

THE ART OF “CANTO E SPADA”

Trabajo Fin de Grado
Grado en Bellas Artes. Rama de Ilustración y animación
Julio de 2022

Autor:
YENTHAMÍ PÉREZ GONZÁLEZ

Tutor:
Prof. MAURICIO PÉREZ JIMÉNEZ

Facultad de Bellas Artes, Diseño y Restauración
Universidad de La Laguna

Agradecimientos:

Me gustaría dar mis agradecimientos especialmente a mi buena amiga María Arredondo, por siempre estar ahí apoyándome y ayudándome, estando presente durante todo el desarrollo y viendo nacer el proyecto desde el primer día.

También me gustaría dar las gracias a mis amigos, familia y compañeros de grado por el apoyo, ánimos e inspiración que he recibido a lo largo de este trabajo.

Y finalmente a mi tutor de TFG, Mauricio Pérez, por guiarme, ayudarme y sobretodo enseñarme durante todo el proceso.

Resumen:

El proyecto trata de una propuesta de un concepto de videojuego recogido en un libro de arte, un *concept art book*, de autoría propia, inspirado y basado en la Divina Comedia de Dante Alighieri, tanto en su contexto clásico como en su mitología, adaptado a la sociedad actual del momento. En este proyecto se mostrará y explicará el proceso creativo para el desarrollo del mismo, una pre-producción de un videojuego, desde la creación de personajes y entornos, elaboración de acciones y sucesos en la historia, a la explicación de diferentes conceptos y relaciones con el ámbito del arte y del videojuego y las referencias clásicas a la obra mediante el uso tanto de medios artísticos tradicionales, como digitales.

Palabras clave:

Libro de arte, Divina Comedia, videojuego, desarrollo de personajes y entornos, ilustración digital.

Abstract:

The project deals with a proposal for a videogame concept collected in an artbook, a concept art book, of my own authorship, inspired and based on the Divine Comedy by Dante Alighieri, both in its classical context and in its mythology, adapted to the current society of the moment. This project will show and explain the creative process of its development, a pre-production of a videogame, from the creation of characters and environments, the elaboration of actions and events in the story, to the explanation of different concepts and relationships with the field of art and video game and classic references to the mentioned work mentioned before through the use of traditional and digital artistic media.

Key words:

Artbook, Divine Comedy, videogame, character and environment design, digital art.

ÍNDICE

1. Introducción	7
2. Objetivos y metodología	8
3. Planteamiento y elección del tema	12
4. Marco teórico	14
5. Referentes y antecedentes	23
5.1 Antecedentes	24
5.2 Trabajos previos	25
5.3 Referentes	31
6. Desarrollo de la propuesta creativa. Pre-producción	33
6.1 Cronograma	33
6.2 idea y objetivos	34
6.3 mapa conceptual y <i>Moodboard</i>	35
6.4 Referentes directos	37
6.5 La trama narrativa. Sinopsis y guión	40
6.6 Título	42
6.7 Mecánicas y escenarios	43

ÍNDICE

7. Desarrollo del apartado gráfico	49
7.1 Personajes	49
7.1.a Personajes principales	50
7.1.b Personajes secundarios	56
7.2 Fondos (Backgrounds)	64
8. Elementos de la identidad visual	121
8.1 Interfaz	121
8.2 Logo	125
8.3 Colores	126
8.4 Tipografías	127
9. Maquetación	128
10. Conclusiones y análisis final	132
11. Bibliografía	134
12. Índice de imágenes	136
13. Glosario	138
14. Anexo. Libro de arte	140

1. INTRODUCCIÓN

En este proyecto de fin de grado se plantea la creación de un concepto de videojuego, mediante la elaboración de su apartado visual, ya que, al igual que sucede con la lectura, las novelas y libros narrativos, con pinturas o incluso esculturas, los videojuegos narran una historia de forma interactiva, la cual fomenta la creatividad y proporciona una mayor inmersión del espectador en la narrativa.

Para la elaboración de la trama del juego, se ha tomado como base el Poemario de la Divina Comedia, por Dante Alighieri, empleando también a una parte de los personajes mencionados entre los versos, especialmente a Dante, Virgilio y Beatrice. Lo que se ha buscado, principalmente, es la de adaptar la historia clásica y darle un enfoque más maduro y adaptado a la cultura del siglo actual, de forma que la aventura sea disfrutada por un *target* más adolescente y joven, a su vez también para aquellos jugadores que conozcan la obra puedan identificarla con facilidad en la trama.

“Las habilidades más básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son: comunicación, inventiva, adaptabilidad, pensamiento crítico y persistencia. La diversión que proporcionan los videojuegos a sus usuarios vienen de dos lugares: el placer de superar retos y de aprender.” [1]

Los videojuegos en sus diferentes formas son productos culturales con aspiraciones estéticas en mayor o menor medida. Su lenguaje bebe de muchos otros lenguajes, desde la pintura o la escultura, hasta el cine y el cómic, estableciendo numerosas estrategias narrativas. A estas alturas no podemos dejar de considerarlos como formas artísticas con una indudable presencia en nuestra sociedad. Su alcance cultural supera al de las artes tradicionales cuyos canales de consumo despiertan cada vez menos interés.

Desde que entré en este grado formativo, uno de mis principales enfoques fue el del aprendizaje de las técnicas digitales en el ámbito de la ilustración. Sin embargo, a medida que avanzaban los cursos, me fui percatando de que el medio digital no tenía tanta relevancia como el tradicional, al igual que las pocas asignaturas que decidían centrarse en él, se me presentaban como relativamente básicos, sin entrar en detalle ni pulir las técnicas que pudiéramos poseer.

*“Los videojuegos han crecido, estamos listos para aceptar historias maduras como los libros o películas”
Pawel Miechowsky, guionista de This War of Mine.*

[1] GARCÍA-BULLÉ, Sofía. “Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia.”. Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Como bien define a un Trabajo Final de Grado, se trata de un proyecto en el que se suele demostrar las capacidades, aptitudes y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera universitaria. Con esto se demuestra, por medio de una propuesta personal, los conocimientos que hemos aprendido a lo largo del curso académico.

Por lo tanto, un Trabajo de Fin de Grado debe estar planteado en función de una serie de objetivos. Como objetivo general se trata de la creación de un *artbook* de un videojuego ficticio tomando referencia de La Divina Comedia. Se trata de realizar casi en su totalidad una pre-producción artística, la cual es normalmente realizada por un equipo.

Los objetivos específicos que se intentan desarrollar a través de este TFG son:

- Desarrollar un estilo gráfico propio mediante diversas técnicas y procesos digitales.
- Profundizar en el proceso creativo de la conceptualización de un videojuego y demostrar su importancia y relación con el ámbito de la ilustración.
- Mantener y demostrar la relación de las narraciones y obras clásicas en los ámbitos contemporáneos.
- Profundizar en un proceso de trabajo propio en la ilustración digital y en los conocimientos artísticos adquiridos durante la carrera.
- Proponer un estudio donde el relato narrativo contenido en el texto adaptado presente un nivel de coherencia adecuado con todo el desarrollo gráfico/plástico realizado, dentro de una estética definida.
- Realizar un proyecto profesional elaborado con los criterios de la industria que pueda ser presentado públicamente.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología de este trabajo se divide en dos partes. Por un lado está el planteamiento teórico en torno al *concept art* y la ilustración aplicada a este campo. Y por otro, profundizar en el estudio del videojuego para establecer las claves que marcan su desarrollo. Esta labor teórica ha sido particularmente importante porque fue muy útil para comprender en toda su dimensión la labor que implica el desarrollo del Entorno [2], en el cual se desarrolla la acción y la creación de personajes. Frente a este último punto, se hizo especial hincapié en el diseño conceptual [3] de los escenarios más que en los personajes porque esta obra está especialmente enfocada a este sector y buscaba una sensación más inmersiva para el espectador.

Desde un principio, el objetivo fue trabajar y analizar diferentes estilos y metodologías utilizadas en este sector, que se han utilizado tanto en el pasado como que han permitido descubrir nuevas formas para crear diseños.

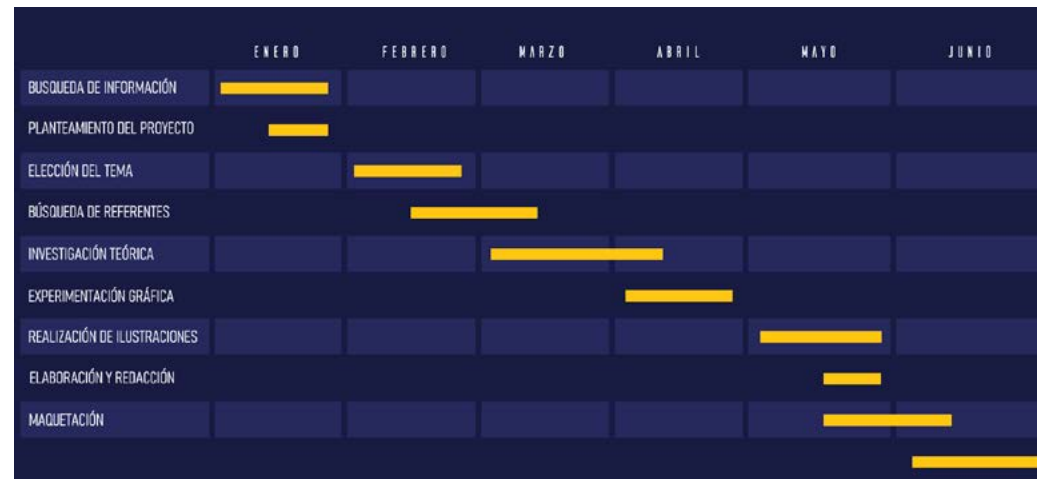


Fig 1.

[2]. Desarrollo del entorno: Concepto derivado del término inglés *environment background*)

[3]. El término diseño conceptual se ha tomado como traducción del término inglés *concept art*, no teniendo el mismo significado que la expresión arte conceptual.

El proceso del desarrollo, en su origen, no fue una tarea tan compleja como yo esperaba, debido a la facilidad con la que pude dar con las referencias necesarias, tanto en videojuegos como en obras literarias, para comenzar a estructurarlo. Sin embargo, en el momento que tuve que comenzar a darle forma a las ideas, los problemas comenzaron a emerger.

Aunque el proceso parecía simple, trabajar en los bocetos iniciales y evolucionarlos hasta el deseado no fue tarea fácil. Durante este proceso, se realizaron múltiples análisis y diseños de entornos, buscando similitudes con la base literaria y tratando de encontrar y su utilidad dentro del proyecto, todos estos se fueron modificando hasta llegar a cuál sería el resultado final.

Finalmente, con todas las partes terminadas, se procedió a recopilar todos los contenidos y a establecer un orden claro para redactar y presentar todo lo obtenido en la memoria de este trabajo de fin de grado.

3. PLANTEAMIENTO Y ELECCIÓN DEL TEMA

Durante la asignatura de Creación Artística II, se nos propuso el tema "La palabra durante escrita y el pensamiento visual", el cual me incitó a la realización de un proyecto artístico basado en La Divina Comedia de Dante Alighieri. En este ejercicio se nos dio amplia libertad para la utilización de cualquier tipo de técnica preferida por el estudiante, por lo que aproveché la oportunidad para poder realizar la obra en formato tradicional. Mi propuesta inicial fue la de hacer una baraja de Tarot inspirado en la travesía de Dante narrada durante la Divina comedia, repartido entre las 40 cartas que componen el Tarot, pues ya tenía una idea desarrollada con los custodios de los círculos, centrándome en el resto hacia una proyección de los entornos que el poeta recorre y los otros personajes que encuentra en su aventura. Este ejercicio fue mi primer intento en obtener un resultado final más "oscuro" que el que se puede encontrar en los otros proyectos que he realizado hasta la fecha.

Mientras pensaba en cómo estructuraría mis cartas, me di cuenta que el formato no me permitiría desarrollar los escenarios y travesía de Dante con el nivel de detalle que pretendía reflejar, por lo que descarté el concepto de la baraja por uno *Artbook* de Videojuego, centrándome al completo en los diseños detallados de los personajes y escenarios reflejados en los cantos.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 El *Artbook*

Los *Artbook* (en español "libro de arte") son aquellos volúmenes que contienen recopilatorios del proceso artístico sobre una obra o idea conceptual específica, mostrando desde su pre-producción hasta su resultado final. Los *artbook* se suelen emplear desde colecciones de imágenes sobre películas, series de televisión, videojuegos hasta Manga y series animadas.

Los libros de arte de videojuegos y series animadas son considerados productos de prestigio de gran calidad artística con cierta demanda en el público general como productos artísticos que podemos conseguir hoy en día. En ellos podemos apreciar, desde ilustraciones y conceptos descartados durante su desarrollo, hasta comentarios de los autores de forma más personal. Estos van añadidos como una especie de "Edición Especial o *Deluxe*" que sale a la venta con la obra, o, como en otros casos, salen cuando un videojuego cumple una marca especial, como un aniversario.



Fig 2. Edición especial del videojuego SIFU, donde se incluye su *Artbook*, entre otro merchandising.

Tras el más pequeño detalle, ya sea el diseño de un personaje, la gama de colores elegida durante todo el juego o incluso un detalle oculto que los desarrolladores desean que los jugadores localicen durante su aventura, hay una inmensa cantidad de horas, repartidas entre la creación del juego en sí y el departamento artístico, y estos libros buscan reflejar entre sus hojas una recopilación de las partes fundamentales de este proceso durante los años que conlleva la producción del juego.



Fig 3: Libro de arte de "OVERWATCH" (2016), desarrollado por Activision/Blizzard.

4.2 El Videjuego

Los videojuegos son un tipo de juegos que hacen uso de la tecnología. Se trata de aplicaciones interactivas, con el fin de otorgar entretenimiento a través del uso de un dispositivo audiovisual. Desde el punto de vista etimológico, la palabra general está compuesta por "vídeo" y "juego". La primera proviene del verbo latín *videre* que significa ver, y en la segunda también procede del latín *iocum*, que podría referirse a algo chistoso, entretenido o divertido.

Los videojuegos son un tipo de juegos que hacen uso de la tecnología. Se trata de aplicaciones interactivas, con el fin de ofrecer entretenimiento a través del uso de un dispositivo audiovisual. Estos se diferencian de otras formas de entretenimiento en su interacción con la narrativa o acción, es decir, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido. Esto puede suceder tanto individualmente como en multijugador, es decir, más de una persona interactuando a tiempo real. Hoy en día, los videojuegos muestran una gran variedad y diversidad, tanto en la complejidad como en la calidad gráfica y narrativa.

Desde su creación, la premisa original de este medio ha sido el de averiguar cómo dar una sensación de inmersión y espacio realista dentro de un mundo de simulación virtual. Se puede notar, dentro del desarrollo de los juegos, las grandes influencias del cine y la pintura en ellos. La primera innovación conocida fue el llamado *Scroll Parallax*, donde el personaje o historia transcurre de forma lineal, con el movimiento limitado de izquierda a derecha en un mismo plano, con un fondo gráfico y una narrativa simple. Este método fue principalmente aplicado a juegos de *arcade* o plataformas de desarrollo lateral.

Tras ello la industria quiso seguir progresando, añadiendo un apartado artístico más innovador y complejo, a su vez que añadir una narrativa junto al concepto de libertad, profundidad y volumen, por lo que empezaron aparecer otras técnicas que cumplían esta misión mucho mejor, como la perspectiva isométrica, empleada en títulos tan conocidos como *Diablo II*.



Fig 4: Ejemplo de scroll lateral "CASTLEVANIA" (1986), desarrollado por Konami y Hamster Corporation.



Fig 5: Ejemplo de los primeros juegos isométricos "DIABLO II" (2000), desarrollado por Blizzard NORTH y SIERRA ENT.

Cuando una persona procede a leer un libro, ver una película, o reaccionar a una pintura, es considerado que están enriqueciéndose de cultura. Lamentablemente, esto no sucede con los videojuegos a pesar de demostrar que se trata de un elemento cultural. En la actualidad, los videojuegos podrían ser considerados el siguiente arte debido a su inmensa popularidad a nivel global y su industria, la cual comprende desde la escultura a la animación.

Los videojuegos, según la información que se puede obtener sobre ellos en cuanto a su desarrollo y evolución, fueron creados en el año 1958, con el conocido "Tenis para dos", creado por William Higinbotham y Robert Dvorak en los Estados Unidos. Fue creado para jugarlo en una computadora de tipo analógica que se encontraba en el laboratorio Nacional de Brookhaven. Aunque muchos discrepan con su origen, y los remontan al año 1952 con el llamado "OXO", un tres en raya digital.

A día de hoy, los videojuegos forman parte de la vida de millones de personas, pudiendo encontrarlos desde en dispositivos móviles, hasta en redes sociales o relojes inteligentes.

Una de las personalidades más grandes en la industria del juego es Hideo Kojima, creador de la saga Metal Gear de 1987 y Death Stranding, este último a través de su propio estudio de arte independiente, Kojima Productions. Y ahora su carrera ha sido reconocida por la Agencia de Asuntos Culturales del gobierno japonés así como de otros países, donde le fue concedido el premio a las Bellas Artes.

Estos galardones se otorgan desde 1950 únicamente a las personas que han conseguido logros sobresalientes en diversos campos de las artes, o cuyos logros han abierto nuevas fronteras en sus respectivos campos.

«Recibí el 72º Premio Ministro de Educación de Bellas Artes de la Agencia de Asuntos Culturales del Gobierno de Japón. Muchas gracias. Llevo 36 años creando juegos. Estoy muy feliz de que el medio inmaduro de los juegos haya sido altamente valorado como una forma de arte cultural de «expresión». Seguiré dedicándome a la creación de entretenimiento digital. Muchas gracias por su apoyo continuo.» [2]



Fig 6: Hideo Kojima tras recibir el premio a las Bellas Artes en marzo del 2022.

[4] https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/1503758470859919365?s=20&t=I1tX9D_KuKUti3YHj54QSA

La diversidad en el mundo del videojuego es un tema muy importante, ya que esto amplía el *target* principal de la industria a más personas. Se pueden encontrar juegos de todo tipo, desde simuladores hiperrealistas, juegos de Rol masivo donde la importancia de la comunicación con el resto de personas es la premisa principal, hasta juegos de acción como si fueran películas, donde la decisión del jugador influye en el desarrollo de la trama.

Desde títulos históricos como Half Life (1998), La saga Grand Theft Auto (GTA) (1997-2013) o World of Warcraft (2004), cada año la industria aumenta su popularidad y público hasta a facturar más que las industrias del cine o la música, consolidándose como el principal sector de ocio y entretenimiento del mundo.



Fig 7: Ejemplo de juego de toma de decisiones en tiempo real
"Detroit becomes human" (2018), desarrollado por Quantic Dream.



Fig 8: Ejemplo de juego de rol multijugador masivo (MMORPG)
"World of Warcraft" (2004), desarrollado por Blizzard Ent.

4.3 La Divina Comedia

Como mi trabajo se basa La Divina Comedia

es una obra cumbre de la literatura en la que Dante Alighieri describe su paso por las diferentes zonas del Infierno, el Purgatorio y el Paraíso, con el fin de reencontrarse con su amada Beatriz. Se trata de un extenso poema alegórico formado por cien cantos agrupados en tres cantigas: Infierno, Purgatorio y Paraíso. En él, Dante hace un viaje imaginario por los tres reinos de muerte hasta su destino. Se le llama "Comedia" porque está escrita en lengua vernácula y no en latín, lengua que se usaba para la tragedia. Su interpretación del descenso hacia la muerte ha sido de gran relevancia para la humanidad; ya que configura una imagen del inframundo y del pecado que se mantiene hasta la actualidad. También ha sido, y es, una gran fuente de inspiración en el arte, desde el cine hasta la animación y los videojuegos.

Por otro lado en sentido literal trata el viaje de Dante en el poema, donde el autor va a realizar un viaje para purificar su alma. En un sentido más alegórico hay una narración con muchos símbolos. Su viaje es el proceso por el que su alma debe redimir sus pecados con la ayuda de la razón (Virgilio), la teología y la fe (Beatriz).

Como personajes, en la obra original se ha de distinguir entre el Dante real, el poeta auténtico de la obra, y el Dante ficticio, como personaje, siendo este el protagonista. Como personajes secundarios tenemos a Virgilio, un guía espiritual el cual es enviado por Beatriz para acompañar a Dante en su camino hacia el paraíso. Y por último la bella Beatriz, amada de Dante, quien espera su llegada.

Artistas clásicos, como Gustave Doré con sus grabados y obras, consiguen captar la esencia del texto dando forma a la visión de este gran escritor italiano.

Su serie de grabados crean un imaginario sobre los paisajes infernales y sus moradores, que serán muy influyentes en artistas contemporáneos y posteriores.

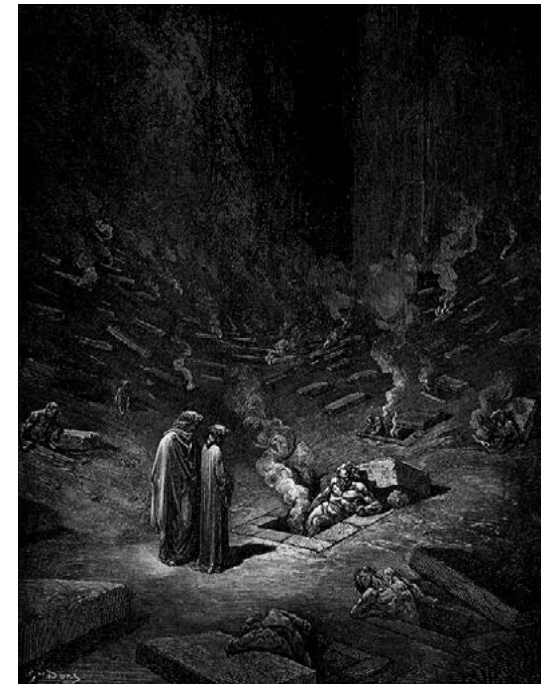
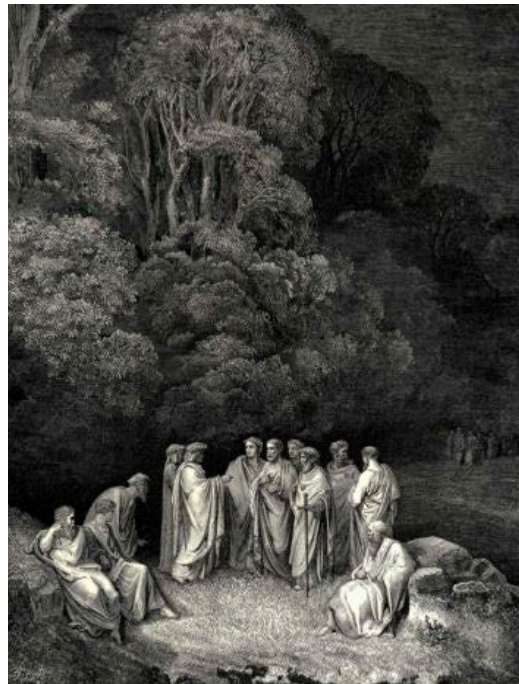
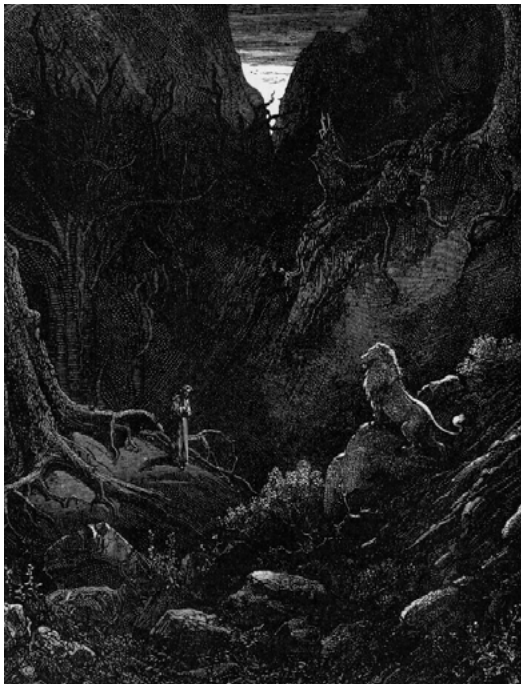


Fig 9, 10 y 11: Grabados de Gustave Doré para la Divina Comedia de Dante Alighieri

Sandro Botticelli trabajó en una monumental de colección de 92 dibujos a finales del siglo XV, de la cual destacó el mapa del infierno. De este trabajo se conservan 92 de 102 ilustraciones realizadas antes de la muerte de Alighieri, en 1321.



Fig 12 y 13: Dibujos realizados por Botticelli extraídos de su colección sobre la Divina Comedia.

William Blake, pintor del siglo XVIII bastante conocido hoy en día, aunque no en su momento. Ilustró varias obras, entre ellas, una serie inspirada en la obra poética de La divina Comedia.

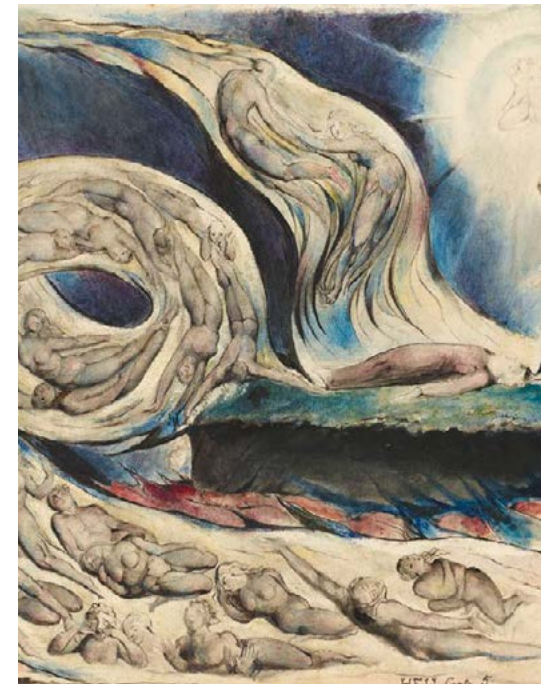
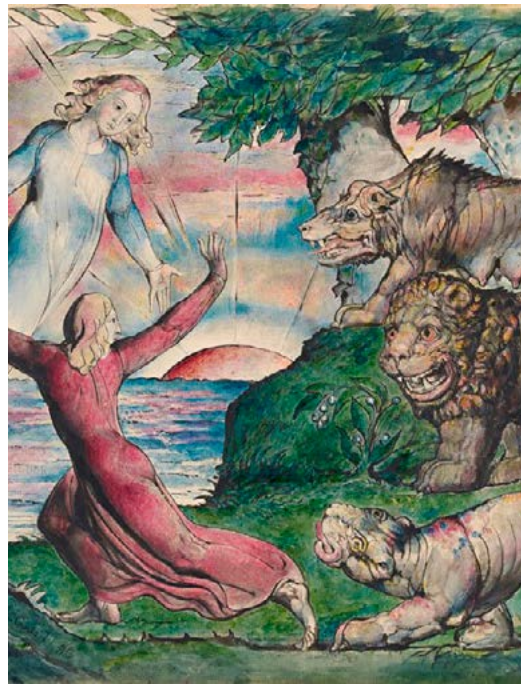


Fig 14, 15 y 16: Pinturas de Blake para la Divina Comedia de Dante Alhieri.

5. REFERENTES Y ANTECEDENTES

5.1 Antecedentes y trabajos previos

Desde hace años mi interés por la creación de personajes y por el mundo del videojuego ha ido aumentando considerablemente, pero lamentablemente mi camino siempre ha estado lleno de bloqueos.

No fue hasta el año 2016 cuando me digné a estudiar un ciclo superior de Ilustración en la Escuela de Artes Manolo Blahnik con el fin de poder por fin introducirme en la ilustración y sobretodo en el marco que había buscado, el *concept art* y la ilustración digital, pero lamentablemente mi visión sobre esto se había esfumado ya que hoy en día, al menos en nuestra comunidad autónoma, el "*concept art*" no tiene la misma terminología y el arte digital no está bien visto.

Es por ello que me embarqué en cursar Bellas Artes con el fin de mejorar mi técnica tradicional, pero a su vez, por mi cuenta he ido poco a poco instruyéndome a mi misma sobre el arte digital y el *concept art* en paralelo a la carrera. Desde entonces ha realizado varios proyectos relacionados con videojuegos fuera del país y en exposiciones y creación de personajes en distintos estilos.

Tras comenzar el cuarto curso de carrera, la investigación y el aprendizaje elaborado a lo largo de la carrera me han hecho cambiar mi visión sobre lo que creía que era mi estilo artístico, llegando a elaborar una propuesta un tanto diferente para este proyecto de fin de grado.

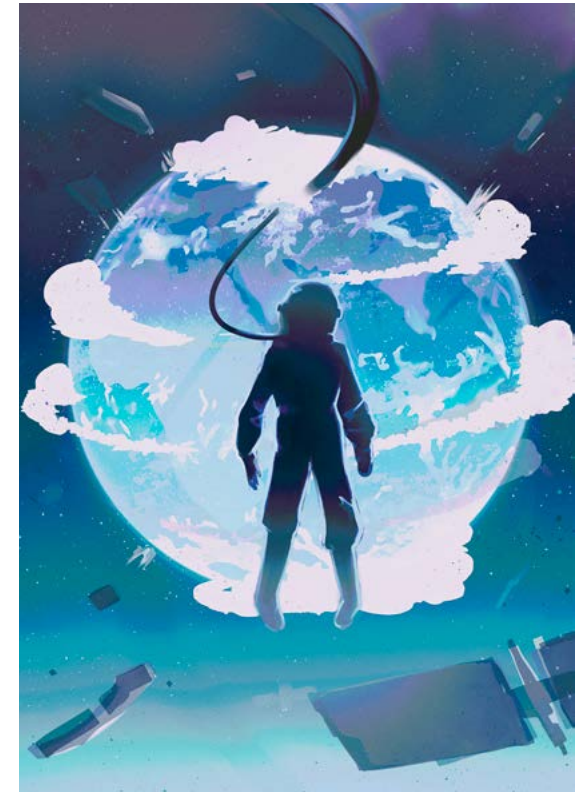
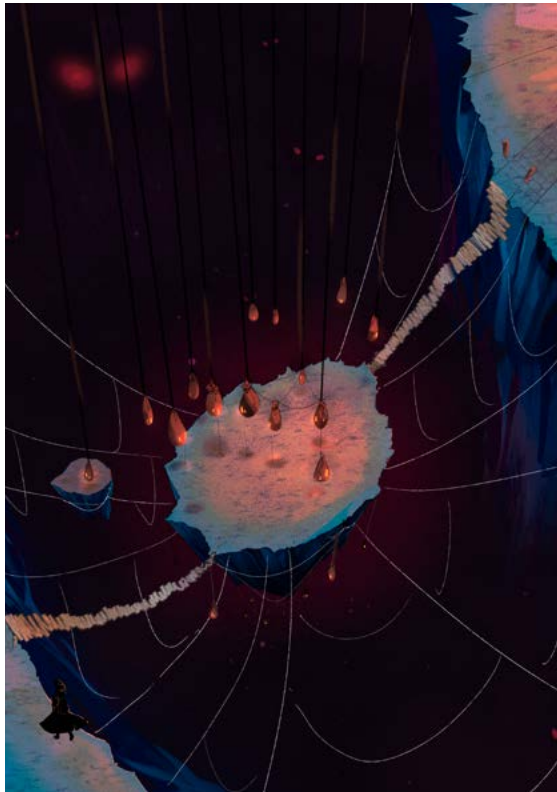


Fig 17, 18 y 19: Ejemplos de obras realizadas para la creación de personajes y entornos elaboradas para la asignatura Creacion Artistica IV.



