejemplo carteles III.



Ejemplo carteles IV.

6.4.2. Sudaderas y camisetas

De cara al merchandasing también generé varios diseños de sudaderas y camisetas jugando con la marca y elementos de la propaganda.

Frontal y trasero modelo sudadera I.

a. Sudadera I

Trabajé tanto el frontal como el trasero de las diversas propuesta de sudaderas y camisetas. Todas las piezas usan únicamente los colores corporativos.



b. Sudadera II

En este ejemplo la imagen de la marca se encuentra a un lado de la sudadera, en la manga izquierda, para romper la monotonía de un diseño tradicional.

Frontal y trasero modelo sudadera II.



Frontal y trasero modelo
camiseta I.

c. Camiseta I

Al colocar la marca en un lateral de la camiseta se pretende lograr un diseño más moderno. Esta composición "rompedora" sigue la línea de marca y la propaganda.



d. Camiseta II

Este ejemplo de camiseta es mucho más dinámica. La intención de este modelo es generar una camiseta más ilustrativa y llamativa. El rojo hace que destaque sobre las demás.

Frontal y trasero modelo camiseta II.



Marcadores de 6 X 18 cm.

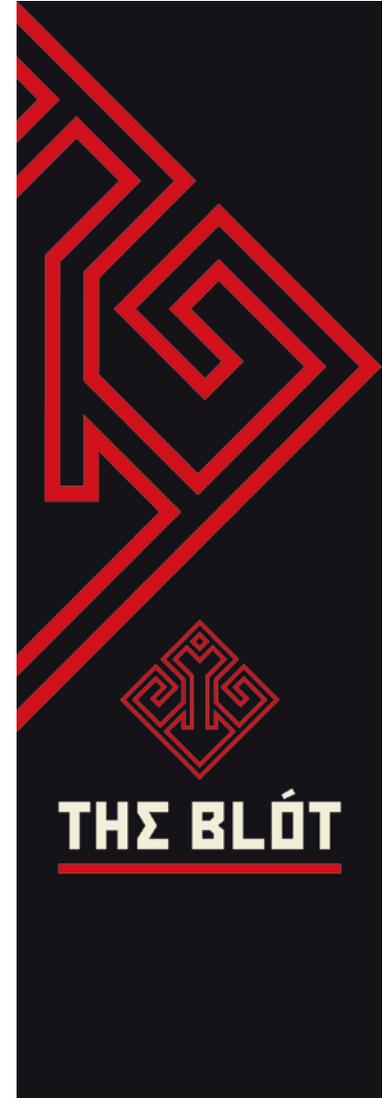


6.4.3. Marcadores

Para finalizar con las aplicaciones de marca decidí realizar cuatro marcadores de libros distintos, que podían acompañar al *Artbook* o venderse por separado a modo de pequeños y económicos objetos de *merchandising*.

Realicé cuatro marcadores distintos de 6 x 18 cm basándome en la propaganda de la marca y las pautas definidas en el **Manual Identidad Corporativa**. Usan únicamente los colores corporativos y elementos geométricos siguiendo la estética de la vanguardia Constructivista.

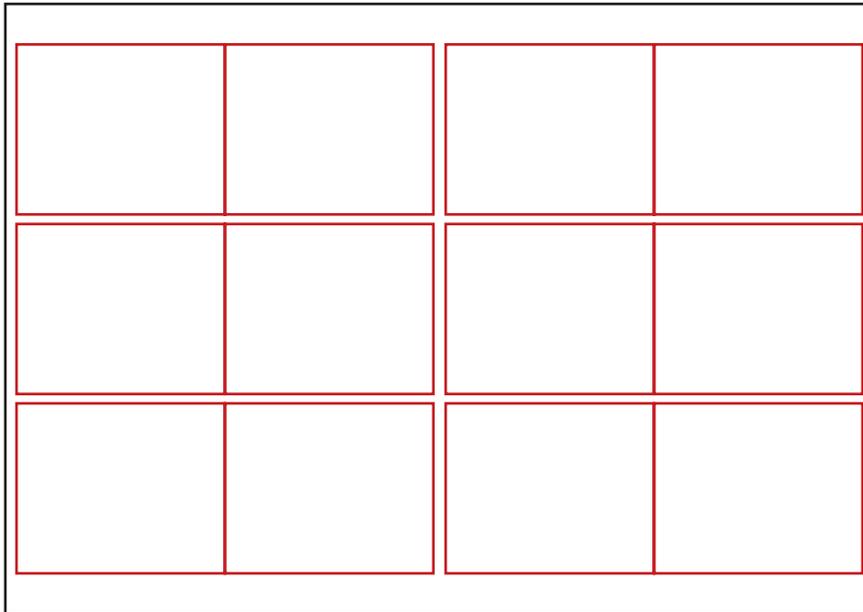
En esta y la siguiente página se muestran los cuatro ejemplos. Los marcadores tienen el mismo diseño tanto en la cara frontal como en la trasera.



Cálculo disposición pliego
100 x 70 cm.

	100 x 70	cm
	(x4) 24 x 19,5 (x3)	cm
	96 58,5	cm
Sobra	4 11,5	cm
	24 páginas por pliego	

Disposición en pliego
completo de 100 x 70 cm.



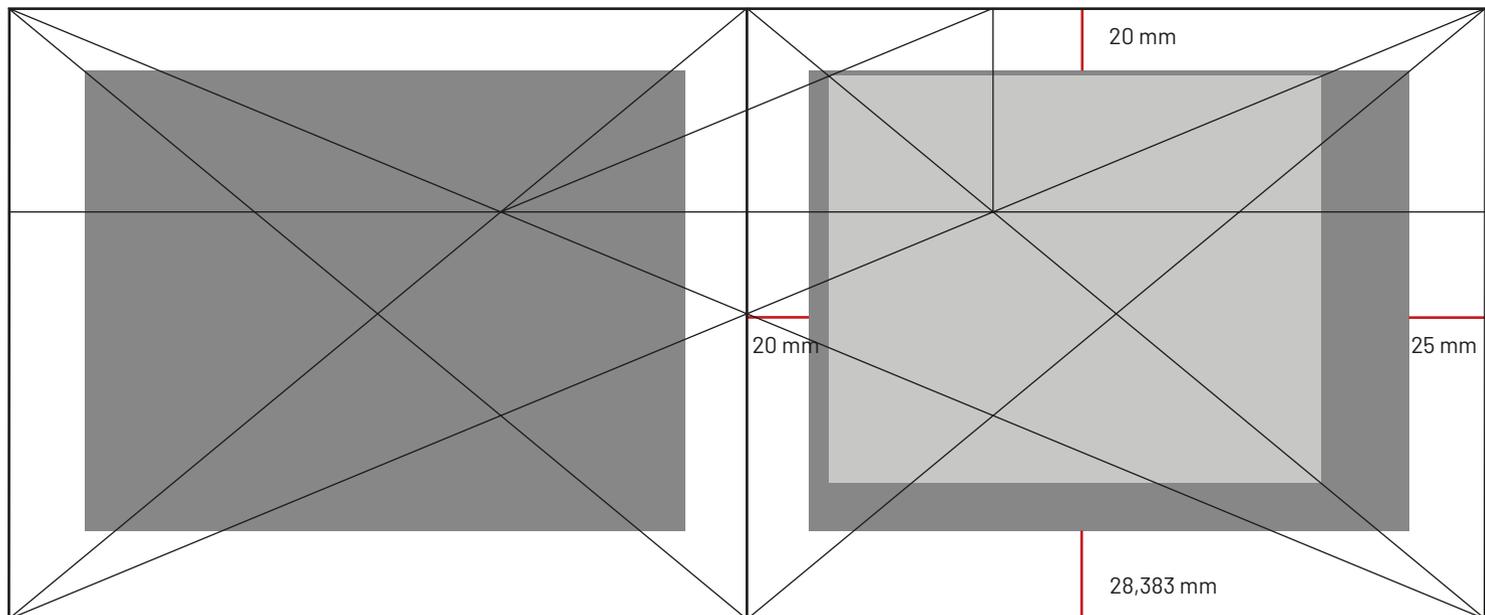
6.5. Artbook

Una vez hebe acabado con todo el material gráfico de mi proyecto, el siguiente paso fue realizar el *Artbook*. Como he explicado a lo largo de esta memoria un *Artbook* es una edición de alta calidad donde se muestran todos los diseños realizados en la creación de un proyecto de estas características.

Lo primero fue la elección del formato, el *Artbook* debía imprimirse a gran escala, por tanto, debía ser optimizado al pliego de impresión. Para economizar los costes de una impresión a gran escala se decidió usar un pliego completo o gran pliego de 100 x 70 cm como formato de impresión y no el tradicional medio pliego de 70 x 50 cm. Las medidas de un *Artbook* pueden variar en función de su contenido (horizontales, verticales, cuadrados, etc.). Para que las ilustraciones hechas en un formato de pantalla (1920 x 1080 px) se dispusieran al completo en la página decidí usar un formato horizontal de 24 x 19,5 cm. Este formato encaja a la perfección en el pliego completo permitiendo que sobre espacio para la pinza (1,5 cm), la contrapinza (0,5 cm), la tira de control (1 cm), las sangres laterales del pliego completo (0,5 cm respectivamente) y 0,5 cm de sangre alrededor de las páginas del documento, como se muestra a continuación.

La mancha tipográfica fue calculada mediante el método de Van der Graff y posteriormente se hicieron varios ajustes para el aprovechamiento del papel y el ajuste tipográfico. Tiene una macha tipográfica de 20 mm de margen superior, 29,119 mm que fueron modificados a 28,383 mm de margen inferior debido al ajuste tipográfico, 20 mm de interior y un margen exterior de 25 mm.

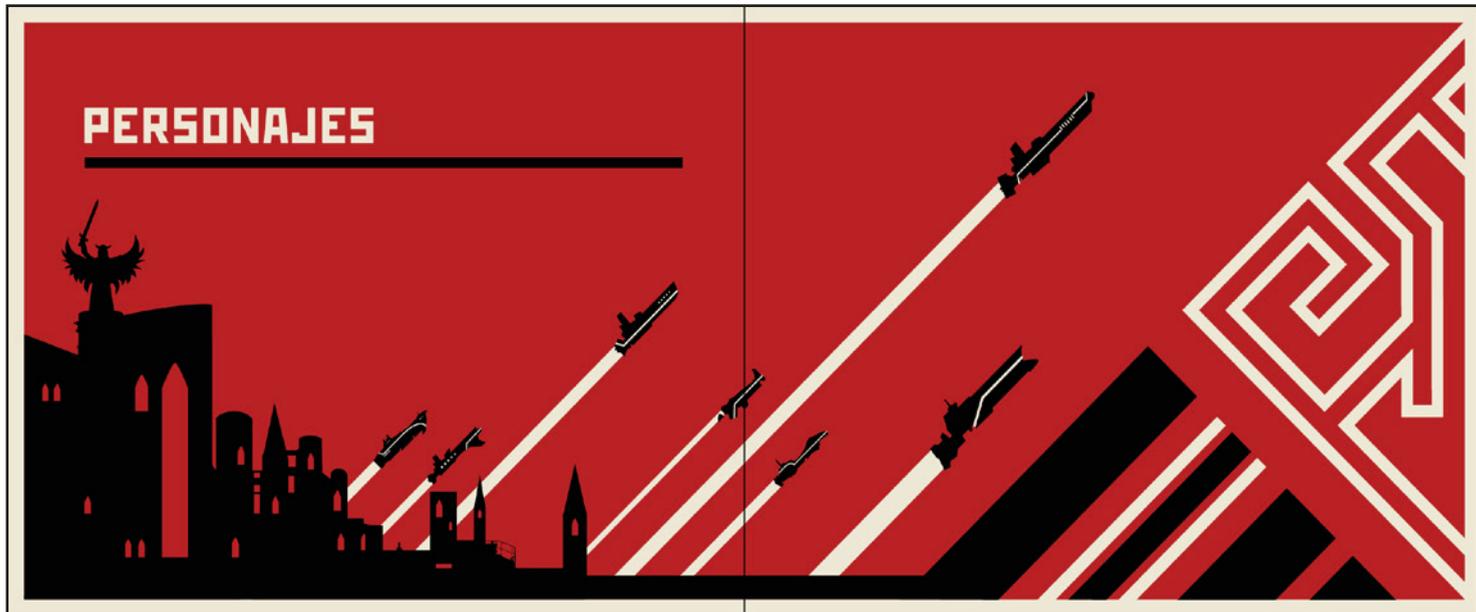
Cálculo de mancha tipográfica método de Van der Graff.



Esta mancha está dividida en cinco columnas por un medianil de 6,015 mm, lo que permite una composición variada de texto ya sea usando dos o tres columnas. El cuerpo tipográfico es 11 pt (Didot) y el interlineado 13 pt (Didot). El número de pulsaciones por línea, usando cuadros de texto a tres columnas es de una media de 65 caracteres, número idóneo para facilitar la lectura.

Ejemplo contenido Art-book I.

El siguiente paso fue la preparación del contenido escrito para esta edición. Debía ser explicativo, pero aportar más información acerca del proyecto o de su historia. Luego me dediqué a fotografiar y limpiar todos los bocetos a lápiz y preparar los archivos digitales.

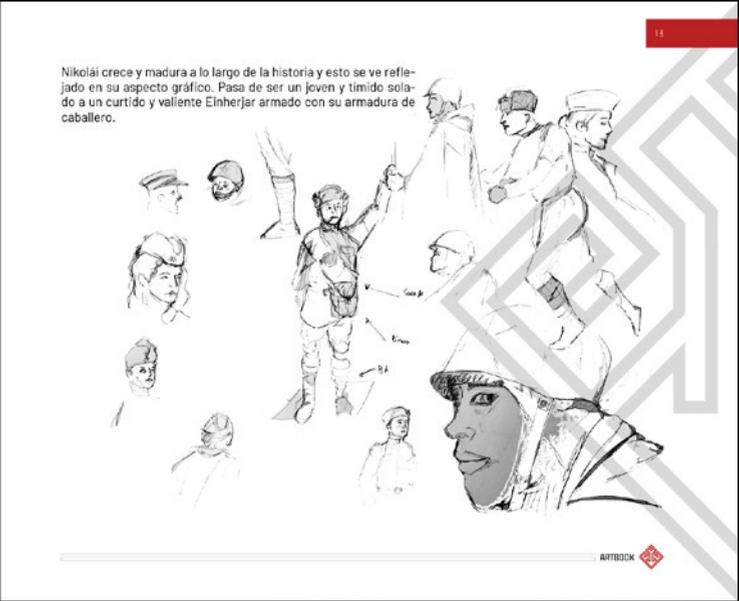


Por último, maqueté todo el contenido creando portadillas específicas para cada sección. Si se quiere ver resultado final completo consulte el tomo **"Artbook"** que acompaña a esta memoria. A continuación, se muestran varios ejemplos de portada, presentación de personaje y muestra de trabajo realizado.

