

# GRIGÓRI ENID

**Trabajo de Fin de Grado Carolina Márquez Ramos**

**Tutora: Cristina Peláez Navarrete**

**Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga, 23/24**



**BBAA**

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



# ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave   Abstract .....	4
2. Constitución de la idea .....	6
2.1 Eligiendo el medio artístico: La novela visual .....	6
2.2 Idea fundamental .....	8
2.3 Trabajos previos .....	9
3. Investigación teórico-conceptual .....	12
3.1 La necesidad de contar historias .....	12
3.2 El juego, arte y cultura .....	15
3.3 Iconografía judeocristiana: Apocalipsis como inicio de todo .....	17
4. Metodología .....	22
4.1 Inicios y evolución del proyecto (2014-2021).....	22
4.2 Buscando una identidad gráfica .....	28
4.3 Diseño de personajes .....	34
4.4 Construcción del mundo mediante fotomontaje .....	46
4.4 Resumen del prólogo y capítulo 1 .....	51
4.5 Programación e interfaz de usuario .....	53
5. Reflexión final .....	58
6. Exposición .....	59
7. Presupuesto y cronograma .....	60
8. Listado de referencias.....	61
8.1 Recursos de audio empleados .....	63
9. Anexos.....	64

# RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El siguiente documento recoge el proceso de trabajo de *Grigori Enid*, una novela visual presentada como Trabajo Fin de Grado (TFG) por la presente autora Carolina Márquez Ramos en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga el curso 2023-2024.

En ella, narro desde otro prisma sucesos relatados en los textos apócrifos del *Libro de Enoc*, donde los *Grigori*, ángeles caídos, son desterrados por enseñar conocimiento prohibido a los humanos. Si bien *Grigori Enid* se sirve de estos relatos, la historia se centra en un futuro cercano, donde el fin del mundo ha llegado y los protagonistas viven una serie de sucesos sobrenaturales.

La idea que da origen a este proyecto surgió en 2014. Sin embargo, no se empezó a concebir como un proyecto serio hasta 2019, donde se diseñan los personajes y se establecen los parámetros y características del mundo en el que se desarrolla la historia. Desde entonces y hasta 2024 se ha ido trabajando con mayor o menor intensidad dependiendo de las posibilidades de la autora. Aunque en un principio se pensó plasmar la historia a través de un cómic, el proyecto pronto derivó en novela visual. En este TFG se presentan el prólogo y el primer capítulo que tienen una duración de lectura aproximada de dos horas. Al ser éste mi primer proyecto en este medio, he requerido de un autoaprendizaje paralelamente a su desarrollo, de los medios narrativos y plásticos como técnicos e informáticos.

En esta memoria, expondré todo el proceso, desde la creación de personajes y la construcción de sus entornos hasta el guion y la narrativa audiovisual. Por otra parte introduciré aquí la novela visual como género de videojuegos y su importancia como medio artístico en un mundo cada vez más digitalizado.

Este proyecto me ha supuesto un desafío artístico y personal, ya que la novela visual exige conocimientos de múltiples y variadas disciplinas artísticas, literarias e informáticas, lo que me supuso implementar mis conocimientos artísticos y aprender y desarrollar las otras dos disciplinas implicadas.

## **Palabras clave:**

Novela visual, fotomontaje, dibujo digital, narración audiovisual, *retelling* de lecturas apócrifas.

# ABSTRACT

The following document reflects the creative process of *Grigori Enid*, a visual novel. Such novel constitutes the final thesis to the Bachelor of Fine Arts (University of Málaga) by Carolina Márquez Ramos during the 2023-2024 school year.

The novel presents the story of the Book of Enoch from a different angle. The apocryphal texts describe the fall from grace of certain angels (Watchers or *Grigori*), who gave humans forbidden knowledge. Whereas *Grigori Enid* finds its roots in these religious texts, the retelling takes place in the near apocalyptic future. The protagonists will live through many supernatural instances.

This project first started as an idea in 2014, but was not further developed until 2019, when character designs came to be, and the world-building was properly established. From then on up until 2024, the author worked on the project on and off, according to her capabilities. The story was first thought of as a comic, which quickly evolved into a visual novel. This thesis presents the prologue and the first chapter of the novel, which sum up a reading time of approximately two hours.

A project of such calibre involved a copious amount of self-learning on behalf of the author. The complexity of the media required knowledge in both creative and technical fields. Furthermore, the use of photography and illustration was implemented through means of computer programming.

This corpus compiles the aforementioned processes, such as character and background design, plot development and audiovisual storytelling. The corpus will also explain the definition of a visual novel and its importance as an artistic medium in a digitalised world.

This project entailed an artistic and personal challenge for the author since the visual novel medium demands for knowledge in various fields —artistic, literary, and computer-based. The author implemented her already acquired artistic abilities, all the while learning the other necessary skills.

## **Key words:**

Visual novel, photomontage, graphic design, audiovisual narrative, biblical apocryphal retelling.

# CONSTITUCIÓN DE LA IDEA

## Eligiendo el medio artístico: La novela visual

Una novela visual es un videojuego que encuentra su propio lenguaje en el texto y la imagen, como una novela ilustrada, pero que cuenta con la interactividad de elementos audiovisuales y en muchos casos, la participación del espectador en la toma de decisiones. En *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design* (2010) su autor nos introduce a lo que en videojuegos conocemos como mecánicas: reglas y sistemas que definen cómo se juega a un videojuego. Por lo tanto, en este caso, la novela visual se sostiene en la propia lectura de la historia.

Como es el caso con otros videojuegos, las novelas visuales también tratan una variedad de géneros ya que incluyen diferentes mecánicas y modos de lectura. Un ejemplo de esto se da en la saga *Ace Attorney* (2001- 2021) o *Zero Escape* (2009) que alternan puzzles, investigación y exploración de sus entornos. Por otro lado, en los simuladores de citas, se crean distintas rutas en las historias que la componen, pudiendo cambiarla dependiendo de las respuestas que el jugador seleccione en los diálogos que se le presentan, lo que permite una interactividad más directa.

Tratar de alcanzar este nivel de interactividad habría alargado muchísimo este proyecto, por lo que decidí hacer de *Grigori Enid* una novela cinética, es decir, un tipo de novela visual sin toma de decisiones, cuyo principal propósito es la lectura de la misma.

Aun así, construí la novela visual desde cero, lo que incluye el menú principal, los personajes, las transiciones e ilustraciones y la programación. *Planetarian: The Reverie of a Little Planet* (2004) es un buen ejemplo de novela cinética, cuya historia sólo tiene un final y el jugador sólo participa en la lectura.



Fig.1

*Planetarian: The Reverie of a Little Planet*. Key, 2004. (Captura de pantalla)<sup>1</sup>

1. Recuperado de <https://www.moddb.com/games/planetarian-the-reverie-of-a-little-planet> el 30 de mayo de 2024.



Fig.2

*Zero Escape*. Spike Chunsoft, 2009. (Captura de pantalla)<sup>2</sup>



Fig. 3

*Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All*. Capcom, 2002. (Captura de pantalla)<sup>3</sup>

Para el desarrollo de *Grigori Enid* utilicé *Ren'py*, un motor de novelas visuales. Los motores de desarrollo son herramientas que los autores y desarrolladores de videojuegos, profesionales o no, utilizamos para crear nuestros propios videojuegos. Ejemplos de éstos motores son *Unity*, *RPG maker* o *Unreal Engine*. Este último se usó incluso para proyectos arquitectónicos o para el cine, dado su capacidad para recrear escenarios realistas y modificarlo con efectos especiales. Elegí *Ren'py* porque, además de estar especializado en novelas visuales, también es de código abierto, por lo que sería totalmente gratuito de usar y distribuir sin tener ningún problema legal.

2. Recuperado de <https://www.true trophies.com/game/Zero-Escape-The-Nonary-Games/screenshots> el 30 de mayo de 2024.

3. Recuperado de [https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/crvcyd/fool\\_pt\\_2/](https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/crvcyd/fool_pt_2/) el 30 de mayo de 2024.

## Idea fundamental

*Grigori Enid* es una nueva forma de contar los hechos de los libros apócrifos de Enoc, que conectan con los textos del Génesis y justifican el diluvio universal como un mal necesario. Sin embargo, en esta historia, los hechos ocurren en un futuro cercano al nuestro, donde el agua ha inundado la gran mayoría de nuestro planeta, y los supervivientes han tenido que refugiarse en las zonas montañosas más altas, adaptándose a sus nuevas condiciones territoriales y climáticas, con climas adversos y extremos, desigualdades sociales y un régimen de ángeles enviados a la tierra por Dios llamados Vigilantes, a los que dejó al cargo de los humanos. La inundación marcó un antes y un después en la historia del planeta Tierra, que recibiría el nombre de “El Gran Colapso”, marcando el inicio de un particular fin del mundo.

En el contexto de dicho mundo, me adentro en la vida de cuatro estudiantes de secundaria: Aarón, el narrador, desde cuya perspectiva observamos la acción, Sam, Zaelle y Lucy — chicas que hacen vida relativamente normal en lo que queda de su mundo. Aarón, como nuestro protagonista, se rebela contra las normas establecidas y viaja en el tiempo para salvar a Lucy de morir en un accidente de tráfico. En su aventura, se dará cuenta de la verdadera naturaleza de su mundo y de cómo aquello en lo que siempre ha creído se está desvaneciendo.

Como en toda historia, la forma en la que ésta se narra puede reforzarla. Me decidí por la novela visual ya que me permite utilizar diversos métodos de expresión a través del medio digital, como efectos de transición o superposición de dibujos (para crear una sensación de movimiento) así como música y efectos sonoros (para dotar de inmersión a los textos que acompañaban la narrativa visual). Me fascina cómo lo audiovisual puede crear una inmersión inmediata con el espectador. Considero que la novela visual concilia la literatura con el videojuego y abre las puertas a una nueva forma de entender las historias y experimentarlas.

A través de esta historia, plasmo simbólicamente algunos de mis miedos y deseos, pero también preocupaciones, convergiendo en un efecto catártico, que es lo que el arte siempre ha sido para mí, por lo que constituye mi motivación como artista y creadora. Por eso, en este proyecto, aunque no cuento nada personal, los diálogos se elaboran de forma en la que expreso lo que pienso y siento sin decirlo directamente. Poder expresar, de manera artística y personal, en todos los lenguajes posibles, es algo que he estado buscando lograr con mi trabajo y fue mi mayor ambición al entrar a la carrera de Bellas Artes.

## Trabajos previos

A continuación, expondré trabajos anteriores al proyecto de *Grigori Enid* que, si bien no todos se relacionan de manera directa, han formado parte de mi proceso y formación como artista a la hora de contar historias, siendo esto algo fundamental en este proyecto. La técnica varía en cada proyecto, pero han sido estos experimentos los que me hicieron comprender la importancia de cada medio y llegar a la conclusión de que la novela visual era el medio más acertado.

### -*Miserable Refrain* (2020)

*Miserable Refrain* se trata del proyecto con mayor vínculo a *Grigori Enid*, pues gran parte de su investigación plástica proviene de éste, en el que ya empezaba a trabajar con una gama monocromática, sobre la que, en ocasiones, destacaban uno o dos colores saturados para crear un mayor contraste en determinadas escenas. La historia narra los hechos del prólogo de este TFG.

Nació para la asignatura de Modelado y Animación, pero siendo el año de la pandemia, no se pudo llevar a cabo con normalidad, por lo que se nos dio mayor libertad para la realización del proyecto final, siempre y cuando cumpliéramos con los criterios de la asignatura. Acabé trabajando en digital, desde el dibujo hasta la post producción.

La obra incluye 157 imágenes, con resolución de 1280 x 720 px que, en conjunto, forman una animación de 2:02 minutos, acompañado de la canción *Baumkuchen End* (Eve, 2020, *Smile*, Toy's Factory) que marcó el ritmo de todas las secuencias y que fue muy importante a la hora de concebir la dirección del proyecto.

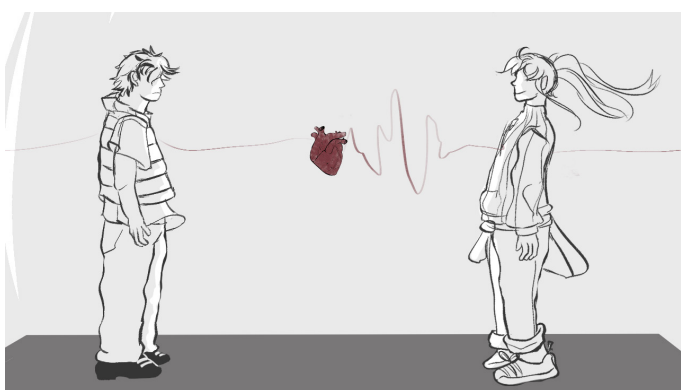


Fig. 4

*Miserable Refrain* (2020) Primer Frame. 1280 x 720 px.

Animación e ilustración digital.

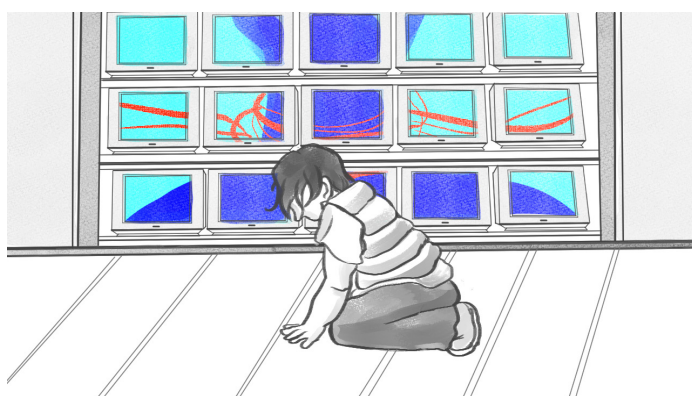


Fig. 5

*Miserable Refrain* (2020) Frame. 1280 x 720 px.

Animación e ilustración digital.

-*Unsettled* (2023)

*Unsettled* fue un proyecto iniciado en la asignatura de Proyectos I. Si bien no fue mi primera incursión en el mundo del fotomontaje y de la técnica *matte painting*, fue en la que aprendí a manejar las herramientas de edición fotográfica, algo que ha sido determinante en el diseño de la escenografía de *Grigori Enid*, y la construcción del mundo que yo visualizaba en mi cabeza, pero que quería llevar de manera fotográfica al espectador.

La obra conforma tres vídeos con resolución 1920 x 1080 px y aproximadamente dos minutos de duración. En ellos, ciertos elementos desaparecen y aparecen de forma intermitente, haciendo alusión al paso del tiempo y el cómo la naturaleza siempre es cambiante, incluso en presencia de elementos creados puramente de la mano humana. Tiene un trasfondo ecologista e invita a la reflexión sobre cómo todo es naturaleza si tenemos en cuenta que la humanidad también forma parte de ella y, por tanto, sus edificaciones. Estas temáticas también se abordan en *Grigori Enid*, puesto que su mundo es el resultado de un desastre climatológico que da inicio al apocalipsis.



Fig. 6

*Unsettled* (2023) 1920 x 1080 px, 1:46 minutos.

Vídeo instalación y montaje fotográfico.



Fig. 7

*Unsettled* (2023) 1920 x 1080 px, 1:58 minutos.

Vídeo instalación y montaje fotográfico.



Fig. 8

*Unsettled* (2023) 1920 x 1080 px, 1:47 minutos.

Video instalación y montaje fotográfico.

### -*Reverse Goat* (2019)

*Reverse Goat* es el trabajo más antiguo de los mencionados. Lo realicé en la asignatura Proyectos II en 2019. Consiste en una serie de 9 acuarelas de diversos tamaños (A2, A3, y A5 respectivamente) inspiradas en un sueño que tuve hace años. En el sueño corro por pasillos y las habitaciones de una gran casa en la que los escenarios se encogen y agrandan en función de los personajes que se encuentran en ellos. Este sueño hacía referencia a eventos familiares traumáticos que transcurrieron también hace tiempo. Las cabras, que aparecen tanto en el sueño como en las acuarelas son un elemento simbólico conectado con mi familia y especialmente con mi padre, cabrero de profesión. La relación con este animal siempre ha estado intrínsecamente unida a mi familia, por lo que decidí hablar de ese sueño y recordar cómo fue, plasmando en ilustraciones hechas con acuarelas y lápices de colores la emoción que evocaban esos recuerdos.

Decidí trabajar con distintos tamaños haciendo referencia a las diferentes estancias en el sueño, reparando éstas mismas por un aula para recrear el recorrido que yo misma hice en mi ensoñación.



Fig. 9

*Reverse* (2019). Tríptico. 29,7 x 42 cm. Acuarela con lápices de colores.

# INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

## La necesidad de contar historias

Los seres humanos llevamos a las espaldas historias relatadas y recopiladas en todo tipo de medios. Incluso la Historia con mayúscula, aquella que nos habla de tiempos antiguos, no deja de ser un relato que, dependiendo de la perspectiva de los que la vivieron, puede ser contada de muchas formas.

Contamos historias porque nos acerca a las mismas. Contamos historias porque nos distancian de momentos crueles. Contamos historias para acercarnos a otros, para dejar en ellas una parte de nosotros. Una historia tiene el poder de unir a miles de personas, independientemente de su cultura, género o contexto social.

Desde que tengo memoria siempre he querido contar historias. Quizás porque, ya en la niñez, necesitaba expresar la complejidad de las emociones que me embargaban y que hacían difícil comunicarme con los demás. Si bien siempre intenté integrarme, en un pueblo pequeño aislado como el mío no tenía forma de escapar del acoso escolar.

Tras muchos años en los que intenté expresarme, me cerré en banda. Pensaba que lo que yo tuviera que decir no era importante, por lo que comencé a imaginar escenarios ficticios en mi cabeza y a escribir sobre aquellos escenarios y personajes, a reinterpretarlos en cómics y relatos cortos. Empecé a dibujar por inspiración de mis propias historias, pero fueron las series de animación y las historias que se narraban en los videojuegos las que me animaron a continuar creando mis propios mundos.

La maldad humana me inspiró a crear historias donde denunciaba lo que consideraba incorrecto. Hablaba de la soledad y el suicidio, pero también de mis propios deseos y ambiciones. Entendí de manera inconsciente que ese deseo de ser escuchada nunca se desvaneció, sino que se hizo más fuerte a medida que pasaba el tiempo. Sabía que escribir novelas no era suficiente, que necesitaba algo más para expresar la complejidad de mis sentimientos: Necesitaba música, necesitaba vídeo, necesitaba dibujar: necesitaba expresarme a través de todos los lenguajes artísticos posibles.

Robert Mcklee ya comentaba en *El Guión* (1997):

Una « buena historia » significa algo que merece la pena narrar y que el mundo desea conocer. (...)  
La historia que queremos contar nos debe suscitar amor, hemos de creer que la visión que se tiene sólo se puede expresar a través de una historia donde los personajes pueden ser más « reales » que la propia gente...