Fig 20, 21 y 22: Ejemplos de obras comisionadas por terceros para revistas de ilustración y/o videojuegos y exposiciones de ilustraciones.

5.2 Referentes de obras pictóricas

Gustave Doré

Las obras de Gustave Doré para la Divina Comedia, aún a más de 150 años de su publicación son una clara representación de la visión del poeta.

Gustave Doré , nacido en el año 1832 y fallecido en 1883, de origen francés e inspiración romántica, fue un artista ilustrador, grabador, dibujante, pintor y escultor. Doré fue reconocido internacionalmente por sus contemporáneos, su éxito como ilustrador fue inmenso y su renombre mundial.

Tras la falta de publicadores Doré fue el encargado de plasmar plásticamente la Divina Comedia con sus obras y su visión tan peculiares. La idea inicial se trataba de usar de referencia la estructura y personalidad de las obras de Doré, junto con una forma más moderna de acabado, transformando el Purgatorio de Dante, en una baraja mínima de tarot, influenciada por las obras de Doré, la cual terminó llevando a este proyecto.

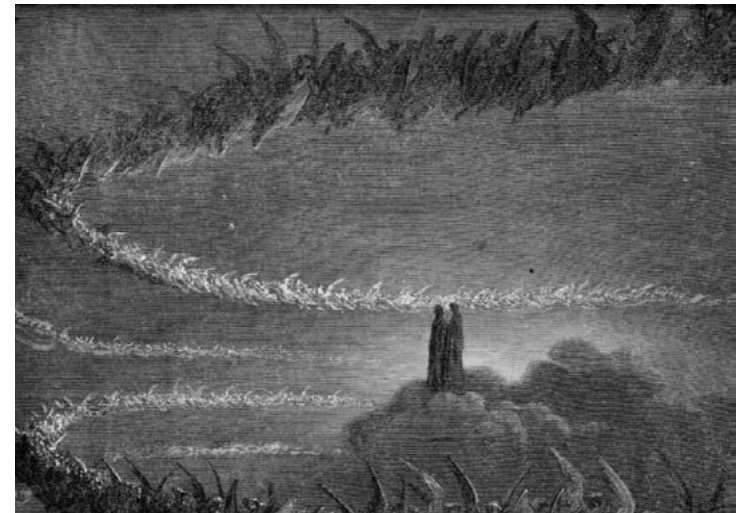


Fig 23 y 24: Grabados de Doré realizados para la Divina Comedia de Dante Alighieri

William Blake

William Blake fue un poeta, pintor y grabador británico. Aunque permaneció en gran parte desconocido durante el transcurso de su vida. Para Blake no había nada más sublime que la imaginación, que era «inmortal, eterna e inagotable» según sus palabras.

Como artista, es capaz de interpretar la realidad en una obra simbólica la cual el espectador debe interpretar. Blake ilustra su mundo interior y por lo tanto evoca lo enigmático y fantástico, más que lo bello y armonioso.

Su obra fusiona las formas neoclásicas con las búsquedas románticas de lo incomprensible, lo inconmensurable y lo sublime.



Fig 25 y 26: Obras de Blake realizadas para la Divina Comedia de Dante Alighieri

5.3 Referentes contemporáneos en el campo de la ilustración y el videojuego

Marc Brunet

De origen Francés, Marc Brunet es un artista veterano retirado de la industria de los videojuegos con más de 10 años de experiencia, es tanto un escultor como un ilustrador y concept artist digital. Marc posee experiencia como artista en estudios de desarrollo de videojuegos especializado en la producción 2D y 3D de juegos de acción y aventura para videoconsolas, consolas portátiles y ordenadores personales.

Durante siete años, Marc se desempeñó como artista de personajes sénior en Blizzard Entertainment y RIOT GAMES AMÉRICA, actualmente es fundador y director ejecutivo de Cubebrush, un nuevo tipo de plataforma para artistas apasionados y comprometidos en las industrias de juegos, cine, medios y entretenimiento. Permite a los usuarios vender y comprar recursos artísticos como tutoriales, modelos 3D, texturas, pinceles y más.



Fig 27: "young Crimson Princess VS the Legendary Berserker". Marc Brunet (2019)

The art of Bloodborne (Libro de arte del Videojuego)

Bloodborne fue un videojuego lanzado en el año 2015 por FromSoftware. El videojuego se trata de un espectáculo artístico y visual arrebatador, desde, la forma en cómo está representada la ambientación, la verticalidad de sus estructuras y edificaciones de diseño gótico repletos de adornos, estatuas y salientes o la coherencia con la que está conectadas todas y cada una de sus zonas junto a un diseño de enemigos

Bloodborne indaga en estos aspectos a través de una de las ambientaciones góticas y oscuras más brillantes que se han planteado no solo en la historia de los videojuegos, sino también del arte.



Fig 28 y 29: Ilustraciones oficiales del videojuego BLOODBORNE, realizadas por artistas del estudio FromSoftware.

The art of Dying Light (Libro de arte del Videojuego)

Dying Light, desarrollado por Techland en el año 2016, es una aventura de acción en primera persona survival horror con un ciclo día-noche que determinará el nivel de agresividad de nuestros enemigos.

El apartado artístico del libro de arte ha sido una gran influencia en cuestión de texturas o en el entorno surrealista. El libro de arte tanto como el apartado artístico fue creado para que todo se pueda ver básicamente desde todos los ángulos y perspectivas.



Fig 30: Ilustración oficial del libro "The art of Dying light"

6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA CREATIVA. PRE-PRODUCCIÓN

6.1 CRONOGRAMA

Para la realización de este proyecto, se ha elaborado un cronograma orientativo, desde el inicio de este proyecto hasta su etapa final. Pese a que todo andaba estructurado, ciertos elementos externos no permitieron que el trabajo se desarrollara a la par que lo que tenía previsto, si bien se pudo desarrollar dentro de un periodo de tiempo razonable.

Desde la preparación de la idea previa hasta la realización de la maquetación se ha procurado trabajar lo mas posible en la parte artística, es por ello que es la parte que mas ha tomado a la hora de la realización de este proyecto.

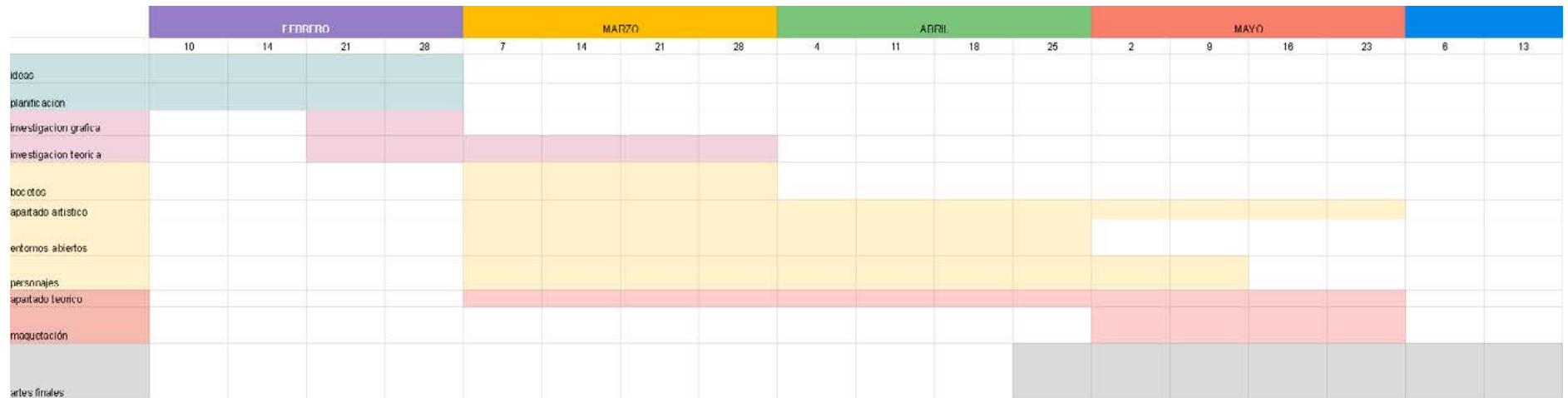


Fig. 31.

6.2 IDEA

La idea principal de este Trabajo de Fin de Grado es la de, bajo la premisa original de la obra de la Divina Comedia, crear una propuesta moderna, empleando los elementos claves que aparecen en el poemario, pero con un toque actualizado, utilizando referentes más actuales para poder recrear una versión más fresca y adaptada a los tiempos actuales.

Con esta propuesta, me he centrado en la creación de la Pre-producción de un videojuego, tanto en el apartado artístico como incluso algunos elementos técnicos, con apoyo visual de cómo serían en el juego oficial. Durante su desarrollo, se ha procurado mantener todo el cuidado al detalle posible con la finalidad de que el producto final pueda pasar como un *Artbook* real que pudiese encontrarse hoy día en el mercado.

6.2.1 Objetivos

- Desarrollo de una estética influida en el arte gótico del siglo XII.
- Tratar de introducir una obra clásica, como es La Divina Comedia, en un videojuego.
- Diseñar un videojuego siguiendo los principios de la estética de videojuego de Rol.
- Crear un flujo de trabajo personal para la creación de todas las ilustraciones implicadas en el *concept* del videojuego.

6.3 MAPA CONCEPTUAL

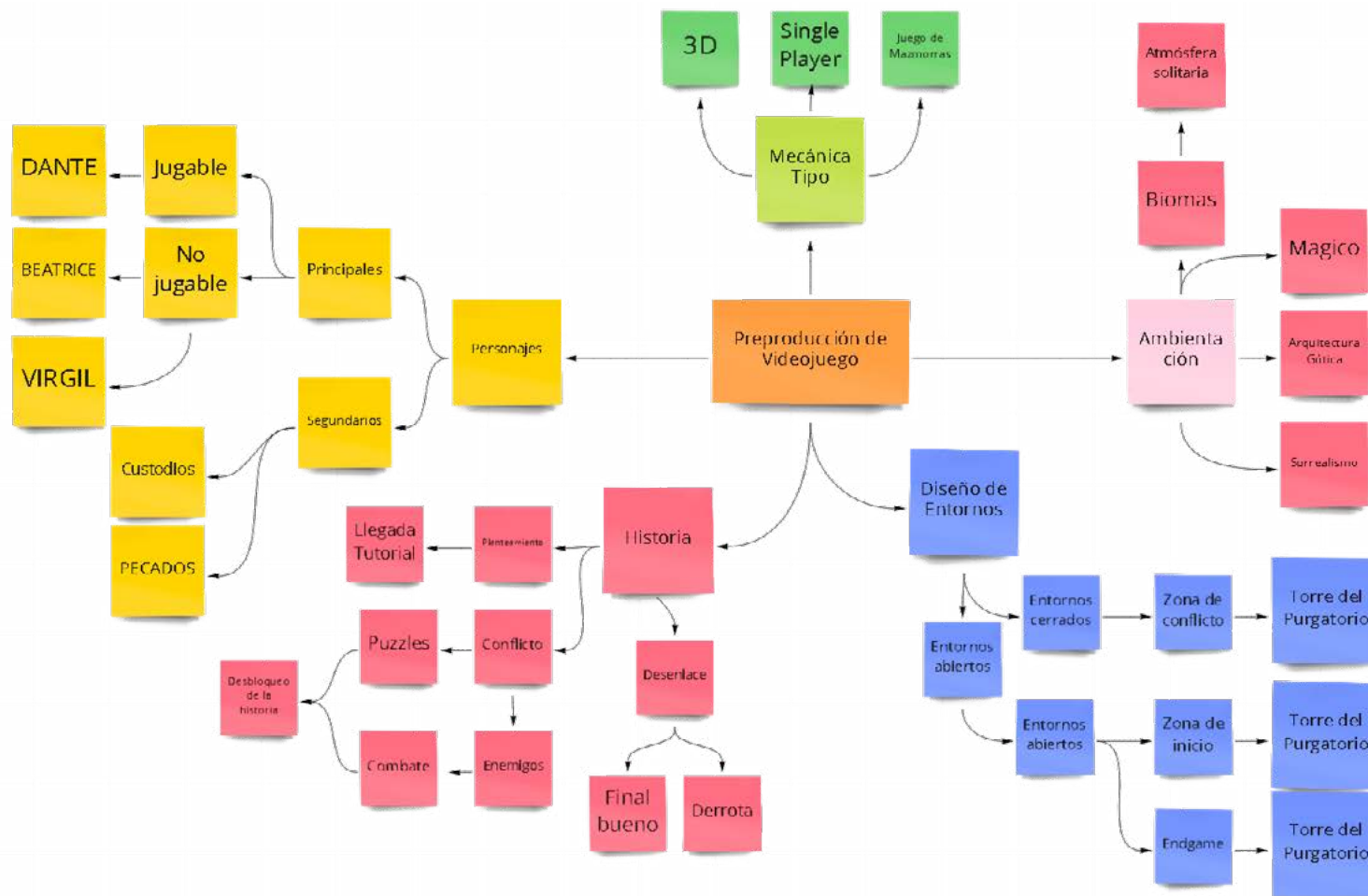


Fig. 32. 35

6.3 MOODBOARD

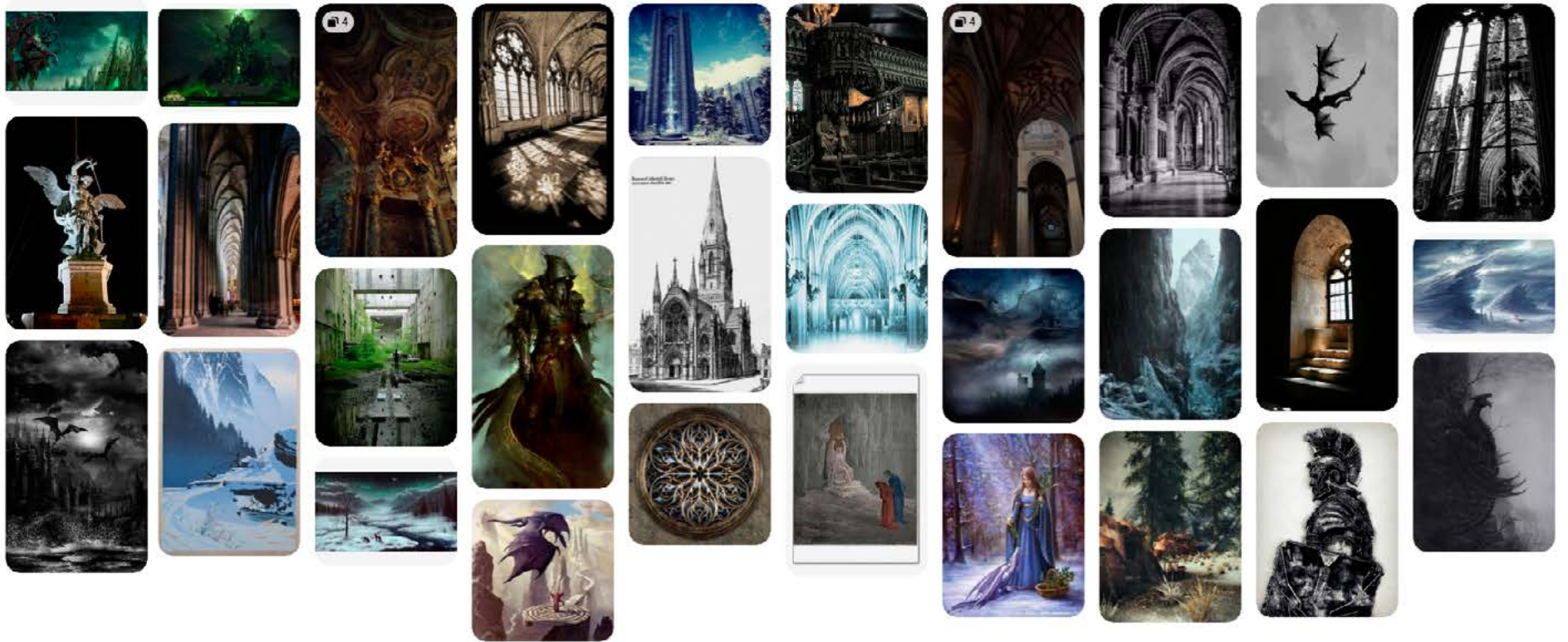


Fig. 33.

6.4 REFERENTES DIRECTOS

Peter Lee

Peter "Drawgoon" Lee es un artista de ambiente y escenografía de Blizzard Entertainment. Ha realizado obras de arte para StarCraft, Warcraft, Diablo y Heroes of the Storm.

Su obra se basa principalmente en el diseño de entornos y paisajes para el mundo de los videojuegos. La atmósfera abstracta de fantasía en sus obras son la principal influencia para la creación de los entornos de este proyecto, tomando la luz y las formas rígidas y surrealistas como referencia.



Fig. 34: "The Burning Crusade portal". Peter Lee (2005)

World of Warcraft SHADOWLANDS (videojuego)

World of Warcraft: Shadowlands (WOW SL) es un videojuego y la octava expansión de World of Warcraft. Ambientada principalmente en la región homónima de las tierras sombrías, más allá de la vida, la historia trata sobre el viaje rompiendo la barrera entre el mundo mortal y el reino de la muerte en el mundo ficticio de Azeroth.

WOW SL fue desarrollado y publicado por el estudio Blizzard Entertainment lanzado en noviembre de 2020. Esta saga de juegos siempre ha sido mi mayor inspiración para mi obra debido a la gran variedad de apartado artístico que compone el videojuego base en sí, desde entornos bellos y mágicos a infiernos grotescos.

La ambientación de los entornos del universo creado en este videojuego han dado pie a la creación de los protagonistas y entornos de la historia de mis ilustraciones.



Fig 35: Ilustración oficial de SHADOWLANDS "Bastion heaven"

Mars Emst

Max Ernst fue un artista alemán nacionalizado francés considerado figura fundamental tanto en el movimiento dadá como en el Surrealismo. A lo largo de su variada carrera artística, Ernst se caracterizó por ser un experimentador infatigable, utilizando una extraordinaria diversidad de técnicas, estilos y materiales.

En concreto sus obras perteneciente al movimiento del surrealismo, *Europa después de la lluvia II* (1941) y *Árbol solitario y árboles conyugales* (1940), han sido dos de mis grandes influencias a la hora de elaborar un estilo para este Trabajo de Fin de Grado. Las texturas, composiciones y formas realizadas en estas dos obras clásicas han sido una inspiración directa para el desarrollo de los entornos.



Fig 36: *Europa después de la lluvia*. Mars Emst. 1940-1942

6.5 LA TRAMA NARRATIVA

6.5.1 Sinopsis

La trama toma referencia directa de los cantos originarios de La Divina Comedia .

Canto a Spada trata de la historia de un joven hombre, Dante, junto a su ayudante y compañero , el alma de un poeta, Virgilio, es habilitado milagrosamente para emprender un viaje ultramundano en búsqueda de su amada Beatrice, que lo lleva a visitar las almas en el Infierno, el Purgatorio hasta llegar al Paraíso.

6.5.1 Guión

La historia se divide en tres partes: Infierno, Purgatorio y Paraíso. El Infierno tiene nueve círculos, el Purgatorio está dividido en nueve partes y el Cielo en nueve cielos.

En la primera parte, el Infierno, Dante aparece perdido como pecador, representado como un bosque rocoso oscuro y desconocido, ahí debe defenderse de ser atacado por una serie de animales simbólicos por lo que no puede encontrar la salvación. En las zonas del infierno debe buscar las 9 llaves para poder acceder y ascender al paraíso.

Esta situación está representada por una montaña que oscurece el sol. Finalmente, Virgilio lo rescata y los guía a través de las zonas del infierno. Cada pecado en Infierno tiene un castigo que simbólicamente, incluso irónicamente, nivela la justicia. Por ejemplo, los videntes o adivinos pecadores están destinados a caminar con la cabeza pegada hacia atrás para no poder hacer lo que hicieron en la vida: ver lo que está por venir.

El infierno está estructurado en nueve círculos en los que se clasifican los pecadores. Cada uno de los círculos significa un mal más y más profundo que termina en el centro de la tierra, el reino de Satanás, simbolizado en el juego como una torre central que divide el infierno del paraíso.

El purgatorio es la segunda parte. Después de un camino accidentado ambos deben llegar a la isla del Purgatorio, una zona central, una torre, lugar de trasmundo donde las almas purifican sus pecados. Esto se divide en 9 instancias, con 9 custodiados en cada una de ellas.

El significado de eso fueron los 7 pecados y los siete círculos del purgatorio por los que tiene que pasar. El séptimo círculo, lleno de llamas, se encuentran las escaleras que conducen al cielo, siendo el paraíso la tercera parte donde Dante acaba su camino. Después de despertarse se encontró en un jardín lleno de flores donde siempre es primavera, para reencontrarse con Beatrice, una mujer hermosa y el motivo de su viaje.

6.6 Título

CANTO e SPADA

El título elegido para el proyecto ha sido CANTO e SPADA. La Divina Commedia se trata de un poemario originalmente escrito en Italiano, por lo que *CANTO e SPADA* (Canto y espada en español), toma ese idioma como base y referencia directa para el título.

La palabra *Canto* hace alusión a las distintas partes de la obra original, los cantos. Estos forman la estructura general del poemario, por lo que es una parte importante de este y son los que dirigen el flujo de la historia.

Por último *Spada* hace referencia a una espada, un arma clásica. Históricamente, se decía que esta le daba al usuario el control de las vidas, podría provocar la muerte al enemigo con una sola herida, y si apuntaba a la garganta de algún enemigo, éste no podía decir mentiras ni moverse.

6.7 MECÁNICAS Y ESCENARIOS

La historia comienza con Dante despertando en las profundidades del infierno, solo recordando que tiene un objetivo en mente, encontrarse con su amada Beatrice a toda costa. Tras conversar con Virgilio, que nos actualizará sobre nuestra situación y localización, comenzaremos el tutorial y nuestra aventura.

Para progresar en nuestra aventura, necesitaremos atravesar las tres zonas o niveles, el Infierno, Purgatorio y Cielo, desbloqueando el camino que conecta estos niveles tras conseguir las llaves de los distintos jefes en cada uno de los recintos.

Siguiendo la estructura del poemario, cada zona quedará dividida en siete, teniendo en cuenta los círculos que componen los distintos cantos. En cada recinto cerrado o bioma, Dante deberá vencer a los condenados, todos diseñados a partir de lo que el canto nos expone, que pretenden debilitar y frenar a Dante antes de poder alcanzar el jefe, el ente guardián de cada círculo, donde Dante deberá poner en prácticas las mecánicas nuevas que cada zona le vaya instruyendo para vencerlo.



Fig 37: Ilustración de los páramos del infierno, en concreto el páramo de La Gula

Con la derrota de cada jefe, Dante será otorgado una llave con la que podrá ir abriendo el paso para acceder al siguiente nivel. Sin embargo, para llegar a la zona central, o aquella que nos permita descender al Purgatorio y, progresivamente, al Cielo, cuando Dante obtenga 3 llaves deberemos luchar contra un Custodio, una entidad de una fuerza superior, cuyas habilidades serán una mezcla de los tres pecados que hayamos derrotado, mostrando así con la habilidad de Dante si es digno de avanzar o acabará como un condenado más pese a su arduo esfuerzo.

Por ello, es esencial atender a lo que Virgilio los instruya, pues estas mecánicas serán críticas contra estos enemigos, los cuales solo aumentarán de dificultad a medida que progreseemos por el infierno.

Tras vencer al último jefe, la Soberbia, obtendremos la última llave del recinto y se nos permitirá volver por última vez al Nexo, donde podremos abrir al fin el sello que nos impedía movernos y seguir al siguiente nivel, el Purgatorio, donde nuevos jefes aguardarán a Dante y otros Custodios, pero cuya mecánica será similar a la ya aprendida en el nivel del Infierno.

Los 3 niveles principales los hemos denominado de la siguiente manera: Páramos del infierno, La torre del Purgatorio y los Cielos del Paraíso.

PRIMER NIVEL: LOS PÁRAMOS DEL INFIERNO

Debido a que este territorio equivaldría a la fase de tutorial, es un páramo vacío, sin elemento más que la oscuridad que lo rodea. Este diseño busca que el jugador sienta que anda en un escenario que refleja la muerte, ya que no hay un solo rastro de vida, exceptuando a almas errantes que podemos encontrar para poner en prueba las mecánicas que vamos aprendiendo.

Las zonas que componen el infierno son entornos abiertos, correspondiendo con cada uno de los círculos que lo componen en el poemario. Estos entornos serán completamente interactivables por el jugador a medida que vaya progresando linealmente.

Se ha buscado otorgar a cada una atmósfera concreta, procurando que cada una se vea como un área completamente distinta al anterior. Por ello, se ha jugado especialmente con las tonalidades y luces para alcanzar este objetivo. A medida que avancemos, los escenarios comenzarán a tener elementos más acordes al círculo en el poemario, pero este se mantiene neutral, pues no hace más que la función de la enseñanza de mecánicas.



Fig 38: Ilustración de los páramos del infierno.

SEGUNDO NIVEL: LA TORRE DEL PURGATORIO

Es la zona de desafíos final de la historia, la que divide el Purgatorio del Paraíso. Esta se trata de una torre. Es un lugar desprovisto de toda esperanza o redención. Cada piso que sube al abismo sin fin es más cruel que el anterior

Las zonas del purgatorio se trata de 9 zonas instanciadas e interior, interconectadas entre sí por medio de una torre. En estas zonas se encontraría la acción del personaje con una serie de enemigos, siendo unas salas únicamente usadas para ello.

Aquí el protagonista deberá entregar las llaves para poder ascender de piso y llegar hasta el Paraíso, tras el piso final. A medida que se avanza nos encontramos con una serie de jefes (Custodios) los cuales probarán nuestra valentía y nos retará a un combate para comprobar si somos aptos o no para continuar nuestro viaje.



Fig 39: Ilustración de La torre del Purgatorio.

TERCER NIVEL: LOS CIELOS DEL PARAÍSO

Los nueve cielos se tratan de la zona *post-game* [5], el hogar de Beatrice y final de la historia.

Esta zona es únicamente de historia y narrativa, donde podemos transitar y explorar tranquilamente uno de los 9 planetas, aunque varios de estos son nombrados por los residentes de la zona.



Fig 40: Ilustración de uno de los 9 cielos del paraíso.

[5]. El término *Post-game* hace referencia al contenido que tiene lugar tras alcanzar el objetivo principal del juego.

7. Desarrollo del apartado gráfico

Para la creación de entornos se tuvo en cuenta la idea general del concepto y se comenzó realizando algunas ideas clave de escenas de lo que sería la acción del videojuego. Aunque en un principio se planteó hacer directamente una transcripción de los cantos en las ilustraciones de los entornos, más adelante se decidió realizar interpretaciones más personales. Las únicas herramientas usadas para todo este proceso han sido lápiz de grafito para muchos bocetos iniciales y para el apartado digital se empleó Clip Studio Paint EX con pinceles personales

El proceso de trabajo ha sido el mismo para todo el proyecto: Comencé a plasmar mis ideas en bocetos a tradicional, luego, en digital usando grisalla trate de redefinir esas ideas previas en bocetos usando el programa *Clip Studio Paint EX*. Tras ello seguí elaborando el boceto elegido hasta dar con el detalle final, luego con una superposición de colores sobre la se le da color a la obra. Finalmente se ha usado una textura de papel de alto gramaje escaneada sobre estas, para darle una ambientación más de obra analógica.

Se ha buscado seguir una línea gráfica continua pero que a la vez sea distintiva entre zonas, es por ello que los entornos realizados para El Purgatorio contienen más detalle arquitectónico y menos natural que los de El Infierno.

7.1 Personajes

CANTO E SPADA, además de ser una aventura donde se busca maravillar al jugador con unos fondos que mezclan lo místico con lo lúgubre y sombrío, cuenta con varios personajes con una gran personalidad, pues se intenta que el jugador empatices con ellos y cuide sus actos para conseguir el mejor resultado de su aventura. Basados parcialmente en los personajes del poemario, se ha mezclado la estética de la época en el que la novela anda basado y referencias de juegos populares, creando así una fusión entre el pasado y el presente, para que se pueda conectar con ellos.

7.1.a Personajes principales

DANTE

Dante es el protagonista de nuestra historia. Es un mercenario bastante arrogante, frívolo, vulgar, violento e increíblemente inmaduro. Es bueno en su trabajo, pero no respeta la autoridad y no se toma las cosas en serio.

Sin embargo, a medida que las amenazas que enfrentan se tornen más peligrosas y severas, al comprobar que él está a la altura de las circunstancias, su personalidad se volverá más serena, dándose cuenta de la realidad a la que está sujeto.

En apariencia, Dante es un hombre musculoso, con cabello plateado y penetrantes ojos azul hielo, que usualmente viste una gabardina de tonos rojizos.