Ejemplo contenido Artbook II.



Ejemplo contenido Art-book III.



Ejemplo contenido Art-book IV.



7. CONCLUSIONES



7. CONCLUSIONES

Conclusiones personales

Este proyecto ha supuesto un gran reto para mí, tanto a nivel profesional como a nivel personal. He logrado trabajar en múltiples campos del diseño, las artes gráficas y otros cercanos al diseño, como las artes literarias y cinematográficas. Este trabajo ha sido una carrera de fondo, iniciada desde el minuto uno en septiembre, cuyo resultado final es el contenido de esta Memoria que aborda cómo he planteado y desarrollado el Trabajo de Fin de Grado. He aprendido sobre el *concept art* y he profundizado en ciertos campos que ya conocía como la identidad corporativa. Por último, he podido realizar un proyecto de autor que me ha hecho crecer como persona.

Conclusiones profesionales

Este proyecto muestra la gran cantidad de roles de trabajo que puede asumir un diseñador en una producción gráfica de estas características, ya sea una película, videojuego o corto animado. Para mi sorpresa, todos estos ám-

bitos mantienen una metodología de trabajo muy similar, estrechamente relacionada con la metodología y proceso creativo de trabajo que seguimos en cualquier proyecto de diseño gráfico.

Por otro lado, he podido comprender que la virtud de un buen diseñador reside en su capacidad para adaptarse a las necesidades específicas de cada proyecto y cuantos más terrenos sea capaz de tocar, mejor va a ser su aportación y trabajo final.

La historia, el libro de arte, la ilustración, los *concepts art*, la marca y la gráfica publicitaria, ahora forman parte de un todo que demuestra con amplitud las múltiples facetas o roles que puede abordar un diseñador gráfico en una producción. Así ha sido, y en los resultados de este Trabajo de Fin de Grado queda manifiesto. Llegado este punto, puedo afirmar que todo este proyecto, es en gran parte el reflejo del aprendizaje de la titulación universitaria que he cursado.

8. BIBLIOGRAFÍA



8. BIBLIOGRAFÍA

ABITRICH. (2014). *Concept Art | Killzone Shadow Fall*. Lugar de publicación: Art of the Game. <http://art-of-the-game.com/concept-art-killzone-shadow-fall/>

ARTENEO. (2015). *Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante?* Lugar de publicación: Arteneo. <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

AU CAFÉ DES LOISIRS. [Nombre de usuario]. (2015, diciembre 18). *Star Wars The Force Awakens: artbook review* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=n4EmFXm5xQ4>

CENTRO PIXELS. (2016). *¿Qué es Concept Art?* Publicado en: Centro Pixels. <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/>

CENTRO PIXELS. (2016). *Videotutoriales*. Publicado en: Centro Pixels. <https://www.centropixels.com/video-tutoriales-concept-art/>

CENTRO PIXELS. [Nombre de usuario]. (2017, octubre 18). *Tutorial concept art #9 - Clase online sobre presentación y entintado 16-10-2017* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IUBPEB6sopo>

CONCEPTARTWORLD. (2015). *Pacific Rim Jaeger Mech Concept Art*. Lugar de publicación: Conceptartworld. <http://conceptartworld.com/news/pacific-rim-jaeger-mech-concept-art/>

CONCEPTARTWORLD. (2019). *Amy Beth Christenson*. Lugar de publicación: Conceptartworld. <http://conceptartworld.com/artists/amy-beth-christenson/>

CONCEPTARTWORLD. (2019). *Colin Fix*. Lugar de publicación: Conceptartworld. <http://conceptartworld.com/artists/colin-fix/>

Cook & Becker. [Nombre de usuario]. (2016, marzo 16). *A Look Inside The Killzone Visual Design Art Book!* [Archivo video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LXicRRhtQe8>

CORTÉS, J. (2018). *Desarrollo Visual: El Arte de Blade Runner 2049 - Concept Art, Making Of y Breakdown*. Lugar de publicación: Notodoanimacion.es. <https://www.notodoanimacion.es/el-arte-de-blade-runner-2049-concept-art-making-of-y-breakdown/>

CREANAVARRA. (2014). *¿QUÉ ES EL CONCEPT Art?* Lugar de publicación: Creanavarra, Centro Superior de Diseño. <https://www.creanavarra.es/blog/que-es-el-concept-art/>

GAIMAN, N. (2017). *Mitos nórdicos*. España: Destino.

HALO. [Nombre de usuario]. (2011, agosto 28). *Halo Fest: Halo 4 Concept Art Glimpse* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vAKmu2yn3Fk>

HEWARD CANO. [Nombre de usuario]. (2017, septiembre 3). *Art concept in Fifth Element -Jean Giraud Moebius* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iw9FRmXXWXI>

HiSoUR. (2014). *Arte Conceptual*. Lugar de publicación: HiSoUR, Arte Cultura Historia. <https://hisour.com/es/concept-art-17591/>

IAMAG.CO. (2019). *The art of Blade Runner: Original Matte Paintings and Sketches*. Publicado en: lamg.co. <https://www.iamag.co/the-ar/>

ID PASSION. [Nombre de usuario]. (2017, noviembre 21). *The Art and Soul of Blade Runner 2049* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-A8IU18gNk>

LARA, V. (2017). *Syd Mead, el hombre que diseña el futuro*. Lugar de publicación: Hipertextual. <https://hipertextual.com/2016/09/syd-mead-futuro>

LEE, A. (2010). *El Señor de los Anillos: Cuaderno de Bocetos*. Italia: minotauro.

LILLY, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Videogames*. California: Design Studio Press.

LYNDAGARCES. (2016). *Conceptual art / Concept art*. Lugar de publicación: Historia V - VI. <https://lyndagarces.wordpress.com/2016/02/25/h/>

MAZUR, D., & DANNER, A. (2014). *Cómics. Una Historia Global, desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.

MCALLISTER, G. (2017). *25 stunning pieces of unseen WipEout concept art that deserve to be your new wallpaper*. Lugar de publicación: PlayStation.Blog. <https://blog.eu.playstation.com/2017/06/02/25-stunning-pieces-of-unseen-wipeout-concept-art-that-deserve-to-be-your-new-wallpaper/>

PLUNKETT, L. (2015). *Here's A Ton Of Concept Art From Halo 5*. Lugar de publicación: Kotaku. <https://kotaku.com/heres-a-ton-of-concept-art-from-halo-5-1739074427>

PONGILUPPI, G. H. (2019). *Iniciación al concept art: diseñando el futuro*. Publicado en: Doméstika. <https://www.domestika.org/es/courses/202-iniciacion-al-concept-art-disenando-el-futuro>

RIORDAN, R. (2016). *Magnus Chase*. Barcelona: Montena.

RIORDAN, R. (2017). *Héroes nórdicos*. Barcelona: Montena

SOFTWORKS, B. (2015). *The Art of Fallout 4*. Milwaukie: Dark Horse Books.

THOMAS, F., & JOHNSTON, O. (1981). *The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.

TOTAL FILM. [Nombre de usuario]. (2013, julio 3). *Pacific Rim Featurette: The Kaiju* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=On7xmlZa3jg>

WARNER BROS. PICTURES. [Nombre de usuario]. (2013, junio 14). *Pacific Rim - "Jaegers: Mech Warriors" Featurette* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=pn0MenBcz_s&t=4s

WARNER BROS. PICTURES. [Nombre de usuario]. (2013, julio 19). *Pacific Rim - "The Digital Artistry of Pacific Rim"* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=j8RqBVi4_Cs

WOLF, D. (2016). *Valve: Character Designs*. Lugar de publicación: Drew Wolf Art. <https://www.drewwolf.com/artifactchar/>

YAGÚE, N. (2019). *Concept art para videojuegos*. Publicado en: Doméstika. <https://www.domestika.org/es/courses/239-concept-art-para-videojuegos>

YAP, K. (2017). *Halo Wars 2 Concept Art*. Lugar de publicación: ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/y3oQ0>

Zozi. (2017). *Wipeout Omega Collection's Digital Artbook!* Lugar de publicación: Bunnygaming. <https://bunnygaming.com/game/wipeout-omega-collections-digital-artbook/>

9. ANEXO



9. ANEXO

9.1. Relato completo

Detonador

¡Frio!

Nicolái Vólkov, abrigado con su uniforme de soldado hasta las orejas no podía pensar en otra cosa.

¡Maldito frio!

La ventisca le impedía ver a más de dos metros de distancia y la nieve le llegaba hasta los tobillos. Lo único que podía distinguir era la esbelta e imponente silueta de la gran muralla a sus espaldas. Apartó la lanuda manga de su uniforme para ver el reloj de mano que siempre llevaba consigo, eran las diez de la noche del uno de agosto de 1942. Definitivamente no era normal que nevara en pleno verano. ¿Pero qué era ahora normal? Desde que en septiembre de 1939 el mundo se sumiera en el más absoluto caos, no había vuelto a haber ningún verano.

Un escalofrío le recorrió la espalda, no era capaz de recordar sin pensar en todo el sufrimiento que había pasado. Fue el año en el que los no muertos o como algunos los llamaban, los Draugr, acompañados de sus terribles máquinas de guerra aparecieron de la nada en Alaska. Por ese entonces Nikolái era un joven estudiante de artes y música que vivía en la transitada y bulliciosa Moscú. A pesar de haber crecido en un orfanato, sin ninguna otra familia que sus compañeros de habitación, él había logrado su sueño de llegar a la universidad, sus estudios lo eran todo para él. Por eso cuando la universidad fue cerrada supo que nada volvería ser igual.

En tan solo dos meses cayó Norteamérica y un mes después le siguió Sudamérica. Los gobiernos desaparecían y el caos se apoderaba de países al completo que sucumbían ante el enemigo que, imbatible, no dejaba sino polvo y cenizas a su paso. La Unión soviética se preparaba para su defensa y Nikolái acabó siendo reclutado a la fuerza y enviado al frente en la frontera con china, únicamente con unas botas y un fusil que no sabía usar. Se encontraba rodeado de jóvenes como él, estudiantes, trabajadores, obreros que nunca en su vida habían formado parte de un ejército y el miedo se podía ver en sus caras ¿cómo pretendía su gobierno que ellos defendieran la patria? ¿Qué era lo que los estaba atacando?

En el otro lado del país, los refugiados se agolpaban en la frontera con la Alemania Nazi, que se negaba a colaborar. Aquellos locos y su tercer Reich eran capaces de dejar morir a miles de seres humanos por no colaborar, pensaba continuamente. Nada tenía ni pies ni cabeza para Nikolái. Estaban a punto de ser invadidos por un enemigo desconocido que había destrozado el continente americano al completo y ambos países eran incapaces de unirse para colaborar, dejando de lado sus alocadas políticas.

Fue entonces, cuando todo parecía perdido, que aparecieron ellas, las Valkirias. Enseguida corrieron rumores sobre su naturaleza, ángeles, extraterrestres, mutantes, etc. Nikolái no sabía si eran verdad o no, lo que sí sabía es que, gracias a ellas, él y todo el viejo continente se habían salvado de la destrucción total. Derogaron ambos regímenes totalitarios, instaurando un nuevo gobierno global que pasó a llamarse la "Asamblea de Midgard", donde todos los países que quedaban se unieron para trabajar conjuntamente contra el enemigo desconocido. Fueron replegadas todas las tropas y civiles a la ciudad de Volgogrado y comenzaron la construcción de la gran muralla que los defendería y protegería del enemigo imparable.

Ahora, dos años después, Nikolái se encontraba a los pies de la recién acabada gran Muralla,

a las orillas del Volga, esperando a que el último convoy de civiles pasara tras las inmensas puertas de acero reforzado y la gran muralla se cerrara para siempre.

A su unidad le tocaba montar guardia en el puesto avanzado, Nikolái lo odiaba, el frío y estar continuamente quieto esperando que algo pasara lo ponía nervioso. Volvió a mirar la hora, las 22:28, el convoy de civiles debía estar a punto de llegar y pronto podría volver al calor de los muros. Como si al pensarlo hubiera invocado al convoy, las luces de los camiones aparecieron reflejadas a lo lejos tras la pesada ventisca.

- Convoy a la vista a sus puestos – se escuchó por los altavoces del puesto avanzado.

Siguiendo el protocolo, Nikolái acudió a la zona de explosivos en el interior del puesto de control, él era el encargado de detonar el pequeño puente que conectaba con la muralla en caso de ataque, para evitar que ningún enemigo entrara. Revisó que todos los comunicadores y detonadores a distancia estuvieran en orden y se dispuso a mirar por la ventana del puesto. Vio a Rob, el encargado de la inspección, levantar la mano para dar el alto, siempre seguían en mismo protocolo. Rob era un militar de carrera, pero había hecho muy buenas migas con Nikolái, debido a que

ambos tenían la misma edad y les encantaba pasar las tardes jugando al poker mientras se reían de su bigote rojo que, según Rob, le hacía aparentar tener mayor edad. Rob indicó donde debía estacionarse el primer camión, pero este no aminoraba.

- Qué raro, no te habrá visto con la ventisca, repítelo esta vez con la linterna Rob – sugirió Nikolái.

- A eso iba camarada. – Rob volvió a levantar la mano, esta vez con la linterna y con ella hizo señas al convoy apagándola y encendiéndola.