Fig.10

Arrugas, Paco Roca, 2007. (Fragmento)<sup>4</sup>

Contar historias puede conectarnos con nosotros mismos. Paco Roca comentaba como su obra, *Arrugas* (2007), se vio influenciada por factores personales, como el envejecimiento de sus padres y el Alzheimer que padecía el padre de su mejor amigo. No cuenta su propio relato, sino que se distancia de él para narrar, desde el corazón, algo que le preocupa o, en definitiva, expresar algo que necesita decir y con lo que los lectores nos podemos identificar, algo tan doloroso como dejar de saber quién eres.

Tatsuhiko Takimoto plasmó en su novela *Welcome to the NHK* (2002) sus vivencias como *hikkikomori*, personas con graves problemas de ansiedad social que se ven abrumadas por las responsabilidades y las expectativas de su sociedad y que acaban cortando todo contacto con la realidad. En su obra mezclaba las alucinaciones y la fantasía, creando diálogos con su personaje principal y los electrodomésticos de la casa en donde pasaba su vida encerrado. No se trataba de una obra autobiográfica, si bien mezclaba elementos de su propia experiencia.



Fig. 11

Mi experiencia lesbiana con la soledad, Kabi Nagata, 2017. (Fragmento)<sup>5</sup>

Lo que sí que son obras biográficas tornadas historias son las obras de Kabi Nagata, donde relata sus experiencias traumáticas de una forma divertida y casual, donde el dramatismo queda a un segundo plano y sólo nos queda un diálogo interno con la autora, a modo de diario.

4. Recuperado de <https://micasaesmimundo.blogspot.com/2012/02/arrugas-de-paco-roca.html> el 28 de mayo de 2024.

5. Recuperado de <https://eltumulodegorblag.wordpress.com/2018/06/01/resena-comics-mi-experiencia-lesbiana-con-la-soledad/> el 28 de mayo de 2024.

Y Angela He, desarrolladora de novelas visuales independiente, cuyo trabajo ha sido el que más me ha inspirado, también se sirve de sus emociones y experiencias para contar historias, aunque lo hace de manera críptica y sin implicar vivencias reales, se inspira de sus experiencias traumáticas y *queer*<sup>6</sup>, y las traslada a entornos interactivos donde la realidad se transforma en pesadillas, reforzando el mensaje oscuro de sus historias.



Fig. 12

*You left me*. Angela He, 2018. (Captura de pantalla)<sup>7</sup>



Fig. 13

*Missed Messages*, Angela He, 2019. (Captura de pantalla)<sup>8</sup>

Aunque han sido obras de autores de oriente, sobre todo japoneses, los que me han inspirado al contar historias, también lo han sido historietistas, músicos, escritores, desarrolladores de videojuegos y, en definitiva, autores de todo el ámbito artístico posible.

6. Queer. Término paraguas que recoge a las personas no heterosexuales o transgénero.

7. Recuperado de <https://indiestorygames.com/angela-he-visual-novels-love-loss-memes/> el 28 de mayo de 2024.

8. Recuperado de <https://indie-hive.com/missed-messages/> el 28 de mayo de 2024.

## El juego, arte y cultura

Johan Huizinga escribió en su obra *Homo Ludens* (1938) sobre el juego como esencia, y cómo ésta forma parte del origen de la cultura y desarrollo de la civilización, siendo algo mucho más que simple entretenimiento. Para el autor, el juego precede a la cultura, y está en todos los aspectos de la vida.

Su trabajo sería el precursor de lo que hoy conocemos como Ludología, o la ciencia que se enfoca desde distintas áreas en estudiar el juego y los videojuegos. Y aunque Huizinga nunca hubiera tenido contacto con éstos últimos, su investigación arroja luz en el debate que niega la relación entre el videojuego, el arte y la cultura.

En inglés, se hace una distinción entre *game*, que vendría a significar el juego establecido, con sus reglas y mecánicas, y *play*, que en inglés al igual que *game* significa jugar, pero que también puede significar obra de teatro, o tocar un instrumento. Para Huizinga esto no es una coincidencia, y expresa de manera reiterada, que no son pocos los idiomas en los que el juego se relaciona con actividades culturales como sucede en el inglés. Además, habla de cómo la competición en sociedades antiguas como la griega o la romana surge del juego en sus fases primordiales. Lo lúdico es jugar con las posibilidades, y a la que, en su fase final, se la acaba designando como cultura. Personalmente, para mí el juego vertebró el origen de nuestra voluntad como creadores.

Daniel Muriel y Garry Crawford en *Video games as culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* (2018) que no se puede separar el videojuego del estudio de la sociedad contemporánea, y que, de hecho, ésta puede estudiarse antropológicamente a través de los videojuegos. Defienden, por otro lado, que no existe un solo tipo de cultura del videojuego, ya que ésta se ha pluralizado y vuelto cada vez más heterogénea, y que como toda cultura tiene sus contextos y complejidad. Por ello, estudiar las sociedades a través del videojuego es una forma excelente de comprender la actualidad, pues no son un reflejo de esta, sino que los videojuegos participan activamente en la producción cultural. Hoy en día no es posible una división entre el videojuego y “el resto de la cultura”, puesto que ya no se trata del género nicho que fue, sino una fuente activa fundamental de nuestra era actual.

En *Cine y Videojuegos* (2015) José María Villalobos escribe sobre la relación entre la cinematografía y el videojuego, pues el videojuego mismo se inspira del cine y, al igual que éste, fue menospreciado en sus orígenes como un arte menor, siendo comparado con el teatro. Géneros como el *Film d'art* nacieron para atraer a las clases altas a este arte recién nacido a principios del siglo XX, pero que acabaría generando su propio lenguaje y señas de identidad.

Una novela visual es un videojuego que encuentra su propio lenguaje en el texto y la imagen, como una novela ilustrada, pero que cuenta con la interactividad de elementos audiovisuales y en muchos casos, la participación del espectador en la toma de decisiones. Por ello sería simplista afirmar que una novela visual es una novela, como también sería erróneo decir que una novela visual o un videojuego es cine por sus elementos audiovisuales. Hablando de *Metro 2033* (2010, 4A Games), un videojuego adaptación de una novela con el mismo nombre, Villalobos comenta:

Los personajes, las situaciones y los lugares aparecen en ambos medios expresivos con igual fuerza. Es increíble cómo van de la mano las frases escritas y el código programado. Los videojuegos no son una interpretación de la novela, son parte de ella.

En el cine, el director decide cuánto tiempo dura una escena o cómo debe enmarcarse una toma para transmitir una idea concreta al espectador del filme. Sin embargo, si bien tras el videojuego hay una serie de decisiones artísticas tomadas y ejecutadas previamente, hay otro factor clave en la ecuación: El juego. En una película de terror, puedes gritarle al personaje principal desde el otro lado de la pantalla que no abra esa puerta porque el asesino está ahí esperándole, aunque no vaya a escucharte. Puedes pensar que es idiota por hacerlo, que tú jamás harías algo así, pero en el juego... El protagonista idiota eres tú. Tú tomas las decisiones y tú vives esa historia, y cuando vives algo en primera persona, la toma de decisiones es mucho más difícil. Un filme sigue manteniendo una cierta distancia entre la historia que cuenta y el espectador... El videojuego no.

En *Play Matters* (2014) Miguel Sicart habla sobre como el juego es creativo, ya que ofrece diferentes formas de expresarse, siguiendo sus normas, sí, pero también adaptándolas a las necesidades de la comunidad que se forma alrededor del mismo. Puedes adaptar las reglas del Monopoly en tu grupo de amigos por simple conveniencia, como puedes crear mods<sup>9</sup> para añadir contenido adicional para la comunidad y así, disfrutar mucho más de un videojuego. De hecho, muchas desarrolladoras facilitan la creación de mods porque comprenden que sus comunidades retoolimentan su propia creación, aportando nuevas ideas y manteniendo viva su propia comunidad, como por ejemplo ocurre en el título de *Los Sims* (Electronic Arts, Maxis, 2000-En adelante)

Sicart explica que la experiencia de juego es una individual, compartida sí, pero como la vida misma, la experimentamos de diversas formas. Es jugando como entendemos nuestro mundo, y cómo también estamos en él.

---

9. *Mod* viene de la palabra inglesa *modification* (modificación), y es la alteración del código de un programa para hacerlo funcionar de manera diferente de la versión original. Estos *mods* son hechos por los fanáticos del propio juego, y añaden contenido como ropa, nuevos diálogos o incluso mecánicas nuevas que alargan la vida útil de un juego.

## Iconografía judeocristiana: Apocalipsis como inicio de todo

Gran parte de las ideas que vertebran en este proyecto provienen de relatos narrados en el Antiguo Testamento, como el Génesis y el diluvio universal. Este último se relaciona intrínsecamente con mi mayor referente en lo que a investigación conceptual se refiere: El Libro de Enoc.

El Libro de Enoc forma parte de los tantos relatos bíblicos que no son reconocidos como canónicos por la Iglesia cristiana y judía, pero sí por otras instituciones religiosas como la etíope. La particularidad de este libro consiste en que rellenaría los huecos de un relato sí considerado canon por la Iglesia Cristiana, ya que nos cuenta los hechos previos al diluvio universal, y cómo Dios llegó a la conclusión de que la Tierra debía ser purgada del pecado que los Vigilantes o *Grigori* (ángeles caídos) habían cometido. Este pecado no era otro que haber engendrado hijos con mujeres humanas, lo que daría lugar a los “Gigantes” o *Nephilim*, seres destructivos y maliciosos. Además de eso, revelaron secretos celestiales a los humanos como la fabricación de armas, el maquillaje, la meteorología y demás conocimientos, algo que estaba prohibido. Como consecuencia Dios castigaría a los ángeles traidores y traería sobre ellos el fin de la humanidad, para luego conceder una oportunidad a aquellos que actuaron según su voluntad, como fue el caso de Noé.

Siempre he querido trabajar con el concepto de sociedad decadente, no centrándome en el pesimismo, sino en la idea del cambio como un elemento intrínseco a la naturaleza humana, siempre amoldándose a sus circunstancias, pero crítica con sus actos. En *El paisaje de la cultura contemporánea* (2008) Joan Nogué expresa que la conservación del paisaje y el ecologismo no van de la mano, ya que el paisaje no deja de ser una extensión cultural e identitaria del que nosotros, los seres humanos, nos servimos para crear una conexión con el lugar al que creemos pertenecer. El ecologismo, si bien tiene intención de preservar ese paisaje, falla en no exigir una verdadera responsabilidad a quienes lo dañan o destruyen, pero esto va mucho más allá del conservacionismo, sino del verdadero propósito de esa conservación, y es que el planeta Tierra no era igual hace cien años que ahora, pero tampoco lo era en los inicios de su existencia. Todo cambia, muta, se transforma. También los seres humanos, pues somos parte de la naturaleza.

*Grigori Enid* critica el abuso de poder en un sistema capitalista que, en busca de mayor beneficio, ha destruido el hogar de la humanidad, pero que también se ha adaptado a esta nueva forma de vida. Un mundo en decadencia donde los ángeles han bajado a la tierra y se relacionan con la humanidad a su manera. El paisaje concuerda con la historia, con el legado que han dejado otros, consecuencia de un capitalismo salvaje y una sociedad irresponsable, el pecado de la humanidad. En estos nuevos paisajes, conviven con máquinas y rascacielos, con coches y pasos de cebra, con malas hierbas que crecen entre los huecos del asfalto descuidado. Una realidad no tan alejada de la nuestra.

Me he tomado muchas licencias a la hora de interpretar las escrituras, y de reimaginar a los personajes que aparecen en la trama y que están inspirados de personajes bíblicos. También me he servido de elementos asociados a la religión judeocristiana para enfatizar ciertas escenas y momentos concretos de la trama principal, donde el uso de estos símbolos refuerza el mensaje sin necesidad de diálogos.

La mayor parte de mi inspiración vienen de figuras del Antiguo Testamento y sus interpretaciones histórico-artísticas. Muchas de mis referencias provienen del arte paleocristiano e iconografía eclesiástica expuesta en frescos e ilustraciones incluidas en códices, donde el hieratismo y la representación de sus personajes aportaban significado y orden jerárquico.



Fig.14

Fragmento de fresco en la pared de un querubín.  
Catedral de Moneale, Italia.<sup>10</sup>



Fig. 15

Icono del orden de los nueve tipos de ángeles  
Grecia.<sup>11</sup>



Fig.16

Fresco en la pared de Serafín en la Iglesia Santa Sofía, Turquía.<sup>12</sup>

10. Recuperado de <https://01varvara.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/12/01c-monreale-seraphim-e1298310171955.jpg> el 4 de junio de 2024.

11. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Angelolog%C3%ADa#/media/Archivo:Nine\\_orders\\_of\\_angels.jpeg](https://es.wikipedia.org/wiki/Angelolog%C3%ADa#/media/Archivo:Nine_orders_of_angels.jpeg) el 4 de junio de 2024.

12. Recuperado de <https://www.pallasweb.com/deesis/seraphim-mosaic-uncovered-in-hagia-sophia.html> el 4 de junio de 2024.

Un ejemplo del uso de la iconografía judeocristiana en los videojuegos es *Bioshock* (2007), cuyo universo se centra en la exploración de una ciudad bajo el mar con el nombre de *Rapture* que, bajo la premisa de una utopía extremadamente individualista, ha sido construida para ser un lugar sin dioses, sólo humanos. Sin embargo y tras una serie de conflictos, la ciudad acabaría destruyéndose a sí misma y, nosotros, como jugadores descubriríamos las ruinas de un lugar que dista mucho de lo que realmente fue. Existen similitudes con *Grigori Enid*, pues los asentamientos demográficos del universo de *Grigori Enid* también son resultado de eventos catastróficos como el apocalipsis, mientras que en *Bioshock*, *Rapture* es una colonia bajo el océano Atlántico resultado de los horrores de la Segunda Guerra Mundial. Es una colonia destruida que se desvincula de toda autoridad, y que aunque reniega de la religión, mantienen muchos de sus símbolos para transmitir su mensaje.



Fig.17

*Bioshock*. Irrational Games, 2007. (Captura de pantalla)<sup>13</sup>



Fig.18

«No hay Dioses o reyes. Sólo hombres.»

*Bioshock*. Irrational Games, 2007. (Captura de pantalla).<sup>14</sup>

13. Recuperado de [https://villains.fandom.com/wiki/User\\_blog:Valkerone/PE\\_Proposal\\_-\\_J.S.\\_Steinman\\_\(BioShock:\\_Rapture\)](https://villains.fandom.com/wiki/User_blog:Valkerone/PE_Proposal_-_J.S._Steinman_(BioShock:_Rapture)) el 30 de mayo de 2024.

14. Recuperado de <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=970962500> el 30 de mayo de 2024.

El anime *Neon Genesis Evangelion* (1995) también hace un uso muy evidente de la iconografía judeo-cristiana, puesto que su historia está relacionada con la venida de los ángeles y el fin del mundo.

*Evangelion* está plagada de referencias religiosas, tanto en la historia que cuenta y sus personajes, como en los elementos gráficos que lo acompañan. Los ángeles, cuya venida es una señal y una amenaza contra la que los protagonistas deben luchar para preservar su mundo, también llevan nombres mencionados en el Antiguo Testamento, pero que también son referenciados y relevantes en el Libro de Enoc, como Shamsiel o Ramiel.



Fig.19

Lilith. *Neon Genesis Evangelion*, 1995. Gainax. (Fotograma).<sup>15</sup>

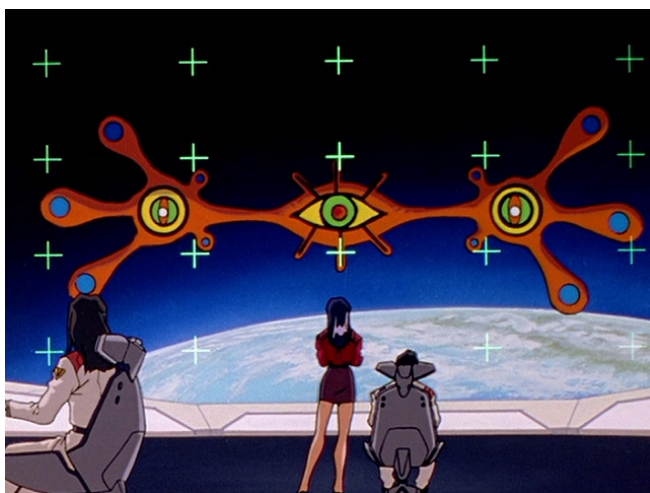


Fig.20

Ángel Sahaquiel. *Neon Genesis Evangelion*, 1995. Gainax. (Fotograma).<sup>16</sup>

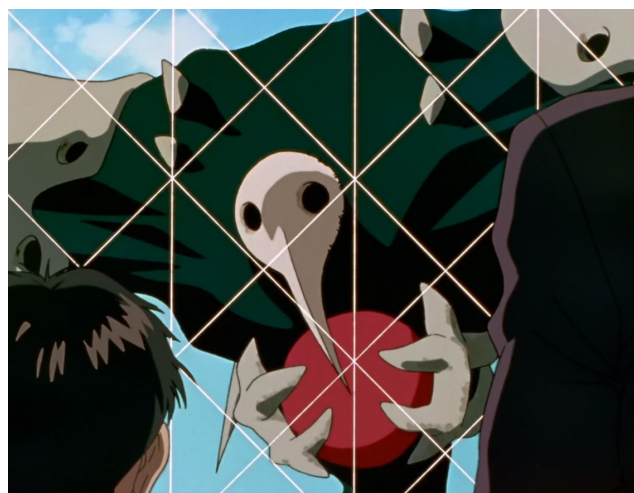


Fig. 21

Ángel Sachiel. *Neon Genesis Evangelion*, 1995. Gainax. (Fotograma).<sup>17</sup>

15. Recuperado de [https://especiesaliens.fandom.com/es/wiki/%C3%81ngeles\\_\(Neon\\_Genesis\\_Evangelion\)](https://especiesaliens.fandom.com/es/wiki/%C3%81ngeles_(Neon_Genesis_Evangelion)) el 5 de junio de 2024.

16. Recuperado de <https://evangelion.fandom.com/es/wiki/Sahaquiel> el 5 de junio de 2024.

17. Recuperado de <https://wiki.evageeks.org/es:Sachiel> el 5 de junio de 2024.

La religión y la herencia judeocristiana conforman un punto de partida en este relato, pero también ha sido partícipe en la mayor parte de nuestra Historia, incluso en la Edad Contemporánea, ya sea empleándola como sátira, criticándola, alabándola o desmenuzándola, pero su herencia cultural, e incluso moral, sigue ahí, aún en nuestra forma de ver las cosas.