Fig 41 y 42: 50

DANTE

Su historia, si bien podría clasificarse dentro de las tragedias clásicas, tiene un factor que la hace destacar. Dante pasó de ser un simple guerrero de bajo rango a pasar a dirigir las tropas durante las arduas batallas debido a su lealtad y su fiereza en el campo de batalla. Todo ese poder y las constantes alabanzas le transformaron en el ser arrogante y miserable que todos conocieron, siendo capaz de sacrificar a quien alguna vez consideró un amigo o aliado solo por poder aclamar la victoria para a quien él servía. Sin embargo, aún quedaba un ápice de quien él fue en su momento, pero solo su amada Beatrice era capaz de ver la poca bondad y genuina gentileza que aún residía en su corazón, procurando narrarle a su amada todo lo ocurrido, pero sin dejar de atenderla y amarla, mostrando un extraño equilibrio entre su deseo de potenciar su ego y hacer a Beatrice parte de su vida y experiencias.

Sin embargo, la tragedia golpea a Dante cuando, tras volver de una de sus batallas, se encuentra que su amada ha fallecido, probablemente debido a la pena y angustia de tener que esperar a su amado y no saber si lograría volver con vida. Esto le llevó a una espiral de odio y destrucción a sí mismo, lo cual lo acabó llevando a una temprana edad a la tumba ya que la bebida y el dolor no dejaron que fuese el temido guerrero al que todo el mundo temía.

Desde este punto, aun con esa versión retorcida y egocéntrica que se fue formando con los años, Dante comienza su odisea por el infierno, teniendo en mente a Beatrice como su objetivo final, si bien depende de su persona si ella estará dispuesta a aceptar de nuevo al hombre que una vez amó o al monstruo retorcido que acabó siendo en sus últimos años.

7.1.a Personajes principales

VIRGILIO

Virgilio es nuestro ayudante y guía, un alma de pequeño tamaño, que en su día fue un gran poeta. Su robusto y fornido cuerpo contrasta con su pequeño trabajo, que le permite mostrarse con facilidad cuando tiene que explicarle algo a Dante o dar alguna pista, sin eclipsar la figura del protagonista.

Con una actitud alegre y jocosa, Virgilio muestra el equilibrio entre el elemento cómico en la aventura y un sabio que realmente nos enseña lo necesario para poder avanzar.



Fig 43 y 44: 52

VIRGILIO

Virgilio, en vida, fue un gran poeta, con una vida no muy sumergida en los vicios y pecados, por lo que al fallecer, no se limitó a un solo plano. Es decir, Virgilio pudo moverse entre el cielo e Infierno a su gusto.

Esto le hizo adquirir su fama como "Guía de las almas", si bien es cierto que Virgilio solo se deja mostrar ante ellos en los que ve alguna posibilidad de perdón y cambio. Cuando Dante llega al infierno, si bien en la forma que se expresa puede notar a la legua su arrogancia, ve también en él esa pequeña parte latente de verdadero amor puro y sincero hacia Beatrice, por lo que decide asistirle durante su travesía por el infierno, procurando sacar poco a poco esa parte pura atrapada dentro de él para ayudarle a alcanzar su objetivo: ver a Beatrice en el Paraíso.

7.1.a Personajes principales

BEATRICE

Beatrice es la amada de Dante. Durante la aventura, tendremos varias visiones de ella, todos mostrando una evolución en el personaje, pues reflejarán sus distintos aspectos que Dante recuerda en ella en vida.

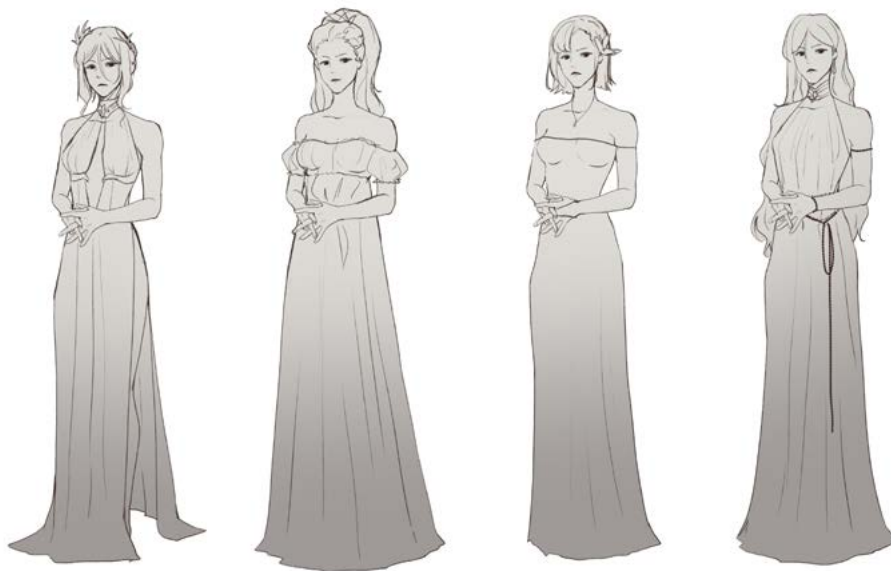


Fig 45 y 46:

BEATRICE

Una dama elegante, con una expresión gentil, sin llegar a mostrar el aspecto de una damisela en apuros, como se suelen reflejar las “amadas” en este tipo de aventuras.

Durante la historia, Beatriz se muestra siempre como alguien que apoya y asiste a su amado Dante, sin embargo tiene una actitud muy dura y directa con éste. Si bien sabe que una parte de él poco a poco andaba cayendo en la oscuridad que iba con los honores que la guerra le otorgaba, el poder compartir tiempo a su lado y escuchar sus relatos eran suficiente para ella, ya que realmente, mientras estaba de vuelta, no se separaba de su lado. Sin embargo, el dolor y la tristeza tras una de las partidas más largas de Dante hicieron que ella se descuidara tanto que su frágil cuerpo no pudo soportarlo y acabó falleciendo antes de la vuelta de su amado. Siendo un alma tan leal y pura, Beatrice pudo acceder directamente al Paraíso, desde donde reza para poder reunirse alguna vez con su amado Dante, esperando con ansias su llegada al más allá.



7.1.b Personajes secundarios

LOS CUSTODIOS

Se tratan de los jefes finales de cada tramo del purgatorio.

Estos son una raza de seres misteriosos que son convocados a la existencia para mantener el orden en las tierras del más allá. Su principal función es juzgar a las almas recién llegadas y enviarlas a sus zonas correspondientes en uno de los reinos infinitos.

También estos actúan de enjuiciadores, las almas más corrompidas pueden redimirse y cruzar al paraíso tras demostrar un acto de valor y pureza.

EL ENJUICIADOR - Lujuria, Gula y avaricia

Primer custodio que encontramos en la aventura.

Debido a que las fases que habremos enfrentado muestran aquellas mecánicas más ofensivas, el diseño de este enemigo da un aire de fuerza y violencia, dándote la sensación de que, de no actuar a tiempo, un ataque podría ser mortal para nuestro protagonista.

Durante su batalla, será importante priorizar los ataques y las combinaciones de esto frente a una estrategia de huida o evasión.

Sus tonos rojos hacen alusión al círculo primero de los círculos bajo su mando, la Lujuria.



Fig 47:

EL ÁRBITRO - Pereza

Segundo Custodio al que nos enfrentaremos.

Su aspecto no se muestra tan violento, pero es porque, en vez de centrar sus ataques en fuerte golpes hacia Dante, priorizará aquellos a distancia y que tendremos que evitar con una estrategia en mente antes de acabar con él, por lo que será esencial mantener la evasión y evitar que el custodio nos tenga en su punto de mira en todo momento para vencerlo con facilidad y poder progresar.

Sus tonos azules hacen alusión al círculo el cual protege, la pereza.



Fig 48:

EL CARCELERO - Herejía, Ira y Soberbia

Último custodio, el cual será el mayor reto para Dante. Su aspecto, en cierto modo, es una mezcla de los dos custodios que habremos vencido, y esto se verá también en su mecánica de combate, mezclando los dos estilos que ya habremos apreciado en los primeros custodios, por lo que tendremos que aprender rápidamente sus ataques y desarrollar una estrategia acorde para poder progresar.

Este es el único enemigo que mostrará algún cambio sustancial dependiendo de qué decisiones tomemos como Dante, pues si decidimos ignorar a Virgilio y solo mostrar odio y rencor hacia los enemigos, no obtendremos el amor y perdón de Beatrice, siendo un ser tan oscuro que nuestra alma ocupará el lugar del tercer custodio, condenado a ser derrotado por otros guerreros o a derrotarlos, sin control sobre nuestros actos, para toda la eternidad, o, si bien decidimos escuchar a Virgilio y hacerle caso en nuestra aventura, el alma condenada seguirá atrapada en este custodio, buscando a otro ser más retorcido que ella para que lo reemplace.

Su color verde proviene del color del primer círculo el cual custodia, la herejía.



Fig 49:

7.1.b Personajes secundarios

LOS PECADOS

Se tratan de *NPC* interactivables "desconocidos", a los que el personaje debe otorgarles la llave para su paso al paraíso. Cada uno presenta un elemento o animal que se relaciona con el pecado al que dan forma, como el caso de la lujuria y el carnero, avaricia y la diosa fortuna o la pereza y el asno.

Cada uno se encuentra al final de cada fase, reflejado por el entorno que se aprecia en los cantos, y tomarán la llave si ven a Dante digno de ello (Previamente, tendremos o bien que haber vencido a los custodios del área previo o acabado la fase para hacer eso).

En ilustraciones siguientes los personajes se muestran divididos según las secciones de La Torre del Purgatorio: Primer segmento contiene a la Lujuria, la Gula y la Avaricia, el segundo segmento comprende únicamente a la Pereza y por último el tercer segmento comprende a la Herejía, la Ira y a la Soberbia.



Fig 50, 51 y 52: Ilustración de los pecados: Lujuria, Gula y Avaricia



Fig 53: Ilustración de los pecados: Pereza, el único pecado del círculo 3.



Fig 54, 55 y 56: Ilustración de los pecados: Herejía, Ira y Soberbia.

7.2 Fondos (*Backgrounds*)

El libro de arte cuenta con una serie de entornos, los cuales hacen referencia directa tanto a los círculos como a las zonas del paraíso de La Divina Comedia. Para su fidelidad con la historia original, se han diseñado una serie de entornos por cada zona a disputar. Los entornos andan inspirados principalmente en los grabados originales de Gustave Doré con un estilo muy inspirado en la obra de Mars Ernst.

Para este proyecto se ha propuesto hacer 9 entornos exteriores correspondientes al infierno, 9 entornos interiores correspondientes al purgatorio, y 3 únicos entornos lineales conceptuales correspondientes al paraíso.

Para la realización de estas ilustraciones se ha buscado una atmósfera concreta, que consiga una sensación de que el entorno se escapa de nuestro entendimiento del mundo real, es desconocido y amenazante. En este proceso se ha seguido la misma dinámica en todo y cada uno de los fondos. Primero se realiza el concepto en grafito, a continuación en grisalla se usa un emblocado de formas hasta conseguir darle el detalle que se requiere, jugando con el contraste y la iluminación. Por último sobre la imagen en grisalla, para darle color, se ha empleado una capa en superposición de tonos, como se suelen hacer en muchos estudios de videojuegos a la hora de conceptualizar entornos y localizaciones, esto permite ajustar el color sin necesidad de temer por la falta de contraste de la obra base. Tras ello se ajustan efectos post-acabado y se termina la ilustración.

7.2.a EL INFIERNO

Además de la realidad y su reino físico, las zonas que componen el infierno son extensos páramos, correspondiendo con cada uno de los círculos del inframundo. Todas estas zonas son fuerzas que se empujan y tiran unas contra otras en un interminable tira y afloja, compitiendo constantemente por el poder sobre las demás. Si alguien cayera fuera de estos páramos, todos los mundos caerían en el caos y esa persona se perdería en el infinito.

Acabar tras la muerte en los páramos del infierno determina que tu alma es consumida por un pecado, por lo que acabas condenado por toda la eternidad a vagar por ese páramo. Pero aún hay esperanza para las almas redimidas, únicamente demostrando que aun se encuentra un hallazgo de pureza en tu alma podrás ser juzgado en la Torre del Purgatorio, en busca de un destino mejor.

La existencia dentro de estos planos no es algo simple: consiste en capas sobre capas de realidades que pueden ser atravesadas a través de medios mágicos. La realidad pierde totalmente su sentido lógico sobre las cosas.



Fig 57:

LA LUJURIA

La primera zona del infierno. Un lugar sin luz directa de los cielos que pisamos por primera vez, una zona desolada mugiendo como el mar que la tempestad de sus vientos contrarios hace juego.

Dicha zona con vientos infinitos que sacuden y arrastran a las almas atormentadas hasta detrás de las ruinas, donde una vez allí, se aprecian gritos, el llanto y el lamento como muestra de la virtud divina.



Fig 58:

"CANTO V

"Ese lugar sin luz pisamos,
mugidor como el mar que la tormenta
de sus vientos contrario rinde al juego.
Pues la tromba infernal, siempre violenta,
a las almas arrastra en tremolina:
las voltea, sacude y atormenta
Cuando llegan delante de la ruina
allí el grito, y el llanto, y el lamento
con la blasfemia a la virtud divina"
Versos 28-38

LA LUJURIA

La lujuria es el primer círculo al que accedemos tras pasar el tutorial. Un páramo donde sólo el color rojo parece dar vida a aquella zona sombría que acabamos de dejar atrás. Siguiendo lo que el poemario expresa en el Canto, se reflejan tonos de telas desgarrados, debido a los feroces vientos que desgarran todo lo que toca. Esto también se podrá apreciar en los enemigos que encontraremos en la fase previo al jefe final, Minos, ya que sus pieles habrán sido desgarradas y algunos inclusive las llevarán sobre sus cuerpos para intentar mantener la que en su día fue su identidad. El color predominante, el rojo, es un color que ha mantenido una estrecha relación con la lujuria y la pasión, aunque en este escenario, conociendo la tortura a los que los condenados han sido sometidos, podría relacionarse también con el dolor y sufrimiento eterno que estos experimentan durante su condena eterna.

Debido a que este territorio equivaldría a la fase de tutorial, es un páramo vacío, sin elemento más que la oscuridad que lo rodea.



Fig 59:



Fig 60:



Fig 61: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA GULA

El segundo círculo y recinto, la Gula, pese a contar con colores más suaves con respecto al de la Lujuria, contrasta con un escenario sucio, es decir, lleno de cenagales y barro. Esto se debe a las descripciones del Canto, donde se expresa como las lluvias de barro hace que los condenados se encuentren sumergidos y agonizando, mientras Cerbero, fue mascota del guardián de este páramo, pisa y hunde a aquellos que intentan escapar o los devora.



Fig 62:

Cerbero, fiera cruel, torpe y diversa,
ladra trifauce, mientras la hostiliza,
contra la gente que aquí yace inmersa”

Versos 1-15

LA GULA

Este escenario pretende ralentizar el paso de Dante, es decir, ya sea por la interferencia del Trifauce Cervero, cuya silueta puede apreciarse en el fondo, los condenados que pueden atacarte desde los lodazales o incluso las zonas de agua pantanosas, avanzar no será una tarea tan simple como la de poder avanzar por un terreno vacío pero llano, como encontrábamos en las regiones de la Lujuria y la Entrada, por lo que obligaremos al jugador a pensar una estrategia para poder continuar, en vez de permitir que simplemente avance por el escenario.



Fig 63:



Fig 64:



Fig 65: Ilustración final del páramo de la Gula

LA AVARICIA

Puesto que el poemario, durante el fragmento en el que se cruza el círculo de la avaricia, se centra en el debate entre Pluto y Dante, además de mencionar solo a la diosa Fortuna (En quien he inspirado el jefe de este escenario) y los condenados y su castigo eterno, he empleado elementos que se pueden relacionar con este pecado, ya sea por lo que podemos encontrar en otras obras de literatura o medios visuales.



Fig 66:

LA AVARICIA

Amarillo/ocre: Color relacionado con la avaricia al representar el oro, como en casos como el del Rey Midas, donde el dorado destaca su maldición y deseo

El escenario es corrupto, seco, puede reflejar como la avaricia corrompe a la persona que sucumbe a esta. Es austero, puede mostrar el reflejo del pecado, que obliga a las personas a estar condenados a tirar de su rueda, siendo miserables, frente al pecado que sí disfruta del lujo que si bien disfrutaron en exceso en vida, les ha sido arrebatado para la diosa fortuna en la muerte

Este escenario es el que, probablemente, muestre más detalle y sobrecarga de elementos. Esto se debe a que, como nos referimos a la Avaricia, es comprensible que el jefe de este escenario, la Diosa Fortuna, refleje la riqueza acumulada en cada rincón mientras avanzamos. Los tonos amarillos recuerdan el oro, dando un aura de riqueza y lujo.

Teniendo en cuenta la condena de los pecadores en este círculo, en vez de tener a los enemigos por el escenario, en este caso tendríamos a los condenados moviéndose a un nivel superior al que nosotros avanzamos con Dante, pero, cuando dos condenados chocan y comienzan a discutir (Como el canto narra), las bolas que cargan caerán al nivel inferior, pudiendo dañar a Dante si no vamos con cuidado al avanzar, por lo que tendremos que tener en cuenta ambos niveles a la vez que progresamos.



Fig 67:



Fig 68:



Fig 69: Ilustración final del páramo de la Avaricia

LA PEREZA

La pereza, pese a ser un terreno amplio, parece mantener las ruinas de lo que fue en su momento una gran ciudad. Las ruinas permiten a los enemigos ocultarse, si bien no todos nos atacarán a medida que avancemos, poniendo al Dante en una situación de tensión, obligándose a estar alerta en todo momento.



Fig 70:

Ya me encuentro en el círculo cuarto:
de la lluvia eterna, fría, aleve
que no cesa en su fuerza y ritmo fiero.
Cruzan granizo, agua negruzca y nieve
el aire tenebroso en la lluvia adversa:
hiede la tierra que esta lluvia

LA PEREZA

Este área tiene un aire melancólico, pues no deja de ser una ciudad abandonada, que en su momento debió tener sus calles llenas de vida. Las tonalidades en este escenario son todas frías y oscuras, sin mucha iluminación excepto en áreas donde podemos encontrar luz artificial de un lugar inconcluso.



Fig 71:



Fig 72:



Fig 73: Ilustración final del páramo de la Pereza

LA HEREJÍA

Este escenario mantiene una paleta de colores fríos, especialmente tonalidades verdes. Dicho color, en un principio, se podría identificar con el color de la envidia, pero, debido a que la herejía se refleja en el canto como una mofa al cristianismo y los elementos cristianos, esta mofa podría reflejarse también como una especie de "envidia" proyectada.



Fig 74:

LA HEREJÍA

En cuanto al diseño del escenario, tenemos un páramo vacío, casi simulando un cementerio abandonado, aunque todo el entorno se encuentra sumergido por llamas verdes, las cuales limitarán nuestra visibilidad a la hora de avanzar por el escenario, al igual que serán un obstáculo que deberemos evitar al avanzar dicho escenario.

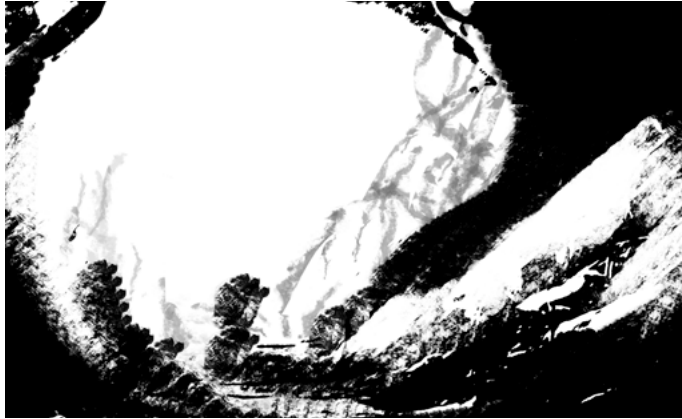


Fig 75:

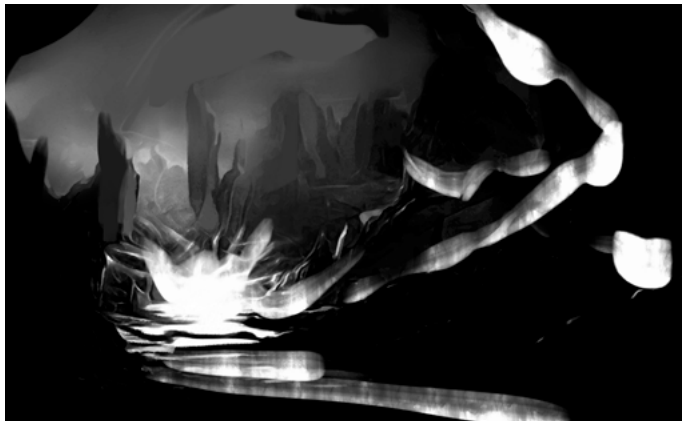


Fig 76:



Fig 77: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA IRA

El escenario de la Ira/Violencia hace referencia, en cierto modo, a lo que el canto expresa. Si bien en este se refleja como un coliseo donde los condenados han de pasar cuatro olas de batallas hasta llegar al centro, en este caso he procurado reflejar lo que podría considerarse la etapa final, es decir, un páramos desolado que en su momento fue un campo de batalla, pues un coliseo no permitiría la función de progresión lineal que tiene el resto del juego.



Fig 78:

LA AVARICIA

Es el único escenario donde los colores empleado para el pecado que lo refleja no coincide con la paleta empleada, pues las tonalidades rosadas/fucsia no andan presentes en el área gris donde encontramos este círculo, lo que permitirá, a su vez, destacar al imponente pecado de la ira cuando aparezca.



Fig 79:



Fig 80:



Fig 81: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA SOBERBIA

La soberbia es el último círculo, donde se desarrollará la batalla final antes de poder acceder a la torre del Purgatorio. Es un escenario que busca competir contra otro de los círculos, reflejando con detalle el pecado que lo habita, pues desea que sea el círculo superior.



Fig 82:

LA AVARICIA

Las tonalidades, azules y rosadas, lo hacen sin duda el círculo con las tonalidades más llamativas y reconocibles, con colores vivos y brillantes, resaltados por los espejos que se encuentran por los corredores del área. De estos espejos, no solo veremos reflejado al pecado de la Soberbia a medida que avancemos, sino que además vendrán los distintos enemigos y ataques de ellos, por lo que tendremos que estar atentos y tener en cuenta todo lo aprendido para poder evitarlos.



Fig 83:



Fig 84:



Fig 85: Ilustración final del páramo de la Lujuria

7.2.b EL PURGATORIO

El purgatorio es la sede del poder del mismísimo ángel caído, Lucifer, el gobernante de las tierras del inframundo. Sirve como prisión eterna para las almas más peligrosas del cosmos y como divisor entre los distintos niveles de pecado. Se trata de una de las torres más peligrosas de toda la existencia.

La torre, situada en el centro del inframundo, es la responsable de juzgar aquellas almas mortales que hayan sido capaces de vencer a los pecados y custodios en los círculos del infierno y cuyo destino aún queda pendiente de asignar. Si los custodios no existieran para guiar o juzgar a las almas a su destino legítimo, se perderían para siempre en los reinos infinitos. En casos excepcionales, si un alma demuestra no ser apta para el más allá, puede ser enviada de vuelta al reino de los vivos.

El interior de la torre desafía toda lógica tradicional: sus pasillos son amplios y aparentemente interminables, hasta el punto de que uno podría pasar una eternidad deambulando por ellos, y están en constante movimiento y cambio de acuerdo con la voluntad de los custodios. Las zonas interiores parecen mundos distintos dentro de la misma torre, rompiendo las leyes de la realidad.



Fig 86:

LA LUJURIA



Fig 87:

“Canto V:

Unos, que actúa como juez en la tarea de asignar a los condenados el Circulo que les corresponde (1-24)

- Los lujuriosos, arrebatados en un vorzar torbellino (25-69)”

“Así bajé al circulo primero

Al segundo, que menos trecho ciñe
con más dolor y es de ayer hervideros’

“Minos horriblemente gruñe y ciñe
mientras juzga las culpas a la entrada
y su rabo al juzgar ciñe y descñe”

“Digo que cuando el alma desdichada
se presenta ante él. confiesa todo;
y él, que en cuestión no ignora nada,
asignarle lugar de extraño modo:”

“Almas llegan ante el en bahatola
y en turno comparecen para el juicio:
hablan. oyen y se hunden ola a ola”

(Echevarria.Abilio. Pág 28, Introducción al Canto V)

LA LUJURIA

Lujuria, el primer recinto que aguarda al juez Minos.

Debido a esto, el recinto recuerda, en parte, a un juzgado imponente, desde el cual el propio Minos nos atacará desde su trono o enviándonos a almas que andan aún pendiente de sentencia por su parte. El escenario, todo inundado en tonos rojizos, muestran elementos que nos hace pensar en el Canto nuevamente, como la mencionada sala del juicio de Minos (Que, a su vez, indica el final del círculo, algo que conecta también al pensar que el are es la "Final" dentro de la Lujuria).

Hay otros elementos escondidos en el escenario también, tales como se podría apreciar en el primer plano, donde se aprecian trozos de "tela", que bien podrían ser la piel de los condenados que se desprende de sus cuerpo al ser atizados por los fuertes vientos, tras ser juzgados.



Fig 88:



Fig 89:

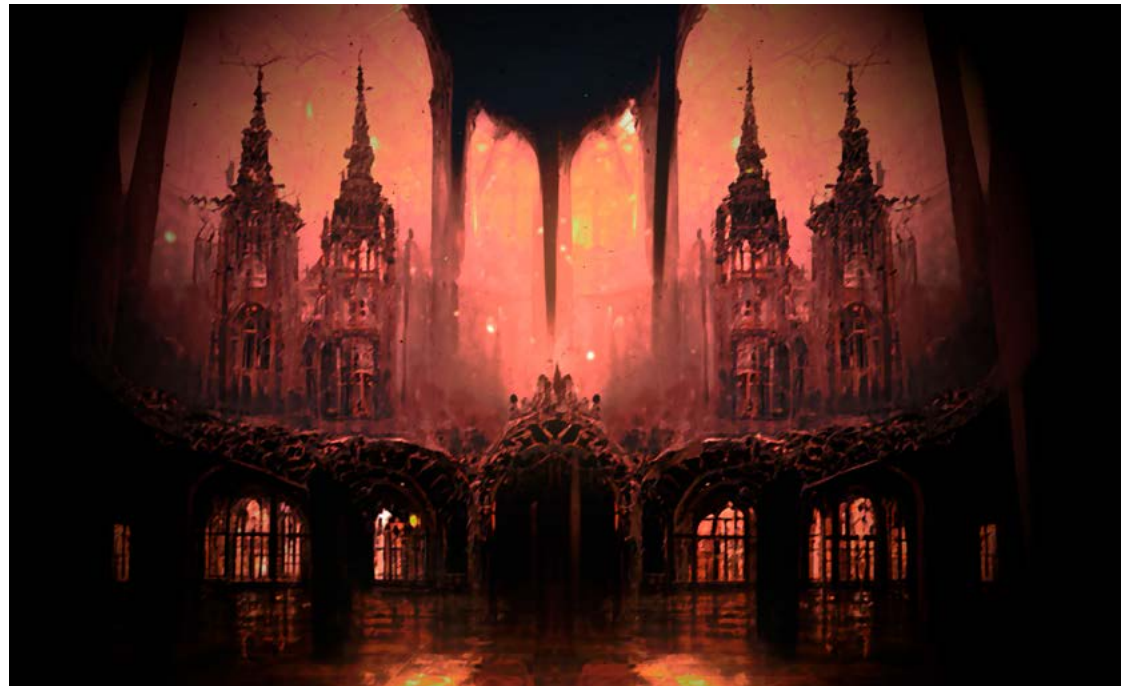


Fig 90: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA GULA



Fig 91:

-Ya me encuentro en el círculo Tercero: el de la Lluvia Eterna,
Pira, aleve, que no cesa en su fuerza y ritmo fiero- (Verso 6-8)

‘Cerberos. fiera cruel . torpe y diversa, ladra trífauce,
mientras la histiliza, contra la gente que aquí yace
inmersa” (Verso 13-15)

“Tiene pelambre hirsuta, de ojeriza ojos rojos, gran
vientre, uñas manos con las que a las almas hiere,
rasga y triza” (Verso 16-18)

-La lluvia arranca aullidos infrahumanos. para hacer
con sus flancos parapento se revuelven como miseros
profanos” (Verso 19-20)

(Echevarría, Abilio. Pág 34-35)

LA GULA

La gula aparenta ser el núcleo de los lodazales que invaden el círculo que habremos atravesado para llegar aquí.

Un área vacía y solitaria, donde no solo tendremos que hacer frente a la propia Gula, sino al temido Trifauce Cerbero, su fiel mascota y guardián. En dicho escenario, tendremos que controlar por que partes ambos enemigos podrán atacarnos, pues se nos limitará bastante el campo de visión. Será también esencial decidir a quién atacar antes, pues si bien la Gula no se mostrará como un gran obstáculo, si lo hará si cae antes en batalla, enfureciendo al Can Cerbero.

La Gula, a su vez, aprovechará el terreno embarrado para poder ocultarse y atacarnos o retenernos para facilitarle a Cerbero un ataque letal hacia Dante. La única fuente de luz real será la que nos proporciona la propia entrada, por lo que nos será recomendable mantenernos en esa área, aunque se tarde más, para asegurarnos de que no nos dañen con frecuencia.