Sin previo aviso un haz de luz impactó contra Rob, provocando una gran sacudida que rompió los cristales del puesto y empujó a Nikolái contra la pared, golpeándose en la cabeza. Donde hace un instante había estado Rob, ahora solo quedaba una mancha negra en el suelo. La cabeza de Nikolái le daba vueltas cuando volvió a escuchar la voz metalizada saliendo por los altavoces del puesto.

- ¡A todas las unidades, ataque inminente!

Todo comenzó a dar vueltas a su alrededor y Nikolái se quedó tumbado en el suelo. El convoy estaba siendo atacado y los conductores de los camiones cargados con civiles solo pensaban en pasar a la seguridad de la muralla

y evitar ser alcanzados por las maquinas que le seguían.

Rompieron la barrera del alto y comenzaron a pasar hacia el puente mientras los compañeros de unidad de Nikolái se preparaban para resistir el ataque. Detrás del convoy iba una inmensa maquina se 15 metros de altura que recordaba a un cangrejo gigante. Se sus pinzas brotaban rayos de luz que impactaban precisos en los camiones del convoy, y sus patas afiladas se hundían en la espesa nieve mientras producían un chasquido continuo al moverse. Los impactos de los proyectiles rebotaban en ella y uno a uno fue eliminando a los tanques de defensa del puesto. Nikolái estaba en el suelo incapaz de moverse. Otro tanque con forma de cangrejo salió de la espesa niebla y pronto no hubo nadie en pie en el puesto de vigilancia que pudiera hacer frente a la amenaza. Nikolái, aún tendido en el suelo, volvió a oír el aviso saliendo del altavoz.

- ¡Código rojo, repito código rojo, las puertas de la muralla se cerrarán en dos minutos!

Nikolái sabía lo que eso significaba, iban a cerrar las puertas de la muralla y volar el puente que conectaba con ellas. Tenía dos minutos para salir del puesto de mando y colocarse tras la seguridad de las puertas antes que se cerraran. No se lo pensó dos veces, él no iba a

quedarse ahí. A duras penas logró levantarse y corrió hacia el exterior del puesto del control, pero al salir se detuvo por completo. Vio como el control de los detonadores a distancia había sido impactado y estaba fuera de servicio, lo que significaba que por mucho que cerraran las puertas de las murallas, los dos tanques cangrejos iban a poder llegar hasta ellas, ya que, al activar los detonadores, estos no recibirían la señal y el puente seguiría en pie.

Nikolái nunca había sido una persona valiente, pero la muralla era para él algo mucho más importante que su vida, detrás de ella se refugiaban miles de familias y personas que dependían de ella para vivir. Dio la espalda a las puertas y echó a correr hacia la base del puente donde se encontraban los detonadores manuales. La radió comenzó a sonar.

- Soldado regrese a la puerta, ¿A dónde cree que va?

- El detonador remoto está desactivado, el puente solo caerá si se activa de manera manual- chilló Nikolái.

- Soldado, usted no puede realizar esa misión solo, es imposible que sobreviva ahí fuera sin ayuda - respondieron del otro lado de la radio - vuelva a la muralla, los Einherjar se ocuparán de ello.

Los Einherjar, la palabra resonó en la mente de Nikolái, nunca le habían caído bien a Nikolái. Los Einherjar eran una unidad de élite que había sido creada por la Asamblea de Midgard nada más llegar al poder. La gente decía que solo eran seleccionados para formar parte de la unidad los mejores combatientes, también decían que eran elegidos por las propias Valquirias o que verlos en combate era toda una demostración de fuerza, inteligencia y maestría. A Nikolái todo eso le parecía una bobada, solo eran unos tipos con mucha suerte a los cuales el gobierno les había dotado de unas armaduras con las que se pasaban todo el día fanfarroneando. No podía esperar a que ellos llegaran, apagó la radio y siguió corriendo.

El trayecto era corto, pero estaba completamente al descubierto. Ambos tanques se encontraban ya pasados el puesto de control, en la mitad del puente yendo en dirección a las puertas de la muralla. Uno de ellos fijó su atención en él. Nikolái lo supo cuando lo vio girar sobre su eje apuntando sus temibles pinzas brillantes hacia él. Un estruendo partió el aire, Nikolái se lanzó hacia adelante y rodó sobre sí mismo justo a tiempo para evitar el haz de luz que había salido de la pinza derecha del cangrejo. La nieve voló donde antes había estado Nikolái y lo cubrió casi por completo. Se levantó lo más rápido que pudo, quitándose la nieve del rostro y con un último impulso logró

llegar a zulo donde se encontraba el detonador manual. Su euforia no duró mucho, el cangrejo disparó su pinza izquierda impactando justo en el pequeño muro que servía de cobertura, lanzándole pequeños trozos de metralla en su brazo izquierdo. Nikolái volvió a marearse y comenzó a perder el conocimiento. Levemente todo se volvió negro.

- Ahora no - dijo en alto - no te rindas ahora.

Apunto de perder el conocimiento, herido en su brazo izquierdo Nikolái sabía que no le quedaba mucho tiempo. Alargó su brazo derecho hacia el detonador manual, levanto la tapa protectora dejando ver el botón de activación y en un último esfuerzo dejó caer su dedo sobre el liso botón.

Lo que siguió a continuación, antes de que perdiera el conocimiento por completo, le recordó al efecto que realizaban los castillos de naipes al derrumbarse. Las cargas explotaron segmentando el puente en tres partes, que se precipitaron junto a los tanques cangrejos al suelo. La tierra tembló con el impacto y de repente... Oscuridad.

Al volver a abrir los ojos era completamente de día, Nikolái intentó mirar a su alrededor para ver donde se encontraba, pero solo pudo ver el azul del cielo. Unos fuertes brazos lo soste-

nían, y la brisa del aire le movía su pelo negro. Tenía la sensación de estar volando ¿volando? ¿Como era eso posible? Nikolái se esforzó en pensar y soltarse, pero lo interrumpió una voz femenina, cálida pero segura.

- Calma o te caerás.

El sol le impedía ver la cara de su salvadora y de la misma manera que había recuperado la conciencia, volvió a desmayarse.

Cuando Nikolái volvió a abrir los ojos, la situación era bien distinta. Se encontraba sobre una cama rodeado de varios aparatos, en lo que parecía una habitación de hospital. Por la ventana, justo enfrente de la cama, entraba la luz que le permitía ver los altos rascacielos de los cuales colgaban banderas con el símbolo de la Asamblea de Midgard. Había vallas publicitarias instando a la unidad para luchar contra el enemigo con imágenes de las Valkirias y una suave brisa traía el bullicio de la vida en la ciudad hasta la habitación. A lo lejos, sobre todos los rascacielos se veía la silueta de la gran muralla.

No cabía duda se encontraba en la zona segura del interior de la gran muralla. Intentó ponerse en pie, pero sintió un tirón en el brazo izquierdo.

- Calma soldadito - dijo una voz extrañamente familiar.

Miró hacia el lugar de donde provenía la voz, pero el contraluz de la ventana le impedía ver a su interlocutor.

- ¿Dónde estoy? ¿Quién eres? ¿Qué hago aquí?
- las preguntas salieron desenfrenadas de los labios de Nikolái.

- Lo de ir paso a paso no es lo tuyo ¿verdad?
- dijo la figura mientras poco a poco se acercaba hacia Nikolái - vamos a refrescarte la memoria, hace tres días, mientras realizabas tu guardia en la muralla, tu unidad fue atacada - los recuerdos invadieron la mente de Nikolái - el detonador del puente falló y tu activaste el detonador manual desde el otro lado del puente, a pesar de tus heridas. Gracias a tu sacrificio evitases que las defensas de la muralla fueran burladas, pero debido a la pérdida de sangre por la herida en tu brazo izquierdo quedaste inconsciente - Nikolái recordaba partes de la historia - en ese punto es donde aparezco yo, vi el valor y el sacrificio en tu interior y te traje hasta aquí, bajo la protección de la gran muralla.

- Pero ¿cómo?, una vez se cierran ya nada puede pasar, ni por aire ni por tierra.

- Nosotras si - dijo fríamente su interlocutora, justo en ese momento la luz permitió a Nikolái observar a su oradora. Era una mujer alta,

fuerte y de pelo rubio trenzado. Su cuerpo estaba lleno de tatuajes con formas de runas y llevaba una armadura completamente plateada, pero lo más impactante eran las alas de plumas blancas que colgaban de su espalda – Nosotras, las Valkirias si, podemos.

La cara de asombro de Nikolái hizo esbozar una tierna sonrisa a la ruda valquiria.

- Calma, eres muy nervioso soldadito. Escucha con atención, la humanidad necesita héroes como tú, por eso creamos hace años el proyecto Einherjar con la intención de defender a la humanidad en los momentos más oscuros y levantar la moral del pueblo ¿te suena? – Nikolái asintió con la cabeza, la Valkiria prosiguió hablando. – Tu valentía y tu sacrificio captó mi atención, por eso te salvé la vida – Nikolái intentó realizar una pregunta, pero fue interrumpido por la Valkiria – sé que puede ser difícil de entender en un principio, pero todo se te será revelado a su debido tiempo. Ahora céntrate en recuperarte lo antes posible, cuando tus heridas sanen serás trasladado a las instalaciones de Naustr y todo se te será aclarado.

Nikolái no sabía que responder, estaba atónito por la información que acababa de recibir, por eso, cuando la Valquiria se despidió de él y salió de la habitación no dijo ninguna palabra.

Trama ascendente

Poco a poco, Nikolái, gracias al tratamiento se recupera de sus heridas y tras un mes en el hospital, finalmente es trasladado a Naustr, el gran complejo desde donde la Asamblea de Midgard dirigía el nuevo gobierno. El complejo se encontraba alejado de la gran urbe que se había erguido tras la protección de la gran muralla. No destacaba a simple vista, se encontraba junto a una gran presa que utilizaba para generar la electricidad que necesitaba. Estaba formado por un complejo de edificios, hangares, y pistas de aterrizaje que permitían el continuo flujo de transportes hasta la base. Era todo lo contrario a lo que Nikolái consideraba que debía ser una base de operaciones tan importante.

Nada más bajar del avión fue conducido junto a otros veinte jóvenes el hangar 44. En su interior había varias mesas y sillas que apuntaban hacia la gran pizarra que había al frente de la entrada, recordaba a las clases de la universidad de Moscú, pero con menos lujo y ornamentos. Enfrente de la pizarra se encontraba la valquiria que había hablado con Nikolái en el hospital hacía ya un mes y al lado de ella había dos figuras extrañas. Eran dos hombres de baja estatura, su piel era tan blanca como la nieve, como si nunca hubieran visto la luz del sol. Ambos tenían un aspecto aguerrido y tos-

co que era enfatizado por sus pobladas barbas que casi no dejaban ver su cara. Eran bastante parecidos, como si se trataran de dos hermanos, pero uno era claramente más tímido y el otro mucho más seguro y directo por su forma de moverse y actuar.

La Valkiria comenzó a hablar.

- Sentaos no os cortéis, sed bienvenidos a vuestra nueva casa. - dijo abriendo los brazos de par en par - Muchos me conoceréis y algunos no, soy Sigrdrífa vuestra Valkiria, yo os seleccioné a cada uno de ustedes para que formarais parte del proyecto Einherjar por lo que vi en vuestro interior y estos de aquí son nuestros dos enanos favoritos - dijo en tono cariñoso - Brok - señaló al más seguro que levantó la mano en señal de saludo - y su hermano Eitri - esta vez señaló al más tímido que apenas llegó a mover la cabeza en señal de saludo. - como sabéis estáis aquí para convertirlos en Einherjar, grandes héroes que cambiaran el curso de esta guerra, pero ¿sabéis el motivo de esta?

Nadie se atrevió a responder en la sala, había rumores, pero lo cierto es que en todo el tiempo que Nikolái había pasado desde que en 1939 su vida cambiara por completo, no había encontrado a nadie capaz de responder a esa pregunta. Nadie sabía de donde salían esas

abominaciones, ni cuál era su fin, ni quienes eran sus líderes. Lo único que se sabía de ellos es que solo buscaban destruir todo aquello que encontrarán en su camino.

- No os preocupéis - continuó Sigrdrífa - nos hemos encargado de que muy pocas personas conozcan la verdad al completo. Os recomendaría estar muy atentos, lo que os voy a contar a continuación es la pura verdad y puede que cambie vuestra concepción del mundo. - Hizo una pequeña pausa - Vuestro mundo y vuestra especie fueron creados hace millones de años por los dioses de Asgard a partir de los restos del gran Ymir, os llamaron Midgard y pasasteis a formar parte de los nueve mundos que colgaban de las ramas del gran Yggdrasil, el árbol de la vida. Los dioses de Asgard, los dioses Vanir, los elfos oscuros, los elfos de luz, los enanos, los gigantes, los muertos y miles de criaturas más vivían cada uno en sus respectivos mundos en perfecta armonía. Todo eso cambió cuando Hel desobedeció a los dioses y creo una puerta en Alaska que conectaba con su mundo, Helheim, el mundo de los muertos.

Los dioses acudieron a castigar a Hel y sus proles, pero fueron traicionados por tres enanos en los cuales habían depositado toda su confianza, los Hijos de Ivaldi, que mediante un dispositivo mágico anularon

los poderes de los dioses. Así fueron derrotados y encarcelados por Hel. Desde entonces y con el cuerno de Heimdall que le dio poder sobre el Bifrost, ella ha conquistado el resto de los mundos con sus hordas de Draugr y los inventos más terribles de los hijos de Ivaldi. – Sigrdrífa hizo otra pausa para que diera tiempo a asimilar toda la nueva información a los cadetes – Ahora Hel domina casi todos los reinos, cada ser que muere pasa a ser su súbdito y la guerra directa contra ella no tiene sentido, por eso se creó la Asamblea de Midgard y los Einherjar. Nuestra misión es encontrar la forma de llegar a Asgard para poder liberar a los dioses de su prisión y expulsar a Hel de los nueve reinos de una vez por todas.