Los ángeles son una figura de poder y autoridad en *Grigori Enid*, sí, pero estos ángeles están casi tan perdidos como nosotros. Al igual que en *Evangelion*, éstos ángeles incluso pueden ser un reflejo de nosotros mismos y, aunque la humanidad puede entrar en conflictos y autodestruirse como sucede en la colonia de *Rapture* en *Bioshock*, también busca salvarse y encontrar un consenso, ayudarse mutuamente y sobrevivir. La realidad siempre es compleja y consta de muchos matices, y si bien en la historia que he creado hablo del capitalismo como del mayor pecado de la humanidad, no reniego de la humanidad como si se tratara de un mal, porque comprendo las contradicciones dentro de un sistema ya de por sí roto.

La religión es un símil a modo de juicio en el que pongo sobre la mesa problemáticas actuales y las traslado a un futuro cercano. Es el hilo conductor que une la muerte de un ser querido con la idea cristiana de la salvación y el perdón de los pecados. Es la coexistencia de la crisis de identidad y la búsqueda de lo que da sentido a nuestras vidas.

# METODOLOGÍA

## Inicios y evolución del proyecto (2014-2021)

*Grigori Enid* nace cuando era estudiante de 1º de Bachillerato, en 2014. Recurrí al lenguaje del cómic para escribir esta historia, influenciada por series manga como *Aku no hana* (2009-2014), *Rozen Maiden* (2002-2014) o *Nana* (2000-2009) y atraída por la madurez de las demografías *seinen*<sup>18</sup> y *josei*<sup>19</sup>, tanto por la estética como por el diseño de página, así mismo por su énfasis en las emociones.

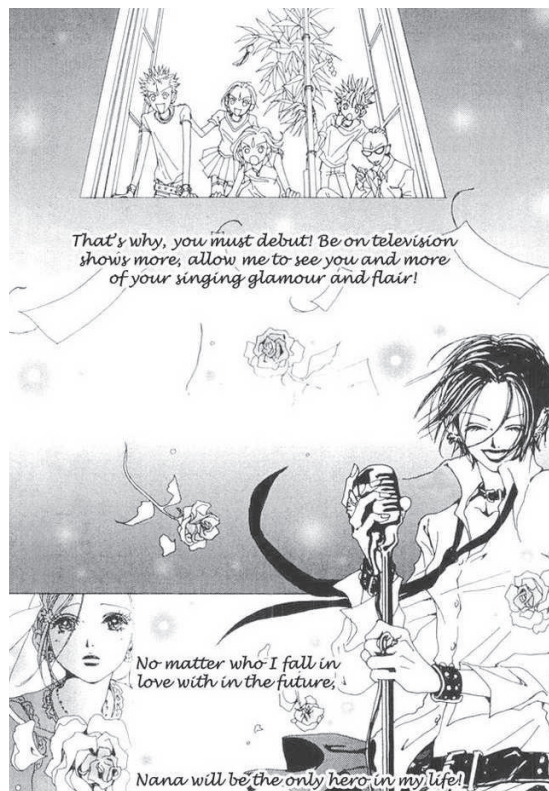


Fig.22

*Nana*, Ai Yazawa, 2000-2009.  
(Fragmento).<sup>20</sup>



Fig. 23

*Rozen Maiden*, PEACH-PIT, 2002-2007.  
(Fragmento).<sup>21</sup>

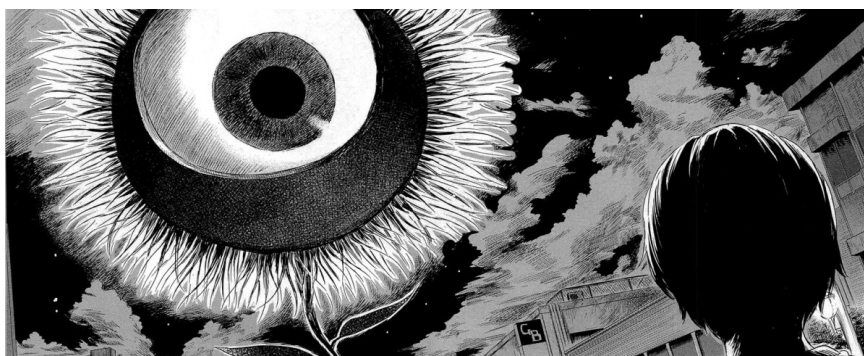


Fig. 24

*Las Flores del mal*, Shuzo Oshimi, 2009-2014. (Fragmento).<sup>22</sup>

18. *Seinen*. Demografía japonesa dirigida a jóvenes adultos con temática variada y más compleja para su público.

19. *Josei*. Demografía japonesa dirigida principalmente a mujeres adultas, centrados en aspectos más adultos del amor y la cotidianidad.

20. Recuperado de [https://www.reddit.com/r/NanaAnime/comments/wu04od/my\\_favorite\\_panels\\_from\\_the\\_manga/](https://www.reddit.com/r/NanaAnime/comments/wu04od/my_favorite_panels_from_the_manga/) el 5 de junio de 2024.

21. Recuperado de <https://www.basugasubakuhatsu.com/blog/2007/02/10/rozen-maiden-vol-1-manga-review/> el 5 de junio de 2024.

22. Recuperado de <https://hanagasaitayo.wordpress.com/2019/02/15/analysis-aku-no-hana/> el 5 de junio de 2024.

Aquí adjunto algunas de las páginas originales de *Miserable Refrain* (2014), el cómic origen de este proyecto:

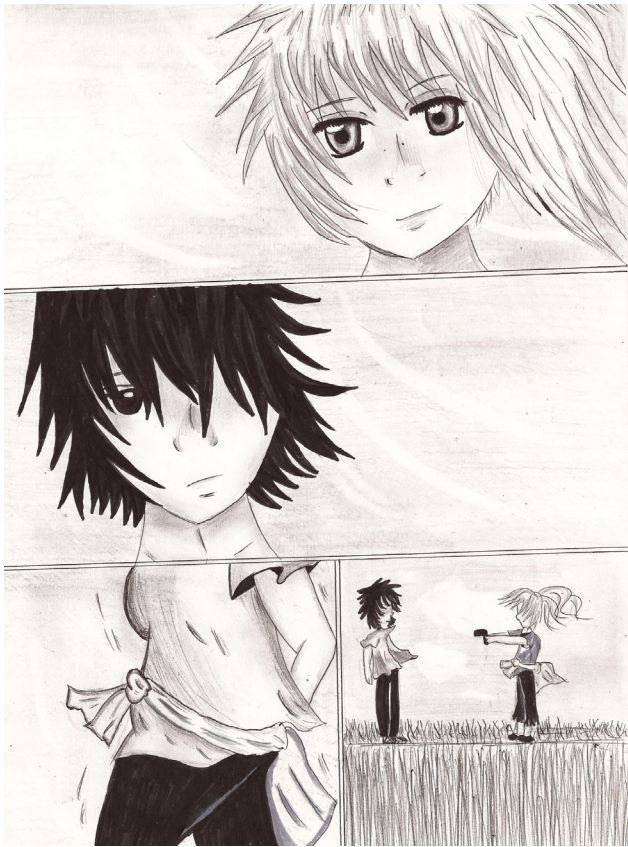


Fig. 25

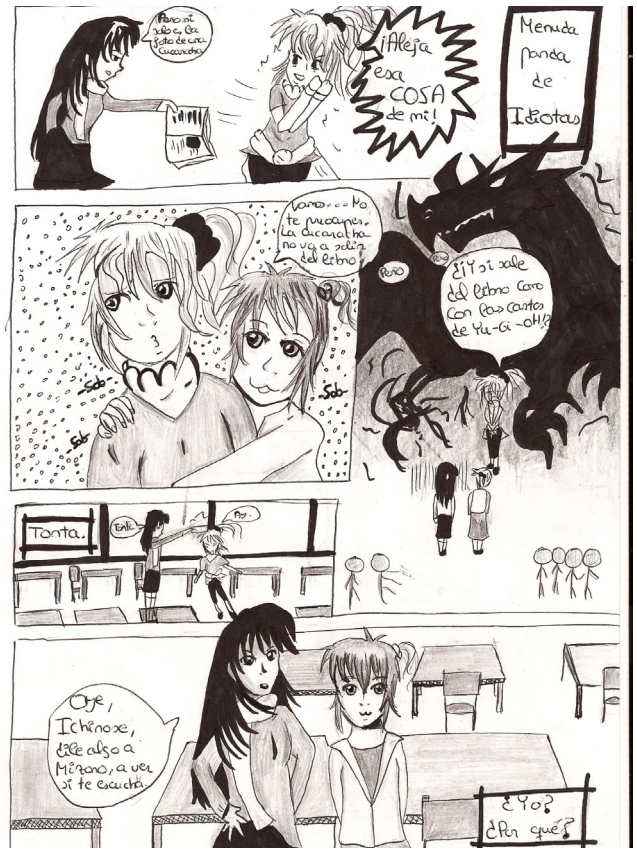


Fig. 26

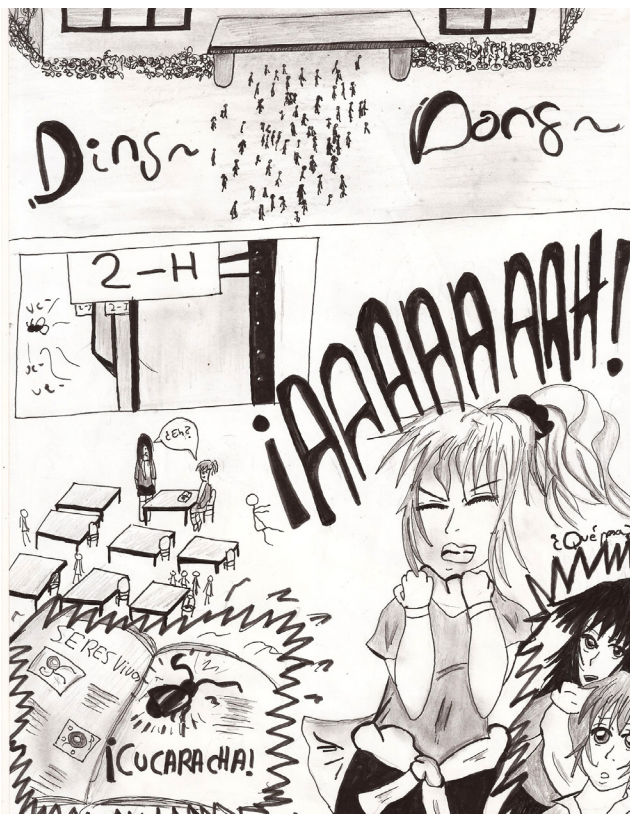


Fig. 27

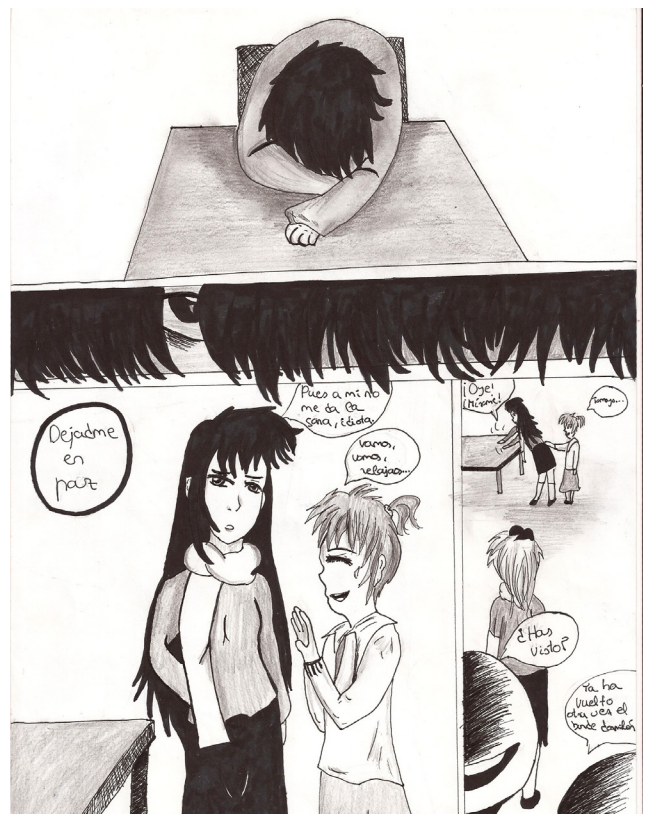


Fig. 28

Retomé la idea a finales del año 2019 para la asignatura Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, con el objeto de continuarla en el TFG tras descartar el género del cómic en favor de la novela visual.

Comencé con los de personajes. Habían pasado muchos años y era consciente de la inocencia de mis primeras propuestas. Así que partiendo de la base del cómic de 2014, procedí al rediseño teniendo en cuenta la personalidad y la historia de los protagonistas, sin perder su esencia original en el proceso.



Fig. 29  
Aarón, boceto, 2019.



Fig. 30  
Lucy, boceto, 2019.



Fig. 31  
Sam, boceto, 2019.



Fig. 32  
Zaelle, boceto, 2019.



Fig. 33  
Bel, boceto, 2019.



Fig. 34  
Yeqon, boceto, 2019.

En el papel también aparecen nombres diferentes, ya que el cambio no fue solamente visual, sino también en muchos de los aspectos identitarios de los personajes. Por ejemplo, los personajes iban a tener doce años pero tras consultar con las personas que jugaron a la primera parte de *Grigori Enid* que presenté en Producción, decidí aumentar su edad a catorce.

En 2021 volví a retomar el proyecto y comencé a trabajar y hacer pruebas con el motor *Ren'Py*, lo cual supuso el mayor desafío del proyecto con diferencia. La superposición de imágenes, las transiciones, el movimiento de los personajes sobre el escenario... Todas y cada una de estas cosas conllevaron una serie de problemas y soluciones que fui aprendiendo y solucionando sobre la marcha.

Tras crear una primera *build* <sup>23</sup> y comenzar a entender las bases del programa, busqué una coherencia visual en lo que estaba haciendo. Fue ahí donde decidí trabajar de forma monocromática en blanco y negro, con contadas excepciones en las que añadiría algo de color.



Fig. 35

Imagen de la primera *build* de *Grigori Enid*, dibujo digital y fotomontaje.(2021)

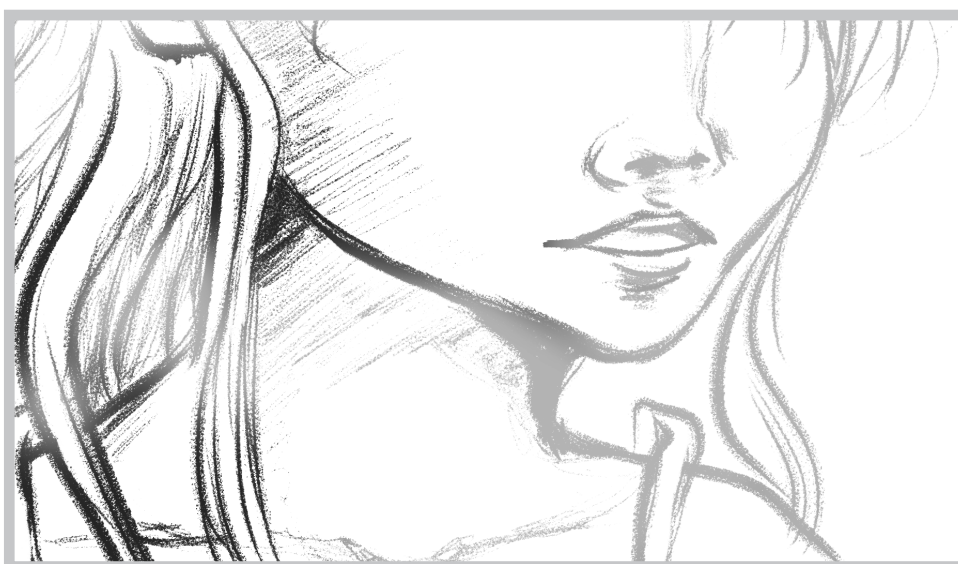


Fig. 36

Imagen de la primera *build* de *Grigori Enid*, dibujo digital. (2021)

23. En el campo de desarrollo de software, el término construcción (en inglés, *build*) es similar a aquel de cualquier otro campo. Esto es, la construcción de algo que tiene un resultado observable y tangible. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_build#cite\\_note-1](https://es.wikipedia.org/wiki/Software_build#cite_note-1)

Volví a redibujar a los personajes principales, esta vez en digital:



Fig. 37

Aarón, boceto digital. (2021).



Fig. 38

Lucy, boceto digital. (2021).

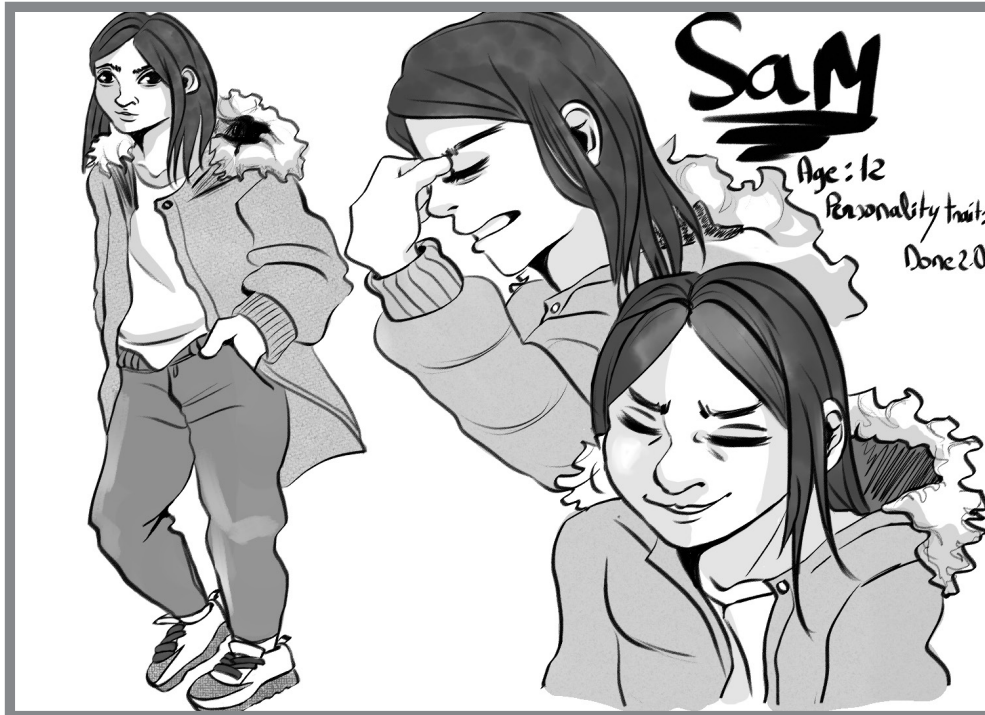


Fig. 39

Sam, boceto digital. (2021).