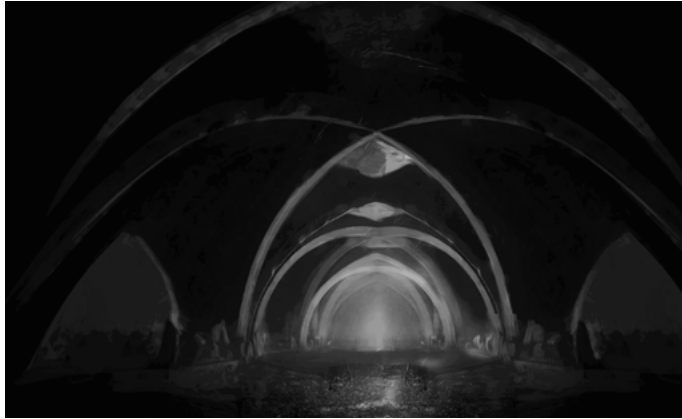


Fig 92:



Fig 93:



Fig 94: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA AVARICIA



Fig 95:

“Canto VII:

En este círculo, avaros y pródigos, que avanzan en doble frente sobre el enemigo haciendo rodar grandes pesos a pecho limpio y. tras horrendo choque acompañado de insultos, vuelven de nuevo fatigosamente para nueva carga. (16-66)

Digresión sobre la diosa Fortuna que actúa como ciega ejecutora de la voluntad divina en el reparto de bienes y males entre gentes, pueblos y naciones (67-96)”

(Echevarría, Abilio. Pág 39, Introducción al Canto VII)

LA AVARICIA

El escenario de la avaricia es el culmen de todos los tesoros que la Diosa Fortuna ha conseguido acaparar para ella.

Con dos figuras imponentes de ella misma, nos esperará una batalla ante un enemigo que nos inspirará tanto auténtico terror, como admiración por su belleza. En esta fase, será esencial aprovechar los elementos que hay en esta sala, tales como altares o las propias estatuas, pues la diosa Fortuna no dudará en atacarnos sin parar si nota nuestra presencia con armas inspiradas en la balanza y la espada, al igual que tendremos que mirar si hay algún condenado que pueda dañarnos, queriendo proteger a la Fortuna a toda costa, pese a que ella misma les tiene en esa eterna condena.

Los tonos siguen siendo amarillentos, intentando reflejar la riqueza y lujo, aunque el rojo también refleja un toque de peligro, que nos hace mantenernos alerta cuando llegamos a este punto.



Fig 96:



Fig 97:



Fig 98: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA PEREZA

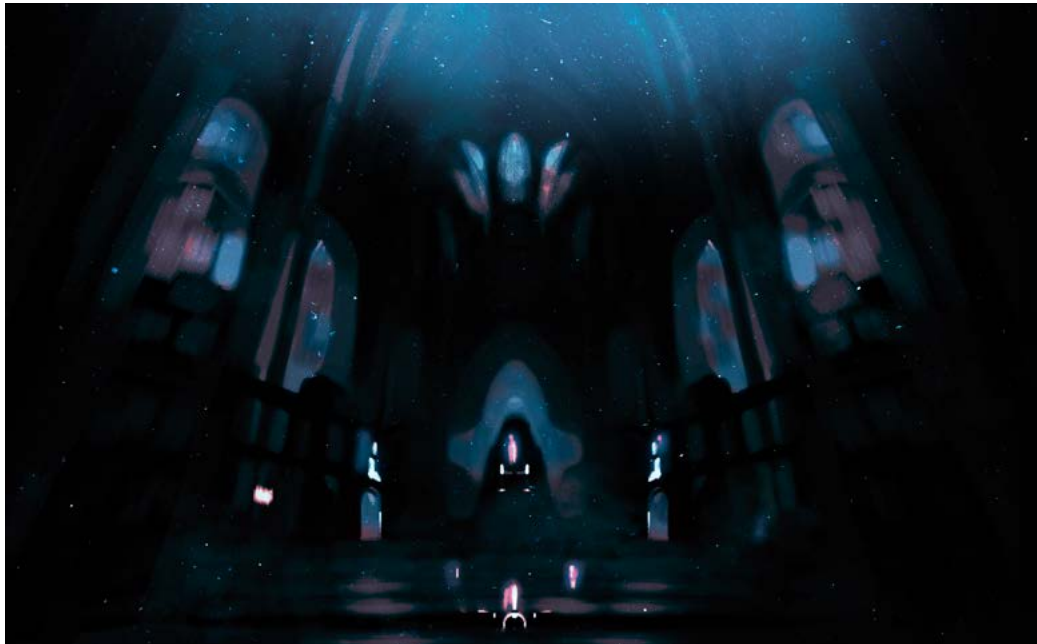


Fig 99:

"Canto IX:

-En ella entramos. mas no en son de guerra: pero yo,
que tenía una gran deseo de mirar todo lo que aquel
balaurte encierra, los ojos voy fijando en cuanto veo
sobre la inmensidad de una campaña
que es de dolor inmenso mausoleo" (106-112)

(Echevarria. Abilio. Pág 55)

LA PEREZA

La pereza es una de las fases donde hallaremos a uno de los enemigos más pasivos a la par que poderosos. Recreando una antigua biblioteca, sumida en las tinieblas, hallaremos al pecado simplemente rondando, mirando los restos de libros apolillados, y no nos atacará hasta que realmente demos el primer paso.

Su presencia será imposible de localizar hasta que la propia pereza nos ataque, si bien ella misma o empleando llamas o incluso los pocos libros arcanos que queden intactos. Sus ataques, si bien pueden esquivar con facilidad, no siguen un patrón definido, y recibir varios de ellos puede ser mortal, por lo que es esencial aprovechar el escenario, avanzar con cautela y atacar sin ser avistados, procurando evitar el ataque que venga justo después, para conseguir proseguir sin muchos intentos. La Pereza, si no se siente amenazada, volverá a avanzar pasivamente por la zona y mirará los estantes en busca de libros, por lo que estas serán las ocasiones perfectas para atacar.

Es esencial también evitar dañar mucho el mobiliario, pues eso solo enfureció a la pereza y hará sus ataques mucho más poderosos y peligrosos para nosotros.



Fig 100:

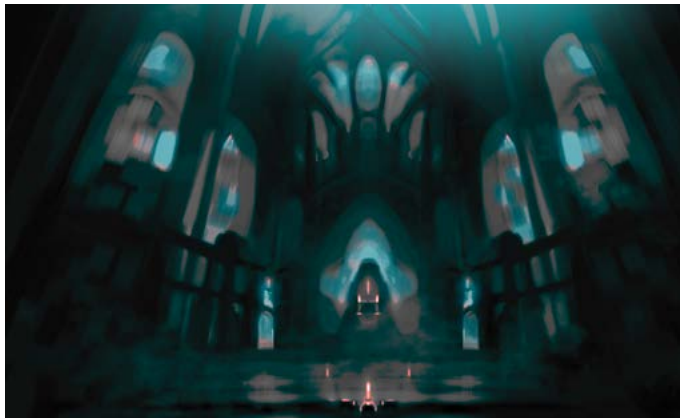


Fig 101:



Fig 102: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA HEREJÍA



Fig 103:

“-Canto XI:

En el extremo de un derrumbadero,
formado por peñascos en redondo,
dimos con un tropel más lastimero: y
allí, por causa del olor hediondo
que nos llegaba del abismo infecto
nos guarecimos de una fosa al fondo” (1-6)

(Echevarría, Abilio. Pág 63)

LA HEREJÍA

La herejía hace honor a su pecado, obteniendo un elemento sagrado, como una capital y retorciendo todos sus elementos para mofarse de todo lo que es sagrado y puro. En esta fase, la Herejía nos atacará o bien con ataques a distancia (llamas verdes) o ataques directos, procurando que Dante no tenga mucho tiempo para reconocer la zona y elaborar una estrategia. Por ello, se recomendará recorrer bien toda la zona, evitando los ataques que la herejía nos lance, y proceder a elaborar una estrategia.

El color principal de este escenario es el verde, como se pudo apreciar en el círculo, pues la gran mayoría del escenario, de un negro puro, queda iluminado por las llamas verdes de este pecado, que solo serán extinguidas tras ser debilitada o derrotada.



Fig 104:



Fig 105:



Fig 106: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA IRA

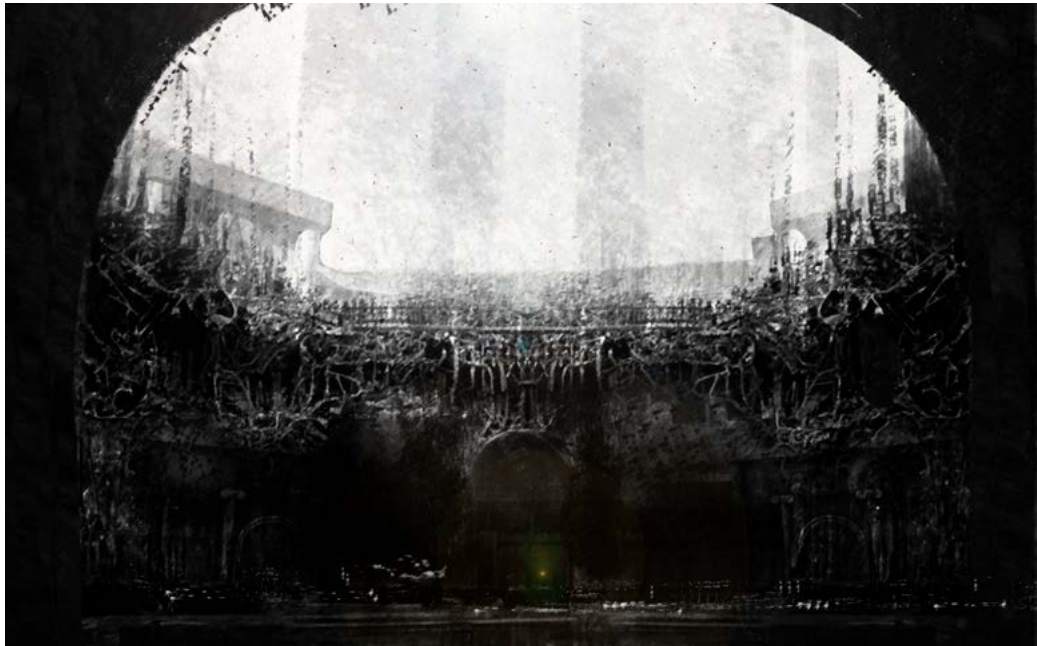


Fig 107:

“-Canto XII:

Séptimo Círculo: Los violentos.

“Era un paraje alpestre la bajada y
por morador de aquel barranco.
tal que ponía espanto a la mirada.
Como ocurre en la ruina cuyo flanco
de acá de Trento del río Adigio azota” (1-10)

(Echevan-ía,Abilio. Pág 68)

LA IRA

La ira lo componen el foso de lo que en su día fue un gran coliseo. Como menciona el canto, tras vencer a cuatro hordas de enemigos, entre los que Dante también tendrá que enfrentar a viejos conocidos que cayeron en batalla por su culpa, nos enfrentaremos a la Violencia, un enemigo que si bien iluminará la sala nada más llegar, será esencial evitarle a toda costa, pues varios impactos suyos nos harán perder enseguida la batalla, teniendo en cuenta que ya estaremos parcialmente debilitados por las hordas anteriores.

El escenario mantiene tonalidades oscuras, frente al magenta del jefe, porque muestran un toque melancólico. Se busca que, de llevar una ruta de redención, veamos en estas batallas todo el dolor y sufrimiento que Dante ha causado y reflexionemos sobre ello, procurando que queramos alejar a Dante de ese pasado tan frío y cruel que le ha llevado hasta ese punto.



Fig 108:



Fig 109:

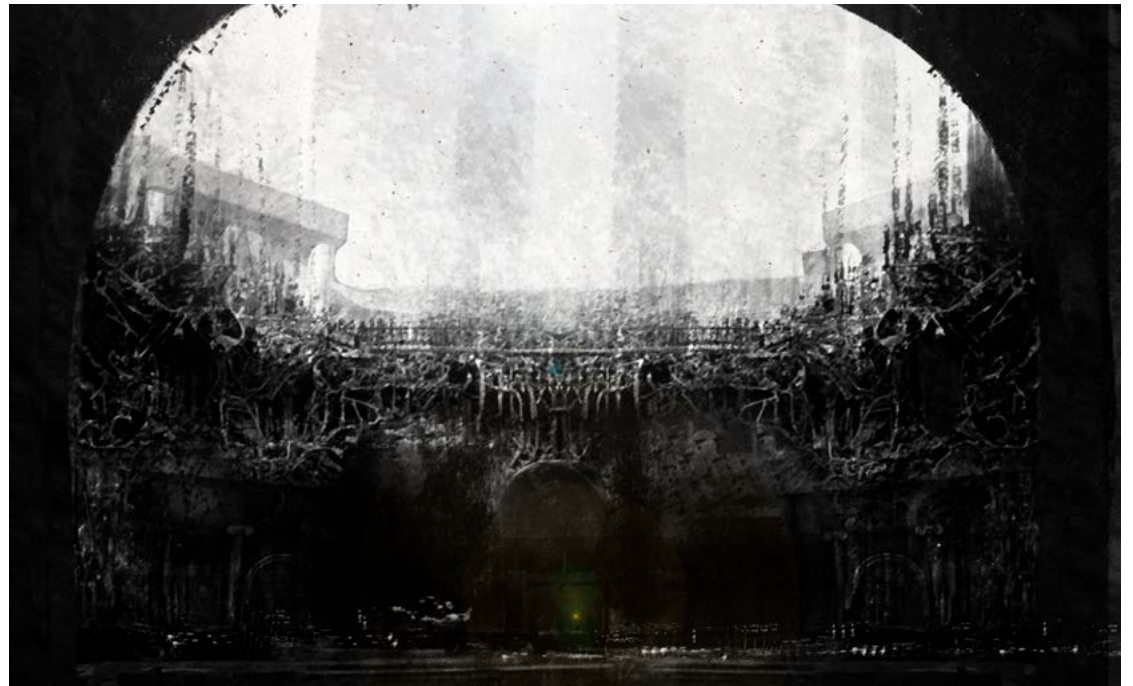


Fig 110: Ilustración final del páramo de la Lujuria

LA SOBERBIA



Fig 111:

“-Canto X:

Pimera Cornisa: La soberbia.

Subida a esta cornisa por el difícil zig zag de una roca quebrada.
Bajorrelieve con escenas representativas de humildad.
escenas que constituyen, sin duda,
el primer ejemplo literario de la sinestesia poética”

(Echevarría, Abilio. Pág 265)

LA SOBERBIA

El último escenario y, al igual que nos indica el canto, la zona donde encontramos al último enemigo, la Soberbia. Este es el escenario que más se ha basado en el pecado y en el canto, pues en él, podemos apreciar las columnas desde las que podemos ver reflejados en los grabados los distintos pecados que hemos ido derrotando, sino que además, en los restos de la última, la Soberbia nos espera, seguro de su victoria ante un simple humano, pese a que al llegar ahí hemos demostrado que somos capaces de derrotarlos.

Este enemigo será el más poderoso, combinando en el escenario todas las habilidades que han ido empleando los otros pecados, por lo que será esencial aprovecharse de la sala y elaborar una buena estrategia para vencerlo cuanto antes. Tras caer, la trampilla que se encuentra cerrada con cadenas en el centro al fin podrá ser abierta, abriendo el paso a Dante, al fin, al Paraíso.



Fig 112:



Fig 113:



Fig 114: Ilustración final del páramo de la Lujuria

7.2.c EL PARAÍSO

Es un reino dividido en 9 planetas, llenos de torres prístinas, cielos cristalinos y vistas elíseas, ordenadas y coloridas. Aunque en este proyecto, aunque 3 zonas sean nombradas, únicamente se transita por una, la residencia de Beatrice.

Las almas más puras naturalmente son enviadas aquí para examinar sus vidas, limpiarse de sus cargas y trabajar hacia un estado de virtud para que puedan ascender para servir a los ángeles. Algunos de estos se convertirán en mensajeros de las almas más puras en el reino de los muertos como Virgilio.

PRIMER CIELO



Fig 115:

“-Canto VIII:

Solía creer el mundo en su peligro
que la bella Chipriota loco amor
irradiase, girando en su tercer epiciclo;

(...) y de ella de la cual principio tomo
tomaban el nombre de la estrella
que ya de nuca el Sol admira, ya de cejas.”

versos 1–3, 10–12.

PRIMER CIELO

El primer cielo es el escenario final de la historia y el lugar donde Beatrice reside, un escenario donde dejaremos de tener control del personaje y veremos todo lo que ocurre mediante narrativa y animaciones.

En dicha zona, hallaremos aquellas almas que pudieron encontrar el perdón y el amor, siendo un páramo puro y limpio, de ahí que resida la dulce Beatrice y donde Dante finalmente podrá reunirse con ella, si demuestra ser digno de ello, y se despedirá de su aliado Virgilio, quien partirá a ayudar a otra alma a reunirse de nuevo con sus seres queridos en el Paraíso.

Esta instancia es un reino de torres prístinas, cielos cristales y vistas que generan paz en el alma de aquellos que son capaces de apreciar directamente su belleza. La luz tenue del amanecer ilumina el páramo para aquellos que residen ahí, como un suave faro que guía las almas cuyas vidas fueron basadas en la servidumbre.

SEGUNDO CIELO



Fig 116:

“-Canto XXII:

“Con la vista retorné por todas cuantas
las siete esferas, y vi a este globo de estrellas
tal, que sonreí de su apariencia villana;

y aquel consejo por mejor apruebo
que lo tiene en menos; y quien en otra cosa piensa
llamarse puede verdaderamente probo.

versos 133–138.

SEGUNDO CIELO

El segundo cielo se puede ver reflejado en los relatos y pergaminos esparcidos por los páramos del Paraíso.

En este espacio encuentran la paz aquellas almas mortales que compartieron un vínculo emocional e intenso con el ciclo natural. Por ello, una vez que alcanzan este plano, se les otorga la libertad de escoger si desean transformarse en estrellas infundadas con la magia celestial del Cielo y pasar la eternidad cuidando de la naturaleza que tanto amaron en vida.

TERCER CIELO



Fig 117:

“-Canto XIV:

“Como diversa de menores y mayores
luces albea tanto entre los polos del mundo
la Galaxia, que hace dudar a los sabios,

así constelados formaban en el profundo
Marte aquellos rayos el venerable signo
al unir cuadrantes en un círculo.”

versos 97–102.

TERCER CIELO

Al igual que ocurre en el Segundo Plano, el Tercer Plano solo se puede encontrar referido en los relatos y pergaminos que hallamos en el Primer Plano.

Esta instancia la compone un planeta completamente cristalino, siendo este un espacio que desafía todos los conceptos de la realidad o la física. Tras sus honorables y valientes muertes, aquellos guerreros que han caído en batalla con el honor en sus corazones son invitados a residir en este onírico espacio.

7.2 Fondos (Backgrounds)

Para este proyecto también se han realizado una serie de ilustraciones sobre diversas escenas o localizaciones con una función auxiliar de completar el concepto visual de la zona.

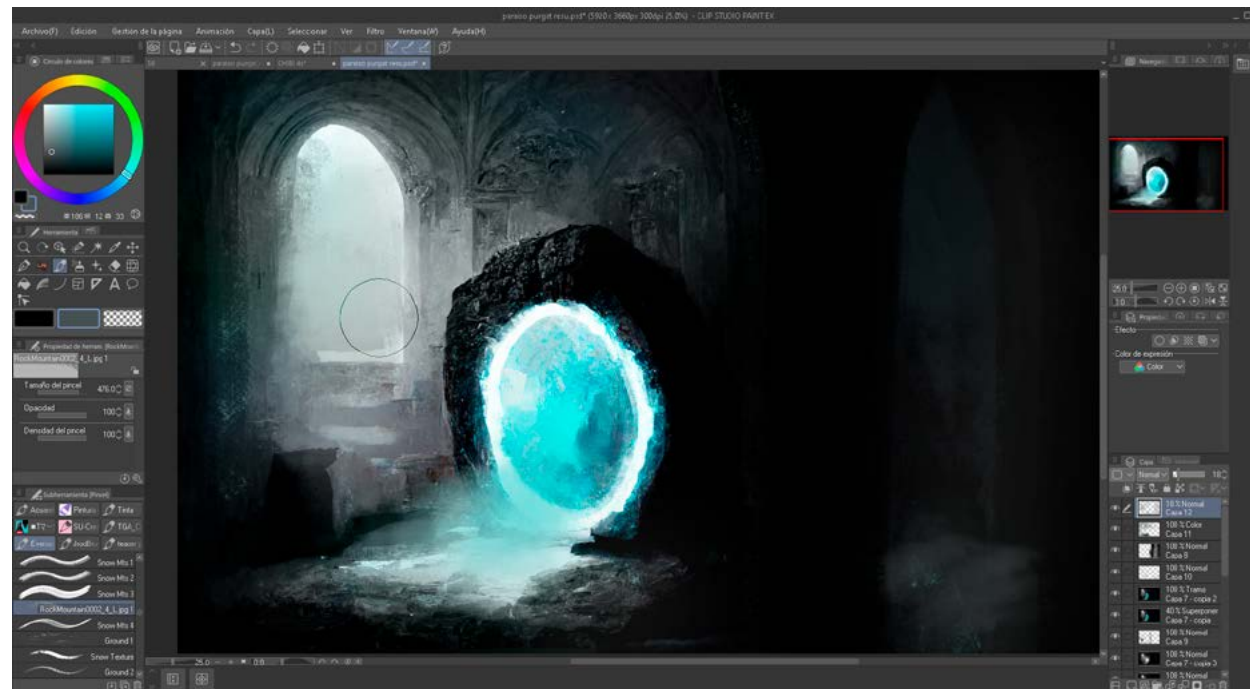


Fig 118:



Fig 119:

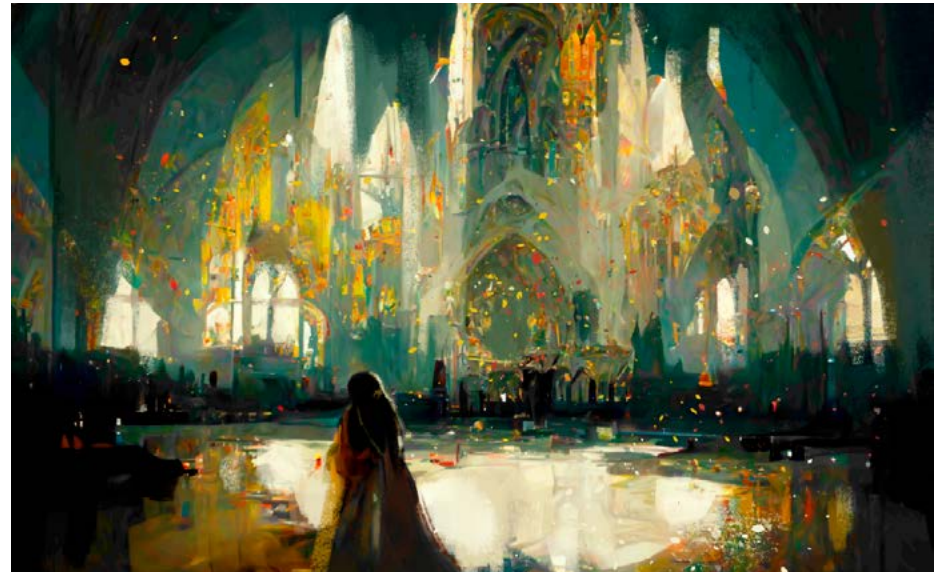


Fig 120:



Fig 121:



Fig 122:

8. ELEMENTOS DE IDENTIDAD VISUAL

8.1 Diseño e interfaz

Con el presente Trabajo de Fin de Grado, se ha planteado cómo sería un *mockup* o simulación de un videojuego, centrándome especialmente en el apartado visual y gráfico. La razón por la que he querido enfocarme en dicho apartado es porque, al igual que ocurre con medios literarios, como novelas o libros narrativos, e incluso en medios ilustrativos, como la pintura y escultura, los videojuegos son un medio mediante el cual se proyecta una historia interactiva. Este medio, sobre todo, busca fomentar la creatividad y procurar la total inmersión del jugador o espectador en la aventura que se desarrolla en él.



Fig 123:



Fig 124:

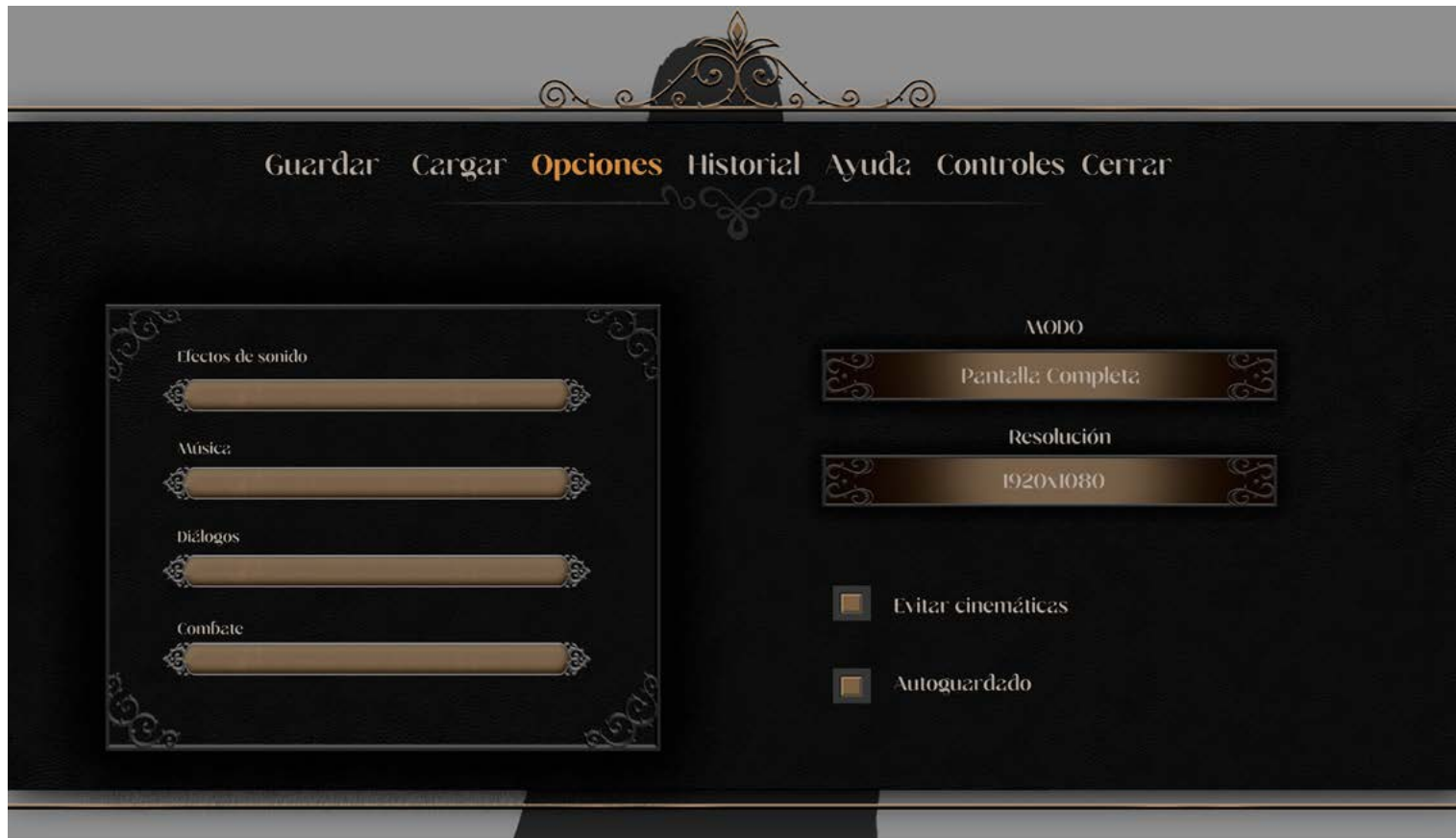


Fig 125:



Fig 126:

8.2 LOGOS

El logo de CANTO e SPADA está realizado en referencia a los tres protagonistas de la historia: Dante, Virgilio y Beatrice, cada uno representado con una espada, siendo la central, la del mismísimo Dante.

Las espadas están rodeadas por un círculo haciendo principal referencia a los círculos de los pecados capitales en la Divina Comedia.



Fig 127:

8.3 COLORES

Los colores generales para el proyecto han sido los siguientes:



Pantone 296 C
Hex: #041C2C
RGB: (4,28,44)



Pantone 2216 C
Hex: #2E4D58
RGB: (46,77,88)



Pantone 489 C
Hex: #ECC3B2
RGB: (236,195,178)

Hex: #ffffff
RGB: (255,255,255)
CMYK: (0,0,0,0)

8.4 TIPOGRAFÍA

Las tipografías elegidas ha sido *IM FELL DW PICA PRO* y *MONEA ELEGANTE* .

IM FELL DW PICA PRO

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

0123456789¿?!%&@*”[{\|}]

Monea Elegante

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

0123456789¿?!%&@*”[{\|}]

Estas fuentes no son para uso comercial con ganancias de por medio, son de libre uso para propósitos tanto personales como educativos y escolares. Se pueden adquirir personalmente una licencia comercial contactando con el creador.

9. Diseño y maquetación

Para realizar el último paso, la maquetación del libro, se ha usado el programa Adobe Indesign 2021.

El proyecto va acompañado de una memoria escrita y para la maquetación, se han tenido en cuenta una serie de aspectos importantes antes de lanzarse a realizar el proyecto en sí: el formato, la tipografía, el estilo gráfico de colores y diseño interior.