Para la primera parte nos estamos encargando de encontrar la ubicación de un viejo portal entre reinos en base a una vieja leyenda. En cuanto a la segunda, vosotros sois nuestras esperanzas. De ahora en adelante seréis instruidos física y mentalmente como verdaderos soldados en historia de lo que vuestro pueblo llama Mitología Nórdica y runas antiguas, para convertirlos en Einherjar.

A partir de ese día, la vida de Nikolái Vólkov cambió por completo, por las mañanas debía ir al campo de entrenamiento donde le instruían en diferentes artes de combate y preparaban

su cuerpo para “las armaduras” un super traje con la mejor tecnología desarrollada por la Humanidad junto a la incondicional ayuda de los enanos Brok y Eitri que siempre estaban de un lado a otro de la base trabajando en nuevos artilugios e inventos. Por las tardes recibía las clases teóricas sobre mitología nórdica, que le permitían conocer un poco más de esta realidad, antaño meros cuentos y ahora absoluta verdad.

En su entrenamiento conoce a Sandra Leib y a Sofia Brown. Sandra era una joven piloto alemana recién nombrada Einherjar que, al igual que Nikolái, casi pierde la vida al estrellar su bombardero contra un artrópodo volante que había pillado por sorpresa y con la guardia baja a la recién formada flota de Supramarinnos. Por otro lado, Sofia Brown era una joven historiadora especializada en mitología Nórdica, cuyo intelecto no tenía rival.

Su amistad los lleva a visitar todas las noches, tras la cena, la gran biblioteca central que se encontraba en medio de todo el complejo. La biblioteca era el edificio más hermoso que habían visto, completamente circular, su cúpula central estaba decorada por frescos de lo que las Valquirias decían que era Asgard. Las baldosas del suelo verde contrastaban con las marrones estanterías donde estaban recogidos gran parte del saber de la humanidad y la

cálida luz anaranjada de las lámparas hacían de la biblioteca un lugar reconfortante donde pasar el rato. Día tras día acuden a ella tras su entrenamiento para charlar, reír, discutir e investigar sobre la leyenda del antiguo portal, su funcionamiento y como llegar hasta él. Era su pequeño secreto, el momento de desconexión de un ambiente agotador de entrenamiento continuo.

Así, tras dos meses de entrenamiento, el 30 de noviembre, como ya era tradición para los tres jóvenes, se reunieron tras la cena en la biblioteca. Esta vez habían tenido de postre Tarta, el alto mando a veces procuraba pequeños detalles para animar a los cadetes, y en vez de comérsela en el comedor se la habían traído hasta la biblioteca para disfrutarla más tranquilamente. Se sentaron en la mesa de siempre junto a la sección de poemas nórdicos y comenzaron a charlar.

- ¿Qué libro nos tocaba analizar hoy? – preguntó Sandra mientras se acercaba a la estantería y se apartaba su rubio pelo de la cara.

- La Edda poética – dijo Sofía mientras limpiaba las lentes de sus gafas y sacaba su libreta de trabajo, ella siempre tenía todo apuntado y nunca se le olvidaba nada. – Íbamos por página 36 según tengo apuntado, el mito de los nueve reinos.

- Dejadme echarle un vistazo primero – dijo Nikolái ya sentado en la silla comiendo tarta.

Sandra extendió el brazo y le paso el libro a Nikolái que lo abrió por la página indicada y comenzó a ojearlo. La parte marcada del libro eran nueve poemas que hablaban cada uno del origen de los diferentes reinos y sus habitantes. Todos los reinos desde Asgard, el mundo de los dioses Aesir, Midgard el mundo de los humanos, Vanaheim el mundo de los dioses Vanir, Svartalfheim el mundo de los enanos y elfos oscuros, Jotunheim el mundo de los gigantes, Alfheim el mundo de los elfos de luz, Muspelheim el reino del fuego hasta Niflheim el mundo de la niebla y el hielo, tenían un poema que los describía a la perfección que iba acompañado de una runa antigua que lo representaba. Nikolái no se centró en el texto, esa era la especialidad de Sofía y él no era capaz de deducir tan bien los mensajes secretos escondidos entre dos simples palabras como ella, así que se centró en las ilustraciones de cada reino. A priori, cada una era completamente diferente a la anterior y no tenía nada que ver ni en su forma ni en su gráfica a las demás. Era como si cada una hubiera sido hecha por una persona diferente con un pincel y una tinta diferente. “No serán de mucha importancia” pensó y se dispuso a comer otro trocito de su porción de tarta, entonces, una idea se formó en su cabeza.

- ¿Y sí? - dijo Nikolái dudando y comenzó a dibujar cada símbolo en un papel.

Sandra y Sofía lo observaban en silencio como trabajaba. Uno a uno fue dibujando cada símbolo sobre diferentes hojas de papel vegetal. El cerebro de Nikolái iba mucho más rápido que su mano. Para él, si mirabas bien los símbolos de cada reino, cada uno parecía encajar con otro de una forma muy peculiar, como si se trataran de diferentes porciones desordenadas de una tarta. Eran como diferentes piezas de un puzle que encajaban a la perfección. Poco a poco comenzó a superponerlos y hacerlos encajar. Cuantos más símbolos añada más clara se va haciendo la forma hasta que al colocar el último, la forma cobra vida en el papel. Para la sorpresa de los tres jóvenes la forma no se trata de otra cosa que, de un mapa completo de Midgard, la tierra. En él se podía apreciar de manera perfecta los diferentes continentes, islas y océanos de nuestro mundo.

- ¿Qué acabas de hacer? - Le preguntó Sandra sorprendida.

- He unido los diferentes símbolos que representan a los nueve mundos y ...

- ¡Chicos mirad esto! - Interrumpió alterada Sofía.

El mapa, ahora completo, comenzó a proyectar su forma en el techo, como si hubiera cobrado vida de repente. Miles de líneas de múltiples colores y formas comenzaron a orbitar alrededor de él iluminando por completo la sala. Al principio, estas líneas de múltiples colores y formas no parecían seguir ningún patrón lógico, pero tras unos minutos estas comenzaron a unirse formando una sola que acabó apuntando a un punto concreto del mapa, el sur de Australia.

Los tres jóvenes se miraron atónitos, no sabían qué, pero acababan de descubrir algo que les podría ser útil. Las preguntas surgieron en la mente de Nikolái, ¿Qué enemiga acababan de resolver? ¿Acaso sería esta la ubicación del viejo portal? ¿Qué otra cosa podría ser si no? Se miraron y como si los tres estuvieran conectados mentalmente dijeron a la vez.

- ¡Hay que mostrárselo a las valkirias!

Rápidamente cogieron los papeles de la mesa y salieron corriendo de la biblioteca hacia la zona de mando donde siempre se encontraba Sigrdrífa junto a sus hermanas Valkirias, Brok y Eitri. Al llegar Brynhildr les cortó el paso. Brynhildr era la Valkiria más fuerte de todas, casi nunca sonreía y se irritaba con facilidad, pero todas sus hermanas la querían porque era la mejor en el campo de batalla.

- ¿A dónde vais jovencitos? – preguntó en tono serio.

- Tenemos que hablar con Sigrdrífa, es urgente – dijo entre jadeos Nikolái.

- ¿Qué cosa tan urgente os trae tan agitados y armando tanto escandalo hasta aquí? No me gusta que me molesten en mi tiempo de descanso. – Brynhildr empezaba a notarse cabreada, era muy fácil de irritar – Volved a vuestros barracones y mañana, si tengo ganas de escucharos me contáis vuestro problema.

- No lo entiende, creemos haber descubier-to la ubicación del viejo portal. – respondió Sandra.

- ¡¡Ja y yo soy Odín!! como vais a descubrir algo tan importante cuando nuestras hermanas más expertas en materia llevan meses buscando y aún no lo han logrado, repito, volved a vuestros barracones.

- Tiene que creernos – suplico Sofía.

En ese justo momento una voz sonó desde el interior.

- Brynhildr ¿dónde están tus modales? Si los chicos dicen saber dónde está el viejo portal,

¿no crees que no nos costaría nada atender a sus ideas? Déjales pasar.

- Pero... – comenzó a hablar Brynhildr pero fue interrumpida por Sigrdrífa – vale.

Los tres jóvenes entraron en la sala seguidos de Brynhildr, allí se encontraba Sigrdrífa junto a Brok y Eitri. Sigrdrífa, que había sido la que había hablado desde el interior invitó a sentarse a los tres jóvenes con un suave gesto de su mano en los cómodos sillones que las Valkirias usaban para descansar y leer en sus tiempos libres cuando no estaban peleando o entrenando.

- ¿Y bien? – dijo Sigrdrífa una vez se hubieron sentado y calmado los tres jóvenes – ¿Qué tenéis que contarnos?

Nikolái contó todo lo recientemente sucedido paso a paso y le tendió a Brok el mapa desmontado. Brok y Eitri lo montaron cuidadosamente como había explicado Nikolái y este volvió a cobrar vida. Durante cinco minutos ambos no pronunciaron ni una sola palabra analizando todo lo que les mostraba el mapa. Sigrdrífa y Brynhildr miraban boquiabiertas la proyección en el techo.

- Sin lugar a dudas – dijo Brok al rato interrumpiendo el silencio que se había apoderado de

la sala – habéis descubierto la ubicación del viejo portal entre mundos.

- ¿Y ahora qué? – preguntó Nikolái.

- Ahora pondremos rumbo a Asgard. – respondió Eitri.

- ¿Cómo? – preguntó Nikolái.

- Esa información es clasificada, no podemos permitirnos que cualquiera sepa de nuestros planes. – respondió tajantemente Brynhildr.

- Creo que estos cadetes se merecen un trato diferente – interrumpió benevolentemente Sigrdrífa – gracias a ellos sabemos a dónde ir, se merecen un trato mejor, ¿no crees hermana? – Brynhildr asintió con la cabeza, una de las mayores habilidades de Sigrdrífa era conseguir que todos estuvieran de acuerdo con ella, era tan buena en ello, que muchas veces Nikolái había pensado si era magia o un poder de la Valkiria. Sigrdrífa prosiguió hablando. – Nuestra intención es viajar hacia Asgard gracias al portal que acabáis de encontrar, infiltrarnos en el palacio de Odín desde donde Hel ahora controla todos los reinos y ahí robarle el cuerno de Heimdall para recuperar el control sobre el Bifrost, usar su poder para liberar a los dioses y cerrar la brecha espacio temporal de Alaska poniéndole fin a esta

guerra. Es un plan sencillo, pero requerirá de todo nuestro ingenio y esfuerzo, por eso vuestro entrenamiento, os estábamos preparando.

- Viajaremos en la gran flota de Supramarinos que se encuentra bajo la presa, escondida de los ojos de Hel – Dijo felizmente Brok. Los Supramarinos eran uno de los mayores inventos que habían hecho Brok y Eitri para la Asamblea de Midgard. Eran unas enormes embarcaciones fuertemente blindadas capaces de transportar personas y todo tipo de material por el aire, el agua e incluso algunos afirmaban que por el frío espacio. A Nikolái le recordaban a una mezcla entre los viejos submarinos y los cruceros de antes de la guerra, con un potente motor que les permitían flotar. Eran el mayor orgullo de la humanidad y en toda la propaganda aparecían como la gran esperanza de salvación junto al muro. El funcionamiento de sus motores era desconocido para muchos y algunos insistían en que era una mezcla entre magia y ciencia lo que los impulsaba, Nikolái no estaba seguro de ello, pero confiaba plenamente en sus capacidades. – Ahora volved a vuestros barracones, los preparativos empezaran muy pronto.

Los tres chicos se retiraron y a la mañana siguiente, por megafonía fue anunciado el plan, la flota iba a partir y ellos partían con ella. Du-

rante los siguientes dos días el movimiento se triplicó en la base, todo debía estar a punto para la gran misión. Los tres jóvenes fueron destinados al Skidbladnir el gemelo del acorazado insignia de la flota dirigido por las Valkirias, el Hringhorni. El Skidbladnir debía su nombre en honor al gran barco de Frey que era capaz de plegarse hasta ocupar el espacio de una servilleta, este estaba comandado por Brok y Eitri.

Así el 1 de diciembre de 1942, en completo silencio de radio, la flota de Supramarinos más grande jamás vista, compuesta por miles de cruceros y los acorazados Hringhorni y Skidbladnir, partió durante la noche con destino al sur de Australia. Las compuertas de la presa se abrieron vaciando el agua de esta y uno a uno, en completo orden, fueron saliendo los hermosos cruceros y acorazados que componían la flota. El ambiente era tenso y el silencio de radio solo lo intensificaba. Brok inspiraba tranquilidad a toda la tripulación del Skidbladnir y los animaba a asomarse por las ventanas redondas del acorazado para ver al resto de la flota, pequeñas luces que parpadeaban en el firmamento. Nikolái había sido asignado a una de las torretas antiaéreas, al igual que Sandra y Sofía. Tras más de cuatro horas de tenso vuelo Brok comunicó por el altavoz del Skidbladnir que se encontraban sobre la India y que faltaban otras cuatro horas de viaje,

fue justo en ese momento cuando un gran estruendo fragmentó el pesado silencio. Un gran haz de luz se materializó en el firmamento y de este surgieron miles de pequeños puntos negros. La alarma comenzó a sonar por toda la embarcación. Estaban siendo atacados por la flota de Hel. Los tres jóvenes, como el resto de la tripulación acudieron desorientados por los estrechos pasillos a sus respectivos puestos de combate. La situación en el exterior, cuando Nikolái entró en la cúpula que formaba parte del puesto de artillería, era una completa locura, destellos y explosiones a un lado y al otro del firmamento iluminaban por completo la estrellada noche. El silencio de radio se rompió y las comunicaciones inundaron la radio. Muchas averías en aeronaves, peticiones de ayuda, impactos en Supramarinos y ordenes de acción. Nikolái y sus compañeros empezaron disparar contra los objetivos marcados por la consola intentando estructurar en sus cabezas la desordenada situación.

En la iluminada y caótica noche, Nikolái reconoció de entre las naves enemigas una pesada y enorme embarcación que por algún motivo le resultaba familiar. Oscura y terrorífica, iba como la muerte de un lado a otro del firmamento acabando con todo lo que encontraba a su paso. Nikolái recordó su entrenamiento y sus clases sobre mitología nórdica, solo podía tratarse de la "Naglfar" la nave de Hel hecha

únicamente de uñas de muertos. Sus puntiagudas aristas cortaban de dos en dos los cruceros de la flota y cuando sus cañones rugían varios Supramarinos volaban en mil pedazos.