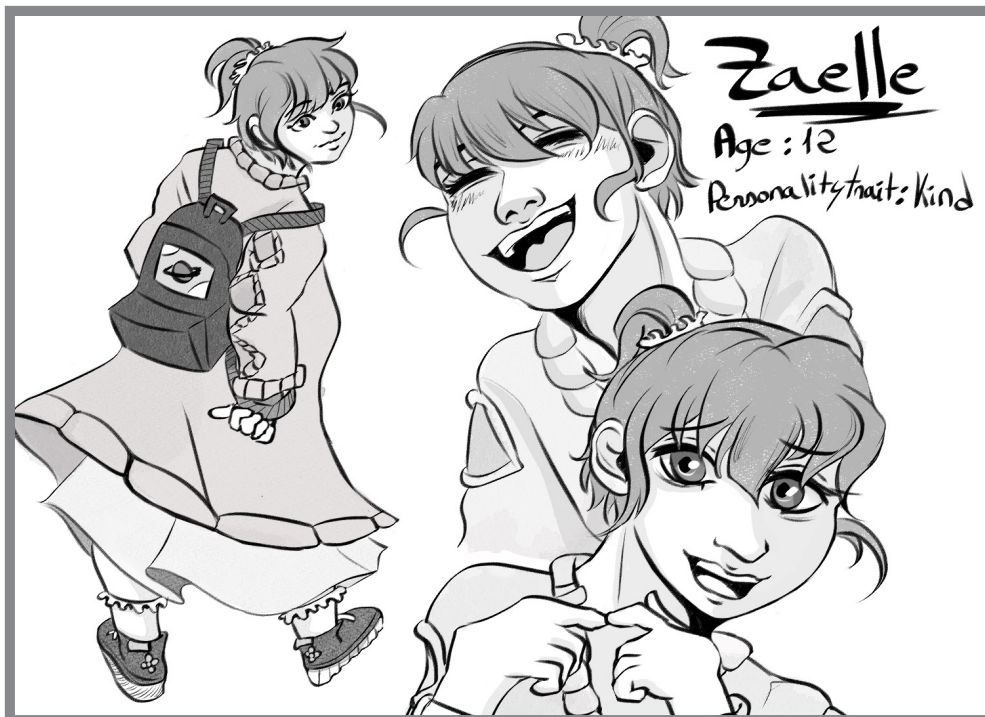


Fig. 40

Zaelle, boceto digital. (2021).

El proceso continuaría siendo intermitente debido a circunstancias personales, pero no dejaría de evolucionar. Tanto en lo que a guion se refiere como el dibujo, encontrando nuevas formas de expresar el concepto que siempre tuve en mente. En 2023, presentaría el prólogo en la asignatura de Producción y, a partir de ahí continuaría el desarrollo del capítulo 1 con el añadido de más diálogos, ilustraciones, personajes y fondos.

## En busca de una identidad gráfica

Una vez definidas las ideas principales que quería mostrar, lo siguiente en lo que me enfoqué fue en encontrar una estética adecuada, lo que incluía el diseño de escenarios, personajes y el método de trabajo que quería emplear..



Fig. 41

*Hotel Dusk: room 215*, Cing. 2007. (Captura de pantalla).<sup>24</sup>



Fig. 42

*Dead Dead Demon's Dededede Destruction*, Inio Asano, 2014-2022.

(Fragmento)<sup>25</sup>

Me pareció muy interesante el uso de personajes monocromáticos sobre los fondos 3D del videojuego *Hotel Dusk: Room 215* (2007), con los cuales el jugador podía interactuar. Me sorprendió su narrativa audiovisual, por lo que decidí seguir una línea parecida de trabajo en lo que respectaba a contrastes entre los personajes y los fondos.

Mis referentes visuales provienen de diversas disciplinas, especialmente del manga y el anime. En estos géneros destacan las historietas en blanco y negro, en las que aparecen coloreadas solo escenas concretas a color o las primeras viñetas de un tomo recopilatorio. *Dead Dead Demon's Dededede Destruction* (2014-2022) tiene una estética muy particular y característica del autor, que junto al retoque fotográfico y la fotografía consigue unos acabados muy detallados, lo que refuerza el mensaje de sus historias.

*Buenas noches Punpun* (2007-2013) también utiliza la misma técnica, con la particularidad de que la familia protagonista es retratada como pájaros, destacando sobre el fondo y frente al resto de personajes. Su trabajo ha sido una de mis mayores inspiraciones a la hora de establecer un estilo visual y perder el miedo a experimentar dibujando, ya fuera en los fondos o los propios personajes.

24. Recuperado de <https://juegosadn.es/last-window-el-secreto-de-cape-west-analisis-242/2/> el 30 de 2024.

25. Recuperado de <https://www.tomosygrapas.com/resena-dead-dead-demons-dededede-destruction-inio-asano/> el 30 de mayo de 2024.

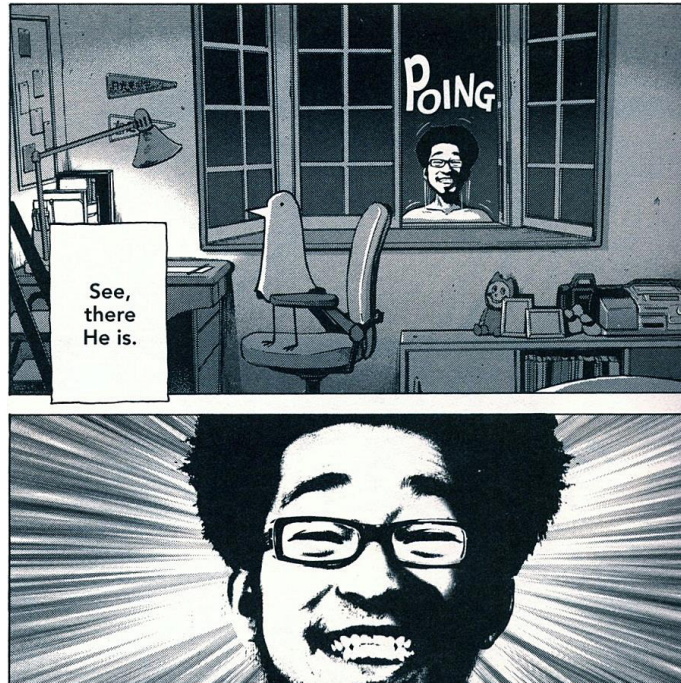


Fig. 43

Buenas noches Punpun, Inio Asano, 2007-2013. (Fragmento).<sup>26</sup>

El videoclip de la canción *Take On Me* (1985) de A-ha también aportó luz a mi proceso de trabajo. Conocía la técnica de la rotoscopia, al igual que la mítica canción. Sin embargo, volverla a ver en plena búsqueda de referentes me reafirmó en mi determinación de jugar con la fotografía, el dibujo y el vídeo y de crear escenarios teniendo en cuenta lo que había visto en mis referencias anteriores.



Fig. 44

*Take On Me*, A-ha, 1985. Minuto 1:42. (Fotograma).<sup>27</sup>

26. Recuperado de <https://comicsalliance.com/goodnight-punpun-inio-asano-review/> el 5 de junio de 2024.

27. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914> el 30 de mayo de 2024.

De hecho, los videoclips musicales siempre han tenido mucha influencia en mi trabajo, concretamente el trabajo de productores musicales, en su mayoría de origen japonés, que trabajaban con el sintetizador de voz *Vocaloid*. Su gran impacto en la cultura pop de los últimos veinte años es indiscutible, y algunos de estos artistas reconocidos son Eve (1995, Japón), Neru (1992, Japón), o Jin (1990, Japón), siendo Shidu (1993, Japón) la artista audiovisual a cargo de este último en casi todos sus proyectos. La forma de transmitir su mensaje en los vídeos musicales junto a su música logró dar sentido a muchas de las ideas que rondaban en mi cabeza, ya que su propio lenguaje plástico junto a lo musical tienen gran influencia del manga. Gracias a analizar su trabajo comprendí qué era lo que me gustaba del género: su manera de contar historias y su énfasis en los sentimientos.



Fig. 45

*Lost one's weeping*, Neru, 2013. Minuto 0:44. (Fotograma).<sup>28</sup>



Fig.46

*Additional memory*, Jin, 2018. Minuto 0:57. (Fotograma).<sup>29</sup>



Fig. 47

*Avant*, Eve, 2023. Minuto 1:52. (Fotograma).<sup>30</sup>

28. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8oBV3jPTW4s> el 30 de mayo de 2024.

29. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q2QfH1JqtKY> el 30 de mayo de 2024.

30. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=m6CFrfKw60w> el 30 de mayo de 2024.

Tomando estas referencias, comencé a hacer pruebas para ver si la idea que tenía en la cabeza funcionaba en la realidad. Para ello mezclé dibujo con fotografía, siendo los personajes dibujos, y los fondos, fotografía.



Fig. 48

Primeras pruebas técnicas de *Grigori Enid*.

Al hacer esta primera prueba, comprendí que necesitaba crear contrastes entre la interfaz (es decir, la caja donde va el texto y el nombre del personaje que está hablando) y el fondo. Además, para la trama era muy importante que tuviera textura de papel de periódico, y de lápiz, ya que uno de los puntos fuertes de la historia de *Grigori Enid*, es que en realidad su universo es una recreación hecha mediante recortes de periódico y dibujos, utilizando en contadas ocasiones color para hablar de temas muy concretos como Dios y la muerte.

Teniendo en cuenta la gama monocromática del proyecto, quería valerme de ciertos toques de azul y rojo en momentos puntuales que destacaran sobre el resto de los elementos. Esta decisión también guarda relación con la trama, ya que ambos colores guardan simbologías opuestas y mensajes ocultos. El rojo relacionado a la sangre, a la vida, y el azul relacionado con el agua, el diluvio, y por tanto, la muerte.

La historia era un factor que quería trasladar al lenguaje plástico del proyecto, y para ello también tomé referencias del anime *Puella Magi Madoka Magica* (2011). En su diseño de las brujas en las que se convierten sus protagonistas, utilizaban fotografías, texturas de grafito y colores vibrantes para transmitir una sensación *uncanny*<sup>31</sup> y diferente.

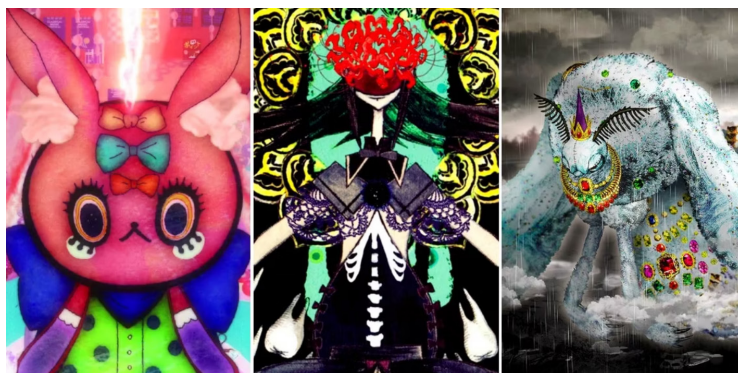


Fig. 49

*Puella Magi Madoka Magica*, Studio Shaft. 2011. Diseño de las brujas.<sup>32</sup>

31. El término *uncanny* se utiliza para hablar de algo misterioso e inquietante al mismo tiempo. (<https://es.wiktionary.org/wiki/uncanny>)

32. Recuperado de <https://www.cbr.com/madoka-magica-coolest-witch-designs-hidden-meanings/> el 30 de mayo de 2024.

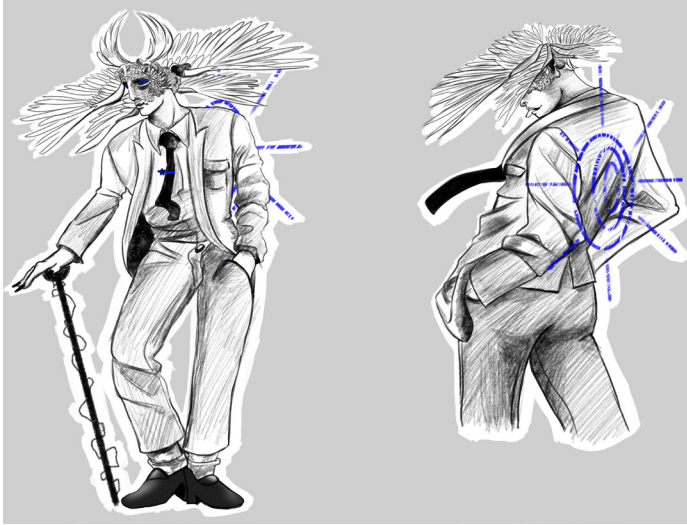


Fig. 50



Fig. 51

Primeros bocetos de Yeqon. El azul como uso representativo de los ángeles y el límite entre la vida y la muerte. (2023).

No sólo quería implementar el estilo en los personajes y las ilustraciones, sino también en los fondos, por lo que me enfoqué en su atmósfera que en el hecho de que tuvieran coherencia arquitectónica. Para estos fondos, trabajé sobre todo con el fotomontaje, mediante el que creé escenarios o modifiqué fotografías ya existentes para crear una escenografía acorde a la visión del mundo que había visionado.

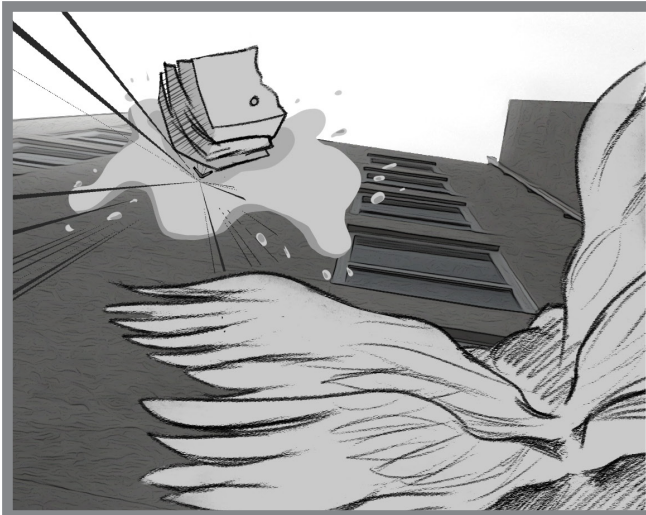


Fig. 52

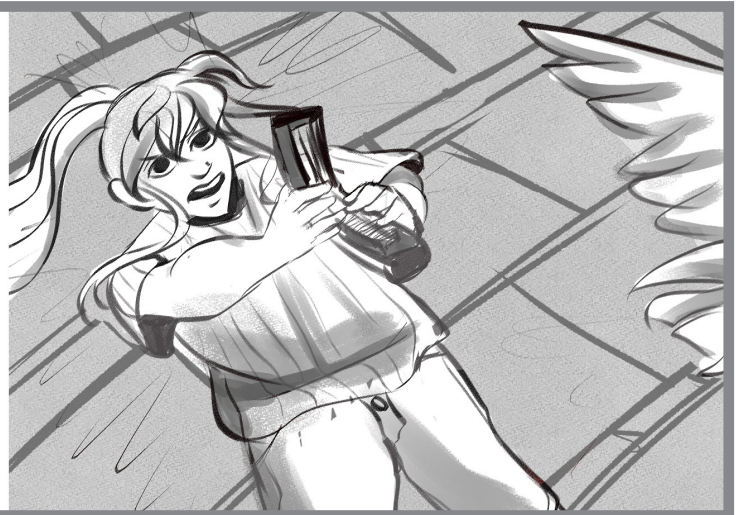


Fig. 53

Primeros bocetos de *Grigori Enid*, mezclando dibujo y fotografía. (2021).

Tras experimentar y, sirviéndome de los dibujos de 2014 y los bocetos de 2019-2021 como base, comencé a trabajar teniendo en cuenta todos estos elementos. El fotomontaje sería una parte clave a la hora de manejar el lenguaje plástico del proyecto, así como el dibujo digital. Por fin me sentía cómoda expresándome en ambos lenguajes, y sentía que iba por buen camino a trabajar de la forma en la que siempre había querido hacerlo.

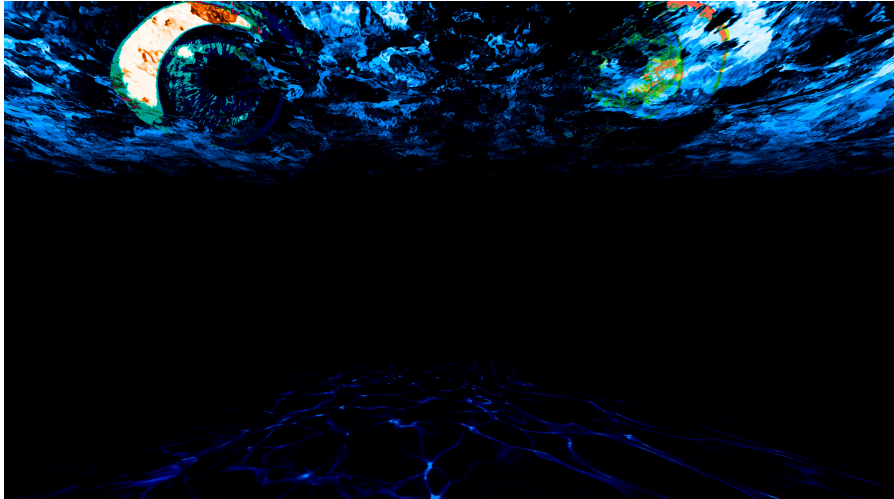


Fig. 54

Décimo fondo definitivo de *Grigori Enid*, fotomontaje. (2023).



Fig. 55

Noveno fondo definitivo de *Grigori Enid*, fotomontaje y dibujo digital. (2023).



Fig. 56

Ilustración definitiva de *Grigori Enid*, dibujo digital. (2023).

## Diseño de personajes

Teniendo en claro cuáles eran las ideas principales que quería mostrar, lo siguiente en lo que me enfoqué fue en encontrar una estética adecuada, y eso incluía el diseño de escenarios, personajes, y el método de trabajo a emplear.

Teniendo en cuenta la línea de trabajo anterior, el diseño de los personajes seguiría el mismo procedimiento, mediante el manejo de las texturas de papel, grafito, periódico y sobre todo, una línea que definiera la forma íntegra de los personajes. En este aspecto, empleé mi estilo más personal e influenciado del cómic y el manga, centrándome más en la expresividad de los personajes y alejándome de las proporciones realistas de lo que a un cuerpo se refiere.

Buscando referentes en el mundo de las novelas visuales, encontré en redes sociales a Dana Rune, directora artística de la novela visual *The Arcana* (2017-2022) cuyo estilo artístico era muy expresivo y, sobre todo, distintivo de lo caricaturesco que manejaba hasta el momento. La gestualidad y expresión de sus rostros fue algo que me llamó la atención desde un primer momento, siendo un referente importante en mi trabajo.