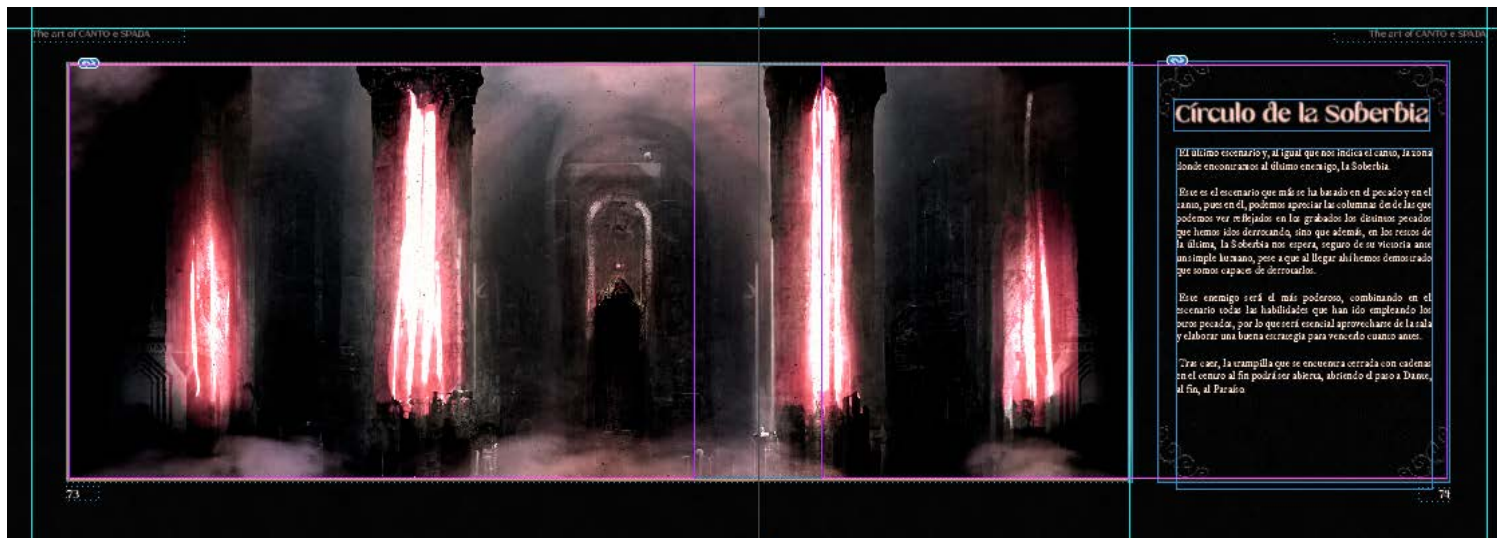


Fig 128:

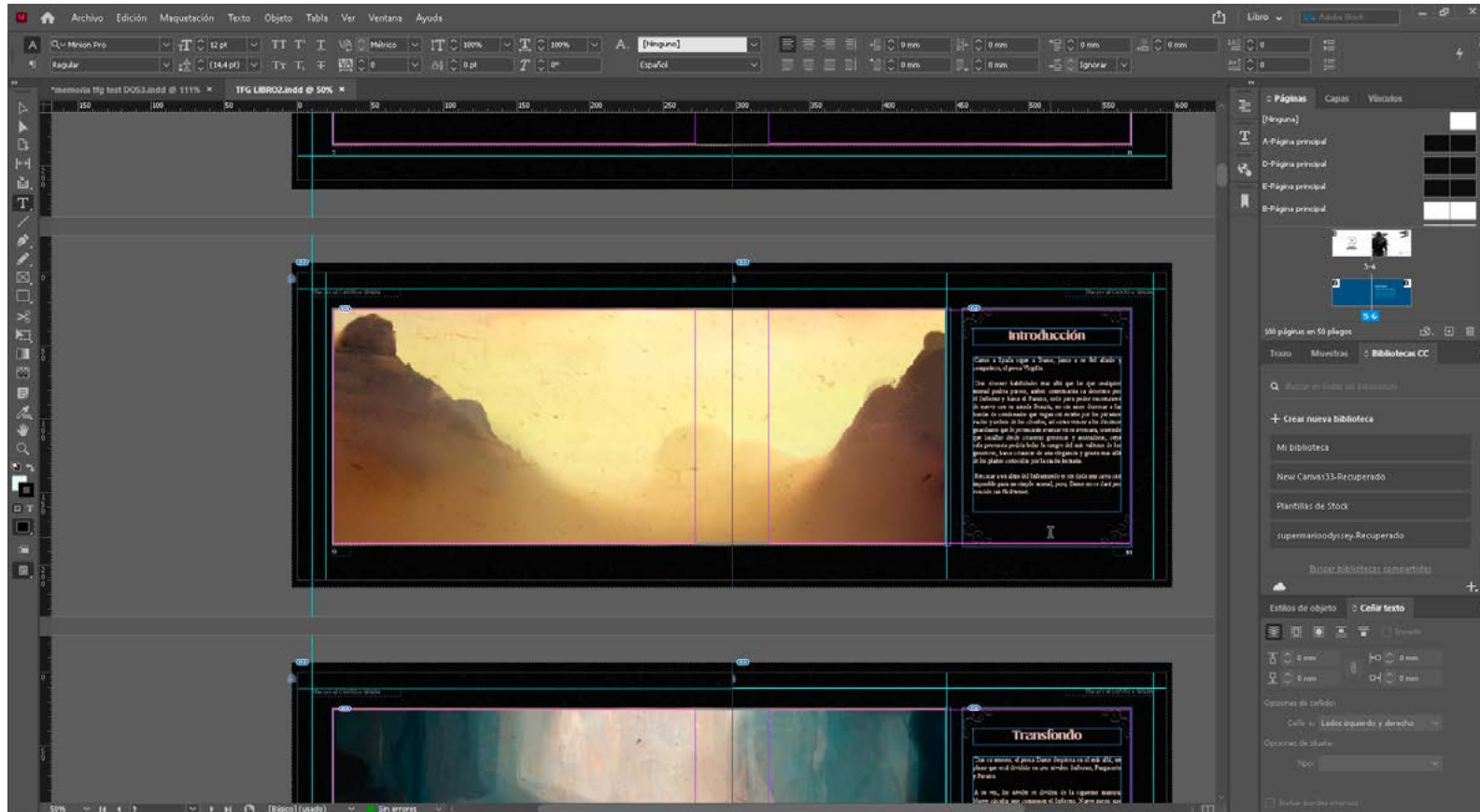


Fig 129:

9.1 Diseño del Artbook



Fig 130:



Fig 131:

10. CONCLUSIONES Y ANALISIS FINAL

Para poder concluir este proyecto se han tenido en cuenta el conjunto de objetivos que se plantearon al principio del trabajo. Esto me ha permitido entender aquellos que he podido llevar a cabo, aquellos que me han significado una dificultad y los que no me han sido posible atender en su totalidad.

El primer elemento que he considerado cumplido, sin duda, es el de desarrollar un estilo gráfico propio. Poco a poco, pude ir puliendo el estilo y adaptándolo según el tipo de trabajo ante el que me encontraba. Poder trabajar con los distintos medios que se me han ofrecido durante el grado, desde el medio analógico hasta digital ha sido un factor clave a la hora de madurar mi estilo gráfico.

El segundo, y uno de los más esenciales, ha sido el de poder profundizar en el proceso creativo y conceptual de un videojuego, al igual que destacar su importancia en el ámbito de la ilustración. Varias asignaturas durante el curso me han ayudado a la creación de referencias y arte conceptual, pero este trabajo en concreto ha tenido sus propios retos particulares que se han tenido que ir superando. Por lo que ha sido esencial estudiar todas las formas y medios existentes para crear la composición mas adecuada dentro del trabajo. Si bien al principio mi idea principal era completamente distinta de la que ha sido elaborada finalmente en este proyecto, todas las herramientas con las que he contado me han facilitado el proceso de adaptación hasta que el producto final ha cumplido todas las pautas que tenía en mente. En cuanto a demostrar la importancia de los videojuegos, si el proyecto final es capaz de transmitir la trama del poemario, sin crear la necesidad de tener la obra de referencia, al menos cumplo uno de los objetivos. No es un sustitutivo, pero cumple la función del entretenimiento y de, a su vez, enseñar una obra clásica a la juventud con la experiencia interactiva, resaltando uno de los puntos clave que he querido exponer durante este trabajo.

10. CONCLUSIONES Y ANALISIS FINAL

Personalmente, considero que andamos en una etapa donde el concepto del arte sufre cambios constantes. Un ilustrador, siempre visto desde un marco de humildad, posee la capacidad como ninguna de proyectar y dar vida a obras clásicas desde un punto de vista contemporáneo y universal, sin romper el matiz clásico que presenta. En mi caso, creo que la forma en la que he conseguido adaptar La Divina Comedia cumple con el cometido mencionado, pues he sido capaz de adaptar una obra tan emblemática, manteniendo todos los puntos claves y reconocibles en la obra dentro de los diseños, aplicando también los elementos más actuales, de forma que no queda desfasado, pero tampoco se considera que el producto final no se parezca a la obra de la que proviene.

Tras analizar todos los puntos comentados, y analizando los objetivos que me iba marcando en todo momento, puedo decir que, al final, aun con todas las incidencias, he cumplido todas las pautas que me había ido creando, obteniendo un resultado realmente satisfactorio. Dicho proyecto, además de ayudarme a resaltar algo que realmente disfruto, que es la creación de escenarios, tanto con toques más enfocados a la realidad, como aquellos que consisten de edificios, como más fantasiosos y etéreos, como son los parajes abiertos, me ha servido para tener claro que la ruta que he enfocado para el trabajo es algo que me llama a nivel artístico y profesional, trabajar con diseños, mecánicas y entornos para crear un juego, aunque mi labor quedase relegada al apartado puramente artístico.

Finalmente, y como anotación final, creo que realmente es esencial valorar para siguientes generaciones la normalización de la enseñanza en nuestra facultad de las técnicas digitales, ya que, como se ha mencionado previamente, durante el grado se han enseñado las bases pero sin entrar en gran profundidad. Para la obtención de productos tan detallados y que reflejen la creatividad del artista ilustrador incluso una parte de su alma, es esencial el expandir todos los conocimientos que ofrece el medio digital, para que permitan el desarrollo del talento adaptado a la realidad del mundo actual.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Alihieri, Dante. *La Divina Comedia*, Buenos Aires, Centro Cultural "Latium", 1922, p. 3. Traducción por Bartolomé Mitre. (Consultado el 21 de febrero de 2022)
- BRITANNICA. "William Blake: British writer and artist." <https://www.britannica.com/biography/William-Blake> (Consultado el 12 de marzo de 2022)
- Calvo Santo, Miguel. "William Blake". *Historia Y arte*, 2016. (Consultado el 12 de marzo de 2022)
- Cole, William. 1994. Literal art? A new look at Doré's illustrations for Dante's Inferno. *Word & Image. A Journal of Verbal/Visual Enquiry*. (Consultado el 21 de mayo de 2022)
- Echeverría, Abilio. trans. *Dante y la Divina Comedia*, Madrid. Editorial Alianza, 2013. (Consultado el 21 de febrero de 2022)
- García-Bullé, Sofía. "Una Herramienta Educativa En Potencia." *Observatorio de Innovación Educativa*, 2019. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>. (Consultado el 25 de abril de 2022)
- Gomato, Sandro. "La delirante (y alucinante) arquitectura en Bloodborne." *Revista Cactus*, 2016. (Consultado el 20 de abril de 2022)
- Guilera Domingo, José y Solà García, Joel. "Entrada y auge de los videojuegos en la cultura: de la marginación al reconocimiento." *Revista Angle*, 2022. <https://www.ub.edu/revista-angle/2022/03/18/entrada-y-auge-de-los-videojuegos-en-la-cultura-de-la-marginacion-al-reconocimiento/>
- MARIN, Ileana. "Dante's Hell envisioned by Gustave Doré: an overlooked opening to modernity." *Internal Journal of Cross-Cultural Studies and Environmental Communication*, 2015. (Consultado el 20 de marzo de 2022)
- Pérez Jiménez, Mauricio. "Reviews on the Narrative Status of Video Games." *Proceedings of the Second international conference on Human-Computer Interaction, Tourism and Cultural Heritage*, 2011. (Consultado el 6 de junio de 2022)

11. BIBLIOGRAFÍA

- Sanz Abad, Pedro. "Presencia de Virgilio en la Divina Comedia. Boletín de la Institución Fernán González, 1970. (Consultado el 12 de marzo de 2022)
- Solano, Ever A. "¿Qué Es Un Videojuego? Definición Y Características." Panda Cinemático, 2019. (Consultado el 12 de marzo de 2022)
- Villalta Jiménez, David. "Lucidez o fantasía neurótica? Gustave Doré como ilustrador de la Divina Comedia: el caso del bosque de los suicidas." Dante el'arte, 2017. (Consultado el 20 de marzo de 2022)
- Volkmann, Ludwig y Sarolea, Charles. "Iconografía dantesca." The pictorial representations to Dante 's divine comedy, 1870-1953. <https://archive.org/details/iconografiadantesca-00volk>

12. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1: De archivo personal

Fig 2: Imagen recuperada de <https://www.laps4.com/noticias/la-accion-kung-fu-de-sifu-llegara-en-fisico-con-su-vengeance-edition-en-mayo/>

Fig 3: De archivo personal

Fig 4: Imagen recuperada de <https://www.blogodisea.com/castlevania-nes-1986.html>

Fig 5: De archivo personal

Fig 6: Imagen recuperada de https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/1503758470859919365?s=20&t=1tX9D_KuKUti3YHj54QSAtml

Fig 7: De archivo personal

Fig 8: De archivo personal

Fig 9, 10 y 11: Imágenes recuperadas de <http://milenigmas.com/>

Fig 12: Imagen recuperada de <https://www.kirroyal.es/dibujos-de-botticelli-en-roma/>

Fig 13: Imagen recuperada de <https://painting-planet.com/infierno-sandro-botticelli/>

Fig 14 y fig 15: Imágenes recuperadas de <https://www.wikigallery.org/>

Fig 16: Imagen recuperada de <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/11539-la-divina-comedia-libro-que-mas-maravillosas-ilustraciones-ha-inspirado.html> Fig 17, 18 y 19: De archivo personal

Fig 17, 18 y 19 : De archivo personal

Fig 20, 21 y 22 : De archivo personal

Fig 23 y fig 24: Imágenes recuperadas de <https://www.wikigallery.org/>

Fig 25: Imagen recuperada de <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/11539-la-divina-comedia-libro-que-mas-maravillosas-ilustraciones-ha-inspirado.html>

12. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 26: Imagen recuperada de <https://es.wahooart.com/@/7Z4Q65-William-Blake-Divina-Comedia-de-Dante-Beatriz-Abordar-Dante->

Fig 27: Imagen recuperada de <https://www.artstation.com/marcbrunet>

Fig 28 y 29: Imagen recuperada del libro de arte oficial digital.

Fig 30: Imagen recuperada del libro de arte oficial digital.

Fig 31: De archivo personal

Fig 32: De archivo personal

Fig 33: De archivo personal

Fig 34: Imagen recuperada de <https://www.artstation.com/peterconcept>

Fig 35: Imagen recuperada del libro de arte oficial digital.

Fig 36: Imagen recuperada de <http://poesia-pintura.blogspot.com/2012/03/europa-despues-de-la-lluvia-max-ernst.html>

Fig 37 a fig 131: De archivo personal

13. GLOSARIO

Artbook: Libro de arte.

Bioma: *Biomes* en inglés, son regiones del terreno en un mundo con diferentes características geográficas, elevación, vegetación, *mobs*, temperatura y color del cielo.

Concept Art: Término inglés *concept art*, no teniendo el mismo significado que la expresión arte conceptual. *Concept art* son aquellas ilustraciones cuyo propósito principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animaciones o cómics antes de realizarse el producto final.

Desarrollo del entorno: Concepto derivado del término inglés *environment background*.

Diseño conceptual: El término diseño conceptual se ha tomado como traducción del término inglés *concept art*, no teniendo el mismo significado que la expresión arte conceptual.

Merchandising: Conjunto de productos publicitarios para promocionar un producto.

Mob: Se refiere a cualquier entidad viva en un videojuego. Esto puede significar tanto personajes, animales como monstruos jugables y no jugables.

Mockup: Traducido del inglés como bosquejo, es un fotomontaje a través del cual los diseñadores gráficos pueden presentar sus propuestas a los clientes.

Post-Game: El término *Post-game* hace referencia al contenido que tiene lugar tras alcanzar el objetivo principal del juego.

HUD: Siglas en inglés de *Heads-Up Display*, en los videojuegos, el HUD es el método mediante el cual la información se transmite visualmente al jugador como parte de la interfaz de usuario de un juego.

RPG: *RolePlay Game* en inglés, se refiere a los videojuegos de Rol, es un juego en el que cada participante asume el papel de un personaje, generalmente en un escenario de fantasía o ciencia ficción, que puede interactuar dentro del mundo imaginario del juego.



THE ART OF
CANTO E SPADA



Libro de arte del videojuego



THE ART OF
CANTO E SPADA



Arte y concepto por:
Yenthamí Pérez González

Tutor académico:
Mauricio Pérez Jiménez

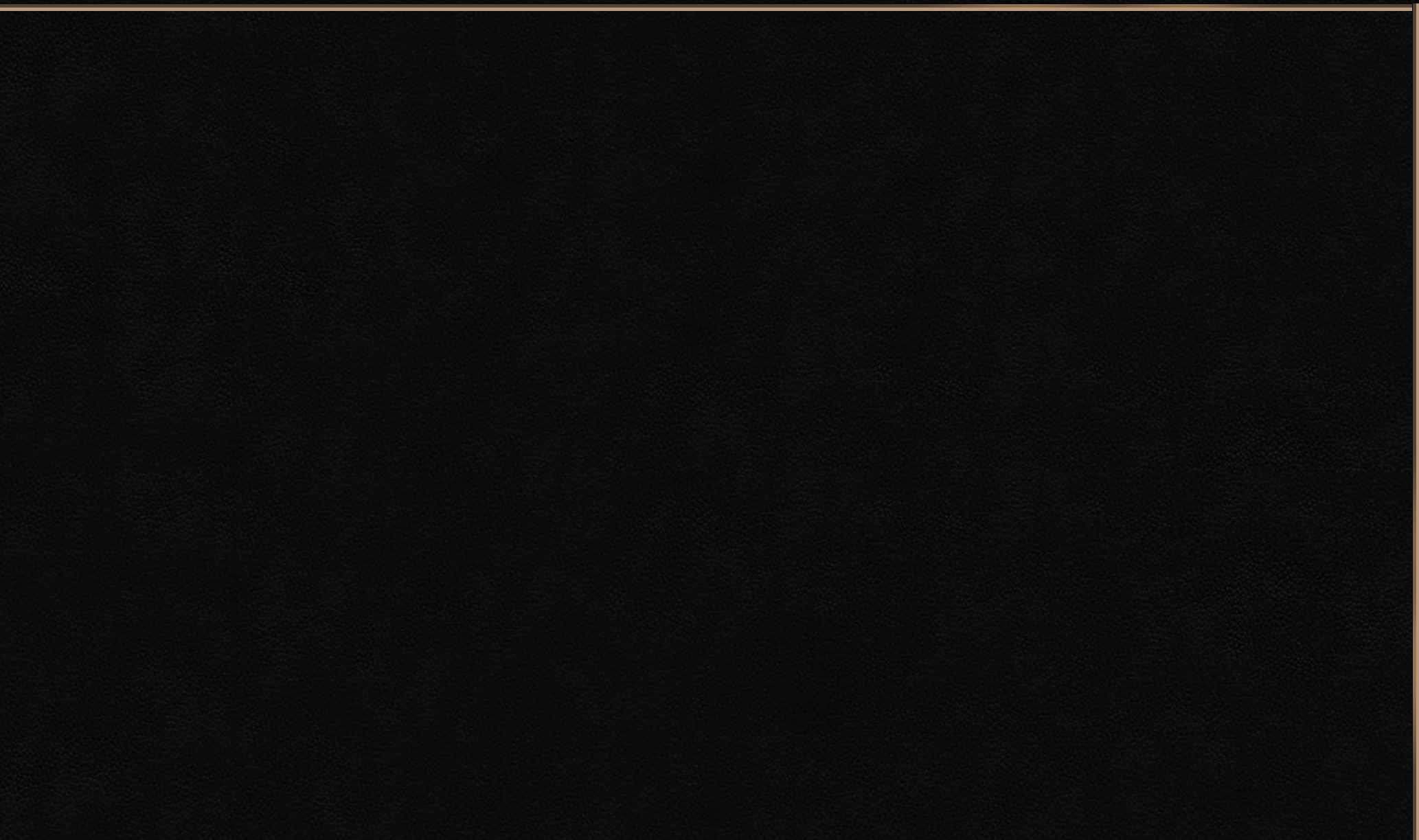


INDICE DE CONTENIDO



■ Historia	9
■ Personajes	13
■ Entornos	37
■ Escenas clave	85
■ Interfaz	91









Introducción

Canto a Spada sigue a Dante, junto a su fiel aliado y compañero, el poeta Virgilio.

Tras obtener habilidades mas allá que las que cualquier mortal podría poseer, ambos comenzarán su descenso por el Infierno y hasta el Paraíso, todo para poder encontrarse de nuevo con su amada Beatrice, no sin antes derrotar a las hordas de condenados que vagan sin rumbo por los páramos vacíos y arduos de los círculos, así como vencer a los distintos guardianes que le permitirán avanzar en su aventura, teniendo que batallar desde criaturas grotescas y aterradoras, cuya sola presencia podría helar la sangre del más valiente de los guerreros, hasta criaturas de una elegancia y gracia mas allá de los planos conocidos por la razón humana.

Rescatar a un alma del Inframundo es sin duda una tarea casi imposible para un simple mortal, pero, Dante no se dará por vencido tan fácilmente.





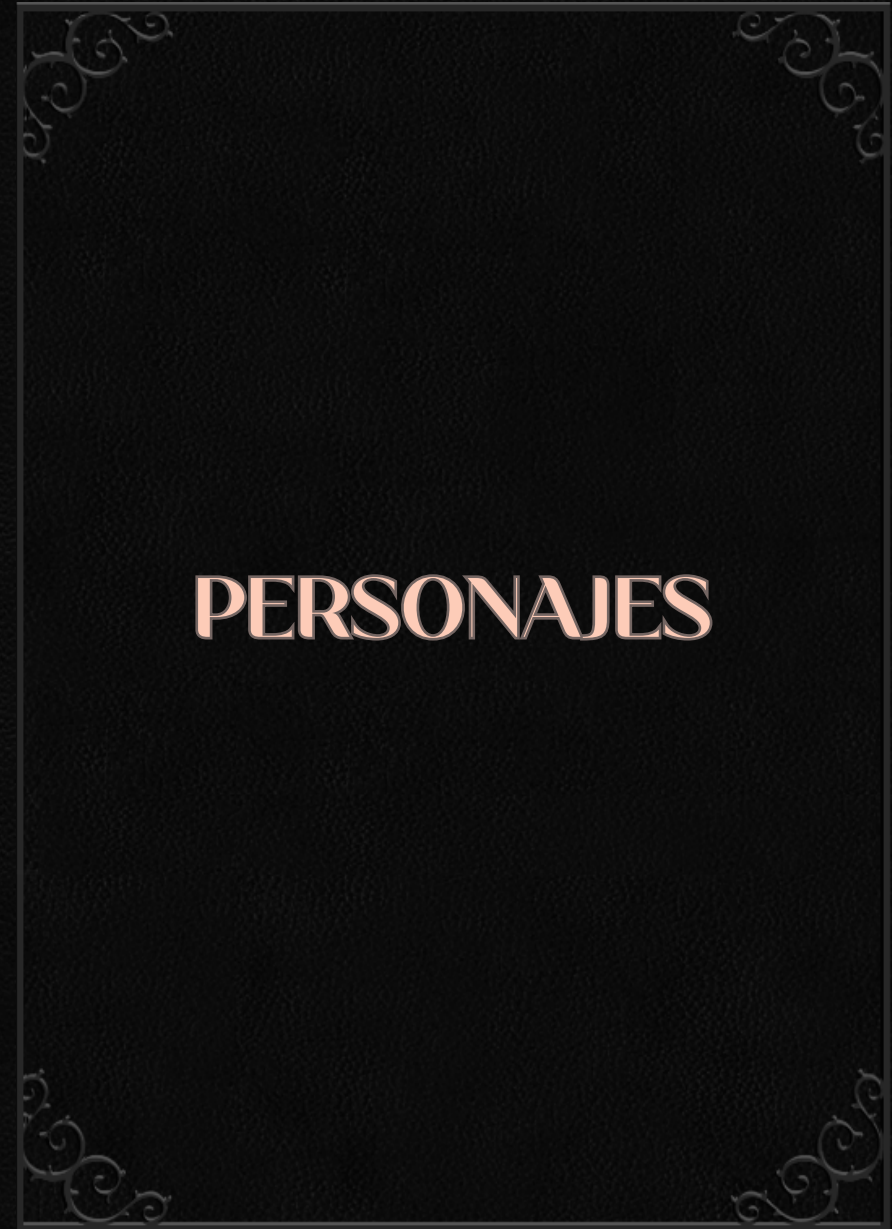
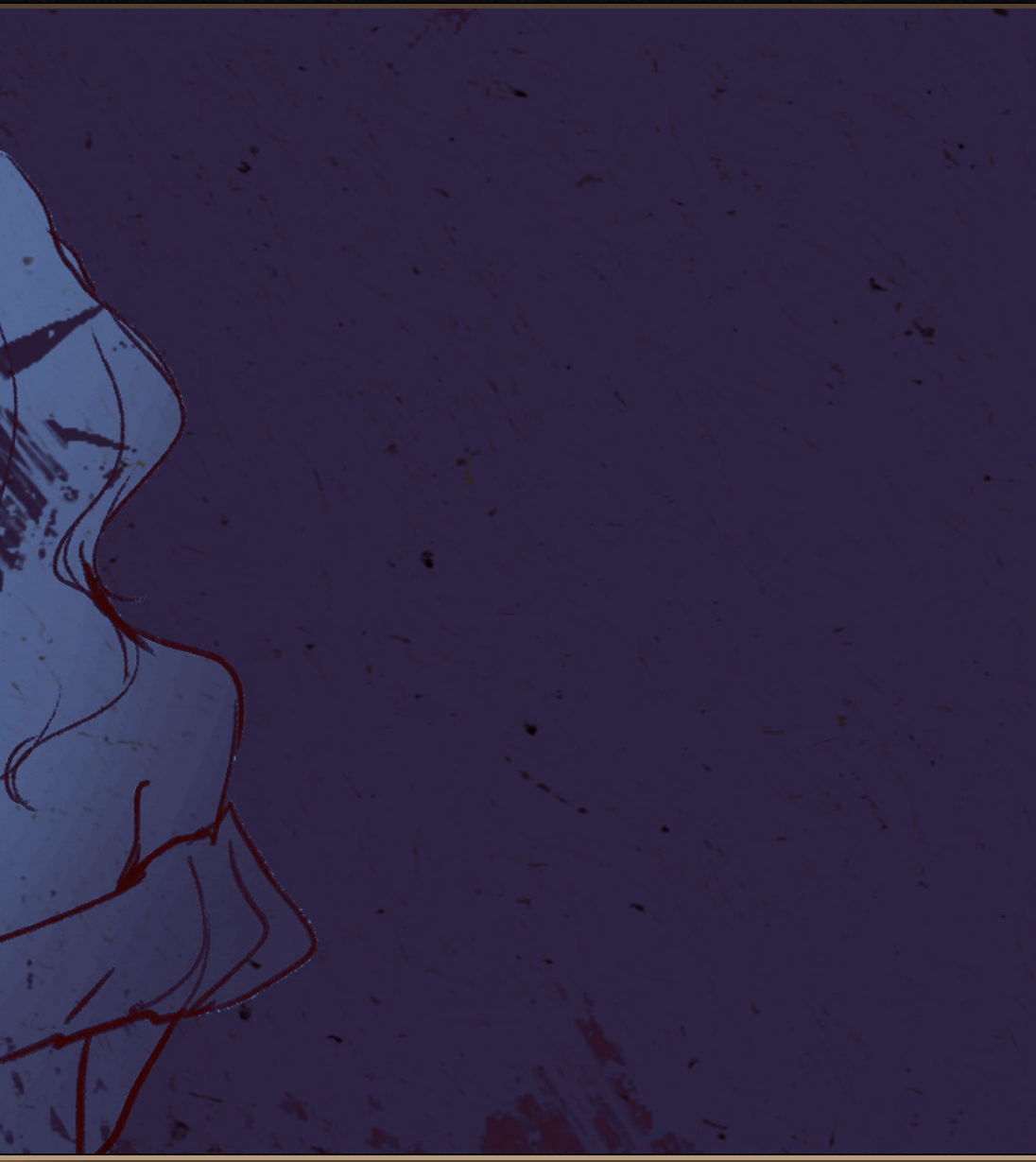
Transfondo

Tras su muerte, el poeta Dante despierta en el más allá, un plano que está dividido en tres niveles: Infierno, Purgatorio y Paraíso.

A su vez, los niveles se dividen de la siguiente manera: Nueve círculos que componen el Infierno, Nueve partes que componen el Purgatorio y Nueve cielos que componen el Paraíso, dejando la aventura de Dante en 27 escenarios que debe trasversar.

Como pecador, debido a sus acciones en vida, Dante debe comenzar su ardua aventura partiendo desde el Infierno, teniendo que vencer a los custodios de cada círculo para poder obtener las 9 llaves y alcanzar el Paraíso, donde le aguarda su amada Beatrice.





DANTE

El poeta



Biografía



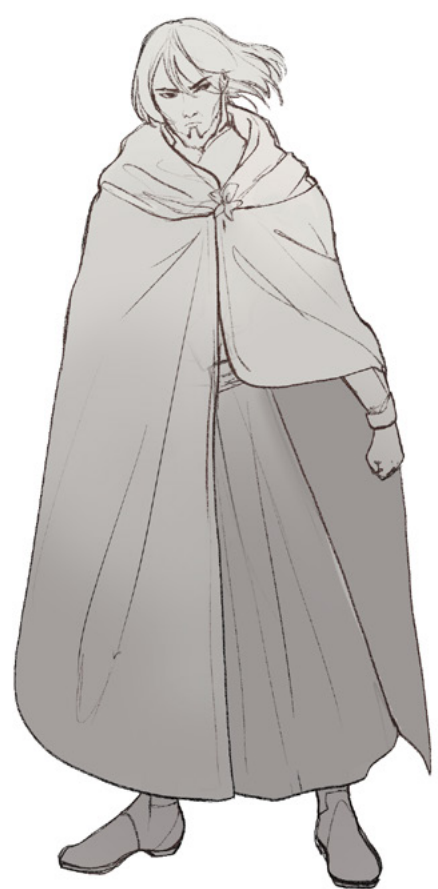
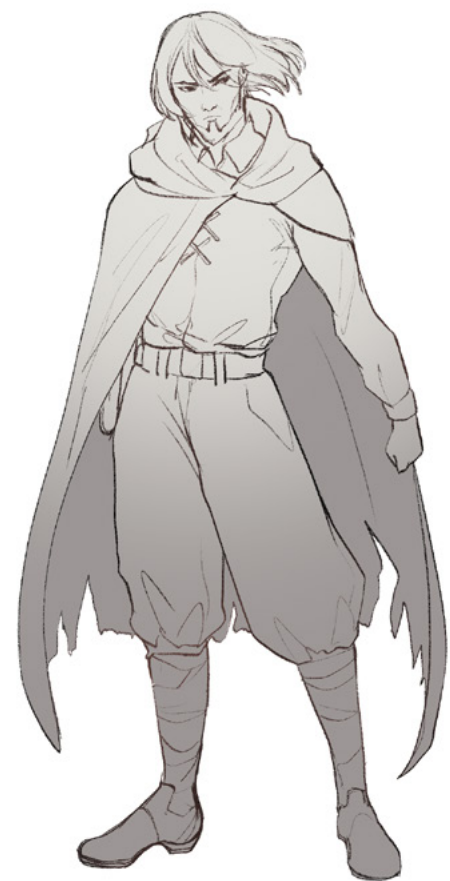
Dante es el protagonista de nuestra historia. Es un mercenario bastante arrogante, es frívolo, vulgar, violento e increíblemente inmaduro.