La situación se volvió crítica y en una decisión desesperada Sigdrífa ordenó dividir la flota. Dos tercios de ella, encabezados por el Hringhorni se quedaron para plantarle cara a las fuerzas de Hel y al temible Naglfar, mientras el tercio restante compuesto únicamente por seis cruceros y el Skidbladnir huyó en dirección al antiguo portal. El plan no convencía ni a Brok ni a Eitri, pero Sigdrífa como siempre, les hizo entrar en razón.

Impotentes, los tres jóvenes ven como su embarcación abandona la lucha y a sus compañeros mientras se alejan hacia Australia. La congoja les invade mientras el resto de la flota es poco a poco diezmada y el Hringhorni, junto a unas pocas embarcaciones, es rodeado. Desde su cúpula Nikolái ve como, a pesar de su desventaja numérica el Hringhorni dirigido por Sigdrífa y sus hermanas sigue luchando. Ve como este comienza a arder y tambalearse en el aire hasta que, de repente, los cañones del Naglfar comienzan a rugir e impactan en el Hringhorni que explota formando una perfecta bola luminosa en el firmamento que ilumina por completo noche. Inmediatamente la oscuridad vuelve. Nikolái cegado por la explosión,

poco a poco intenta discernir algo en el firmamento, pero es incapaz de ver nada, ni un solo reflejo y se percata que su radio ha dejado de sonar, no se escucha ningún ruido, nada, solo el brillo de las estrellas en la oscura noche. Entonces en ese momento supo que la batalla había acabado. Los altavoces del Skidbladnir volvieron a sonar, era la voz de Brok, pero esta vez era melancólica.

- La batalla ya ha acabado, el silencio de radio vuelve a imponerse, cuatro horas previstas para llegar a destino, corto. - Nikolái nunca había oído la voz de Brok tan triste, se notaba en ella el dolor.

La tripulación estaba abatida, no entendían como podían haber pasado de ser la mayor flota jamás vista a perder tantos amigos y compañeros en una sola noche, se sentían unos cobardes por haber abandonado al resto de compañeros, aunque solo hubieran seguido ordenes, ellos sentían como si los hubieran abandonados. A pesar del malestar, los motores del Skidbladnir no pararon. Al amanecer del 2 de diciembre de 1942 el Skidbladnir y su escolta divisan Australia.

Siguiendo las flechas del mapa llegan a Nueva Gales del sur, a una región escarpada y rocosa al sur de la isla continente. Nikolái se asomó por la ventana de su camarote, la temperatura

había subido notablemente desde que partieron del viejo continente y ahora hacía mucho calor para llevar su polar. El paisaje que logró ver era abrupto y con una vegetación de baja altura. Nikolái buscó con los ojos el ansiado portal o alguna señal de su presencia, pero lo único que veía a su alrededor eran puntiagudas montañas. Sólo destacaba una gran estructura rocosa de 90 metros de altura y 4 de ancho que, según los datos, los nativos llamaban “The Breadknife”. Pero a pesar de su forma alargada, no parecía una puerta y si lo era no había ningún indicio de que se pudiera cruzar por ella hacia otro reino. Ahora la tripulación del Skidbladnir tenía un nuevo problema ¿Era esta la puerta que permitía viajar entre mundos? Y en el caso que lo fuera ¿Cómo funcionaba?

Para averiguarlo Brok y Eitri necesitaban tiempo, así que mandaron a construir un campamento en las faldas del Breadknife y comenzaron, junto a expertos de la asamblea a inspeccionar la estructura. Durante todo el día trabajaron duro, buscando pistas, pero al atardecer regresaron al campamento con las manos vacías y las caras largas.

Nikolái, Sofía y Sandra estuvieron trabajando durante todo el día en la preparación del campamento, con las esperanzas de que Brok y Eitri encontraran la clave al enigma, por eso, cuando estos regresaron a la noche

con las manos vacías, los tres jóvenes se miraron y sin decir ninguna palabra ya sabían lo que querían decirse. Esa misma noche se escaparon a hurtadillas de sus barracones y abandonaron el perímetro de seguridad del campamento para acercarse secretamente a la estructura de rocas.

Cargados únicamente con linternas y una pequeña libreta comenzaron a escalar las pequeñas montañas hacia el Breadknife. Se dividieron para poder cubrir el terreno y comenzaron a investigar buscando alguna puerta o mecanismo que demostrara que esa estructura rocosa tuviera alguna relación con el portal. Al principio Nikolái estaba muy animado, pero conforme fueron pasando las horas y no encontraba nada que le ayudara en su investigación, sus ánimos fueron decayendo. Tras tres horas de búsqueda se sentaron a descansar.

Nikolái fue el primero en hablar.

- No comprendo, si el mapa nos llevó hasta este punto, ¿por qué ahora no vemos nada? ¿nos habremos equivocado por completo? ¿todo el sacrificio para llegar hasta aquí ha sido en vano?
- No pienses en eso Nikolái – respondió Sandra – lo más seguro es que algo se nos esté escapando.

- Opino igual que Sandra – siguió Sofia – no creo que el mapa nos mintiera, simple y llanamente no estamos viendo el siguiente paso a seguir. El mapa no fue fácil de descifrar y dudo que esto tampoco lo sea.

Nicolái se levantó y comenzó a dar vueltas mirando al cielo. Se acordó cuando de pequeño se pegaba las noches mirando el firmamento desde la ventana de su cuarto en el orfanato de Moscú. A él le gustaba pensar en las estrellas como diferentes puntos luminosos estampados sobre un gran lienzo oscuro. Tanto tiempo dedicó en su infancia a observarlas, que sabía guiarse por ellas, la osa mayor, al otro lado la menor, etc. Para él, aquello era un divertido juego que le relajaba en las peores noches.

Reconoció el cinturón de Orión en el firmamento, pero algo no cuadraba. El cinturón estaba compuesto por tres luminosas estrellas, pero ahí había una estrella de más. Esto le pareció muy raro, lo más seguro es que él se estuviera confundiendo y en realidad se trataba de otra constelación, pero él juraría que ahí debería estar el cinturón de orión ¿se habría equivocado? ¿Pero cómo?, el resto de constelaciones parecían encajar en su sitio y él se conocía como la palma de su mano el firmamento. ¿Se habría equivocado como las flechas del mapa al llevarlos hasta ahí? las flechas...

De repente Nikolái, mirando hacia el estrellado cielo nocturno lo comprendió. Al igual que las flechas marcaban este lugar, el Breadknife indicaba hacia donde ir. ¡No era el portal! era una flecha más, solo había que seguir con la mirada en la dirección que marcaba su anguloso pico, para ver que apuntaba a la cuarta estrella sobrante del cinturón de Orión. Era lógico, ¿cómo los dioses iban a dejar tan cerca de cualquier mortal la entrada a los nueve mundos?, debía de existir una diferencia, los dioses podían volar y subir hasta esa resplandeciente esfera de más, pero ellos no.

Nicolái, exaltado contó su descubrimiento a sus compañeras y rápidamente corrieron hacia el campamento para dar la noticia. Brok y Eitri estaban en su caseta y para nada parecieron sorprendidos cuando los tres jóvenes irrumpieron jadeando en ella.

- ¿Qué habéis hecho esta vez? – preguntó Brok en tono burlón mientras Eitri se levantaba de su cama.

- El Breadknife no es el portal – dijo Sandra – solo es otra flecha que indica hacia dónde ir. Una gran flecha.

- Vais que tener que explicaros mejor – respondió Eitri. – Sentaos y hablad.

Paso a paso los tres jóvenes van contando su nuevo descubrimiento a los dos hermanos enanos. A la mañana siguiente el campamento fue levantado y el Skidbladnir y su pequeña escolta puso rumbo a aquella anomalía que parecía una estrella vista desde el suelo, pero al llegar a los 2500 metros de altitud vieron que está en realidad era una gran esfera luminosa.

Nikolái que se encontraba en el puente junto con Sandra y Sofía preguntó.

- Vale y ahora ¿cómo cruzamos del portal?

- La verdad que no sabemos a ciencia cierta cómo reaccionará y el Skidbladnir. Pero confiamos que el acero de Asgard aguante la carga eléctrica y mágica del portal – respondió Eitri. Eitri tenía un don para decir las cosas en el momento no indicado. Los tres jóvenes se tensaron.

- Claro que no habrá problema – respondió eufóricamente Brok para calmar la tensión – hemos hecho las embarcaciones con el mismo material que las armaduras y los carros de los dioses, no habrá problema en cruzar el portal. – y le dio una colleja a Eitri.

- ¿Seguro? – preguntó Nikolái – mejor deberíamos confirmarlo antes.

- No tenemos tanto tiempo chico, cada segundo que estemos aquí parados es un segundo más que tiene Hel y su flota para encontrarnos y ya vistes lo que ocurrió la última vez, hasta tener el cuerno de Heimdall no somos rivales para su fuerza.

- Si es cierto, tendremos que arriesgarnos.

- ¡Esa es la actitud joven!

Brok ordenó poner los motores a toda máquina y el Skidbladnir junto a su escolta de cruceros comenzaron dirigirse al centro de la esfera. El rugido de los motores cortaba el tenso silencio que se había asentado en el puente. El Skidbladnir vio como uno a uno, los cruceros mucho más pequeños y ligeros entraban en la esfera. Esta, cada vez se hacía más grande cuanto más se acercaban a ella, pero Brok, al mando del Skidbladnir parecía no dudar, solo faltaban unos metros y

Luz.

Nikolái, desde el puente de mando del Skidbladnir estaba cegado por la luz. Una luz fuerte que impregnaba todo. El Skidbladnir se sacudía de un lado a otro y sus placas metálicas crujían, Nikolái miro a su derecha y pudo ver como Sandra se encontraba igual de tensa que él. Poco a poco, mientras el Skidbladnir pasa-

ba por el interior de la esfera, la luz fue desapareciendo al igual que el caos en la cabina. Parecía que avanzaban por un túnel de luz y este ya se estaba acabando.

De repente, de la misma manera que vino, la luz desapareció. Y los ojos de Nikolái se fueron adaptando de nuevo al entorno. Ante él solo había oscuridad que era interrumpida por las luces de la cabina que iluminaban suavemente la escena. Fuera, en el vacío oscuro, había nueve esferas blancas de luz entre las que se encontraba la que acababan de cruzar. Era como estar flotando en medio del espacio, pero iluminados solo por nueve solitarias estrellas.

¿Dónde estaban ahora? ¿A dónde tenían que ir? Demasiadas preguntas y muy pocas respuestas. De repente Brok, que había estado callado durante todo el salto, comenzó a hablar.

- Felicidades tripulación, acabábamos de realizar un salto al gran vacío, a la nada, al espacio entre mundos. - la duda se veía en las caras del resto de personas - Chicos, nos encontramos en el legendario Ginnungagup, en la nada infinita donde la vida que conocemos surgió. Donde del frío de Niflheim y el calor de Muspelheim crearon a Ymir y la gran vaca Audumbla, donde nacieron los dioses.

Era un lugar que solo aparecía en las leyendas y los libros, ¿cómo era posible que existiera?, la sorpresa inundó la sala al completo. Nikolái pensó que no era tan descabellado, después de lo que había vivido en los últimos meses, si Hel, los dioses nórdicos y los nueve reinos existían, ¿Por qué no el Ginnungagup? Tras la sorpresa inicial, las pautas y directrices de Brok hicieron que poco a poco se recobrara el orden en el Skidbladnir. Tenían que centrarse, habían llegado al Ginnungagup, pero tenían que averiguar cuál de los portales que tenían delante era el que los llevaba a su destino, Asgard.

Esta vez Brok, a pesar de la negativa de Eitri, no se lo pensó dos veces y en vez de llamar a los expertos para intentar resolver este nuevo problema, les pidió a Sandra, Sofía y Nikolái que los acompañaran al cuarto del comandante. Para Brok las casualidades y el azar no existían, si Sandra, Nikolái y Sofía, habían sido capaces de descifrar el mapa que les había permitido llegar al portal y ellos tres habían sido quienes, a pesar de los esfuerzos del resto de investigadores, habían deducido que el Breadknife no era el portal, sino una flecha más que indicaba hacia donde había que ir. Ellos eran los más capacitados ahora para deducir qué camino seguir.

Los tres jóvenes entraron en el camarote del comandante seguidos por Brok que cerró la

puerta al entrar. Ahí, ya sentado les esperaba Eitri, que casi nunca hablaba.

Sin ningún rodeo, Brok no espero ni a que se sentaran los tres jóvenes en las sillas y les lanzó la pregunta.

- Os he citado por que habéis demostrado ser bastante sensibles a los enigmas de los dioses. Cuando nadie más ha sido capaz de resolverlos, habéis encontrado la solución así que me gustaría preguntaros ¿Sabéis cuál es la esfera que debemos tomar para llegar a Asgard?

Nikolái miró inseguro a Sandra que parecía estar igual de perdida que él y luego a Sofía, pero ella estaba diferente. Estaba segura como si tuviera alguna corazonada, Brok se percató de esa actitud y sin perder ni un minuto, se acercó y le preguntó.

- Tú sabes cuál es, ¿verdad? pero ¿cómo?

- Es obvio - Dijo Sofía, he hizo una suave pausa. Adoraba ser el centro de atención y siempre que podía aprovechaba para demostrar su gran inteligencia - Muspelheim y Niflheim se encuentran en los extremos opuestos del Ginnungagap - dijo señalando los portales que se encontraban en los bordes - Nosotros venimos de Midgard - señaló el portal del que

acababan de salir que se encontraba justo en medio de todo - Álfheim es el mundo de luz y por tanto el más luminoso - señaló la esfera más iluminada y luego dirigió su vista a la esfera que se encontraba en el lado opuesto, que era la que más apagada se encontraba - y Svartálfaheim el mundo de la oscuridad. Ahí está Vanaheim, hogar de los Vanir los dioses de la fertilidad y la perfección - dijo señalando a la esfera más hermosa de todas, cuya luz rebosaba armonía y tranquilidad - y justo en el lado contrario tenemos Jotunheim el reino de los gigantes y la destrucción - dijo señalando la esfera que parecía que en cualquier momento iba a estallar en miles de pedazos.