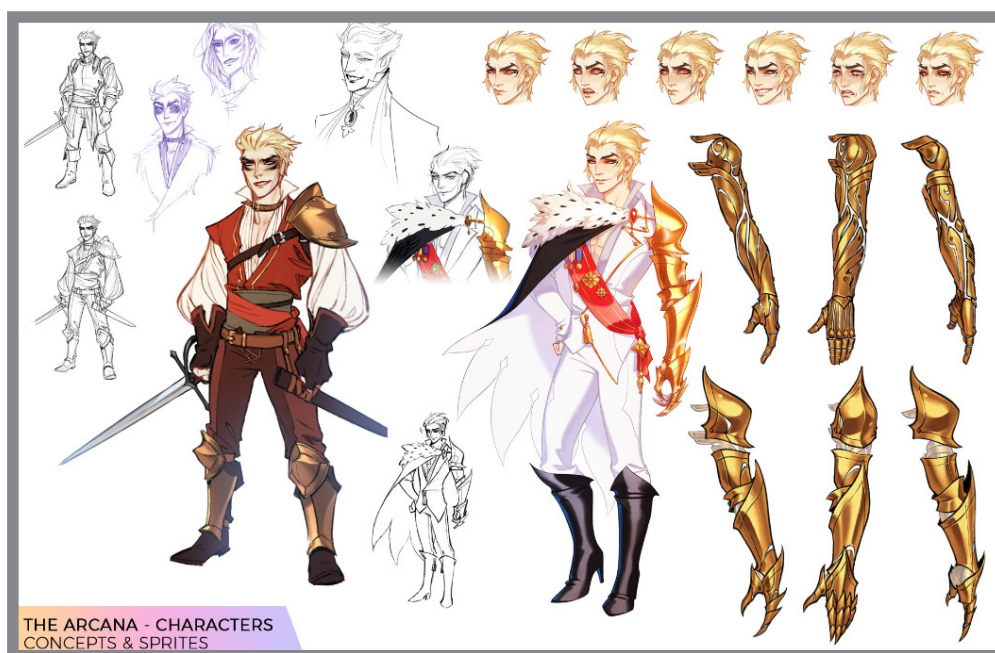


Fig. 56

The Arcana. Nyx Hydra. Arte conceptual de Lucio. Dana Rune. (2016).<sup>33</sup>

Conforme a mi idea de inspirarme en arte para videojuegos, seguí los consejos reflejados en *Arte de videojuegos: da forma a tus sueños* (2014). En él, González deja de manifiesto que el estudio de personaje es fundamental para representarlos gráficamente, no sólo su carácter, sino los elementos que los distinguen y los hacen destacar. Es necesario tener en cuenta que la representación de estos personajes dependerá de la tecnología en la que se sostenga el videojuego en sí y de cómo se aplique el diseño. Si bien yo ya tenía una idea de lo que quería hacer, esto me ayudó a encaminar a ciertos personajes como Yeqon, cuyo diseño era un claro reflejo de quién era y qué representaba en la historia.

33. Recuperado de <https://twitter.com/danarune/status/1397685754642501633/photo/1> El 30 de mayo de 2024

Belén Ortega (1986) y Xian Nu Studio, compuesto por Irene Díaz Miranda (1984) y Laura Moreno Fernández (1983) también han servido de influencia a la hora de manejar el diseño y la técnica de mi trabajo, pues se centran mucho en la línea y su entintado a blanco y negro destaca muchísimo las facciones de sus personajes. Si bien ambas artistas poseen estilos muy distintos, su ejecución es lo que ha encabezado mi proceso de trabajo en este proyecto.

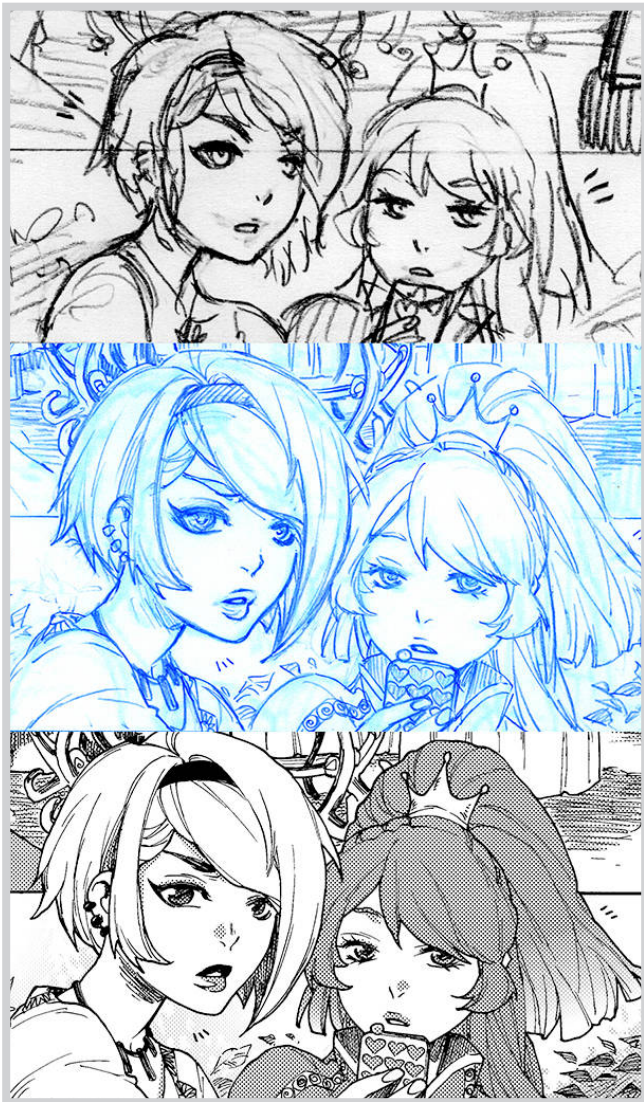


Fig. 57

Chan Prin, proceso de trabajo. Xian Nu Studio (2017)<sup>34</sup>



Fig. 58

Boceto de Mary Shelley (City Hall). Belén Ortega. Sin fecha.<sup>35</sup>

34. Recuperado de <https://www.deviantart.com/xiannustudio/art/WIP-Chan-Prin-30-697510187> el 12 de mayo de 2023.

35. Recuperado de <https://belenortega.art/illustration/?lang=en> el 12 de mayo de 2023.

A continuación mostraré el diseño final de los personajes de *Grigori Enid* junto con una descripción breve de los mismos.

-Aarón:



Fig. 59

Expresiones e imágenes finales de Aarón. (2023).

Nuestro protagonista y desde cuyo punto de vista vemos todo lo que sucede en los capítulos uno y dos. Es un chico de catorce años reservado y serio, que padece una arritmia cardíaca severa que le impide realizar grandes esfuerzos sin colapsar. Esto le acompleja y le lleva a aislarse de los demás, a pesar de que desea crear amistades significativas. Aunque le cueste admitirlo, Sam, Zaelle y Lucy son sus únicas amigas y son muy importantes para él. Cuando Lucy muere, Aarón es incapaz de asimilarlo y reacciona de forma violenta. Al final del capítulo dos, tras descubrir que es un Vigilante, establece un trato con el ángel Yeqon para viajar atrás en el tiempo (al momento del accidente) y tratar de salvar a su amiga a pesar de que eso pone en peligro su salud y el orden natural de las cosas.

Su cumpleaños es el 1 de mayo y su nombre proviene de la religión abrahámica, como profeta hermano de Moisés.

-Lucy:



Fig. 60

Expresiones e imágenes finales de Lucy. (2022).

Una de las protagonistas y mejor amiga de Aarón. Es una persona bromista y cínica, y todo lo toma como un desafío o una broma. Sin embargo, es un personaje que oculta muchos secretos, y al que no le gusta parecer vulnerable frente a los demás. Muere a la mitad del segundo capítulo atropellada por un camión y se especula que se trata de un suicidio. Puesto que es la única que sabe de los cuatro protagonistas que el mundo donde habitan es falso, Lucy es uno de los personajes más importantes de *Grigori Enid*, y es su “suicidio” lo que rompe las reglas del mundo, generando lo que se conoce como “El fin del mundo” dentro de la historia.

Tiene catorce años, cumple el 9 de junio y su nombre viene de Lucifer.

-Sam:

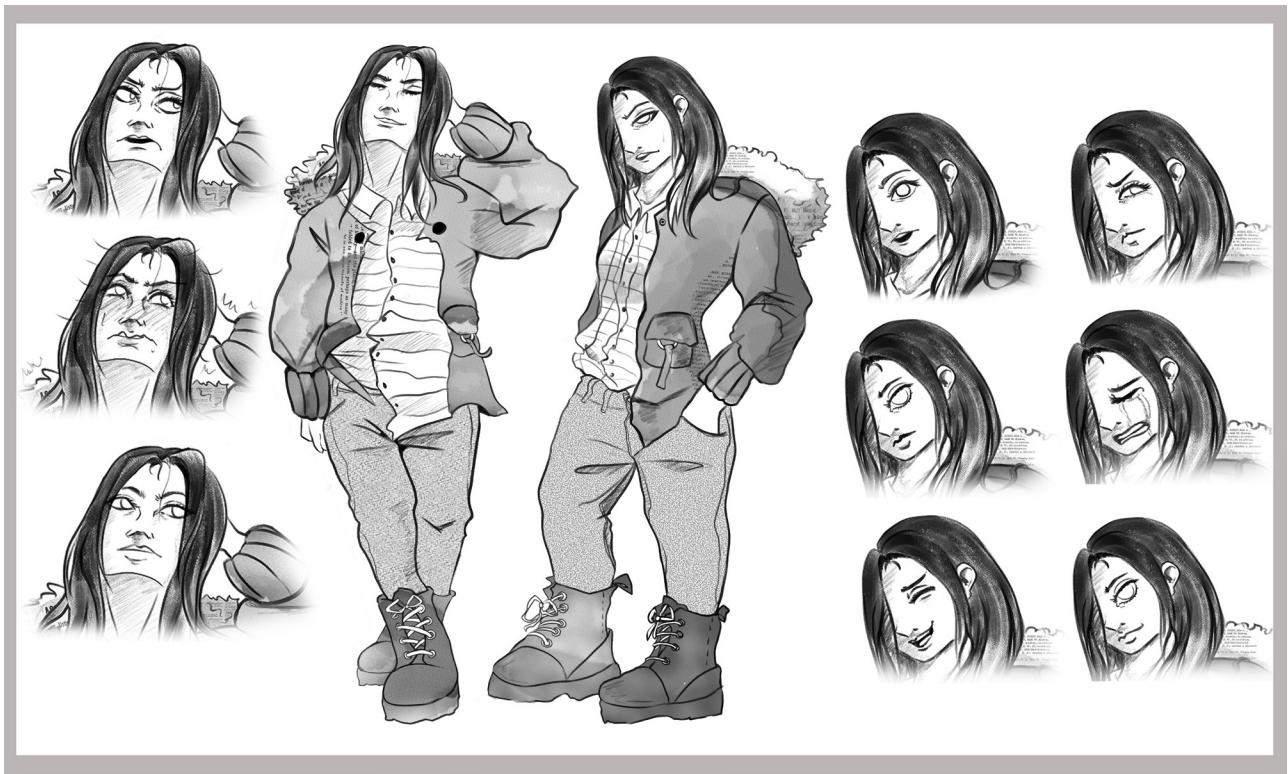


Fig. 61

Expresiones e imágenes finales de Sam. (2022).

La tercera protagonista y mejor amiga de Aarón. Es una persona directa y brusca que no tiene miedo de decir lo que piensa. Pero esto es sólo una fachada, pues por dentro es sensible y fiel, sólo que le cuesta expresarlo. Comparte esta característica con Aarón, por eso se entienden tan bien. Es huérfana, pues perdió a toda su familia en el Gran Colapso, evento previo a la historia principal, y es por eso que sabe manejarse muy bien con niños, ya que vive en un orfanato.

Tiene catorce años, cumple el 15 de abril y su nombre viene de un ángel caído mencionado en el Libro de Enoc, Samyaza.

-Zaelle:

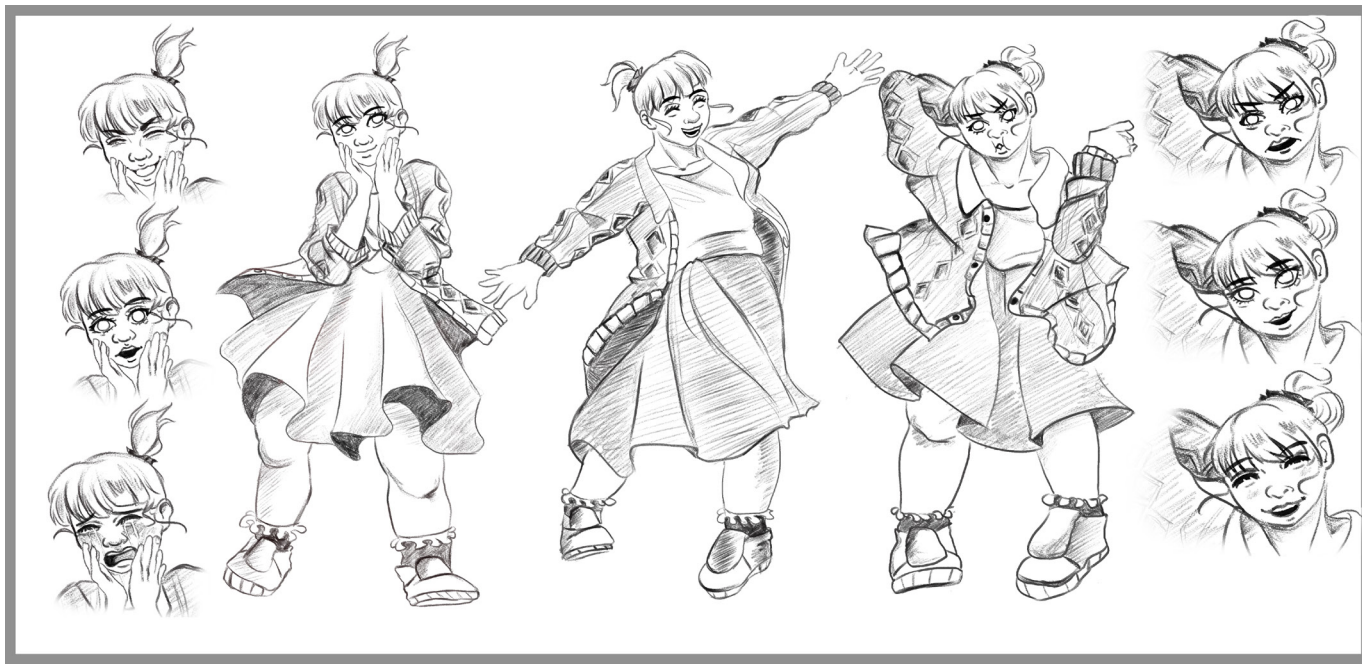


Fig. 62

Expresiones e imágenes finales de Zaelle. (2022).

La cuarta protagonista de *Grigori Enid*. El carácter de Zaelle se corresponde a su edad, ya que es despreocupada, inocente y un objetivo fácil para las bromas de Lucy. Sus amigos la tratan un poco como la mascota del grupo, y todos la quieren tal y como es. Ella tiene la suerte de vivir en la llamada Alta Montaña, o lo que se conoce como la zona acaudalada de su ciudad construida en montañas muy altas a donde el mar no alcanza, por lo que no sufre las penurias de las clases más humildes. Es una niña con mucha empatía y sentido de la justicia.

Tiene trece años, su cumpleaños es el 20 de diciembre y su nombre viene de un ángel caído mencionado en el Libro de Enoc, Azazel.

-Bel:

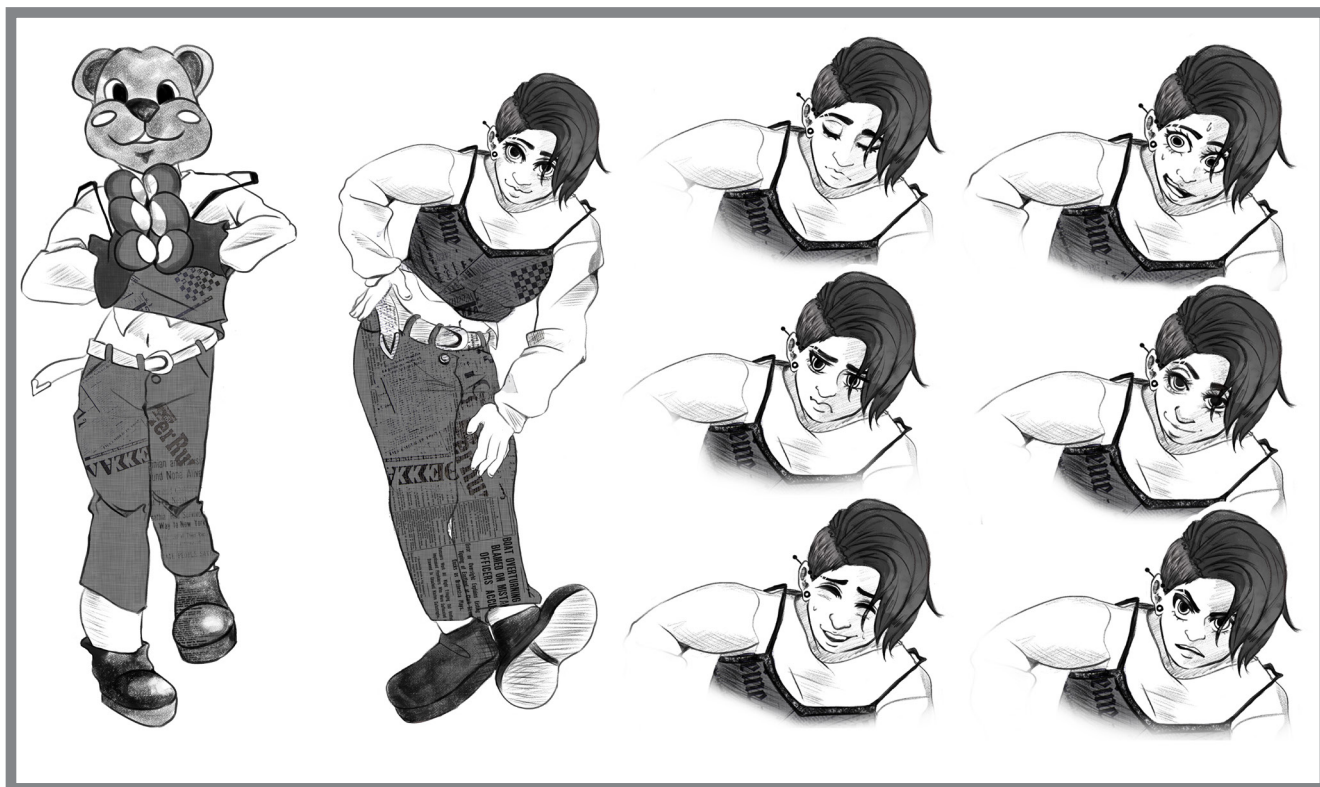


Fig. 63

Expresiones e imágenes finales de Bel. (2022).