Es bueno en su trabajo, pero no respeta la autoridad y no se toma las cosas en serio.

Sin embargo, a medida que las amenazas que hace se vuelven más severas, él está a la altura de las circunstancias, su personalidad se volverá más serena, dándose cuenta de la realidad a la que está sujeto.

En apariencia, Dante es un hombre musculoso, con cabello plateado y penetrantes ojos azul hielo, que usualmente viste una gabardina de tonos rojizos.



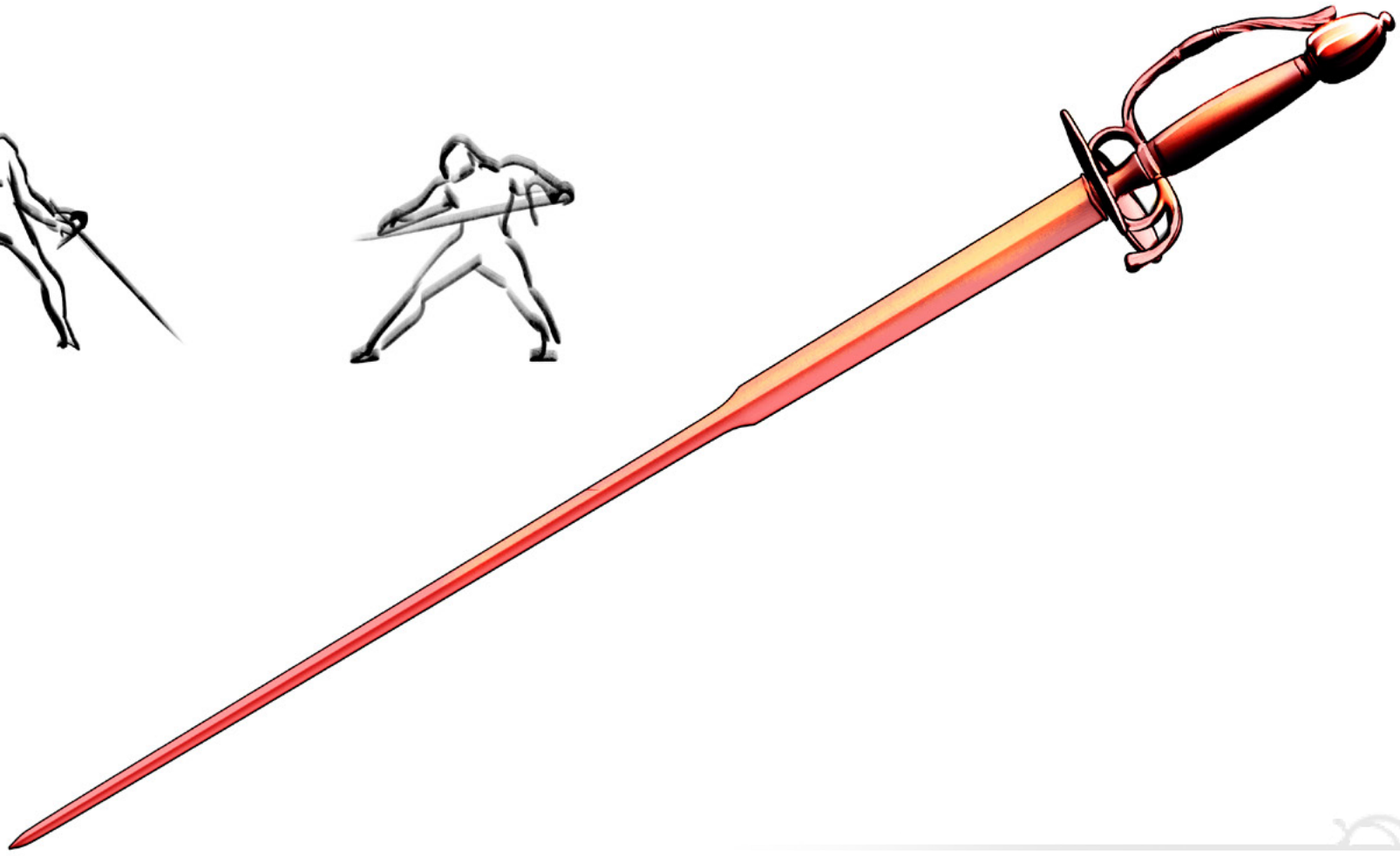




Su historia, si bien podría clasificarse dentro de las tragedias clásicas, tiene un factor que la hace destacar. Dante pasó de ser un simple guerrero de bajo rango a pasar a dirigir las tropas durante las arduas batallas debido a su lealtad y su fiereza en el campo de batalla. Todo ese poder y las constantes alabanzas le transformaron en el ser arrogante y miserable que todos conocieron, siendo capaz de sacrificar a quien alguna vez consideró un amigo o aliado solo por poder aclamar la victoria para a quien él servía. Sin embargo, aún quedaba un ápice de quien él fue en su momento, pero solo su amada Beatrice era capaz de ver la poca bondad y genuina gentileza que aún residía en su corazón, procurando narrarle a su amada todo lo ocurrido, pero sin dejar de atenderla y amarla, mostrando un extraño equilibrio entre su deseo de potenciar su ego y hacer a Beatrice parte de su vida y experiencias.

Sin embargo, la tragedia golpea a Dante cuando, tras volver de una de sus batallas, se encuentra que su amada ha fallecido, probablemente debido a la pena y angustia de tener que esperar a su amado y no saber si lograría volver con vida. Esto le llevó a una espiral de odio y destrucción a sí mismo, lo cual lo acabó llevando a una temprana edad a la tumba ya que la bebida y el dolor no dejaron que fuese el temido guerrero al que todo el mundo temía.

Desde este punto, aun con esa versión retorcida y egocéntrica que se fue formando con los años, Dante comienza su odisea por el infierno, teniendo en mente a Beatrice como su objetivo final, si bien depende de su persona si ella estará dispuesta a aceptar de nuevo al hombre que una vez amó o al monstruo retorcido que acabó siendo en sus últimos años.



VIRGILIO

El guía



Biografía



Virgilio es nuestro ayudante y guía, un alma de pequeño tamaño, que en su día fue un gran poeta.

Su robusto y fornido cuerpo contrasta con su pequeño trabajo, que le permite mostrarse con facilidad cuando tiene que explicarle algo a Dante o dar alguna pista, sin eclipsar la figura del protagonista.

Con una actitud alegre y jocosa, Virgilio muestra el equilibrio entre el elemento cómico en la aventura y un sabio que realmente nos enseña lo necesario para poder avanzar.







Virgilio, en vida, fue un gran poeta, con una vida no muy sumergida en los vicios y pecados, por lo que al fallecer, no se limitó a un solo plano. Es decir, Virgilio pudo moverse entre el cielo e Infierno a su gusto.

Esto le hizo adquirir su fama como “Guía de las almas”, si bien es cierto que Virgilio solo se deja mostrar ante ellos en los que ve alguna posibilidad de perdón y cambio. Cuando Dante llega al infierno, si bien en la forma que se expresa puede notar a la legua su arrogancia, ve también en él esa pequeña parte latente de verdadero amor puro y sincero hacia Beatrice, por lo que decide asistirle durante su travesía por el infierno, procurando sacar poco a poco esa parte pura atrapada dentro de él para ayudarle a alcanzar su objetivo: ver a Beatrice en el Paraíso.

BEATRICE

El ángel



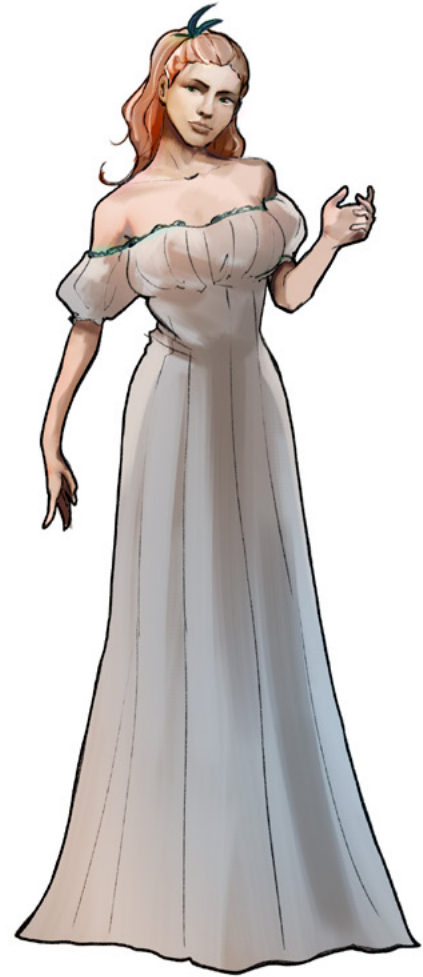
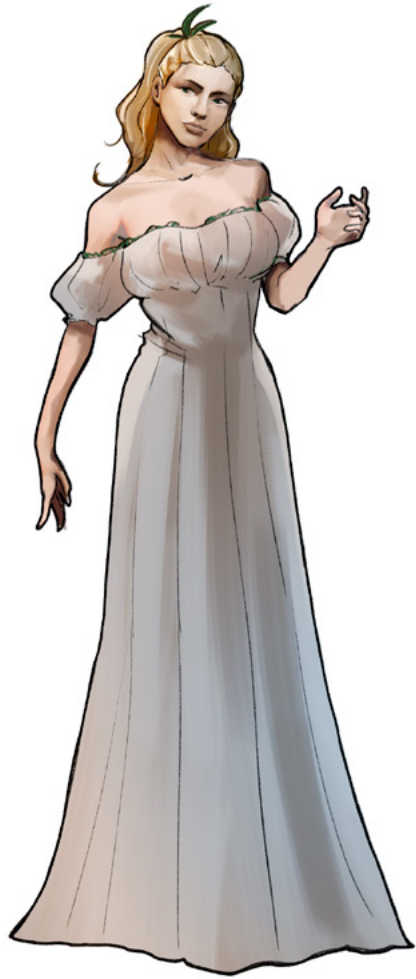
Beatrice es la amada de Dante. Durante la aventura, tendremos varias visiones de ella, todas mostrando una evolución en el personaje, pues reflejarán sus distintos aspectos que Dante recuerda en ella en vida.

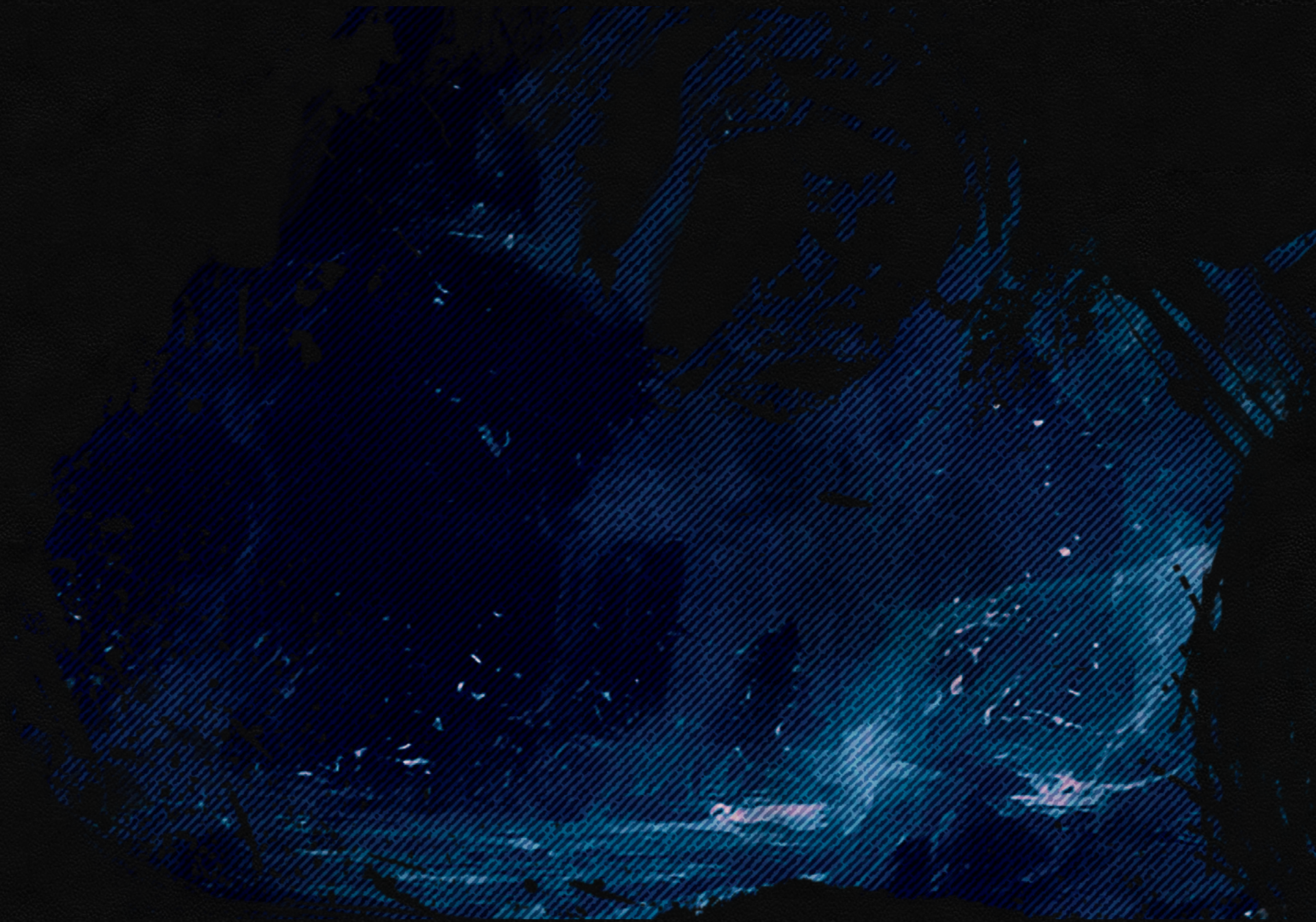
Una dama elegante, con una expresión gentil, sin llegar a mostrar el aspecto de una damisela en apuros, como se suelen reflejar las “amadas” en este tipo de aventuras.

Durante la historia, Beatrice se muestra siempre como alguien que apoya y asiste a su amado Dante, sin embargo tiene una actitud muy dura y directa con éste. Si bien sabe que una parte de él poco a poco andaba cayendo en la oscuridad que iba con los honores que la guerra le otorgaba, el poder compartir tiempo a su lado y escuchar sus relatos eran suficiente para ella, ya que realmente, mientras estaba de vuelta, no se separaba de su lado. Sin embargo, el dolor y la tristeza tras una de las partidas más largas de Dante hicieron que ella se descuidara tanto que su frágil cuerpo no pudo soportarlo y acabó falleciendo antes de la vuelta de su amado. Siendo un alma tan leal y pura, Beatrice pudo acceder directamente al Paraíso, desde donde reza para poder reunirse alguna vez con su amado Dante, esperando con ansias su llegada al más allá.









ENTORNOS

El infierno



Además de la realidad y su reino físico, las zonas que componen el infierno son extensos páramos, correspondiendo con cada uno de los círculos del inframundo.

Todas estas zonas son fuerzas que se empujan y tiran unas contra otras en un interminable tira y afloja, compitiendo constantemente por el poder sobre las demás. Si alguien cayera fuera de estos páramos, todos los mundos caerían en el caos y esa persona se perdería en el infinito.

Acabar tras la muerte en los páramos del infierno determina que tu alma es consumida por un pecado, por lo que acabas condenado por toda la eternidad a vagar por ese páramo. Pero aún hay esperanza para las almas redimidas, únicamente demostrando que aun se encuentra un hallazgo de pureza en tu alma podrás ser juzgado en la Torre del Purgatorio, en busca de un destino mejor.

La existencia dentro de estos planos no es algo simple: consiste en capas sobre capas de realidades que pueden ser atravesadas a través de medios mágicos. La realidad pierde totalmente su sentido lógico sobre las cosas.







Plano de la Lujuria

La primera zona del infierno. Un lugar sin luz directa de los cielos que pisamos por primera vez, una zona desolada mugiendo como el mar que la tempestad de sus vientos contrarios hace juego. Un páramo donde solo el color rojo parece dar vida a aquella zona sombría que acabamos de dejar atrás. Siguiendo lo que el poemario expresa en el Canto, se reflejan tonos de telas desgarradas, debido a los feroces vientos que desgarran todo lo que toca.

Esto también se podrá apreciar en los enemigos que encontraremos en la fase previo al jefe final, Minos, ya que sus pieles habrán sido desgarradas y algunos inclusive las llevarán sobre sus cuerpos para intentar mantener la que en su día fue su identidad.

El color predominante, el rojo, es un color que ha mantenido una estrecha relación con la lujuria y la pasión, aunque en este escenario, conociendo la tortura a los que los condenados han sido sometidos, podría relacionarse también con el dolor y sufrimiento eterno que estos experimentan durante su condena eterna.





Plano de la Gula

El segundo círculo y recinto, la Gula, pese a contar con colores más suaves con respecto al de la Lujuria, contrasta con un escenario sucio, es decir, lleno de cenagales y barro.

Esto se debe a las descripciones del Canto, donde se expresa como las lluvias de barro hace que los condenados se encuentren sumergidos y agonizando, mientras Cervero, fue mascota del guardián de este páramo, pisa y hunde a aquellos que intentan escapar o los devora.

Este escenario pretende ralentizar el paso de Dante, es decir, ya sea por la interferencia del Trifauce Cervero, cuya silueta puede apreciarse en el fondo, los condenados que pueden atacarte desde los lodazales o incluso las zonas de agua pantanosas, avanzar no será una tarea tan simple como la de poder avanzar por un terreno vacío pero llano, como encontrábamos en las regiones de la Lujuria y la Entrada, por lo que obligaremos al jugador a pensar una estrategia para poder continuar, en vez de permitir que simplemente avance por el escenario.





Plano de la Avaricia

Este escenario es el que, probablemente, muestre más detalle y sobrecarga de elementos. Esto se debe a que, como nos referimos a la Avaricia, es comprensible que el jefe de este escenario, la Diosa Fortuna, refleje la riqueza acumulada en cada rincón mientras avanzamos.

Los tonos amarillos recuerdan el oro, dando un aura de riqueza y lujo.

Teniendo en cuenta la condena de los pecadores en este círculo, en vez de tener a los enemigos por el escenario, en este caso tendríamos a los condenados moviéndose a un nivel superior al que nosotros avanzamos con Dante, pero, cuando dos condenados chocan y comienzan a discutir, las bolas que cargan caerán al nivel inferior, pudiendo dañar a Dante si no vamos con cuidado al avanzar, por lo que tendremos que tener en cuenta ambos niveles a la vez que progresamos.





Plano de la Pereza

La pereza, pese a ser un terreno amplio, parece mantener las ruinas de lo que fue en su momento una gran ciudad.

Las ruinas permiten a los enemigos ocultarse, si bien no todos nos atacarán a medida que avancemos, poniendo al Dante en una situación de tensión, obligándose a estar alerta en todo momento.

Este área tiene un aire melancólico, pues no deja de ser una ciudad abandonada, que en su momento debió tener sus calles llenas de vida. Las tonalidades en este escenario son todas frías y oscuras, sin mucha iluminación excepto en áreas donde podamos encontrar luz artificial de un lugar inconcluso.





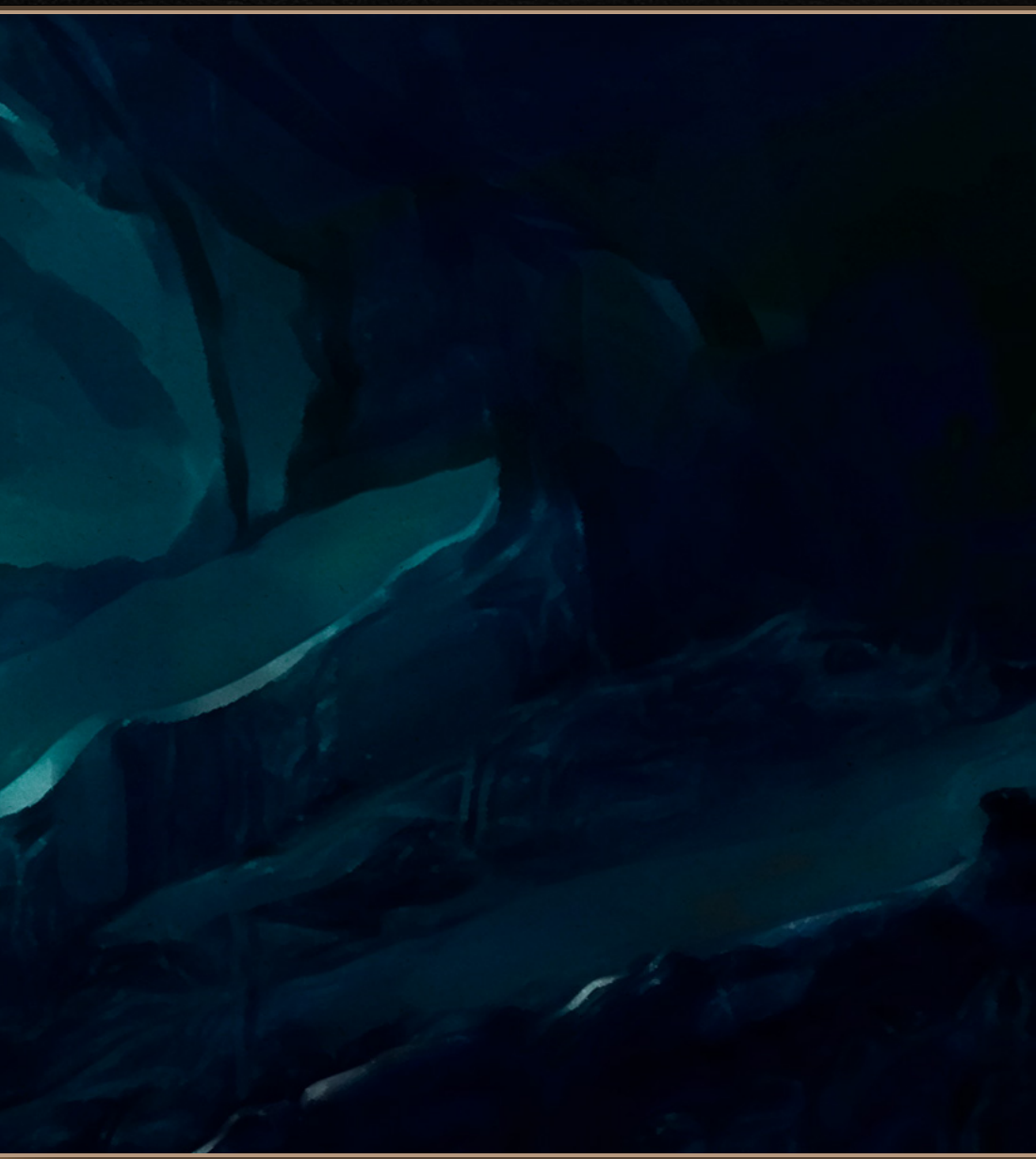
Plano de la Ira

El escenario de la Ira/Violencia hace referencia, en cierto modo, a lo que el canto expresa.

Si bien en este se refleja como un coliseo donde los condenados han de pasar cuatro olas de batallas hasta llegar al centro, en este caso he procurado reflejar lo que podría considerarse la etapa final, es decir, un páramo desolado que en su momento fue un campo de batalla, pues un coliseo no permitiría la función de progresión lineal que tiene el resto del juego.

Es el único escenario donde los colores empleado para el pecado que lo refleja no coincide con la paleta empleada, pues las tonalidades rosadas/fucsia no andan presentes en el área gris donde encontramos este círculo, lo que permitirá, a su vez, destacar al imponente pecado de la ira cuando aparezca.

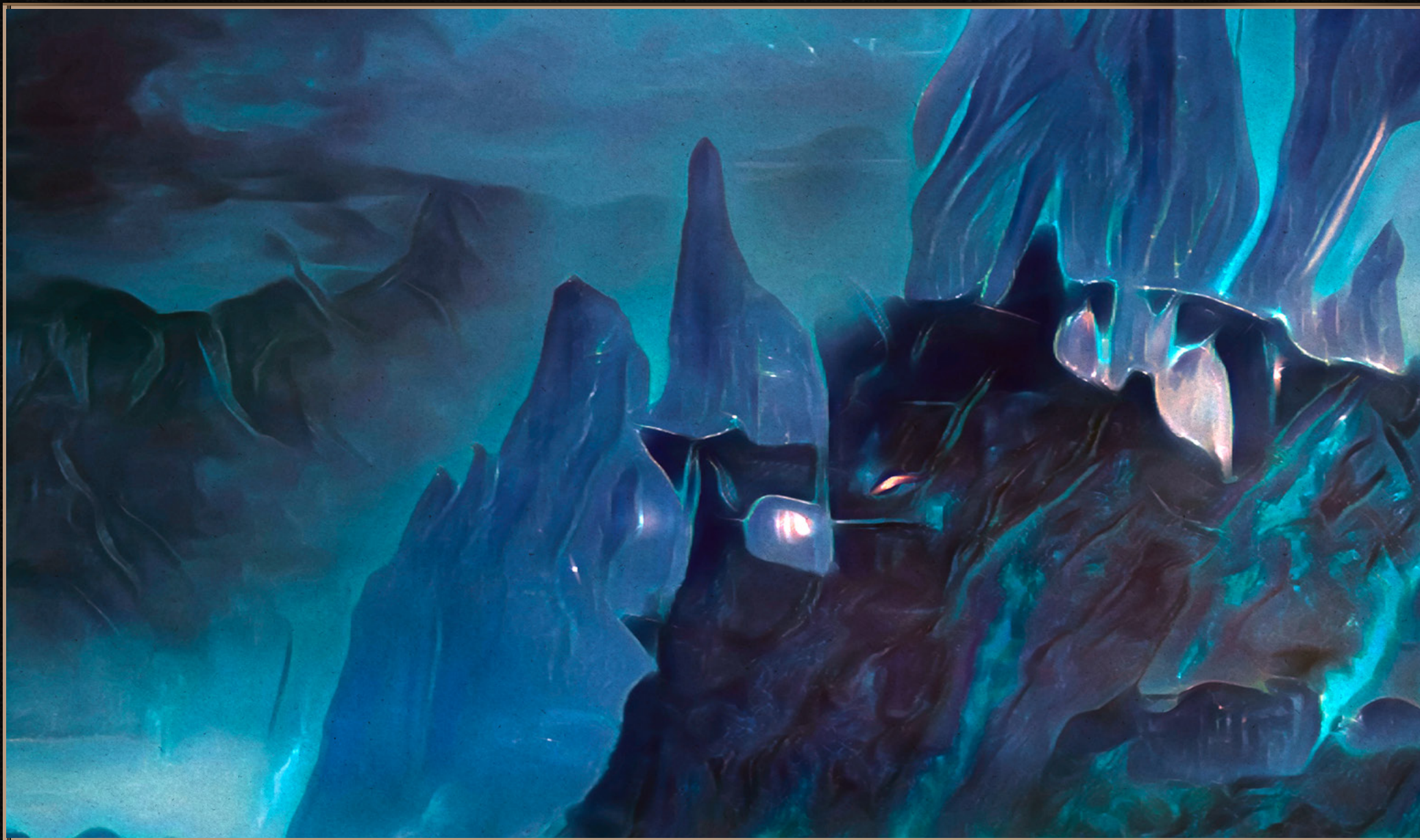




Plano de la Herejía

Este escenario mantiene una paleta de colores fríos, especialmente tonalidades verdes. Dicho color, en un principio, se podría identificar con el color de la envidia, pero, debido a que la herejía se refleja en el canto como una mofa al cristianismo y los elementos cristianos, esta mofa podría reflejarse también como una especie de “envidia” proyectada.

En cuanto al diseño del escenario, tenemos un páramo vacío, casi simulando un cementerio abandonado, aunque todo el entorno se encuentra sumergido por llamas verdes, las cuales limitarán nuestra visibilidad a la hora de avanzar por el escenario, al igual que serán un obstáculo que deberemos evitar al avanzar dicho escenario.





Plano de la Soberbia

La soberbia es el último círculo, donde se desarrollará la batalla final antes de poder acceder a la torre del Purgatorio.

Es un escenario que busca competir contra otro de los círculos, reflejando con detalle el pecado que lo habita, pues desea que sea el círculo superior. Las tonalidades, azules y rosadas, lo hacen sin duda el círculo con las tonalidades más llamativas y reconocibles, con colores vivos y brillantes, resaltados por los espejos que se encuentran por los corredores del área.

De estos espejos, no solo veremos reflejado al pecado de la Soberbia a medida que avancemos, sino que además vendrán los distintos enemigos y ataques de ellos, por lo que tendremos que estar atentos y tener en cuenta todo lo aprendido para poder evitarlos.