Siguiendo el razonamiento de Sofía ya solo quedaban dos esferas por deducir, una debía de ser Asgard y la contraria Helheim.

- Y, por último - prosiguió Sofía - nos quedan Asgard y Helheim. Helheim es el reino de los muertos y la corrupción, su luz es claramente diferente. - dijo señalando a la esfera que se encontraba debajo de todas y cuya luz emitía un cierto resplandor verde - Por deducción, solo nos queda afirmar que Asgard es la esfera que nos queda por asignar. - Una gran sonrisa se formó en la cara de Sofía, había disfrutado dando la explicación y aún más había disfrutado de las caras de asombro que habían puesto sus compañeros mientras

seguían su dedo marcando cada una de las nueve esferas.

Brok que se había mantenido callado durante todo el discurso no podía borrar de su cara el asombro ante la deducción tan aplastante que había mostrado Sofía. Eitri tuvo que aceptar que la corazonada de su hermano sobre la habilidad de los tres jóvenes debía de ser cierta.

Sin ninguna demora, el Skidbladnir y su pequeña escolta pusieron rumbo hacia Asgard y se propusieron a entrar en dicho mundo.

Otra vez la luz inundó el puente de mando y al igual que la vez anterior, esta se fue igual de rápido que vino en el momento en el que el Skidbladnir cruzó el portal. Cuando Nikolái se acostumbró de nuevo a la luz, lo que vieron sus ojos le dejó perplejo. Asgard, antaño un mundo rebosante de vida y de las mayores obras arquitectónicas jamás construidas por los dioses, ahora se encontraba oscuro y reducido a polvo y escombros. Tras la conquista de los nueve reinos, Asgard había sido objeto de saqueos por parte de los elfos oscuros, que siempre habían envidiado y odiado dicho mundo. Sus grandes palacios de columnas de oro y bóvedas de verde esmeralda ahora eran oscuras salas decoradas con la pestilente pintura mágica que los elfos oscuros usaban en sus rituales y las antaño imponentes estatuas

de mármol de los grandes héroes ahora eran la base de los asentamientos de chabolas para los enanos prisioneros. Por suerte para el Skidbladnir, el portal les había dejado alejados de todo el caos, en las lejanas praderas que se encontraban en las faldas de las montañas que bordeaban Asgard. Más allá de ellas no había nada, solo el Ginnungagap.

Ahora debían de llegar hasta el Valaskjálf, el gran palacio de Odín desde donde Hel, sentada en el Hlidskjálf, el gran trono de Odín, controlaba todas sus huestes. Una vez dentro debían robarle el cuerno de Heimdall para recuperar el Bifrost y poder devolverle su poder a los dioses que se encontraban apresados en Midgard. El problema era llegar hasta el palacio sin ser detectados y luego infiltrarse en él sin ser vistos. La tarea parecía imposible, pero Brok y Eitri, junto a las Valquirias ya habían pensado en ello antes de partir y habían construido dos prototipos de naves silenciosas, que técnicamente serían invisibles ante los ojos de Hel y sus hijos. Las llamaban Hugin (pensamiento) y Munin (memoria), los ojos de Odín. El plan era simple, dejar al Skidbladnir y su escolta escondido en las montañas mientras Brok y Eitri, junto a unos pocos seleccionados volaban hacia el palacio de Odín gracias a Hugin y Munin.

Hugin y Munin no eran grandes naves, solo permitían llevar cada una cinco personas, así que

Brok y Eitri debían elegir bien a quienes llevar al palacio. Solo debían ir los más cualificados. Por ese motivo cuando le comunicaron a Sandra que ella iba a pilotar el Hugin y con ella debían ir Sofia y Nikolái, los tres jóvenes no pudieron ocultar su sorpresa.

Acudieron a la armería del hangar siguiendo las instrucciones. Ahí les esperaban Brok y Eitri junto a los cinco mejores Einherjar de toda la flota. Ellos se sentían intimidados, con tan poco entrenamiento y ahora tenían que asumir tan importante misión. Brok lo notó.

- Comandante Brok ¿por qué hemos sido seleccionados para esta parte tan crucial de la misión?, hay miles de Einherjar mucho más capacitados que nosotros en la flota, más que una ayuda seremos una carga. - dijo inseguro Nikolái.

- No os subestiméis - dijo Brok - habéis demostrado ser los más aptos para esta misión, cada uno de los tres ha logrado entender y comprender los enigmas de este viaje cuando el resto estábamos completamente perdidos. Puede haber sido pura suerte o casualidad lo que os ha llevado hasta aquí, pero aunque así fuera, vuestra suerte nos ha ayudado, así que mi hermano y yo creemos que esta misión no tendrá tantas posibilidades de éxito si ustedes tres no nos acompañaran.

- Además, si vais con esas ropas claro que seréis una carga, por eso os hemos construidos vuestras propias armaduras para que luchéis como verdaderos Einherjar. No vais a ir por todo Asgard con esas pintas - río Eitri - Pasad y mirad.

Eitri hizo un ademán para que entraran en la armería y les mostró las armaduras que los dos hermanos habían confeccionado para cada uno. La armadura de Sofia era completamente plateada con remates verde esmeralda en cada pieza, era ligera lo que le permitía moverse ágilmente por la sala como una pluma, tenía muchas funciones, pero la que más le gustó a Sofia era la pantalla holográfica que se desplegaba en su brazo izquierdo, permitiéndole escribir, leer y obtener información en cualquier momento gracias a su conexión con el ordenador central del Skidbladnir. La armadura de Sandra era completamente diferente, mucho más pesada y blindada, tenía un precioso y elaborado león dorado tallado en el pecho el cual se encendía cuando activaba los motores de la armadura para correr. Por último, la armadura de Nikolái era una mezcla entre las dos anteriores, ligera pero resistente, otorgaba a Nikolái un buen blindaje y una alta movilidad que le permitían esquivar como aguantar impactos. Lo más llamativo de su armadura eran las cabezas de lobo talladas en el mango de sus dos espadas propulsadas.

- Cada armadura ha sido confeccionada en función de vuestra personalidad - Dijo Brok.
- Y vuestras destrezas observadas durante el entrenamiento. - concluyó Eitri - Técnicamente solo debéis ser vosotros mismos para sacarles el mayor partido a vuestra armadura ¿a qué son hermosas?

Todos rieron. Así, a la noche, los tres jóvenes partieron rumbo hacia el palacio de Odín junto al resto de la unidad. Al salir del hangar activaron el modo sombra y ambas naves desaparecieron completamente de la vista y los radares, era completamente asombroso.

Sobrevolaron las ruinas de lo que quedaba de Asgard y se acercaron cautelosamente hacia el temido palacio. Con calma, lograron aterrizar ambas naves en el punto acordado justo en los jardines exteriores del palacio. La mitad de la misión ya estaba hecha, pensó Nikolái, ahora solo quedaba lo peor. Apagaron los motores de Hugin y Munin y los pusieron en modo centinela por si necesitaban su ayuda más tarde. Uno a uno bajaron de las aeronaves y se adentraron en el palacio dejando atrás el ya seco jardín.

Todas las lámparas del palacio estaban apagadas, como si estuviera abandonado y el polvo se amontonaba sobre las hermosas estatuas

de los dioses. Los enormes y altos pasillos del palacio estaban vacíos. Las solitarias columnas que sustentaban la estructura era lo único que se atrevía a irrumpir los largos pasillos.

- ¿Como es posible que no nos hayamos topado con ningún guardia? - dijo Nikolái.

- Es lógico hijo - respondió Brok - que protección vas a necesitar en un mundo donde eres dueña de todas las almas y estas te sirven ciegamente.

- Pero aun así ¿no crees que sería prudente tener una seguridad cerca de ti por si alguien hace lo que nosotros estamos haciendo?

- Demostrarías debilidad - respondió esta vez tajantemente Eitri.

Nikolái no quiso seguir discutiendo, todo le parecía inseguro y peligroso y los vacíos pasillos no ayudaban a calmar su angustia. En completo silencio, la unidad siguió avanzando detrás de Sofía, que tenía en su pantalla holográfica un mapa completo del castillo.

Tras un largo camino por los laberínticos pasillos del castillo, llegaron a la gran puerta de la sala principal, donde antes Odín se sentaba en su trono, el Hlidskjálf y desde ahí observaba los nueve mundos. Con cuidado y lentamente,

uno de los Einherjar de la unidad, se dispuso a abrir una de las pesadas puertas de la sala cuando, sin previo aviso, se paró por completo, parecía como si se hubiera quedado congelado agarrando la puerta. De las ranuras de su armadura comenzó a salir un fino polvo verde y en un abrir y cerrar de ojos su armadura cayó al suelo vacía por dentro. El horror y el miedo inundaron el interior de Nikolái.

De dentro surgió una voz dura muy segura de sí misma.

- Pero bueno ¿Dónde están vuestros modales? ¿qué es eso colarse en mi palacio sin ninguna invitación y entrar aquí sin siquiera tocar la puerta? Nunca me ha gustado la gente sin modales, pero... ya que estáis todos aquí, o casi todos - la voz hizo una pequeña pausa para reírse, la risa era estridente y golpeaba en el ánimo como un puñal - ¿por qué no pasáis a saludarme?

Asustados y desconcertados todos miraron a Brok y a Eitri en busca de una respuesta, pero en sus caras se veía reflejado que ellos se encontraban igual de asustados.

- He dicho que paséis - volvió a hablar la voz desde el interior- o queréis convertirlos en polvo como vuestro amigo, no sabéis lo aburrido que es tener que hablar con montañas

de arena - la voz se volvió a reír de esa manera tan extraña - ¡Pasad!

Esta vez, ante la amenaza, uno a uno, la unidad fue pasando por la puerta al interior de la sala. La luz entraba por las grandes cristaleras con diseños circulares, que hacían las veces de mirador por el cual se podía ver todo Asgard de una manera nítida y perfecta. Aun así, la sala era tan grande que precisaba de tres pequeños soles flotando en su centro para iluminarla, pero de estos solo salía una tenue y fría luz verde que apenas llegaba a iluminar la estancia, al contrario de lo que habían sido antaño. Las esbeltas columnas dividían la sala en tres largos pasillos, y de los techos abovedados ahora colgaban telas ajironadas con los estandartes de las huestes de Hel. Brok, que ya había estado antes en el gran salón, cuando los dioses gobernaban Asgard, recordaba con pena la hermosa sala que había sido, con suelos de oro, columnas de mármol, hermosas bóvedas verde esmeralda, los más hermosos muebles de todos los reinos y la biblioteca más grande jamás construida que tenía todos los libros escritos y hueco para los que aún quedaban por escribir.

Ahora muchos de esos muebles estaban completamente desbalijados y había muchos libros desperdigados y destrozados por el suelo. Brok no pudo reprimir una mueca de horror.

En el centro de la sala, de espaldas a la puerta, mirando hacia la gran cristalera estaba el gran trono de Odín. El trono comenzó a girar sobre sí mismo con el ruido de miles de pesados engranajes de fondo. Lo que vieron los tres jóvenes les dejó completamente sorprendidos. Ante ellos se encontraba la diosa Hel o solo la mitad de ella, ya que la luz solo permitía ver el lado izquierdo de su cuerpo. Hel era una mujer hermosa, de piel blanca, ojos verdes y pelo oscuro como la noche, iba con un ceñido traje negro y en la mano llevaba una especie de cigarro que emitía un humo verde cada vez que lo usaba. De sus caderas colgaba el cuerno de Heimdall, que permitía controlar el Bifrost.

Esta vez no habló para todos, clavó sus fríos ojos en Brok y Eitri.

- ¿Pero si son mis dos pequeños hombrecitos favoritos? - dijo en tono burlón - He oído que habéis estado chafando la mitad de mis planes y creando nuevos juguetitos para los humanos - tomó otra calada de su cigarro - una pena que lograrais huir junto a las Valkirias, si eso no hubiese pasado, ahora no estaríamos teniendo esta conversación, pero bueno. El pasado pasado está ¿no? - rio otra vez.

- Ya llegará tu turno - respondió osadamente Brok.

- ¿Mi turno? - tomó otra calada y expulsó lentamente el verde humo - claro que sí, ya ha llegado mi turno de dominar los nueve reinos pequeño intento de hombre - respondió bruscamente Hel mientras se levantaba de su trono y se acercaba hacia sus invitados.

Se acercó al centro de la sala, donde la luz era más fuerte y las tenues sombras que tapaban el lado derecho de su cara se desvanecieron. Poco a poco la luz iluminó su cuerpo al completo y muecas de asombro aparecieron en la sala. Hel estaba dividida en dos, si bien la mitad de su cuerpo dejaba ver una hermosa mujer, la otra mitad de su cuerpo era un cadáver putrefacto que mostraba sus huesos. Hel era dos polos, belleza y muerte a la vez, ella lo sabía y le gustaba jugar con esa impresión. Sonrió al ver que causaba el efecto deseado.

- Y ustedes ¿Acaso creías que podrías entrar en Asgard sin ser detectados y pasearos por mi palacio sin ser vistos? - esta vez se dirigía a los humanos y no a Brok y Eitri, Nikolái sintió el miedo - vuestra inocencia me insulta - con un suave gesto movió su mano y del suelo brotaron raíces que se ataron a las extremidades de sus "visitantes". Prosiguió hablando - Estáis aquí porque yo quiero, así que ¿qué os parece si os relajáis y os cuento una pequeña historia? Total, no podéis ir a otra parte - sonrió malvadamente.

Climax

Nikolái odiaba la situación, intentaba zafarse de las raíces que lo ataban al suelo, pero cuanto más lo intentaba, más tensas se ponían estas, así que poco a poco decidió dejar de luchar contra lo imposible y escuchar a Hel. Hacía un rato que estaban cara cara con la reina del inframundo. A pesar de todo el esfuerzo, sacrificio y preparación que había requerido llegar hasta ahí parecía que todo hubiera servido en vano, Hel se les había adelantado y controlaba por completo la situación. Ahora era ella quien hablaba.