Bel es un personaje secundario que sale en el prólogo y al final del capítulo uno. Es una chica alegre de diecisiete años con apariencia andrógina que trabaja en un salón recreativo para gente joven. Al igual que Lucy, es un personaje que oculta secretos. Los Vigilantes la buscan por haber cometido un delito. Se volverá relevante más adelante, ya que parece conocer a los protagonistas muy bien, sobre todo a Aarón.

Su cumpleaños es el 3 de noviembre y su nombre viene de Asbeel, uno de los ángeles caídos mencionados en el Libro de Enoc.

-Yeƣon:



Fig. 64

Expresiones e imágenes finales de Yeƣon.

Yeƣon es un personaje secundario que aparece en el capítulo uno y que cobra mucha relevancia hacia la mitad de dicho capítulo. Es un Vigilante, lo que suscita desconfianza, además de su extraña apariencia. Como ángel tiene poderes sobrenaturales, sin embargo tiene prohibido usarlos salvo en casos de emergencia. Su carácter es sarcástico y cínico, y a menudo disfruta jugando con los demás y recreándose en su sufrimiento. Se volverá relevante porque, junto a Lucy, es uno de los personajes que más secretos guarda sobre la naturaleza de su mundo y el origen de su creación.

Su cumpleaños es el 7 de febrero y su nombre proviene del ángel caído Yeƣon que aparece en el libro de Enoc, sin ninguna modificación.

-Profesor Ezeqeel:



Fig. 65

Expresiones e imágenes finales del profesor Ezeqeel. (2022)

Personaje secundario y profesor del instituto donde estudian nuestros protagonistas. Está terminando las oposiciones y eso le está llevando a la extenuación, durmiéndose en mitad de sus clases. Es un buen profesor, comprensivo, pero bastante descuidado con sus deberes.

A continuación, dejaré capturas de pantalla de cómo se ven estos personajes dentro del proyecto junto al guion textual:



Fig. 66

Sam, Lucy y Zaelle y Aarón, prólogo. (Fotograma).



Fig. 67

Zaelle y Bel, prólogo. (Fotograma).



Fig. 68

Vigilante desconocido, prólogo. (Fotograma).

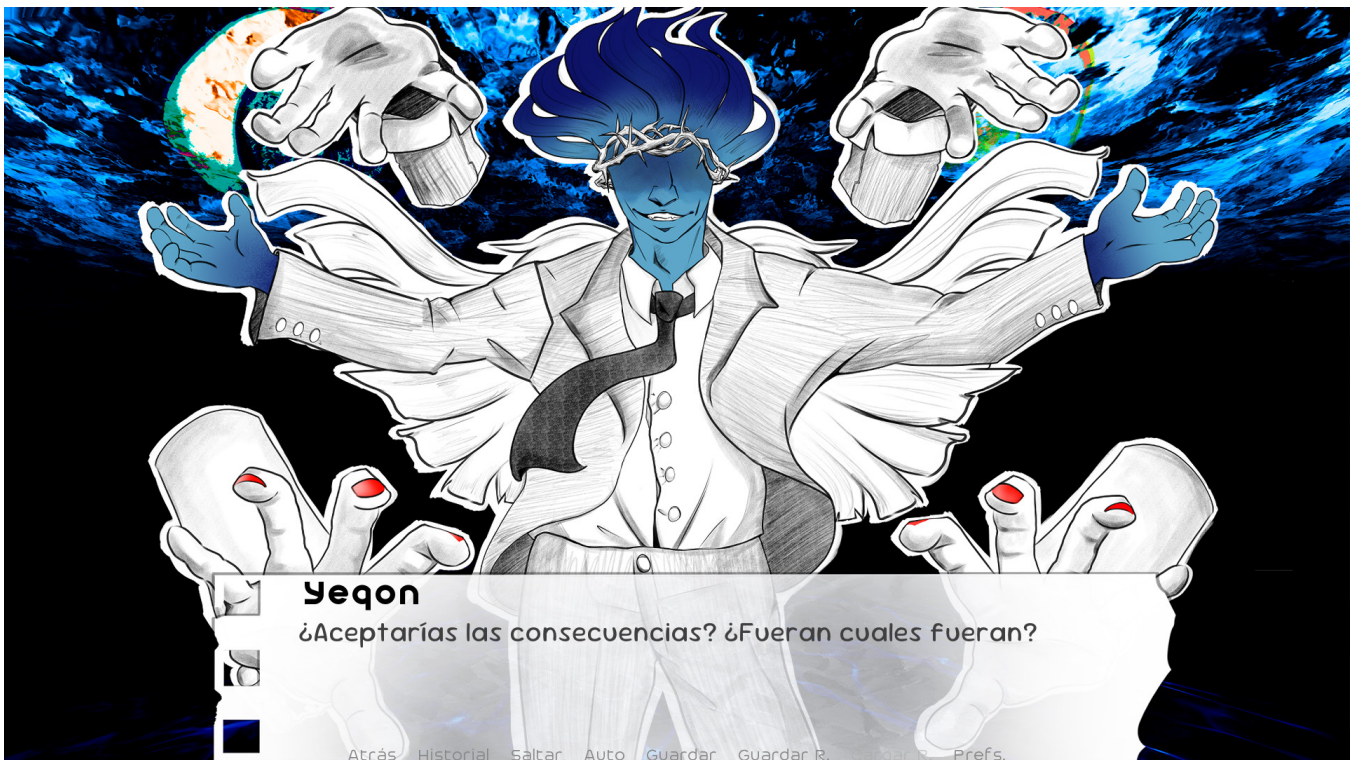


Fig. 69

Yeqon, capítulo 1. (Fotograma).



Fig. 70

Lucy, prólogo. (Fotograma).

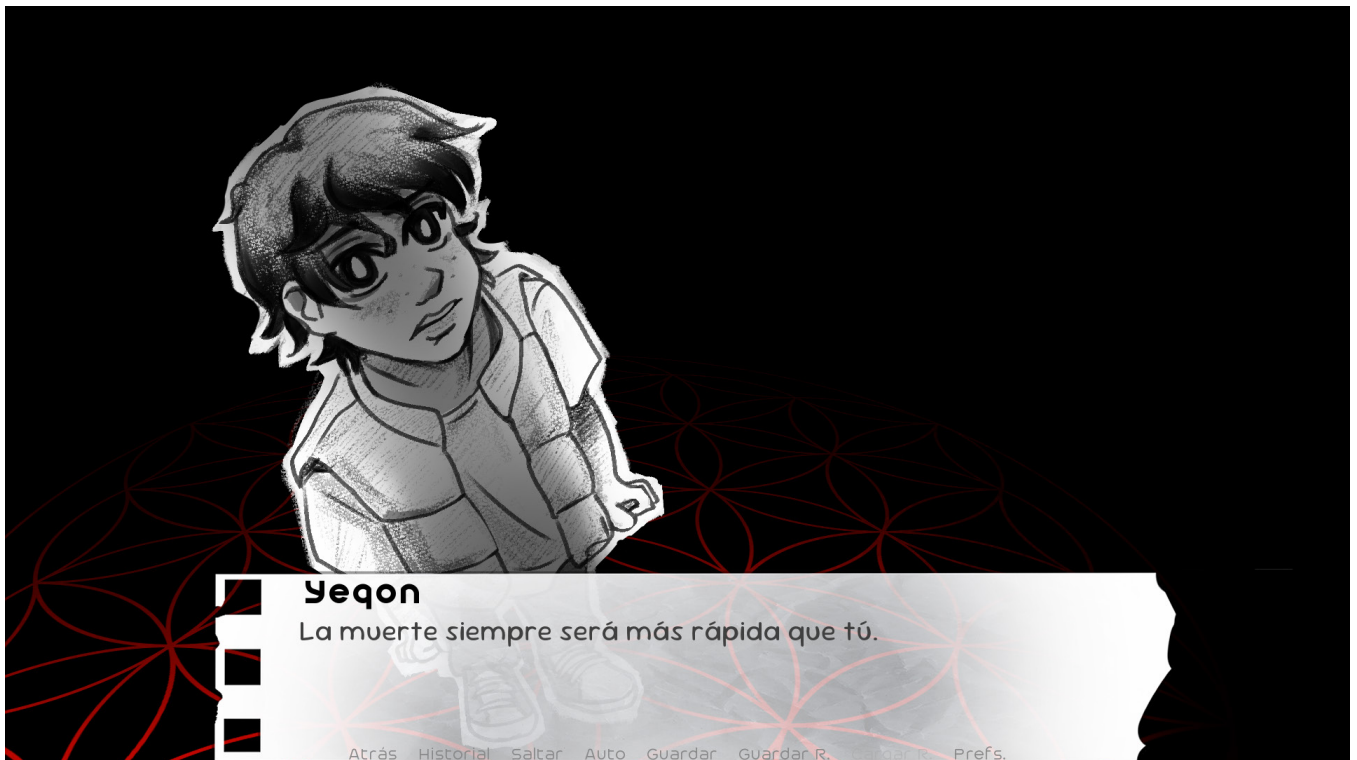


Fig. 71

Ilustración Aarón, capítulo 1. (Fotograma).

## Construcción del mundo mediante fotomontaje

El fotomontaje ha sido una forma de establecer las reglas físicas del mundo de *Grigori Enid* a partir de algo real. Desde un primer momento, tuve en cuenta que tenía que fijarme en asentamientos reales en montañas altas, además de tener estructuras desorganizadas y agolpadas las unas con las otras, como por ejemplo Brasil y sus famosas *favelas*. No sólo era lo que estaba buscando, sino que es un claro ejemplo de las desigualdades económicas de entre sus habitantes, algo que también quería reflejar en *Grigori Enid* de alguna u otra manera.



Fig. 72

Boceto esquemático de la geografía de *Grigori Enid*.

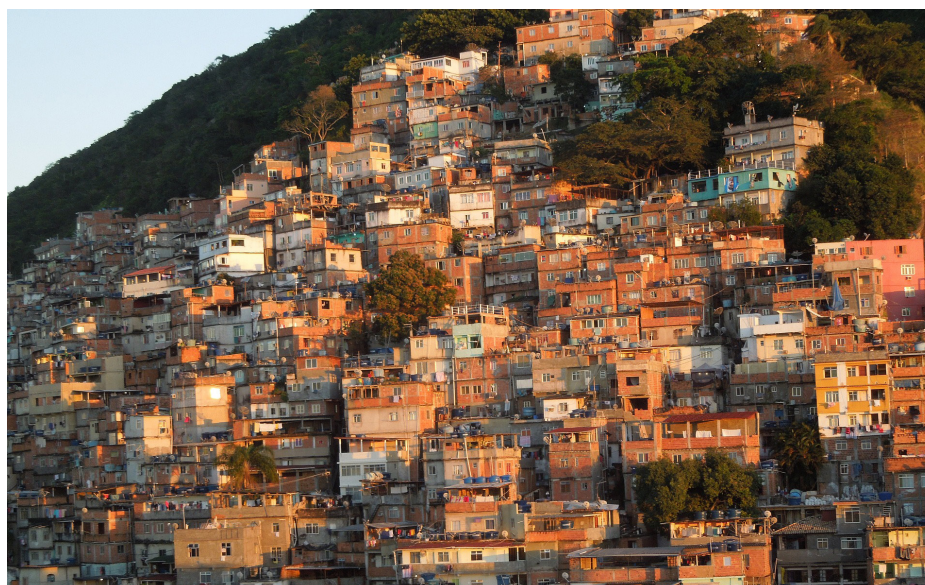


Fig. 73

Ejemplos de *favelas* en las que me basé.<sup>36</sup>

36. Recuperado de <https://pixabay.com/photos/brazil-favela-slum-rio-de-janeiro-3547283/> el 12 de mayo de 2024.

Comencé a recopilar fotografías en internet de estas barriadas para poder trabajar en con ellas en photoshop, sirviéndome de las texturas de periódico, papel y grafito digital para crear una atmósfera particular en todos los escenarios.



Fig. 74

Imagen original del pasillo escolar sin editar.<sup>37</sup>

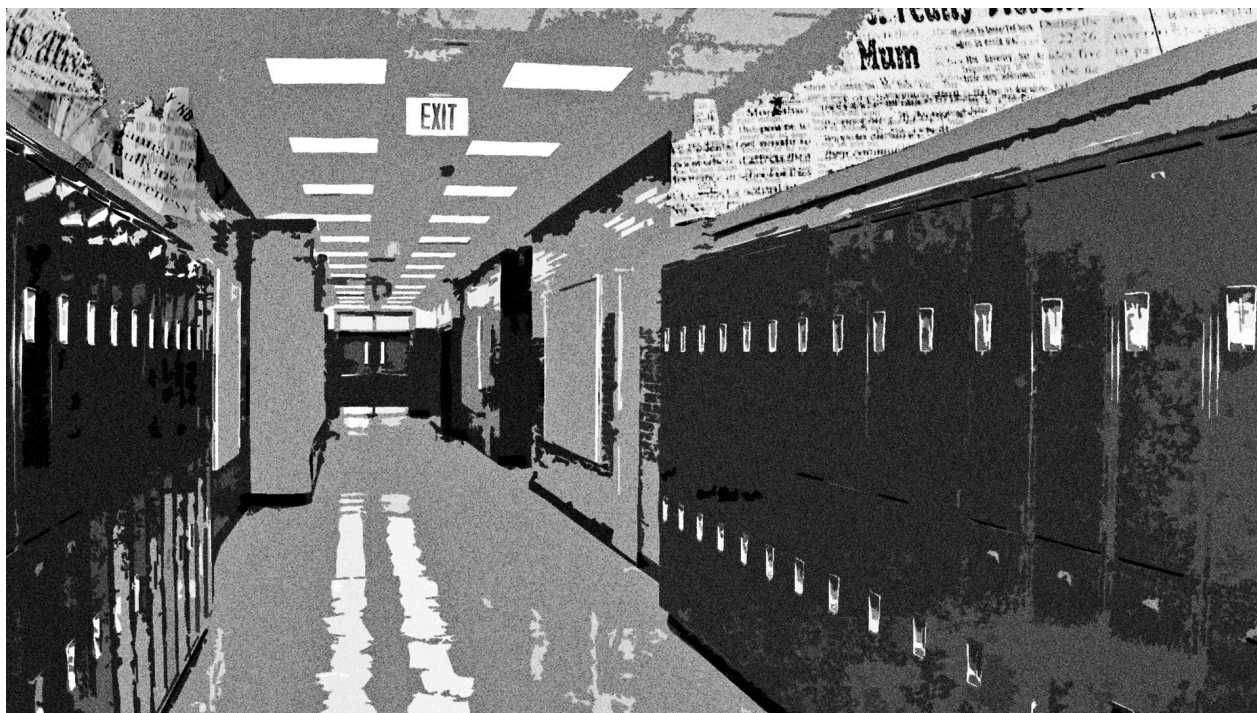


Fig. 75

Resultado final del segundo fondo definitivo. Edición y dibujo digital.

37. Recuperado de <https://pixabay.com/photos/school-lockers-hallway-high-school-417612/> el 30 de mayo de 2024.

Para los escenarios exteriores, se siguieron los mismos procedimientos. Algunas imágenes fueron modificadas, como la anterior, mientras que otras acabaron siendo el resultado del fotomontaje de tres o más imágenes. Éstos son algunos ejemplos:



Fig. 76

Imagen del Instituto Gallery of Edison.<sup>38</sup>



Fig. 77

Patio de colegio.<sup>39</sup>



Fig. 78

Recurso online de máquina expendedora.<sup>40</sup>



Fig. 79

Resultado final del tercer fondo. Fotomontaje y edición digital.

38. Recuperado de <https://www.archdaily.com/353695/edison-high-school-academic-building-darden-architects/515b0985b3fc4b-29d60000b3-edison-high-school-academic-building-darden-architects-photo> el 12 de mayo de 2024.

39. Recuperado de <https://www.technologyhq.org/7-positive-effects-of-outdoor-education-on-high-school-students/> el 12 de mayo en 2024.

40. Recuperado de <https://www.cleanpng.com/png-vending-machines-snack-bulk-vending-sales-machine-796608/> el 12 de mayo de 2024.



Fig. 80  
Fotografía de São Paulo.<sup>41</sup>

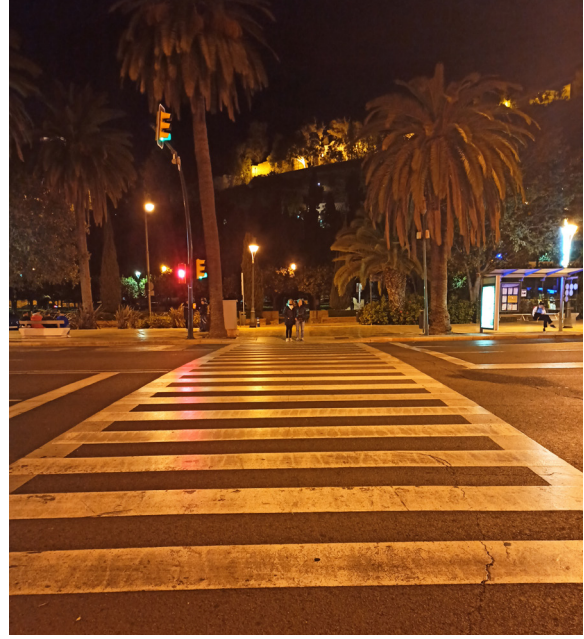


Fig. 81  
Fotografía propia del Paseo del Parque, Málaga



Fig. 82  
Corona de flores, recurso de internet.<sup>42</sup>



Fig. 83  
Semáforo, recurso de internet.<sup>43</sup>

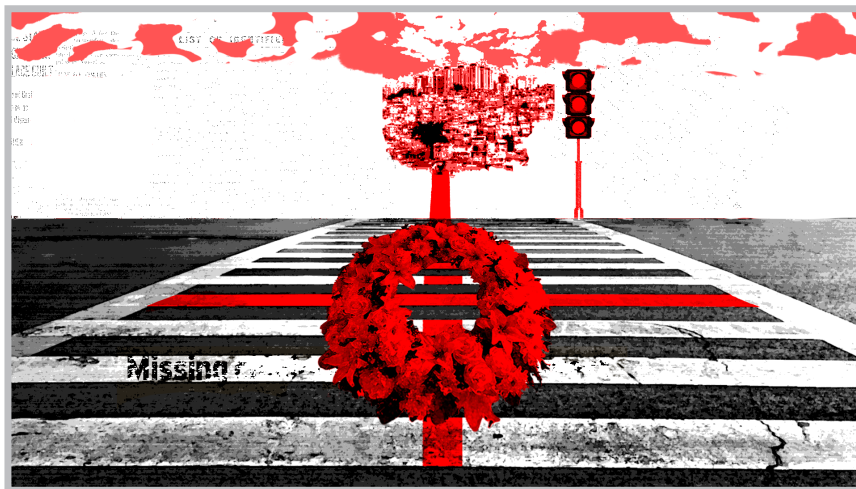


Fig. 84  
Resultado final del octavo fondo. Fotomontaje y edición digital.

41. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.com/science/article/coronavirus-brazil-sao-paulo-favelas-running-out-of-food-women-step-ping-in> el 12 de mayo de 2024.

42. Recuperado de <https://www.floresdelaura.com/corona-pequena-de-rosas-rojas> el 12 de mayo de 2024.

43. Recuperado de <https://www.vecteezy.com/png/8852920-traffic-light-clip-art> el 12 de mayo de 2024



Fig. 85

Fotografía de barrio ubicado en Brasil.<sup>44</sup>



Fig. 86

Rocinha, favela en Río de Janeiro.<sup>45</sup>

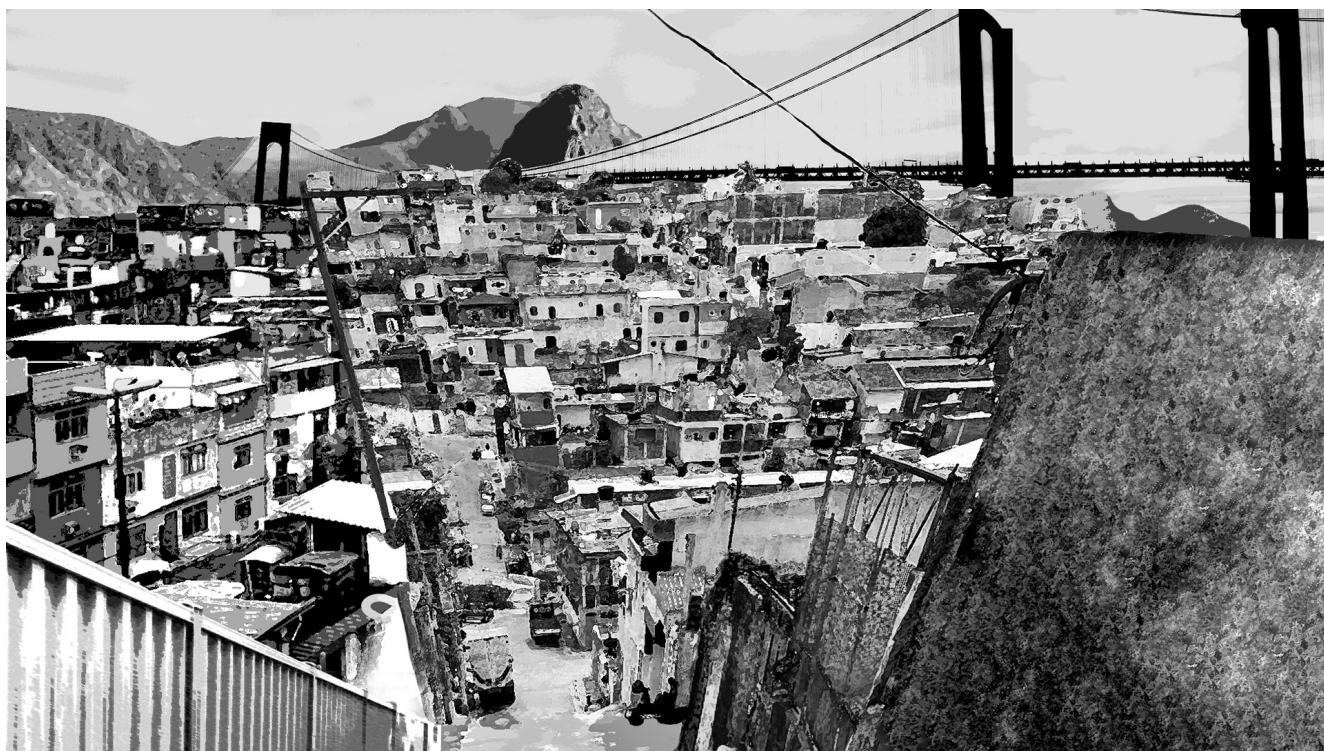


Fig. 87

Resultado final del cuarto fondo. Fotomontaje y edición digital.

El mundo de *Grigori Enid* está basado en nuestra propia realidad, sin embargo me permito jugar con ésta y crear escenarios abstractos para enfatizar que es un lugar donde la realidad supera la ficción.

44. Recuperado de <https://theowp.org/living-conditions-in-brazil-amongst-covid-19-safety-measures/> el 12 de mayo de 2024.

45. Recuperado de <https://www.linkedin.com/pulse/energy-systems-rio-de-janeiro-brazil-solving-crisis-filipe-silva/> el 12 de mayo de 2024.

## Resumen del prólogo y capítulo 1

Desarrollé un guion narrativo que me permitió determinar las imágenes que necesitaba para la novela visual y hacerme una idea de la cantidad de imágenes tendría que elaborar.

Al tener un componente muy textual, no era compatible con el *storyboard* al uso que se haría en un cómic o una película, por lo que trabajé sobre todo con texto en un principio. Me orienté mediante lecturas como *¡Salva al gato!* (2010) de Blake Snyder, que me ayudaron a poner en orden mis ideas en lo que a enfoque se refiere, aunque esta obra estuviese orientada al guion cinematográfico. Por otro lado, *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración* (2020) fue una guía para comprender la importancia de las mecánicas de un videojuego y las diversas formas narrativas del medio, de manera que mi prioridad se enfocara en mantener un ritmo fluido en los diálogos con cada click del espectador.

Con esto en cuenta, lo más importante fue tener claro la historia principal y, con ello, las expresiones de los personajes, las posturas, los fondos básicos y las ilustraciones necesarias para momentos clave.

Teniendo esto claro, procedí a hacer el resumen de ambos capítulos:

-Prólogo:

*Flashback* del pasado. Se ve a Lucy en una cama mirando por la ventana. Hay un fundido en negro y pronto aparecemos en una clase, donde un grupo de amigas está hablando de cosas sin mucho sentido, pero que introducen poco a poco la actualidad del momento, así como sus personalidades. Aarón se despierta y nos presentan, ahora sí, con nombres a todos los personajes. El profesor Ezequeel aparece e intenta poner orden, pero se acaba quedando dormido, por lo que nuestros protagonistas aprovechan para escapar de clase. Y aunque Sam al principio duda, acaba siendo arrastrada junto con Aarón. Lucy molesta especialmente a Aarón pero luego lo invita a un zumo de naranja, a lo que Aarón acepta avergonzado. Empiezan a correr porque ha sonado la campana, pero Aarón tiene una dolencia momentánea en su corazón que le impide respirar, pero enseguida se le pasa.

Buscando un sitio al que ir, se acaban encontrando con Bel, vestida con la máscara de oso, lo que resulta perturbador. Finalmente acceden a ir con ella a un salón recreativo, pero acaban siendo interceptados por un Vigilante, huyendo de él. Ahí descubrimos que están persiguiendo a Bel por haber cometido un crimen del que aún no sabemos nada. Aarón corre con todas sus fuerzas porque la criatura es peligrosa, y de pronto vuelve a estar en el colegio junto a sus amigas, como si nada hubiera pasado. Aarón se pregunta si todo lo anterior ha sido un sueño o no, aunque aún le sigue doliendo el corazón. Finalmente vuelven a clase y Aarón duerme por el resto de las horas lectivas.

## -Capítulo 1:

Aarón vuelve a despertarse, las clases ya han acabado y se disponen a irse a casa todos juntos. En el camino, sin embargo, se encuentran con un Vigilante llamado Yeqon, muy distinto del que Aarón recuerda en su anterior sueño. Lucy confirma que los Vigilantes tienen distintas formas, y que nunca puedes fiarte del todo de ninguno. Yeqon pregunta por una chica con máscara de oso pero ninguno la ha visto, sin embargo Aarón se pone pálido, pues supuestamente aquello había sido solo un sueño, y le resulta raro que mencione a alguien como ella. Finalmente se alejan del hombre, y los amigos también toman caminos separados, prometiendo volverse a ver el lunes. Cuando llega el día y Aarón llega a clase, se entera de que el viernes anterior, tras despedirse, Lucy murió atropellada por un camión frente a sus amigas. Se deja implícito que fue un suicidio y Aarón no puede creerlo, reaccionando muy mal y gritando a sus amigas. Corre con todas sus fuerzas y el escenario se transforma en algo irreconocible, encontrándose una vez más con Yeqon. Este le revela que puede viajar en el tiempo, como los Vigilantes, pues es uno de ellos, y que ya lo hizo una vez días atrás.

Aarón está muy confuso pero quiere intentar salvar a Lucy de morir, a pesar de que Yeqon le advierte que aquellos que mueren lo hacen para siempre, ya que la muerte y el tiempo son conceptos separados.

A pesar de eso Aarón logra volver en el tiempo una vez más corriendo con todas sus fuerzas y se halla una vez más en clase, el día de la muerte de Lucy. Logra encontrarse con sus amigas una vez más y las convence para encontrar las recreativas de las que les habló Bel, aunque ellas no lo saben. Entonces aparece Bel y juntos se encaminan hacia allá, mientras que Aarón busca una manera de preservar ese presente junto a sus amigas, huyendo de la muerte.

## Programación e interfaz de usuario

Una novela visual, al igual que el resto de aplicaciones en un ordenador o teléfono móvil, poseen unas funcionalidades y aspectos útiles para su correcto uso y fácil manejo. Dependiendo de su finalidad, cada aplicación funcionará y se verá de forma diferente, siendo tarea del diseñador la de dar coherencia a todos los aspectos gráficos de manera que haya una buena experiencia de usuario.



Fig. 88

*El Profesor Layton y la Caja de Pandora*. 2007, Level-5.

(Captura de pantalla).<sup>46</sup>

Junto con los personajes, también añadí una caja de diálogos, donde se muestra cada interacción. Esto es muy común en los videojuegos con un gran componente textual.

En el apartado de Constitución de la idea (página 6) menciono que esta novela visual es cinética, es decir, sin toma de decisiones y con un mayor componente de lectura como mecánica principal. La saga de juegos *Professor Layton* (2007-2017) centra su mecánica principal en la resolución de puzzles que giran en torno a una historia. Esta se cuenta a medida que van apareciendo personajes en la pantalla, teniendo conversaciones entre ellos mientras resuelven los misterios que se encuentran.

En los momentos donde la conversación es el eje principal, se oscurece el fondo de manera en la que los personajes destaquen, permitiendo al jugador centrarse en la conversación.

Mi manera de resolverlo fue utilizando este mismo razonamiento, sólo que sobre los personajes, haciendo que éstos se iluminaran u oscurecieran en función de si están hablando o no. Además, coloqué un borde blanco sobre los mismos para destacarlos aún más sobre el fondo, integrándolo con la escenografía completa.

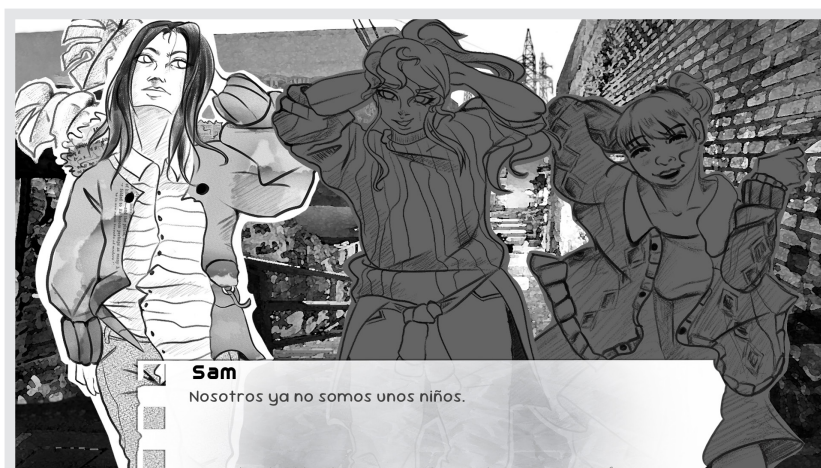


Fig. 89

Sam está hablando, por lo que su personaje está iluminado.

El resto se oscurecen para hacer destacar a Sam sobre el resto.

46. Recuperado de <https://www.mediavida.com/foro/juegos/profesor-layton-cumple-15-anos-683768> el 2 de junio de 2024.

Implementar este sistema en el código no fue sencillo, ya que tenía que hacerle entender a la máquina qué personaje estaba hablando en cada momento. Internamente, los diálogos se añaden utilizando las comillas dobles, mostrando la imagen del personaje y la letra de su respectivo nombre, pues esta es la manera que tiene el ordenador de comprender quién dice cada cosa.

```
613 show sam normal at right with dissolve
614
615 s"¿Y si a uno de los otros peces se le cayó un ojo y se posó accidentalmente sobre el tuyo?"
616
617 show zaelle pouting at left with dissolve
618
619 z"¡No digas eso! Pobre pececillo." with vpunch
620
621 s"Pero si está muerto, qué pobre ni qué pobre."
622
623 hide sam with moveoutright
624
625 hide lucy with moveoutright
626
627 show zaelle sad at left with dissolve
628
629 z"¡Pero no me lo recuerdes!" with vpunch
630
631 z"Con la penita que me da comerme un pobre bichito..."
632
633 hide zaelle
```

Fig. 90

Ejemplo en código de la estructura de los diálogos de la imagen anterior y cómo se le indica al ordenador que muestre a los personajes.

A partir de indicar en el código lo anterior, procedo a ejecutar una serie de instrucciones en las que alterno dos tipos de imágenes: El personaje en blanco y el personaje en gris. De esta manera, cuando el código detecte que el personaje está hablando aparecerá en blanco, y en gris cuando no sea así. Aquí muestro un ejemplo de todas las expresiones de Sam utilizando este método:

```
113 image sam done = ConditionSwitch(
114     "_last_say_who == 's'", "images/sam done.png",
115     "True", "images/sam done dark.png")
116
117 image sam laughing = ConditionSwitch(
118     "_last_say_who == 's'", "images/sam laughing.png",
119     "True", "images/sam laughing dark.png")
120
121 image sam normal = ConditionSwitch(
122     "_last_say_who == 's'", "images/sam normal.png",
123     "True", "images/sam normal dark.png")
124
125 image sam sad = ConditionSwitch(
126     "_last_say_who == 's'", "images/sam sad.png",
127     "True", "images/sam sad dark.png")
128
129 image sam smiling = ConditionSwitch(
130     "_last_say_who == 's'", "images/sam surprised.png",
131     "True", "images/sam surprised dark.png")
132
133 image sam thoughtful = ConditionSwitch(
134     "_last_say_who == 's'", "images/sam thoughtful.png",
135     "True", "images/sam thoughtful dark.png")
136
```

Fig. 91

Expresiones de Sam integradas en el código.

Además de los diálogos, los efectos especiales eran algo a añadir para mayor inmersión en la obra. Las novelas visuales aprovechan del código para lograr estos efectos, como el de las transiciones, formas que tiene el juego de cambiar de escenario junto con sus personajes. También encontramos los efectos que simulan un parpadeo, o el acto de correr, haciendo que toda la escena tiemble junto con los personajes.

En *Dramatical Murder* (2012), implementan sus escenas de acción mediante el uso del código e imágenes retocadas para dar la sensación de movimiento que buscan dichas escenas.



Fig. 92

Ilustración de Aoba en movimiento, protagonista de *Dramatical Murder* (2012) Nitro Chiral. (Captura de pantalla).<sup>47</sup>

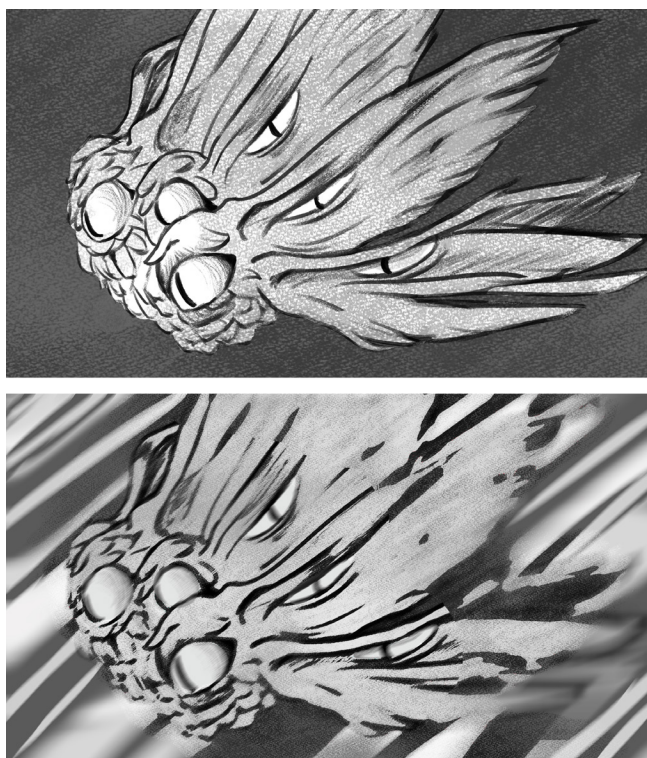


Fig. 93

Ilustración de ángel en movimiento, primera y segunda versión.

47. Recuperado de [https://aminoapps.com/c/animecity-amino/page/blog/dramatical-murder-part-2/4EKo\\_VIIYuJ3ke7EN03pR6BJ3mBLPI07ro](https://aminoapps.com/c/animecity-amino/page/blog/dramatical-murder-part-2/4EKo_VIIYuJ3ke7EN03pR6BJ3mBLPI07ro) el 2 de junio de 2024.

Seguí dicha línea de trabajo, edité las ilustraciones de *Grigori Enid*, manejando las imágenes mediante el código para conseguir un efecto más inmerso:

```
scene watchernomov

with fade

show watchermov with dissolve:
    size(1920,1080) crop (0,300,960,440)
    ease 1.0 crop (100, 300, 1160, 540)

play sound "/audio/missileblast.mp3"
```

Fig. 94

Mediante el código, las dos imágenes se intercalan y mueven para conseguir un efecto brusco de movimiento.

Por otro lado, también logré programar un efecto parpadeo mediante el intercalo de varias imágenes.