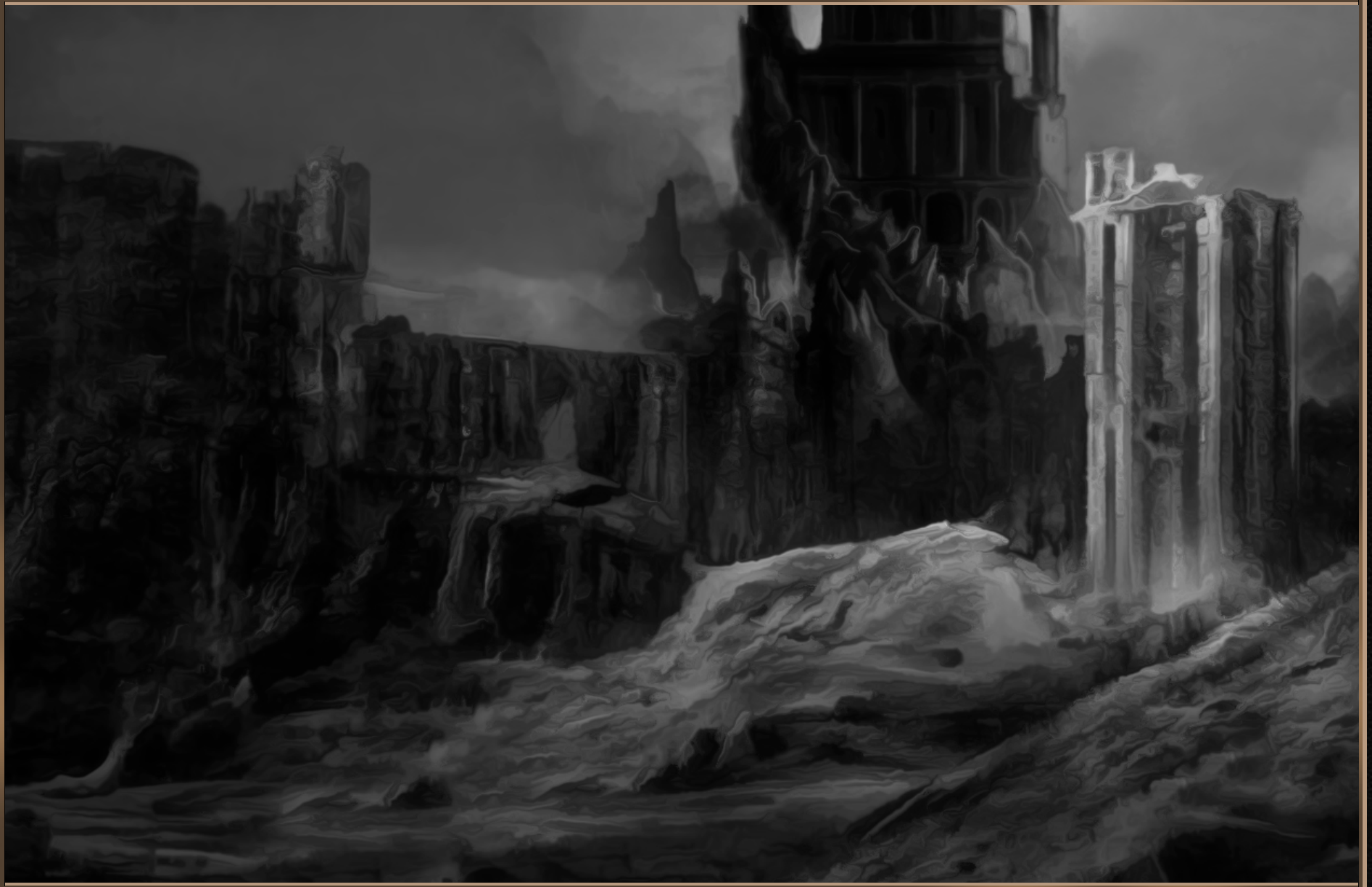
El purgatorio



El purgatorio es la sede del poder del mismísimo ángel caído, Lucifer, el gobernante de las tierras del inframundo. Sirve como prisión eterna para las almas más peligrosas del cosmos y como divisor entre los distintos niveles de pecado. Se trata de una de las torres más peligrosas de toda la existencia.

La torre, situada en el centro del inframundo, es la responsable de juzgar aquellas almas mortales que hayan sido capaces de vencer a los pecados y custodios en los círculos del infierno y cuyo destino aún queda pendiente de asignar. Si los custodios no existieran para guiar o juzgar a las almas a su destino legítimo, se perderían para siempre en los reinos infinitos. En casos excepcionales, si un alma demuestra no ser apta para el más allá, puede ser enviada de vuelta al reino de los vivos.

El interior de la torre desafía toda lógica tradicional: sus pasillos son amplios y aparentemente interminables, hasta el punto de que uno podría pasar una eternidad deambulando por ellos, y están en constante movimiento y cambio de acuerdo con la voluntad de los custodios. Las zonas interiores parecen mundos distintos dentro de la misma torre, rompiendo las leyes de la realidad.





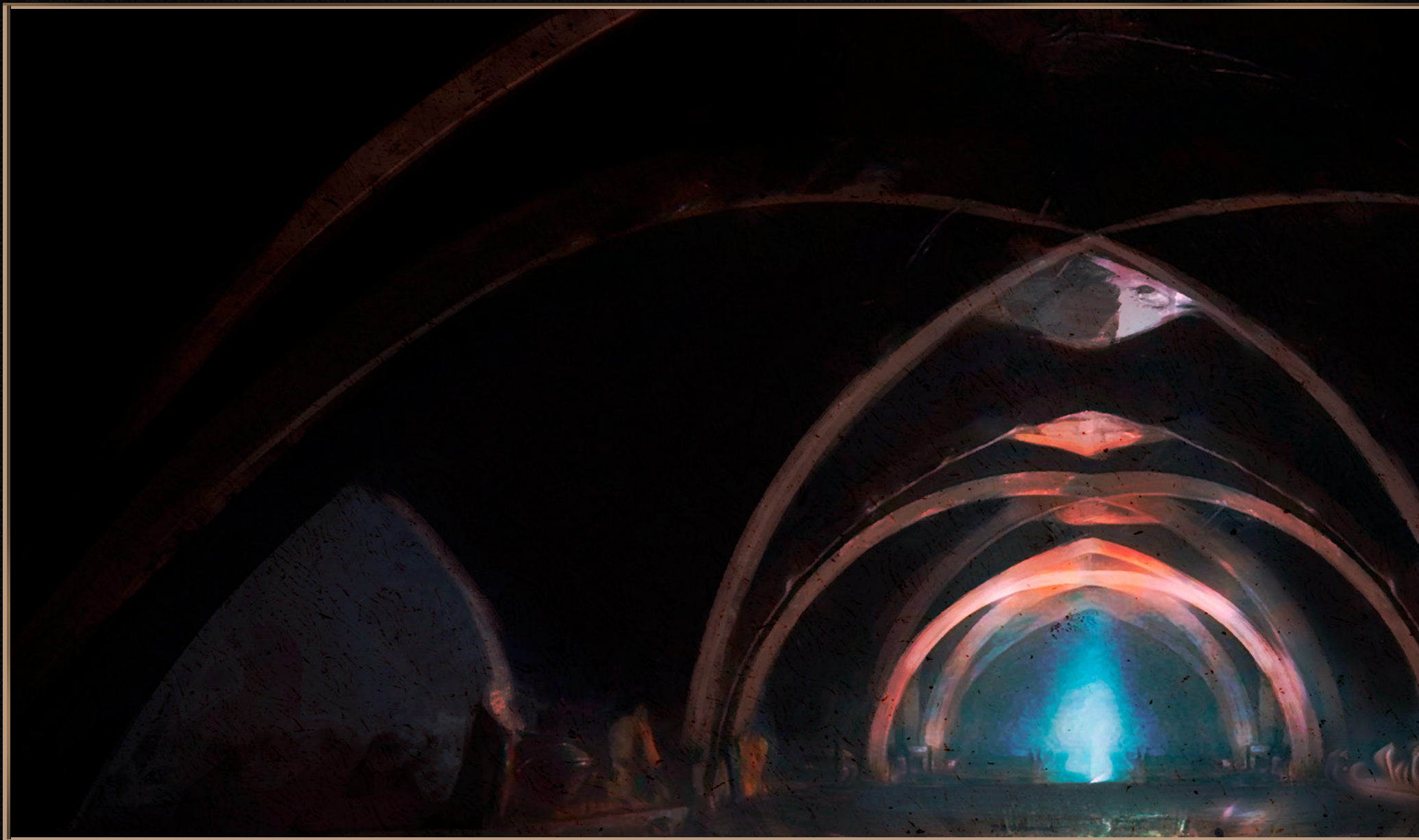


Círculo de la Lujuria

Lujuria, el primer recinto que aguarda al juez Minos. Debido a esto, el recinto recuerda, en parte, a un juzgado imponente, desde el cual el propio Minos nos atacará desde su trono o enviándonos a almas que andan aún pendiente de sentencia por su parte.

El escenario, todo inundado en tonos rojizos, muestran elementos que nos hace pensar en el Canto nuevamente, como la mencionada sala del juicio de Minos (Que, a su vez, indica el final del círculo, algo que conecta también al pensar que el are es la “Final” dentro de la Lujuria).

Hay otros elementos escondidos en el escenario también, tales como se podría apreciar en el primer plano, donde se aprecian trozos de “tela”, que bien podrían ser la piel de los condenados que se desprende de sus cuerpo al ser atizados por los fuertes vientos, tras ser juzgados.





Círculo de la Gula

La gula aparenta ser el núcleo de los lodazales que invaden el círculo que habremos atravesado para llegar aquí. Un área vacía y solitaria, donde no solo tendremos que hacer frente a la propia Gula, sino al temido Trifauce Cerbero, su fiel mascota y guardián.

En dicho escenario, tendremos que controlar por que partes ambos enemigos podrán atacarnos, pues se nos limitará bastante el campo de visión. Será también esencial decidir a quién atacar antes, pues si bien la Gula no se mostrará como un gran obstáculo, si lo hará si cae antes en batalla, enfureciendo al Can Cerbero.

La Gula, a su vez, aprovechará el terreno embarrado para poder ocultarse y atacarnos o retenernos para facilitarle a Cerbero un ataque letal hacia Dante. La única fuente de luz real será la que nos proporciona la propia entrada, por lo que nos será recomendable mantenernos en esa área, aunque se tarde más, para asegurarnos de que no nos dañen con frecuencia.



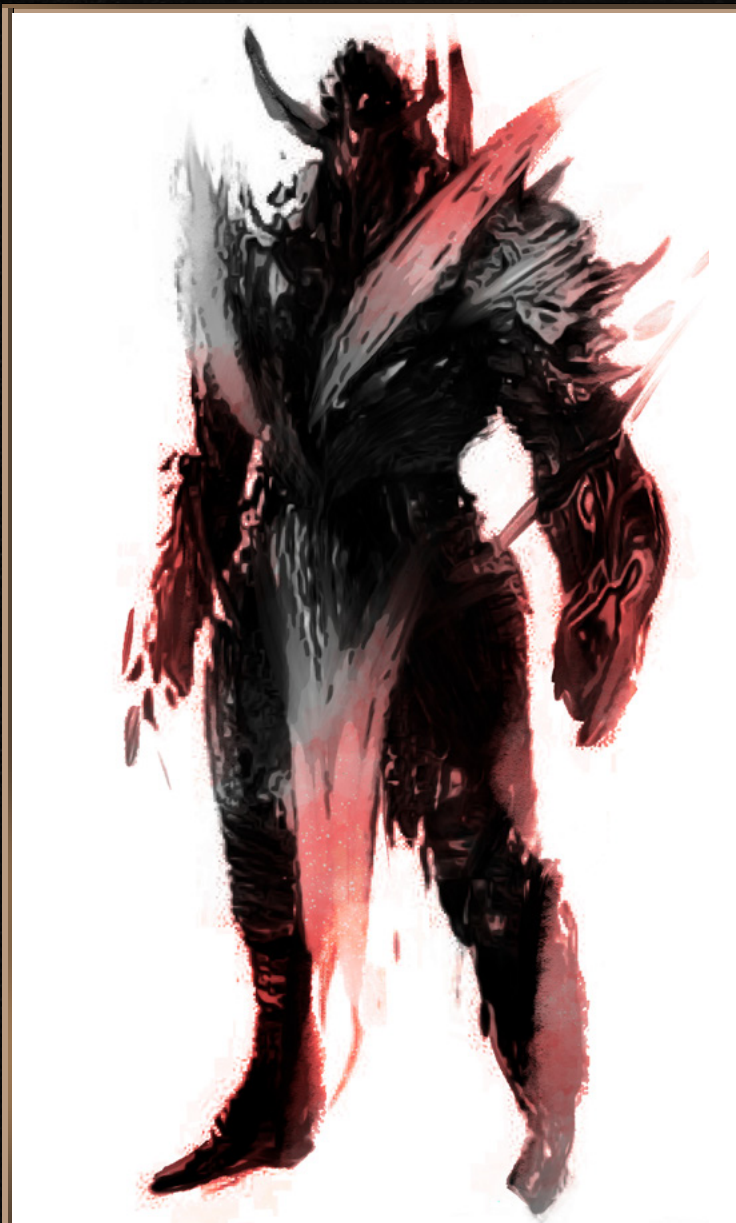


Círculo de la Avaricia

El escenario de la avaricia es el culmen de todos los tesoros que la Diosa Fortuna ha conseguido acaparar para ella.

Con dos figuras imponentes de ella misma, nos esperará una batalla ante un enemigo que nos inspirará tanto auténtico terror, como admiración por su belleza. En esta fase, será esencial aprovechar los elementos que hay en esta sala, tales como altares o las propias estatuas, pues la diosa Fortuna no dudará en atacarnos sin parar si nota nuestra presencia con armas inspiradas en la balanza y la espada, al igual que tendremos que mirar si hay algún condenado que pueda dañarnos, queriendo proteger a la Fortuna a toda costa, pese a que ella misma les tiene en esa eterna condena.

Los tonos siguen siendo amarillentos, intentando reflejar la riqueza y lujo, aunque el rojo también refleja un toque de peligro, que nos hace mantenernos alerta cuando llegamos a este punto.



Primer Custodio

El enjuiciador es el primer custodio que encontramos en la aventura.

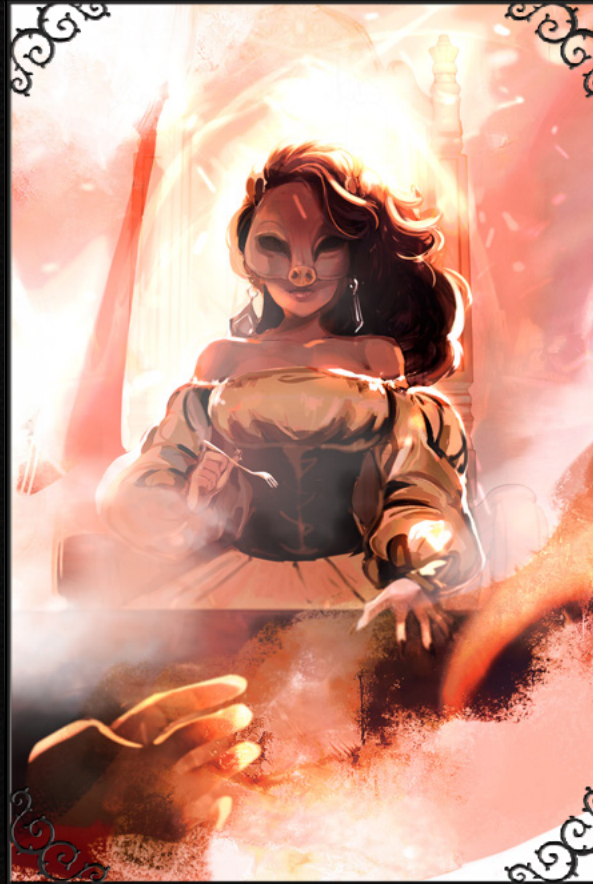
Debido a que las fases que habremos enfrentado muestran aquellas mecánicas más ofensivas, el diseño de este enemigo da un aire de fuerza y violencia, dándote la sensación de que, de no actuar a tiempo, un ataque podría ser mortal para nuestro protagonista.

Durante su batalla, será importante priorizar los ataques y las combinaciones de esto frente a una estrategia de huida o evasión.

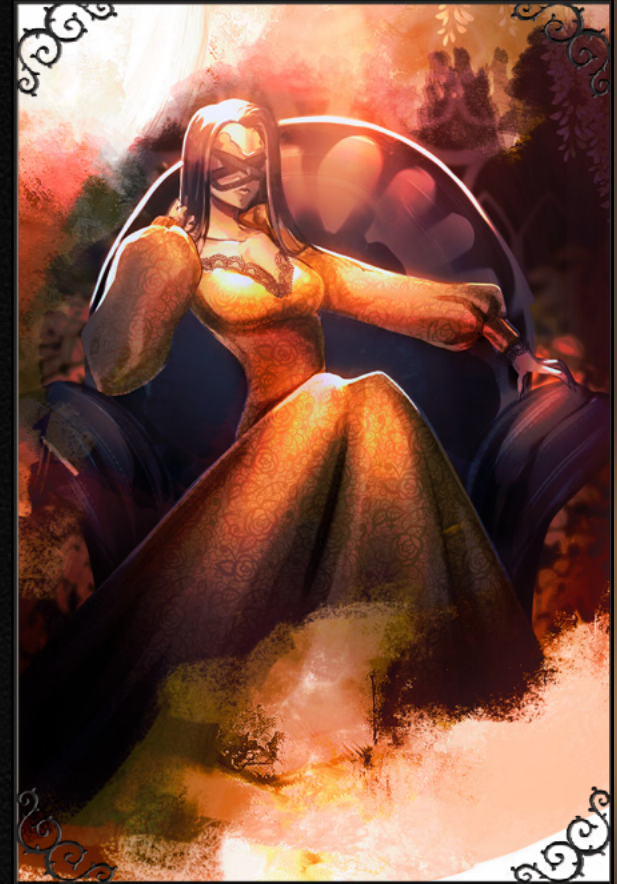
Lujuria

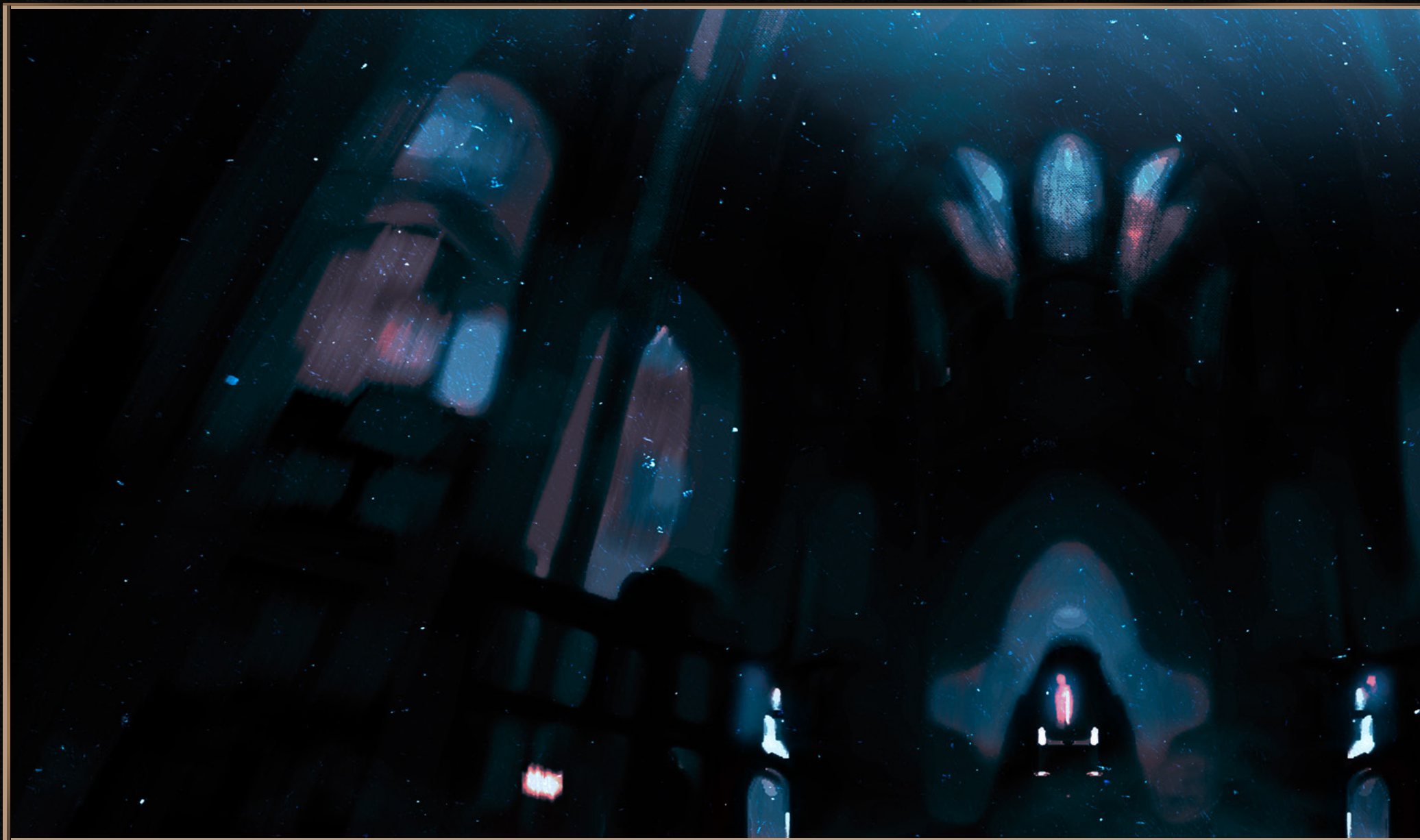


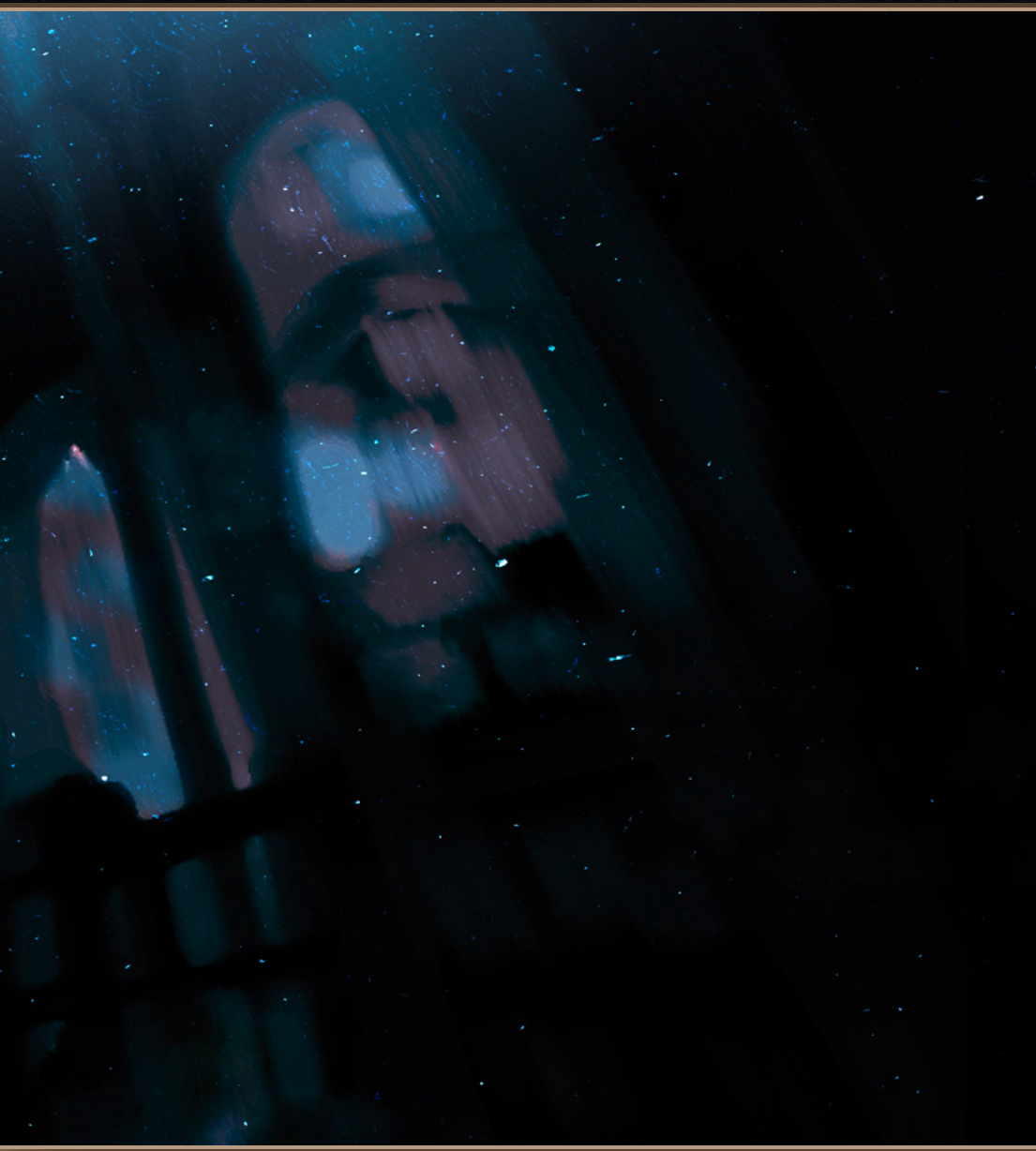
Gula



Avaricia







Círculo de la Pereza

La pereza es una de las fases donde hallaremos a uno de los enemigos más pasivos a la par que poderosos. Recreando una antigua biblioteca, sumida en las tinieblas, hallaremos al pecado simplemente rondando, mirando los restos de libros apolillados, y no nos atacará hasta que realmente demos el primer paso.

Su presencia será imposible de localizar hasta que la propia pereza nos ataque, si bien ella misma o empleando llamas o incluso los pocos libros arcanos que queden intactos. Sus ataques, si bien pueden esquivar con facilidad, no siguen un patrón definido, y recibir varios de ellos puede ser mortal, por lo que es esencial aprovechar el escenario, avanzar con cautela y atacar sin ser avistados, procurando evitar el ataque que venga justo después, para conseguir proseguir sin muchos intentos.

La Pereza, si no se siente amenazada, volverá a avanzar pasivamente por la zona y mirar los estantes en busca de libros, por lo que estas serán las ocasiones perfectas para atacar. Es esencial también evitar dañar mucho el mobiliario, pues eso solo enfureció a la pereza y hará sus ataques mucho más poderosos y peligrosos para nosotros.



Segundo Custodio

El árbitro es el segundo custodio que encontramos en la aventura.

Su aspecto no se muestra tan violento, pero es porque, en vez de centrar sus ataques en fuerte golpes hacia Dante, priorizará aquellos a distancia y que tendremos que evitar con una estrategia en mente antes de acabar con él, por lo que será esencial mantener la evasión y evitar que el custodio nos tenga en su punto de mira en todo momento para vencerlo con facilidad y poder progresar.

El árbitro reflejado en un color azul, protege únicamente al círculo de la pereza.

Pereza





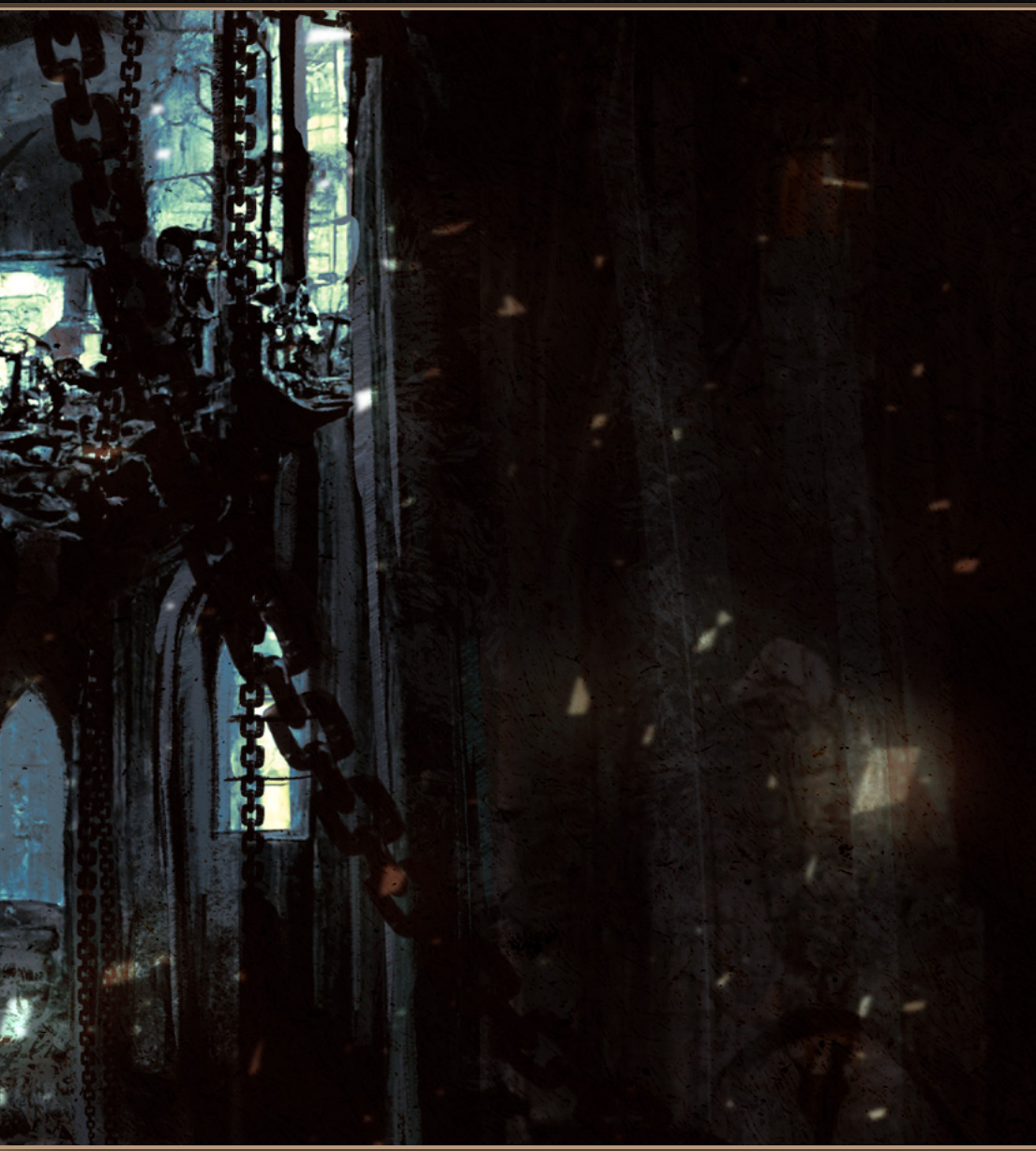


Círculo de la Ira

La Ira o Violencia lo componen el foso de lo que en su día fue un gran coliseo. Como menciona el canto, tras vencer a cuatro hordas de enemigos, entre los que Dante también tendrá que enfrentar a viejos conocidos que cayeron en batalla por su culpa, nos enfrentaremos a la Violencia, un enemigo que si bien iluminará la sala nada más llegar, será esencial evitarle a toda costa, pues varios impactos suyos nos harán perder enseguida la batalla, teniendo en cuenta que ya estaremos parcialmente debilitados por las hordas anteriores.