- Quiero haceros otra pregunta, humanos, ¿alguna vez os habéis planteado de donde viene vuestro instinto de pelear continuamente entre ustedes, vuestro afán de conquista, de destrucción, de control, de poder... en definitiva de luchar contra otro ser humano para matar o morir? ¿no verdad?

Creéis que es algo natural a vuestra especie, lo tomáis y lo aceptáis como vuestro. Pues no es así.

Hel chascó los dedos y ante ellos se creó una especie de esfera que mostraba imágenes mientras Hel iba contando su historia.

- Hace muchos milenios antes de vuestra era, cuando los dioses acababan de formar Mi-

dgard a partir del cuerpo y las entrañas de Ymir tras su asesinato, los dioses observaron que esta era una bella tierra como para no ser vista ni labrada por nadie. Debía ser habitada por seres tan perfectos como ella, así que, a partir de un olmo y un fresno, Odín, Vili y Ve crearon a los hombres y las mujeres y los dotaron de alma, capacidad de juicio y las mejores facultades de los dioses. Los seres humanos comenzaron a gobernar y poblar su tierra.

Durante milenios vivieron en completa y absoluta armonía y vuestra antigua civilización prosperó hasta puntos inimaginables aún para la actual, pero todo cambió la noche en la que Odín, en su búsqueda eterna por el conocimiento, quiso saber más de lo que realmente debía y de los labios de una vieja völva (vidente) escuchó su propio fin, el Ragnarok.

Escuchó como su hijo más perfecto y bello, Balder, iba a ser cruelmente asesinado, como él le echaría la culpa a Loki encerrándolo y obligándole a ver como su hijo Vali era convertido en un lobo sin conciencia para acabar devorando a su hermano Narfi. Escuchó como Loki escaparía de su prisión y uniría a todos los gigantes, incluido al gran Surt, para vengarse destruyendo Asgard. Escuchó como uno a uno irían muriendo gigantes y dioses en una cruel lucha que acabaría con la

muerte de Surt y el fin de toda la vida en los nueve mundos al caer su espada flamígera al suelo.

Fue justo esa noche cuando Odín sentenció su destino y el de toda vuestra especie. En vez de evitar dichos acontecimientos, asesinó a la vidente y decidió crear el mayor ejército jamás visto, para que cuando la gran batalla llegara, él saliera victorioso.

Buscó en todos los reinos ejércitos que les fueran fieles, pero no eran suficientes, él necesitaba más. Buscó en todos los reinos menos en Midgard, ahí vivían sus más preciadas creaciones, tocarlos sería corromperlos. Pero cuando la desesperación inundó su corazón, no dudo en usaros para sus planes.

El problema es que no sabíais pelear, nunca habíais creado armas porque no las habíais necesitado, no teníais guerreros en vuestra antigua civilización porque nunca habíais luchado en una guerra. - se paró para tomar otra calada a su cigarro de humo verde, el discurso estaba siendo bastante largo pensó - Entonces sin dudarlo dos veces, os corrompió, os colocó su odio, sus celos y sus miedos en lo más profundo de vuestra alma y en un abrir y cerrar de ojos, vuestra antigua civilización colapsó reduciendo todo a cenizas. Comenzasteis a vivir de nuevo, pero

esta vez de manera diferente. Las guerras se convirtieron en el principal motor de cambio de vuestra sociedad, las ciencias, las artes, la política, las relaciones... todo se dispuso al servicio de la guerra. Odín encomendó a las Valkirias recoger las almas de los mejores guerreros muertos en combate, llevarlos al gran Valhalla y ahí obligarles a luchar a diario para entrenarlos en un continuo ciclo de muerte y resurrección.

Así, Odín logró su preciado y efectivo ejército, acosta de vuestro sufrimiento eterno.

Todos estaban en shock, Nikolái no podía creer lo que acaba de ver y oír, ¿tanto sufrimiento por el ego de un dios? ¿cómo podía ser posible ?

- Las valkirias, por las que tanto habéis luchado y llorado eran vuestros verdugos tras la muerte, por mucho que ellas creyeran que os estaban entrenando. En el fondo sabían que vuestra especie había tenido en el pasado una vida mejor. Erais simples peones en un gran tablero de ajedrez con el que jugaban los dioses que pretendéis salvar, ¿caso miento a estos humanos Brok? ¿Eitri? - La no respuesta de ambos fue suficiente para la confirmación de la pregunta - Yo solo decidí cambiar el destino, cuando supe de la profecía y mi padre Loki fue encerrado. Yo decidí

actuar y cambiar el cruel destino. No pretendo destruir vuestro mundo, quiero salvarlo de la muerte segura a la que nos llevaban los Aesir y su ego. Ahora yo os pregunto ¿Quién es el verdadero culpable de todo? ¿Quién tiene la culpa de esta situación?

Mientras hablaba, Sandra no se había quedado quieta y había logrado llevar su mano derecha hasta el aparente inofensivo remate de oro del antebrazo izquierdo de su armadura que en realidad era un botón de auxilio. En completo silencio había logrado pulsar el botón, por eso, cuando los impactos sacudieron la cristalera interrumpiendo el discurso de Hel y el Hugin y el Munin aparecieron tras esta ni se inmutó. Respiró aliviada cuando las raíces que la encañaban al suelo aflojaron su fuerza, debido a la sorpresa de Hel y rápidamente se zafó de ellas igual que sus compañeros. Todo ocurrió muy rápido, Hel intentó volver a tener el control de la situación y con movimientos rápidos de mano fue convirtiendo en polvo a los cuatro Einherjar que intentaban huir fuera de la sala. A pesar de su magia y su habilidad, sus reflejos no fueron suficientes para atenderlos a todos y Nikolái, en vez de huir, se abalanzó sobre ella, sorprendiéndola con sus espadas. Le golpeó en la cabeza con una y con la otra en la cadera, Sofía que lo había seguido le quitó el cuerno de Heimdall y ambos siguieron corriendo detrás de Sandra que se dirigía junto a Brok y Eitri ha-

cia el Hugin y el Munin que habían interrumpido en la sala por las cristaleras rotas tras los impactos.

Por la puerta entraron hijos de Hel, un grupo corrió hacia su reina para socorrerla y el resto clavaron sus miradas en los tres jóvenes que huían a toda prisa llevando al máximo los motores de sus armaduras. Una marabunta de gigantes, elfos oscuros y Draugr corría tras ellos. La sala era muy grande y Sofía y Nikolái, a pesar de llevar sus armaduras hasta el límite, no podían competir con la velocidad sobrenatural de los no muertos, la distancia entre ellos y los dos aparatos cada vez se hacía más corta, pero la distancia entre ellos y los no muertos se reducía más rápido.

Sandra logró subirse al Hugin con Brok y Eitri, rápidamente encendió los motores del artefacto y puso al Munin en modo escolta. Si ella no se acercaba a Sofía y Nikolái, ellos no lo lograrían. Encendió los posquemadores y se abalanzó contra la marea de no muertos con todo lo que tenía.

Una gran nube de humo y polvo llenó la sala y para cuando se disipó ambas naves ya no estaban en ella.

Gracias a la gran nube de humo, Sandra había logrado el tiempo suficiente para despistar a

sus perseguidores y permitir que Sofía y Nikolái saltaran al interior de Hugin. La euforia en la cabina del Hugin no duró mucho, las alarmas saltaron, los seguían los no muertos en sus naves de ataque.

- ¡A vuestros puestos y agarraros fuerte, va a ser un viaje de vuelta movidito! Brok avisa al Skidbladnir y tu Eitri, intenta controlar remotamente el Munin. - dijo Sandra desde los mandos del Hugin.

Las explosiones sacudían el aparato, pero Sandra lograba esquivarlas o apartarse de ellas justo a tiempo, mientras Brok desde la radio, comunicaba la situación al Skidbladnir. Nikolái se metió en la torreta trasera del aparato y se dispuso a intentar eliminar a sus perseguidores que se movían rápido y de manera precisa. Desde la torreta veía como el Munin, controlado por Eitri les cubría la retirada intentando también derribar a sus enemigos. Cuando sobrepasaron la ciudad y sobrevolaban los prados, el Hugin fue impactado en el ala derecha, de esta brotó combustible, se ladeó y poco a poco comenzó a perder altura. Todos los aparatos de medición y aviso de la cabina de la nave comenzaron a dar señales de alarma. Ahora eran vulnerables ya que Sandra con el ala averiada era incapaz de hacer las audaces maniobras que los habían mantenido con vida hasta ese punto. En una desesperada

acción Sandra llamó a Brok que se encontraba junto a la radio.

- ¡Habla con el Skidbladnir y rectifica las coordenadas de extracción! vamos a tener que subirnos un poco antes de lo previsto.

- Pero eso expondría al Skidbladnir - Replicó Eitri.

- No tenemos otra opción - dijo Brok - si no nos arriesgamos lo perderemos todo. El cuerno volvería a las manos de Hel y todo esto no habría servido de nada, ¡debemos arriesgarnos hermano!

- ¡Diles que necesito que las puertas del hangar estén completamente abiertas! - volvió a chillar Sandra.

- Vale, en el supuesto caso de que lleguemos hasta el Skidbladnir ¿Cómo lograremos que no nos derriben en el trayecto? - volvió a hablar Eitri con la voz bastante entrecortada de la tensión.

- Creo que tengo una solución. - dijo Sofía desde la sala de cargas - Si colocamos el Munin justo detrás de nuestra nave, él nos servirá de escudo recibiendo todo el daño mientras pueda volar, cuando este esté a punto de caer, podemos hacer que sus motores de

combustión detonen y así provocar una explosión que nos daría impulso librándonos de nuestros captosres y permitiéndonos llegar hasta el Skidbladnir sin que se exponga.

- ¡Eso es una completa locura! - replicó Eitri desde su puesto.

- Pero esa locura nos puede salvar la vida ¡venga! ¿a que estáis esperando? manos a la obra - contestó Brok.

Eitri colocó el Munin detrás del Hugin y esté comenzó a parar los impactos de sus captosres. Poco a poco el Munin fue despedazándose.

- ¡¡No va aguantar mucho más!! - chilló Eitri.

- Debe aguantar, necesitamos su impulso para llegar, solo un poco más - dijo Sofía - a mi señal Sandra, subes el morro al máximo y tu Eitri accionas el detonador.

El Munin comenzaba a arder y tambalearse, parecía que en cualquier momento iba a caer en picado o se iban a fracturar sus alas. El Skidbladnir ya era completamente visible, pero el Hugin no tenía suficiente altura ni potencia para alcanzarlo. Todos se prepararon para lo que pudiera pasar. Justo en el momento en el que el nombre del Skidbladnir tallado en su popa fue legible Sofía chilló desde el fondo del aparato.

- Agarraos ¡Ahora!

- Que sea lo que Odín quiera - Dijo Brok agarrándose a su asiento.

Sandra se llevó la palanca de mando contra su cuerpo con todas sus fuerzas levantando el morro del Hugin. La sacudida de la explosión hizo tambalear y crujir todas y cada una de las fibras de la aeronave. Inmediatamente, gracias al impulso de la explosión el Hugin comenzó a trepar a toda velocidad hacia Skidbladnir. El aparato se descontrolaba, pero Sandra no podía frenar ahora, si lo hacía perderían todo el empuje de la explosión y caerían en picado. Con una perfecta maniobra Sandra hizo girar la aeronave sobre sí misma y efectuó un cambio brusco de dirección de 90 grados justo a la altura del hangar D del Skidbladnir. Dentro del Hugin las fuerzas gravitacionales hicieron que Nikolái tuviera que usar toda su fuerza para no desmayarse. El Hugin entró a gran velocidad en el hangar, sacó los frenos de emergencia e inclinó el morro contra el suelo, pero debido a elevada velocidad, al intentar aterrizar chocó contra el suelo descontrolándose y creando una gran nube de humo a su alrededor.

Cuando el Hugin hubo parado por completo, la expectación era total en el hangar, técnicos, mecánicos, guardias y demás miembros de la tripulación del Skidbladnir no quitaban la vista

a la gran nube de humo que se había formado a su alrededor. Por eso, cuando se disipó el humo y la puerta del Hugin se abrió y por ella salió Sofía, los gritos de júbilo y felicidad llenaron el hangar. Uno a uno, Brok, Nikolái, Sandra y Eitri fueron saliendo de los restos de la nave. El impacto había sido fuerte, pero gracias a las armaduras habían podido amortiguar gran parte de este.

Mientras el júbilo se adueñaba del Skidbladnir, a miles de kilómetros de distancia en el palacio de Odín, Hel vió como el Skidbladnir y su escolta partían hacia el portal. Lejos de sentirse derrotada, aún esbozaba una cruel y terrorífica sonrisa, "El juego sólo acaba de comenzar, aún no he perdido" pensó.

Trama descendente: Crisis emocional

Dos horas más tarde en el interior del Skidbladnir la situación era muy diferente. Nikolái lanzó al interior del camarote del comandante a Brok y a Eitri. Inmediatamente cerró la puerta tras él bruscamente. Sandra y Sofía que ya se encontraban en la habitación encendieron las luces.

- Calma chico - dijo Brok intentando relajar la situación mientras se sacudía las arrugas que le había dejado Nikolái en la camisa y se sentaba en la silla de comandante.

El Skidbladnir se encontraba en el Ginnungagap, el gran vacío, decidiendo cual sería el siguiente movimiento. Nikolái estaba notablemente alterado.

- ¿Cómo quieres que nos calmemos después de todo lo que nos acaba de contar Hel? Nunca nos habíais contado la historia de esa manera.

- No lo habíamos visto necesario - respondió Eitri - cuando Odín cambió vuestra naturaleza, hubo dioses a los que les pareció una absoluta locura, pero con el tiempo, aceptaron que era lo mejor y así hicimos todos.

- ¿Me estáis diciendo que aceptasteis que nos matáramos los unos a los otros en nuestras absurdas guerras en vez de buscar una solución diferente al problema? ¿Acaso pretendéis ahora que nosotros salvemos a esos monstruos que se hacen llamar dioses?