El escenario mantiene tonalidades oscuras, frente al magenta del jefe, porque muestran un toque melancólico. se busca que, de llevar una ruta de redención, veamos en estas batallas todo el dolor y sufrimiento que Dante ha causado y reflexionemos sobre ello, procurando que queramos alejar a Dante de ese pasado tan frío y cruel que le ha llevado hasta ese punto.





Círculo de la Herejía

Herejía hace honor a su pecado, obteniendo un elemento sagrado, como una capital y retorciendo todos sus elementos para mofarse de todo lo que es sagrado y puro.

En esta fase, la Herejía nos atacará o bien con ataques a distancia (llamas verdes) o ataques directos, procurando que Dante no tenga mucho tiempo para reconocer la zona y elaborar una estrategia. Por ello, se recomendará recorrer bien toda la zona, evitando los ataques que la Herejía nos lance, y proceder a elaborar una estrategia.

El color principal de este escenario es el verde, como se pudo apreciar en el círculo, pues la gran mayoría del escenario, de un negro puro, queda iluminado por las llamas verdes de este pecado, que solo serán extinguidas tras ser debilitada o derrotada.





Círculo de la Soberbia

El último escenario y, al igual que nos indica el canto, la zona donde encontramos al último enemigo, la Soberbia.

Este es el escenario que más se ha basado en el pecado y en el canto, pues en él, podemos apreciar las columnas desde las que podemos ver reflejados en los grabados los distintos pecados que hemos ido derrotando, sino que además, en los restos de la última, la Soberbia nos espera, seguro de su victoria ante un simple humano, pese a que al llegar ahí hemos demostrado que somos capaces de derrotarlos.

Este enemigo será el más poderoso, combinando en el escenario todas las habilidades que han ido empleando los otros pecados, por lo que será esencial aprovecharse de la sala y elaborar una buena estrategia para vencerlo cuanto antes.

Tras caer, la trampilla que se encuentra cerrada con cadenas en el centro al fin podrá ser abierta, abriendo el paso a Dante, al fin, al Paraíso.



Tercer Custodio

El carcelero es el tercer y último custodio que encontramos en la aventura.

A diferencia de los dos anteriores, donde se podía apreciar algunos indicios de lealtad o culpabilidad, este se muestra completamente impasible, siendo solo un enemigo frío y cruel que no parará hasta vernos caer en batalla.

Este es el único enemigo que mostrará algún cambio sustancial dependiendo de qué decisiones tomemos como Dante, pues si decidimos ignorar a Virgilio y solo mostrar odio y rencor hacia los enemigos, no obtendremos el amor y perdón de Beatrice, siendo un ser tan oscuro que nuestra alma ocupará el lugar del tercer custodio, condenado a ser derrotado por otros guerreros o a derrotarlos, sin control sobre nuestros actos, para toda la eternidad, o, si bien decidimos escuchar a Virgilio y hacerle caso en nuestra aventura, el alma condenada seguirá atrapada en este custodio, buscando a otro ser más retorcido que ella para que lo reemplace.

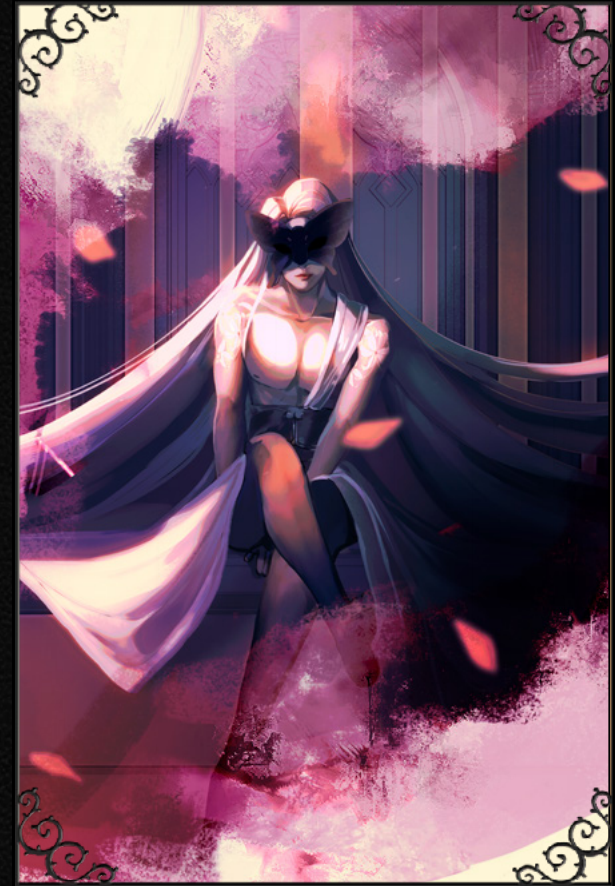
Herejía



Ira/Violencia



Soberbia



El paraíso



Los cielos del paraíso son reinos dividido en 9 planetas, llenos de torres prístinas, cielos cristalinos y vistas elíseas, ordenadas y coloridas. Aunque en este proyecto, aunque 3 zonas sean nombradas, únicamente se transita por una, la residencia de Beatrice.

Las almas más puras naturalmente son enviadas aquí para examinar sus vidas, limpiarse de sus cargas y trabajar hacia un estado de virtud para que puedan ascender para servir a los ángeles. Algunos de estos se convertirán en mensajeros de las almas más puras en el reino de los muertos como Virgilio.







Primer cielo

El primer cielo es el escenario final de la historia y el lugar donde Beatrice reside, un escenario donde dejaremos de tener control del personaje y veremos todo lo que ocurre mediante narrativa y animaciones.

En dicha zona, hallaremos aquellas almas que pudieron encontrar el perdón y el amor, siendo un páramo puro y limpio, de ahí que resida la dulce Beatrice y donde Dante finalmente podrá reunirse con ella, si demuestra ser digno de ello, y se despedirá de su aliado Virgilio, quien partirá a ayudar a otra alma a reunirse de nuevo con sus seres queridos en el Paraíso.

Esta instancia es un reino de torres prístinas, cielos cristales y vistas que generan paz en el alma de aquellos que son capaces de apreciar directamente su belleza. La luz tenue del amanecer ilumina el páramo para aquellos que residen ahí, como un suave faro que guía las almas cuyas vidas fueron basadas en la servidumbre.





Segundo cielo

El segundo cielo se puede ver reflejado en los relatos y pergaminos esparcidos por los páramos del Paraíso.

En este espacio encuentran la paz aquellas almas mortales que compartieron un vínculo emocional e intenso con el ciclo natural. Por ello, una vez que alcanzan este plano, se les otorga la libertad de escoger si desean transformarse en estrellas infundadas con la magia celestial del Cielo y pasar la eternidad cuidando de la naturaleza que tanto amaron en vida.

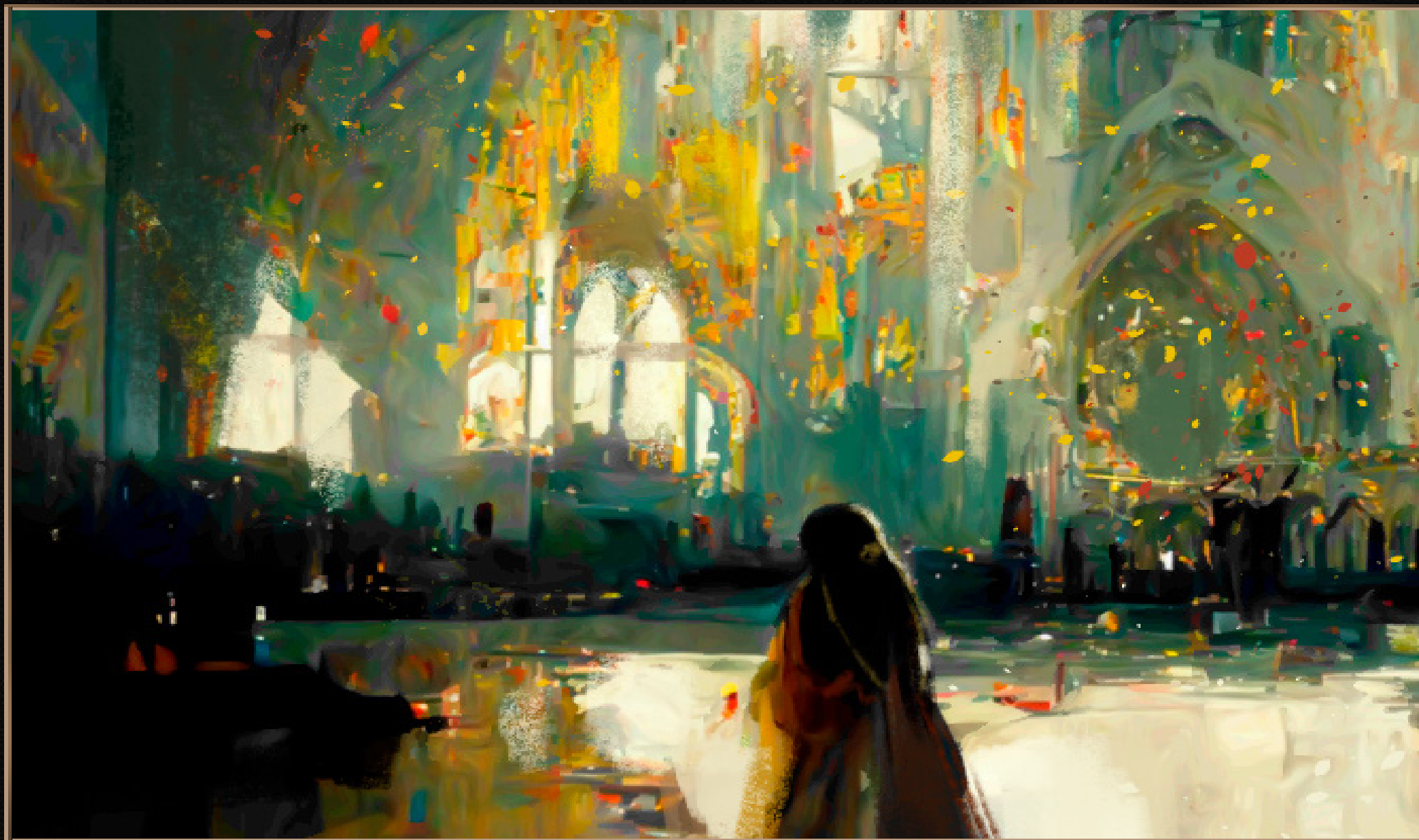


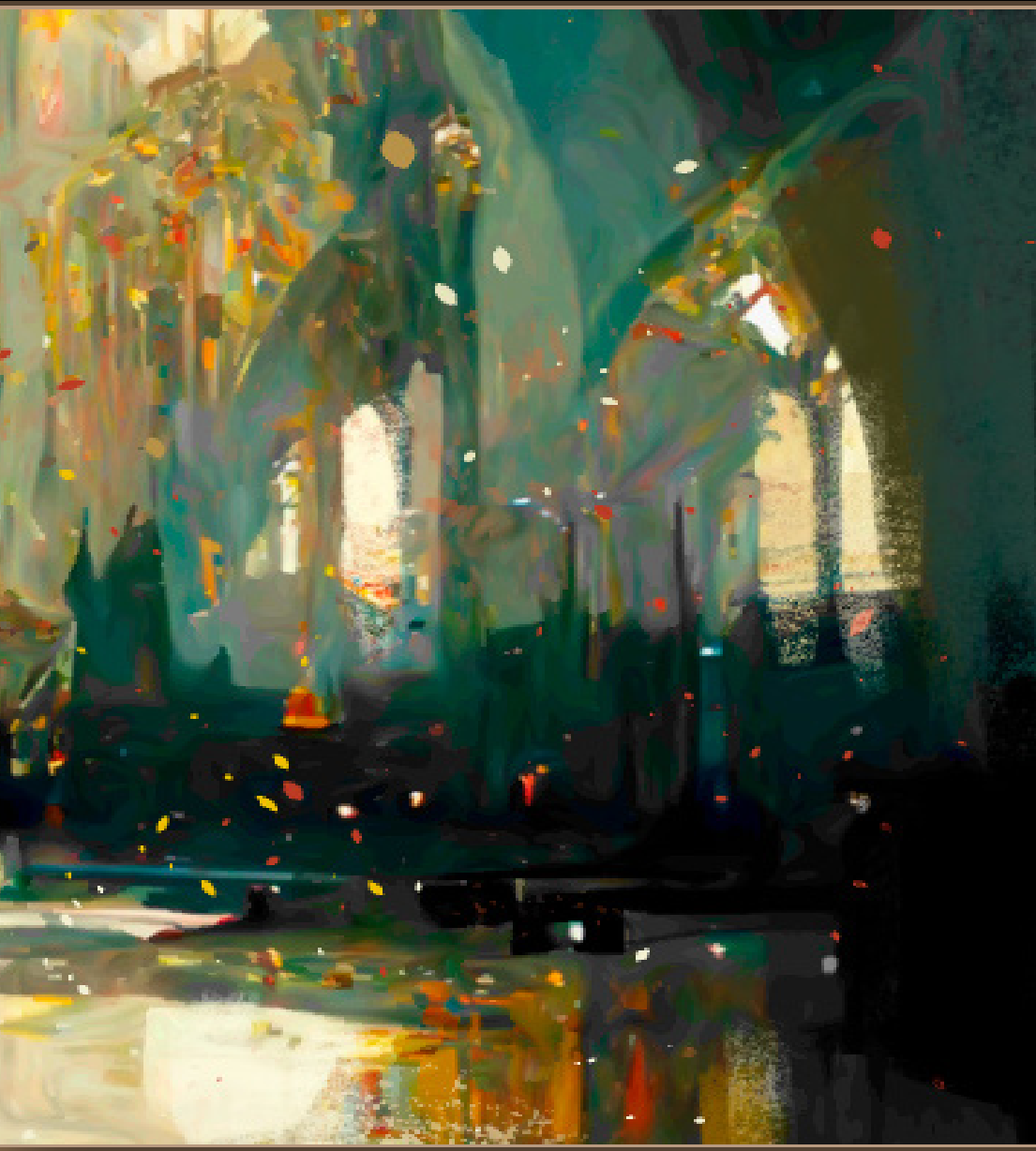


Tercer cielo

Al igual que ocurre en el Segundo Plano, el Tercer Plano solo se puede encontrar referido en los relatos y pergaminos que hallamos en el Primer Plano.

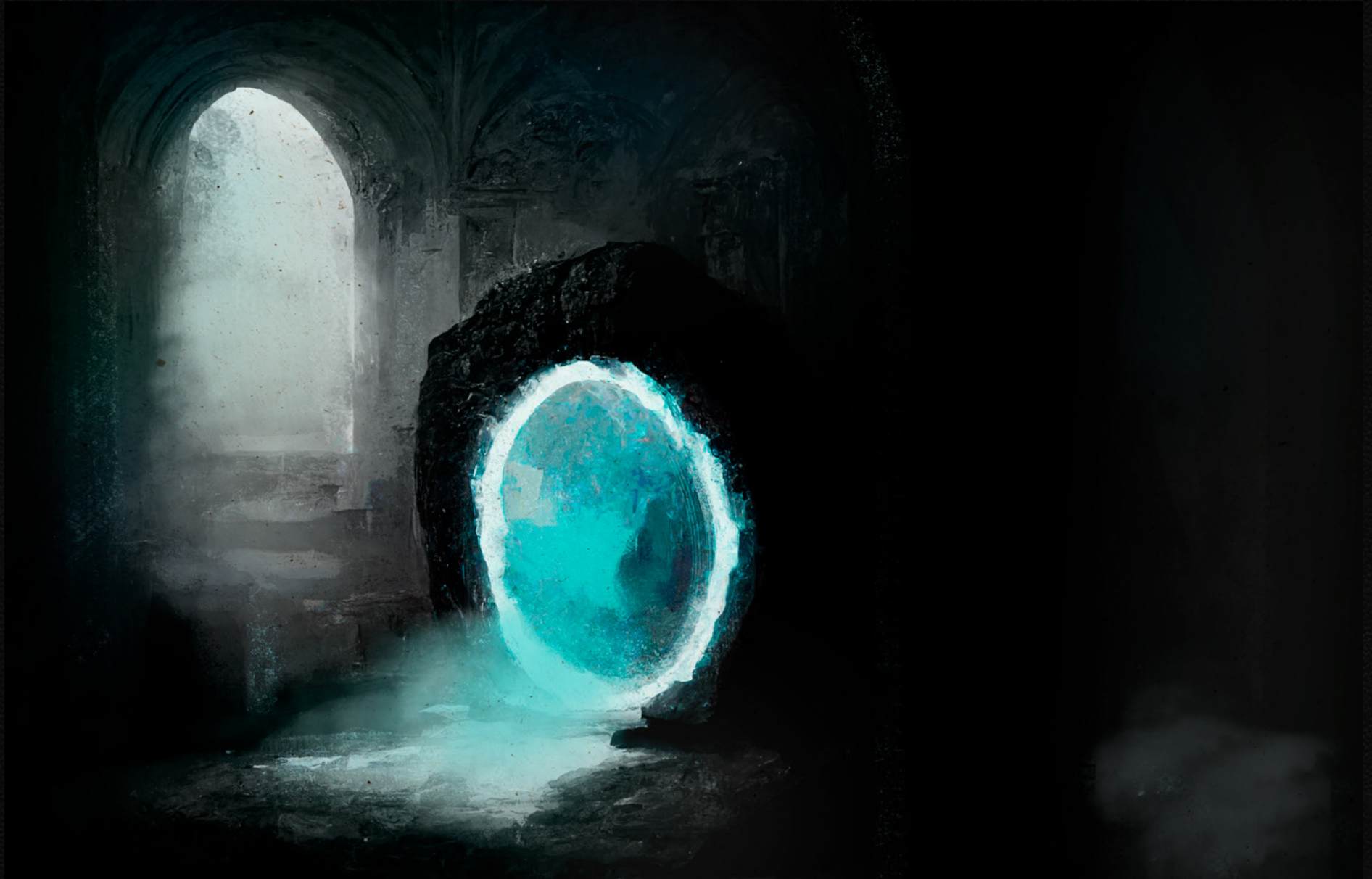
Esta instancia la compone un planeta completamente cristalino, siendo este un espacio que desafía todos los conceptos de la realidad o la física. Tras sus honorables y valientes muertes, aquellos guerreros que han caído en batalla con el honor en sus corazones son invitados a residir en este onírico espacio.

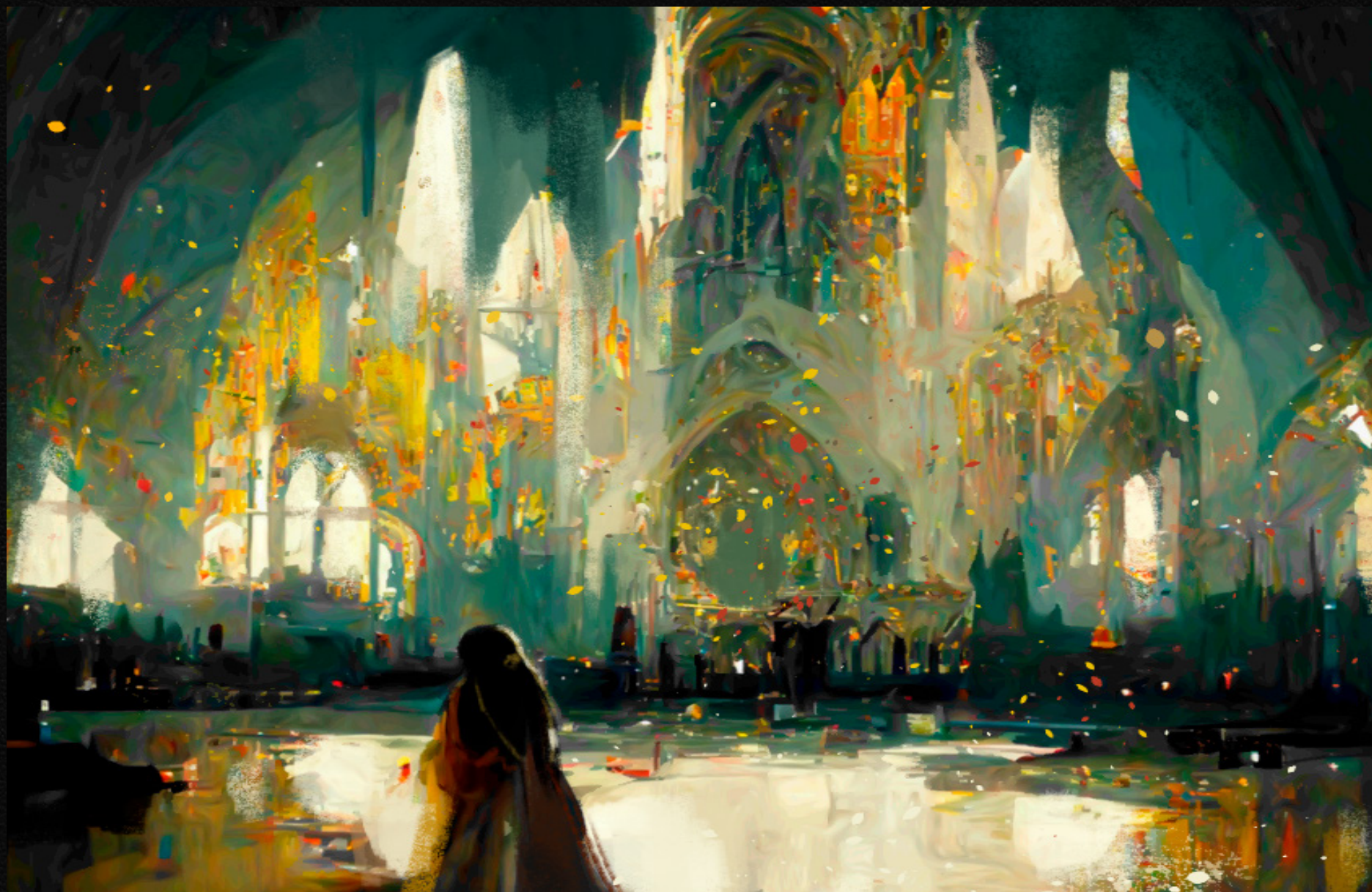




Escenas

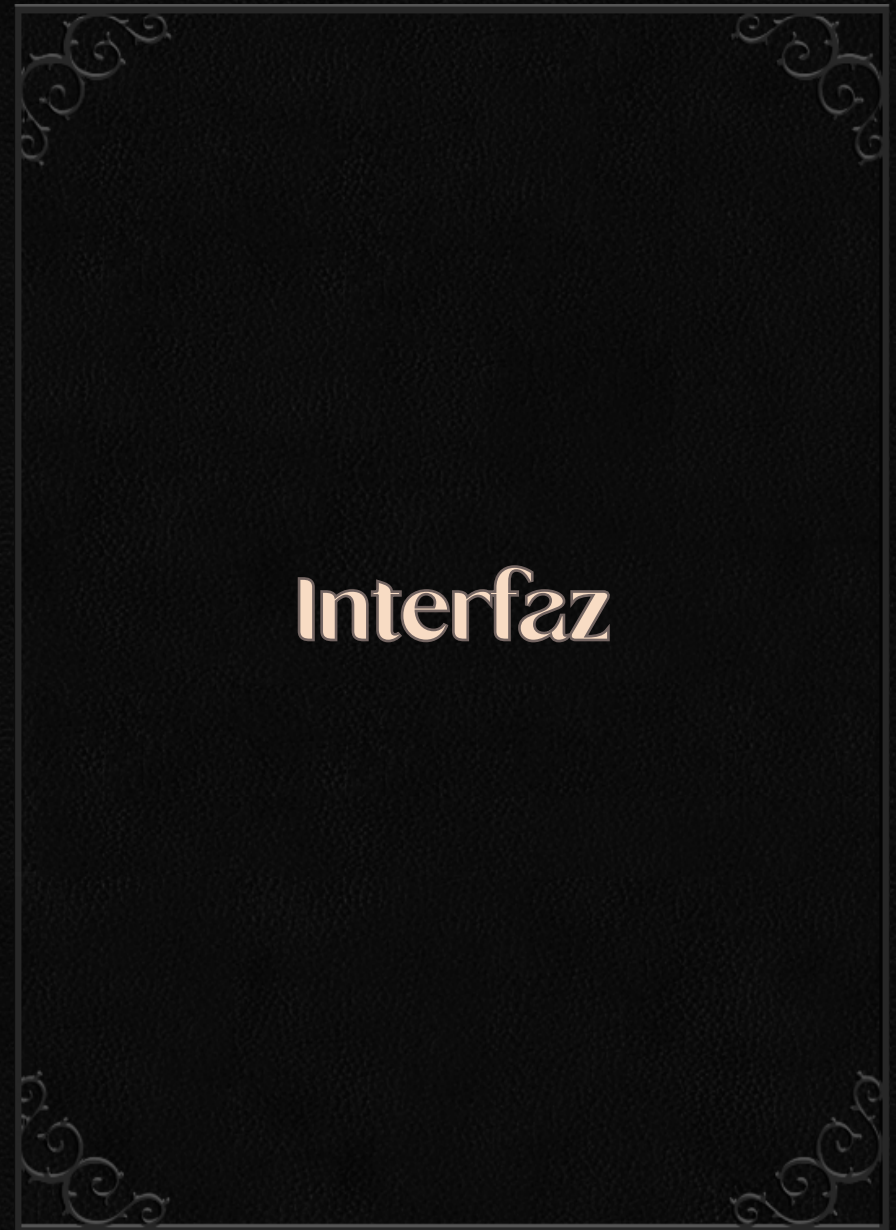




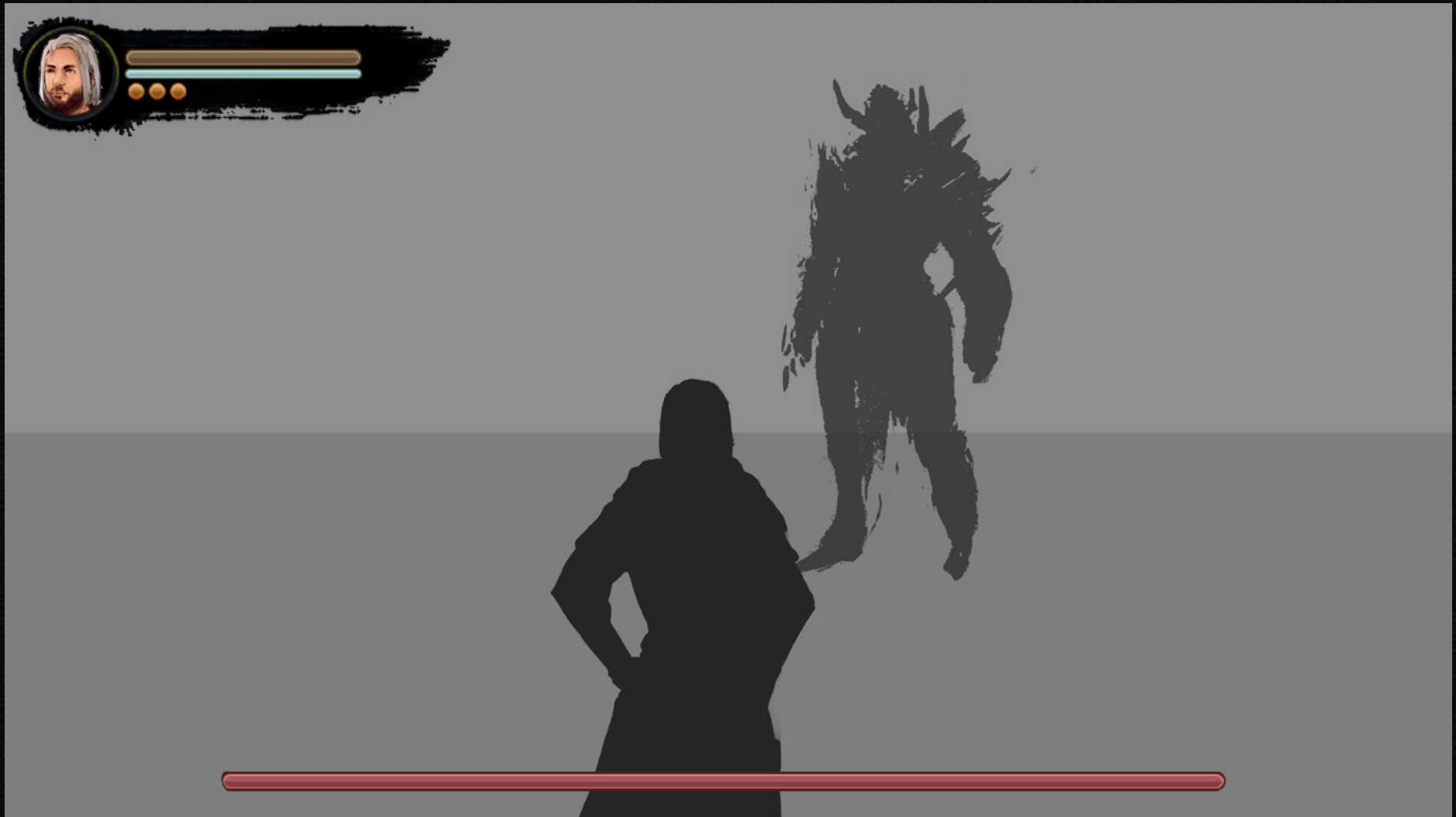














Guardar Cargar **Opciones** Historial Ayuda Controles Cerrar



Efectos de sonido

Música

Diálogos

Combate

MODO

Pantalla Completa

Resolución

1920x1080

Evitar cinemáticas

Autoguardado







THE ART OF
CANTO E SPADA

Libro de arte del videojuego