- Que otra opción tenéis, ¿sucumbir bajo el yugo de Hel? Ya visteis lo que queda del antiguo hermoso reino de Asgard.

- ¿Y cuál sería la diferencia con nuestros anteriores dueños? No sé si os habías dado cuenta, pero antes de que todo esto ocurriera, la humanidad estaba a punto de iniciar otra gran guerra entre nosotros mismos.

- Lo sé, era el propio Odín quien, cuando vuestra civilización entraba en un periodo de paz o él necesitaba guerreros, creaba guerras a su antojo.
- ¿Eres consciente de lo que todo esto significa? ¿De cómo actuaría el resto de la tripulación si se supiera esta información? ¿El caos y la anarquía que se vivirían?
- De igual manera que soy consciente de todos los cambios que ha supuesto esta guerra para vosotros. Ante la inminente destrucción de vuestra civilización os habéis unido por primera vez desde vuestra era antigua, bajo un mismo pueblo y habéis comenzado a trabajar juntos, no solo para defenderos, sino para salvar a los dioses ¿Queréis destruir todos los logros obtenidos? ¿Os dais cuenta que este es un momento histórico? Por primera vez vuestro pueblo es libre para decidir su destino.
- Entonces ¿Por qué habría que derrotar a Hel y salvar a los dioses si ya no dependemos de nadie? Podríamos vivir tras las murallas y olvidarnos de todo, incluso llegar a un acuerdo con ella y tener la paz.
- Porque ella encontraría la forma de venceros y la gran muralla no resistirá eternamente. Ella también desea poseerlo todo.

Nikolái estaba notablemente cabreado, apretaba sus dedos contra la mano haciéndolos crujir. Odiaba a Hel por todo lo que había provocado, pero ahora mismo no sabía a quién odiaba más, a ella o a los dioses Aesir.

- ¿Entonces que proponéis hacer? – preguntó Nikolái tras una larga pausa.

- Mmm ... que os parece continuar con el plan original viajar a Midgard, usando el poder Bifrost como escudo, luchar contra Hel, anular el inhibidor de los hijos de Ivaldi, liberando así a los dioses y devolver a Hel a su maldito agujero.

Hubo una larga pausa en la que Sofía, Sandra y Nikolái se miraron mutuamente, los tres asintieron pesadamente.

- Que así sea – contestó Nikolái, pero en su cabeza ahora rondaban otra clase de ideas.

Desenlace

Los minutos antes del gran salto fueron para Nikolái los minutos más largos de su vida. Hacía una hora que había tenido su pequeña discusión con Brok y Eitri en el camarote del comandante. Desde entonces había fingido que nada había ocurrido y colaborado en los preparativos del Skidbladnir para la batalla que se

avecinaba. Debían estar bien preparados, una vez se materializarán gracias al Bifrost sobre la grieta de Alaska debían actuar rápido para que el plan funcionara a la perfección. Las naves, las defensas, los trasportes todo debía estar correctamente en orden. Él había sido asignado como líder, junto a Sofía, del escuadrón encargado de anular el inhibidor de los Hijos de Ivaldi y liberar a los dioses. Sandra era uno de los pilotos a su cargo. A pesar de la gran responsabilidad que esto suponía y la poca experiencia para su recién nombrado puesto, Nikolái demostró una tranquilidad y una eficiencia impresionantes, en menos de media hora todo su escuadrón sabía que debía de hacer. Tal y como les había informado Brok, que dirigía todo el plan desde el puente de mando. Acudieron al hangar y se montaron en el interior de los trasportes. Miró su reloj sincronizado con el de Brok y habló a su escuadrón.

- Cinco minutos para el salto, preparaos.

Justo en ese instante, en el puente de mando del Skidbladnir, Brok y Eitri se dispusieron para usar el cuerno de Heimdall. El Gjallarhorn, como era llamado por los Aesir, era una de las piezas más valiosas de los nueve renios, no solo por su gran belleza y sus hermosos tallados sobre el marfil dorado sino por su gran poder. Quien lo soplabla era capaz de tener el poder sobre el Bifrost. Mucha gente creía que

el bifrost era el puente de luz que permitía moverse de cualquier renio a otro, pero este en realidad era mucho más. El Bifrost era luz pura y quien lo controlaba podía usar la luz a su antojo, tanto para ir de un mundo a otro, como para sanar heridas, como para crear barreras infranqueables de luz, ahí radicaba su gran poder. Una vez se tenía el cuerno, solo era necesario imaginar lo que se quería para que el Bifrost hiciera realidad tus pensamientos.

Brok sabía cómo funcionaba, así que dejó completamente su mente en blanco y visualizó lo que quería. Visualizó el puente entre el punto en el que estaban y el punto al que querían ir y cuando todo estuvo completo en su cabeza sopló por el cuerno. El Skidbladnir se materializó justo antes del amanecer en los cielos de Alaska enfrente de la grieta entre mundos. De esta, como si hubieran notado su presencia, surgieron miles de naves encabezadas por la Naglfar desde donde Hel dirigía su ataque. Lejos de abrumarse por la desventaja numérica, Brok actuó con calma y volvió a dejar su mente en blanco para visualizar un gran escudo de luz alrededor del Skidbladnir y su pequeña escolta. El escudo se creó de inmediato y contra él chocaron todos los proyectiles disparados por la flota de Hel. Brok tenía como único límite su imaginación y es bien sabido lo creativo que son los enanos. Sonrió. Miles de aeronaves formadas por luz

comenzaron a materializarse en el cielo y atacaron al enemigo bajo las órdenes de Brok. La batalla en el aire había comenzado. Volvió a sonreír.

Desde el interior del transporte Nikolái no sintió nada aparte de una pequeña sensación de ingravidez que rápidamente desapareció cuando el Skidbladnir dio el salto. Tampoco sintió nada cuando el escudo de luz paró los proyectiles enemigos. El reloj de su armadura pitó y las puertas de los hangares del Skidbladnir se abrieron de par en par.

El frío entró por las puertas abiertas y los motores de los transportes rugieron mientras salían del Skidbladnir como abejas de un panal recién golpeado. De inmediato se toparon contra el fuego antiaéreo de los tanques cangrejo del suelo que rodeaban la grieta y la prisión de los dioses, pero sabían cómo actuar. Nikolái ordenó a Sandra perder altitud hasta casi rozar el suelo y el resto de transportes la siguieron. Iban a tan baja altura que a su paso por el suelo levantaban grandes columnas de nieve. Cuando estuvieron sobre el punto indicado la luz del interior del transporte se hizo verde y Nikolái dio la orden, había que saltar. Nikolái fue el primero en hacerlo, confirmó que su armadura estuviera en orden, se ajustó sus dos espadas a la espalda, cogió impulso y se lanzó hacia la nieve.

A partir de entonces todo ocurrió muy rápido. Rayos de luz impactaban contra la nieve, los Draugr y sus temibles tanques cangrejos caían al suelo bajo el fuego de los blindados y se podía oír el choque entre metal y metal cada vez que Nikolái hendía sus espadas en el enemigo. Con una velocidad abrumadora llegaron hasta el inhibidor y siguiendo los pasos de Eitri, Nikolái lo desconectó. Justo en ese momento se escuchó a lo lejos el sonido de un trueno que desgarró el cielo. Ese debía ser Thor, pensó Nikolái, eso significaba que su plan había funcionado y los dioses habían recuperado sus poderes. A partir de ese punto la batalla ya estaba prácticamente ganada. Gracias a la ayuda del Bifrost y los dioses, el ejército de Hel fue vencido al completo.

Final

Dos horas más tarde, tras acabar la batalla el sol comenzaba a asomarse por la gran planicie e iluminar el día. Odín, en representación de los dioses Aesir, Nikolái, Sandra, Sofía, Brok y Eitri se reunieron en el maltrecho Naglfar para pactar los términos de la rendición de Hel. Todos llevaban aún puestas sus armaduras de combate y Nikolái portaba el cuerno de Heimdall que tan importante había sido en esta guerra. Era la primera vez que Nikolái veía en persona al gran dios Odín. Se podía apreciar, por su enorme barba blanca o por su mirada,

que se estaba ante una persona muy anciana, pero su cuerpo mostraba todo lo contrario. Odín era alto, atlético y fuerte. No necesitaba de una pesada armadura que lo protegiera, ya que la mayoría de los golpes los esquivaba o rebotaban en su cuerpo. Solo necesitaba un casco, unas hombreras y unos brazaletes para ser completamente mortífero en combate, como había demostrado.

Cuando Nikolái llegó al puente de la Naglfar con sus compañeros Odín sostenía a Hel quieta en el suelo. Tras presentarse ante todos, seguro y con una gran sonrisa en la cara comenzó a hablar.

- Me alegra haber contado con vuestra inestimable ayuda para poner fin a esta locura - dijo mientras sacudía a la abatida Hel - gracias a ustedes ya hemos devuelto a todos los no muertos, los gigantes y los elfos oscuros a sus respectivos reinos y cerrado la grieta entre reinos. Ahora solo queda decidir qué castigo ponerle a este engendro y vuestro premio por todos los servicios que habéis realizado. - Hel rio suavemente.

- De eso mismo queríamos hablar- dijo Nikolái dando un paso al frente.

- Estupendo, habéis demostrado ser grandes guerreros y me gustaría contar con ustedes

en el Valhalla, ahora que las Valkirias se han ido, necesito nuevos líderes.

- Creo que no estamos pensando en lo mismo. - respondió Nikolái ante el sorprendido Odín. Nikolái sostuvo en sus manos el cuerno de Heimdall - Conocemos la verdadera historia del Ragnarok y lo que nos hiciste para que pudiéramos servirte.

- ¿De qué estás hablando chico? ¿Quién os ha contado todas esas bobadas? - Odín intentaba disimular su tensión.

- Yo misma viejo asqueroso - dijo Hel que se había mantenido callada.

- No iréis a hacerle caso ¿verdad? ya habéis visto lo que es capaz de hacer por destruirnos a todos. - siguió hablando Odín.

- Es inútil señor, le hemos contado la verdad, es mejor que sea sincero. - intervino Brok.

- ¿Cómo? - preguntó Odín notablemente alterado.

- Nosotros les obligamos a que nos la contarán. - Dijo Nikolái seguro de sí mismo.

Odín estaba inseguro y Nikolái movía el cuerno de Heimdall de una mano a otra.

- ¿Y qué piensas hacer humano? Yo soy un dios y tu un simple mortal. Yo os creé y puedo moldearos a mi antojo. – los ojos de Odín se volvieron blancos mientras de él salía un fuego azul que se blandía alrededor de su cuerpo amenazante.

Nicolái dio un paso al frente colocándose más cerca de Odín.

- Tú serás un dios, pero no somos tus esclavos. Antaño podrías haberme intimidado con tus poderes, pero cometisteis un error, os confiasteis y mostrasteis vuestra debilidad. Sin vuestro Bifrost no sois nada, un puñado de seres cobardes con algunos truquitos de magia y nosotros miles de valientes seres dispuestos a defenderse. – Odín volvió a su estado natural, estaba notablemente alterado – Lo lógico sería encerraros a todos por toda la eternidad en el peor lugar de los nueve reinos, pero eso solo sería actuar como ustedes quisierais que actuáramos.

Justo en ese momento, Nicolái sin previo aviso partió en dos el cuerno de Heimdall. Alterado Odín se abalanzó sobre él, pero Sandra lo detuvo con su escudo. Hel, tirada en el suelo se reía a pleno pulmón.

- Sin embargo, – Nicolái siguió hablando sin hacerle caso – aquí, sin el Bifrost para po-

der regresar a Asgard, sois mortales, al igual que nosotros, vuestra divinidad se reduce a una sola vida. Quizás así podréis entender el precio de solo tener una vida y de lo doloroso que es perderla por la guerra.

- ¿Qué has hecho chico? – agonizó Odín.

- Os he castigado a vivir la vida tal y como la creasteis. Ahora tendréis una vida para arrepentiros de vuestros errores y todo el daño que habéis causado. Disfrutad todo lo que podáis, de ahora en adelante cada segundo cuenta.

Odín se arrodilló en el suelo y comenzó a sollozar mientras murmuraba continuamente “¿Qué he hecho? ¿qué he hecho?”. Nicolái miró a Sandra y a Sofía y los tres abandonaron el puente, ya no había nada más que hablar.

Tres días después, Nicolái se encontraba sobre la gran muralla mirando el hermoso paisaje que se podía ver desde las torres que la formaban. Desde que la grieta se había cerrado el clima había vuelto poco a poco a la normalidad y el hielo ya se estaba derritiendo en lo que parecía una llegada suave de la primavera. Nicolái estaba tan absorto en sus pensamientos, repasando todo lo que había ocurrido en los últimos meses que no escuchó como Sandra y Sofía subían las escaleras y se colocaban a su espalda.

- ¿Otra vez solo? – preguntó Sandra.
- Solo buscaba un poco de espacio para pensar – Respondió Nikolái sorprendido.
- ¿En qué, si se puede saber? Dudo mucho que tus dos neuronas den para mucho. – Dijo alegremente Sofía y los tres se rieron.
- Muy graciosa – hizo una pausa – No es nada, solo pensaba en el futuro, en que camino deberíamos seguir, en si hicimos lo correcto.
- Creo que te agobias mucho pensando en aquello que aún no puedes saber. – dijo Sofía mientras se sentaba a su lado.
- Cuando llegue el momento sabremos qué hacer, ahora creo que lo único que importa es que todos sigamos unidos disfrutando de nuestra nueva vida. – dijo Sandra.
- Si, lo más seguro es que sea solo eso, aun así, me preocupo. – dijo Nikolái.
- Preocuparse no es malo – dijo Sofía – lo que no debes dejar que eso te impida vivir la vida.

Nikolái no respondió, cerró la libreta donde estaba garabateando, guardó el boli y se quitó las gafas. Sandra se sentó a su otro lado y callados, los tres juntos vieron desde lo alto de la

muralla como lentamente amanecía un nuevo día. Un nuevo día para el mundo y para ellos.

Fin.