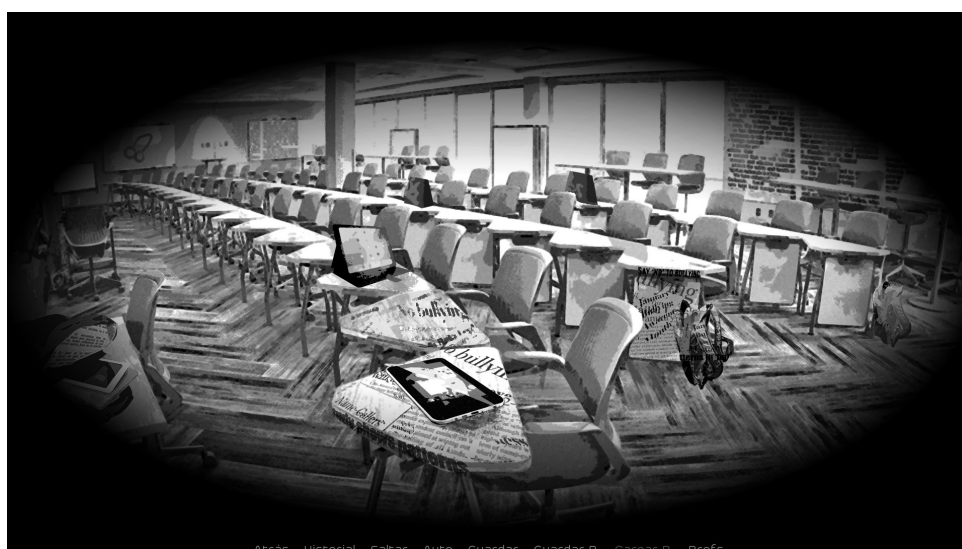


Fig. 95

Efecto parpadeo dentro del juego.

```
init python:
    def eyewarp(x):
        return x**1.33
    eye_open = ImageDissolve("eye.png", .8, rampen=128, reverse=False, time_warp=eyewarp)
    eye_shut = ImageDissolve("eye.png", .7, rampen=128, reverse=True, time_warp=eyewarp)
image black:
    Solid("#000")
image white:
    Solid("#FFF")

init:
    transform shaking:
        linear 0.1 xoffset -4 yoffset 9
        linear 0.1 xoffset 3 yoffset -1
        linear 0.1 xoffset 4 yoffset -8
        linear 0.1 xoffset -4 yoffset 7
        linear 0.1 xoffset 0 yoffset 0
        repeat
```

Fig. 96

Gracias al código, puedo manipular la imagen "eye.png" y crear un efecto de parpadeo.

Finalmente, y donde me centré en la recta final, fue en crear una portada con efecto *parallax*<sup>48</sup> donde al mover el ratón, las imágenes también se movieran. Quería crear una ilusión en la que vemos el reflejo de los personajes en un espejo de tráfico, los cuales miran hacia arriba mientras se encuentran sobre un paso de cebra.



Fig. 97

Menú principal de *Grigori Enid*. El efecto *parallax* se aprecia al jugar y mover el ratón alrededor de la pantalla.

```
tag menu

style_prefix "main_menu"

add TrackCursor("gui/main_menu_A.png", 30)
add TrackCursor("gui/main_menu_B.png", 18)
add TrackCursor("gui/main_menu_C.png", 16)
add TrackCursor("gui/main_menu_D.png", 15)
add TrackCursor("gui/main_menu_E.png", 13)
add TrackCursor("gui/main_menu_F.png", 30)
```

Fig. 98

Extracto del código para el efecto *parallax*. Todas las imágenes que aparecen en el menú principal se dividen en capas con transparencia, y se le asigna un valor para que siga los movimientos del ratón según la distancia en la perspectiva de la imagen.

En este apartado final de la metodología, quería hablar de que la columna vertebral de este proyecto ha sido, ante todo, la programación, ya que sin él este proyecto no funcionaría. Hacer un videojuego es crear un programa desde cero, y ello conlleva un enorme esfuerzo para hacer que todas las piezas del puzle encajen. Quería dejar de manifiesto que el trabajo ha sido especialmente difícil por el aprendizaje que ha puesto comprender la tecnología en la que he decidido trabajar, y que aunque no sea la cara visible del proyecto, es la columna vertebral que permite que *Grigori Enid* funcione y nos sumerja en su historia.

48. Efecto *parallax*. Ilusión óptica que hace parecer que los objetos de una imagen se mueven.

# REFLEXIÓN FINAL

Al hacer una recapitulación desde los inicios del proyecto hasta en lo que se ha convertido, he podido ver cómo he crecido y evolucionado en todos los aspectos posibles, personales y académicos. Me asustaba la idea de presentar una novela visual como TFG, tanto por las opiniones del equipo docente como por mis propias inseguridades, dado el desconocimiento de llevar a cabo un proyecto que requería de tantos aspectos técnicos. Sin embargo, y pese a haber requerido de dedicación y esfuerzo, creo que me ha permitido adquirir conocimientos, competencias y destrezas importantes para mejorar la calidad y complejidad de futuros proyectos. También creo que una novela visual, desde la perspectiva de una estudiante de Bellas Artes, arrojará propuestas diferentes que es posible que los artistas y programadores, sepan adaptar y aprovechar en sus propios proyectos.

Llevando el proyecto a un ámbito más profesional, considero que, por el momento, aún necesito pulir detalles para la publicación de *Grigori Enid* en plataformas digitales. Hay saltos de calidad entre algunas imágenes y otras dado a que fueron creadas en diferentes momentos de mi evolución artística, y me gustaría, con más tiempo, rehacer algunas de estas imágenes y añadir animaciones. Además, el proyecto está únicamente en español, por lo que quiero añadir una traducción al inglés para el momento de su publicación, algo que ya está en manos de las traductoras Laura Nogueiras Gómez y Alba Alonso Vázquez. Una vez esto se cumpla, tengo previsto publicar la novela visual en las plataformas Itch.io (plataforma para desarrolladores de videojuegos independientes) y Steam. Este último es la mayor plataforma de videojuegos en el mundo, por lo que publicar allí le daría una enorme visibilidad al proyecto.

*Grigori Enid* se compone, por el momento, de un prólogo y un primer capítulo que, como es evidente, no es el final definitivo. Preveo un total de siete capítulos, y que sumados a los ya existentes harán un total de nueve, por lo que la duración de la novela visual aumentará considerablemente. Por otro lado, y ya con el aprendizaje previo de estos años, considero que tardaré mucho menos en alcanzar ese objetivo, por lo que soy positiva con respecto a la evolución del proyecto y su resultado final.

Este trabajo culmina con el fruto de nueve años de aprendizaje, donde ha habido errores, pero también aciertos. Han sido años muy difíciles a nivel personal, como también lo ha sido a nivel artístico. No ha sido fácil, pero culminó mi paso por Bellas Artes con mayor seguridad en mi trabajo y un amplio abanico de conocimiento en técnicas audiovisuales y pictóricas que seguiré empleando para el resto de mis futuros proyectos.

# EXPOSICIÓN

Al ser este un proyecto dependiente de un ordenador, y cuyo propósito es la experiencia de usuario individual, decidí que su ejecución expositiva sería, por una parte, centrada únicamente en la experiencia de juego, donde el jugador tendría acceso a dos ordenadores sobre una mesa a los que podría acudir para vivir la experiencia completa. Por otra parte, habría una segunda opción en la que uno de los ordenadores estarían conectado a un cañón y dos altavoces, proyectando la experiencia del jugador, de modo que los asistentes a la exposición tengan cierto acceso al contenido, y que por tanto, si así lo desean, puedan luego acceder a uno de los ordenadores y jugar a la novela visual por sí mismos.

Esta exposición se realizará en la sala 102D, teniendo como referente la exposición del Trabajo de Fin de Máster *Dungeon Boogie* (2019) de Ana Morales Ruiz (Málaga, s.f.). El enfoque exponencial de su trabajo, tanto en videojuego como instalación, me pareció una idea muy acertada para acercar su proyecto y sus distintas perspectivas a los asistentes.

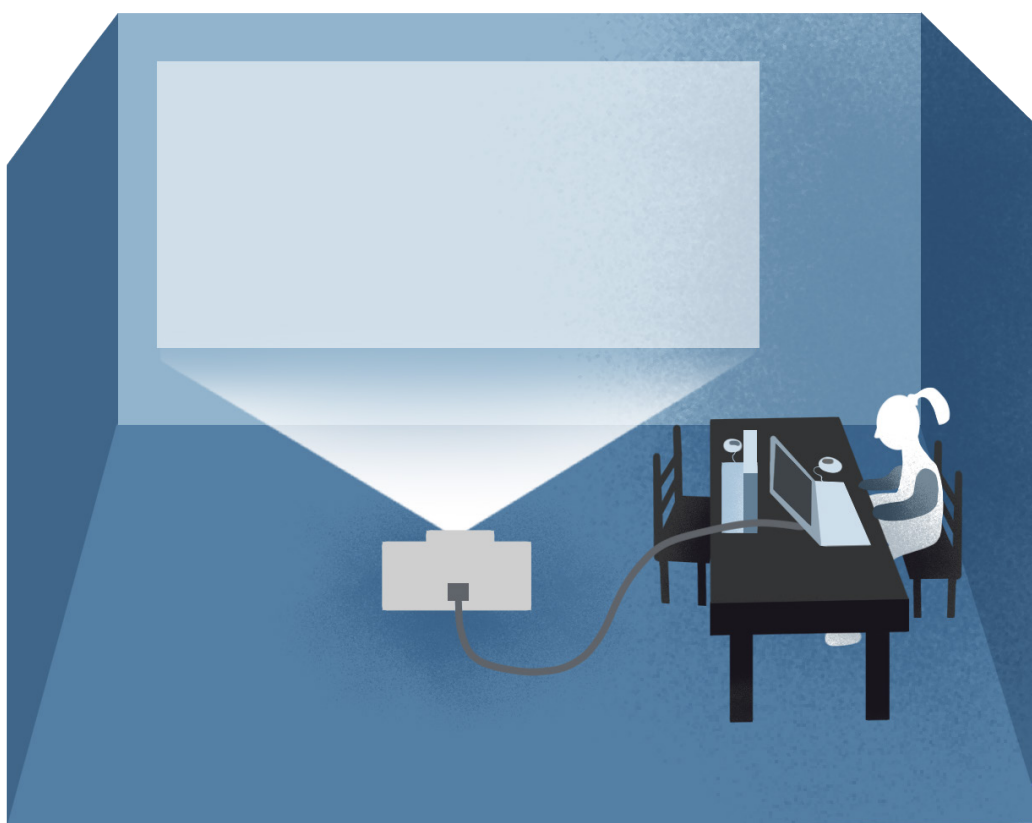


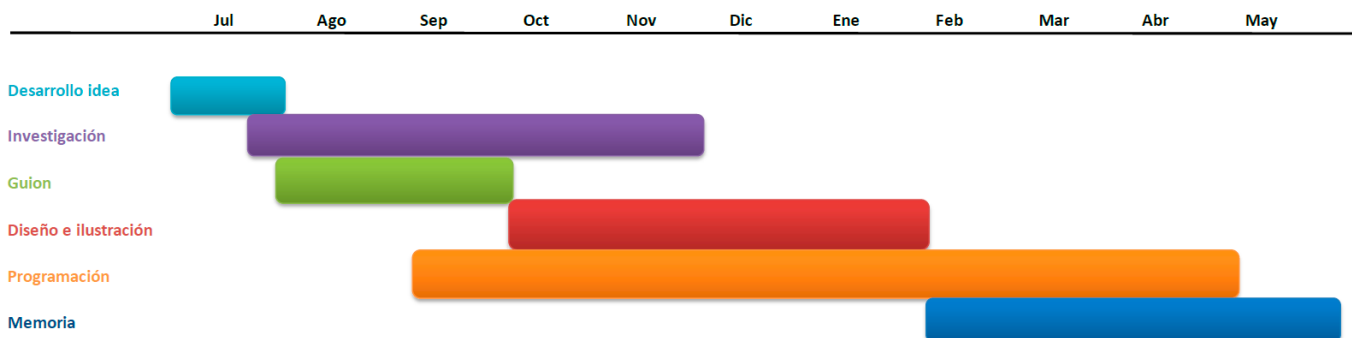
Fig. 99

Simulación ilustrativa de la exposición. Una mesa con dos ordenadores y un cañón proyector que muestra en la pared el juego en ejecución.

# PRESUPUESTO

CONCEPTO	UDS.	PRECIO	TOTAL
Ordenador portátil	1	600€	600€
Tableta gráfica Huion NEW 1060PLUS	1	52€	52€
Bloc A4	1	8€	8€
		<b>TOTAL</b>	<b>660€</b>

# CRONOGRAMA



# LISTADO DE REFERENCIAS

ALVARADO, A. C., & PLANELLS, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.

ASANO, I. (2007-2013). *Buenas noches Punpun* (vol 1-13). Norma Editorial.

ASANO, I. (2014-2022). *Dead Dead Demons Dededede Destruction* (vol 1-12). Norma Editorial.

ANÓNIMO. (2022). *El libro de Enoc*. México: Grupo Editorial Éxodo.

Canal a-ha. (6 de enero de 2010). *a-ha - Take On Me (Video Oficial) [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

Canal Carolina Márquez Ramos. (11 de julio de 2023). *Unsettled [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLVuGBbRnvmmsgKqTZKUNSXWuKaT9ie1RGd>

Canal edword record. (14 de septiembre de 2018). *JIN - Additional Memory [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=m6CFrfKw60w>

-Canal Eve. (23 de noviembre de 2023). *アヴァン(Avant) - Eve MV [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=m6CFrfKw60w>

Canal KayreKa. (10 de junio de 2020). *MISERABLE REFRAIN- Animación [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0-iaSqa0Q9w>

Canal Neru OFFICIAL. (19 de diciembre de 2017). *Neru - Lost One's Weeping feat. Kagamine Rin [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8oBV3jPTW4s>

Canal TED. (17 de marzo de 2010). *Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor [Vídeo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>

DIAZ, I. & MORENO, L. (Xian Nu Studio), *Chan Prin* (vol 1-6). Ediciones Babylon. (2016-2022).

GONZÁLEZ, D. (2014). *Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños*. RA-MA Editorial.

HUIZINGA, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

MCGONIGAL, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Random House.

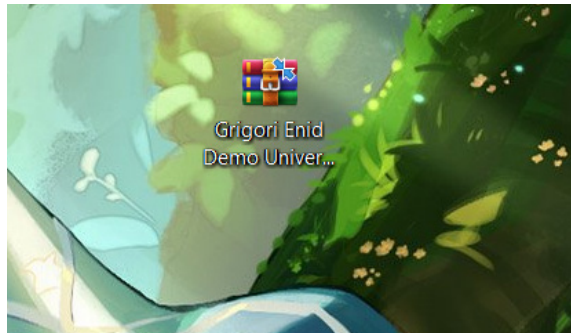
- MCKEE, R. (2009) *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: ALBA Editorial.
- MORALES, A. *Dungeon Boogie* (Trabajo de fin de Master, 2019). Universidad de Málaga, 2020. Recuperado de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19417> el 6 de junio de 2024.
- MURIEL, D., & CRAWFORD, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge Editorial.
- NAGATA, K. (2017). *Mi experiencia lesbiana con la soledad*. FANDOGAMIA Editorial.
- NOGUÉ, J. (2008). *El paisaje en la cultura contemporánea*. Biblioteca Nueva Editorial.
- OSHIMI, S. (2009-2014). *Las Flores del Mal* (vol 1-11). Norma Editorial.
- PEACH-PIT. (2002-2007). *Rozen Maiden* (vol 1-8). Japón: Monthly Comic Birz.
- POGERS, S. (2010b). *Level up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.
- SICART, M. (2014). *Play matters*. MIT Press.
- SNYDER, B. (2010). *¡Salva al gato!: el libro definitivo para crear un guion*. ALBA Editorial.
- TAKIMOTO, T. (2007). *Welcome to the NHK* (Novel). TokyoPop.
- VILLALOBOS, J. M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Héroes de papel Editorial.
- YAZAWA, A. (2000-2009). *Nana* (vol 1-21). Planeta Cómic Editorial.

## Recursos de audio empleados

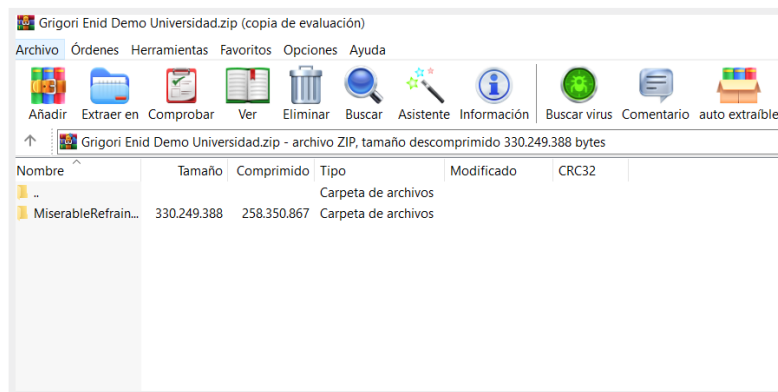
accident.mp3	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CzYP6QsYXhE">https://www.youtube.com/watch?v=CzYP6QsYXhE</a>
B00072_kamatamago_utyuu.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00072/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00072/</a>
B00074_kamatamago_suikomareru-hikari.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00074/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00074/</a>
B00185_kamatamago_awakening.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00185/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00185/</a>
B00187_kamatamago_that-day-when-it-became-an-illusion.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00187/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00187/</a>
B00200_kamatamago_Traces-of-history.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00200/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00200/</a>
B00208_kamatamago_Night-detective.mp3	<a href="https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00208/">https://kamatamago.com/sozai/bgm/B00208/</a>
Grigori Enid intro.mp3	Carolina Márquez Ramos, composición original (2024)
growling stomach.mp3	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9Zqy1t0MHEE">https://www.youtube.com/watch?v=9Zqy1t0MHEE</a>
missileblast.mp3	<a href="https://pixabay.com/sound-effects/missile-blast-2-95177/">https://pixabay.com/sound-effects/missile-blast-2-95177/</a>
ocean.mp3	<a href="https://pixabay.com/sound-effects/ocean-waves-112906/">https://pixabay.com/sound-effects/ocean-waves-112906/</a>
Tallbeard Studios. Stream Loops 2024-02-07.ogg	<a href="https://tallbeard.itch.io/music-loop-bundle">https://tallbeard.itch.io/music-loop-bundle</a>
–Stream Loops 2024-02-14_L01.ogg	
–Stream Loops 2024-02-14_L03.ogg	
–Stream Loops 2024-02-21_01.ogg	
–Stream Loops 2024-02-21_02.ogg	
–Stream Loops 2024-02-28_01.ogg	
–Stream Loops 2024-03-06_02.ogg	

# ANEXOS

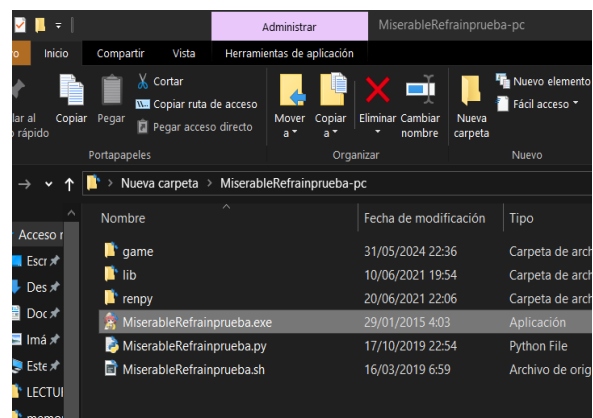
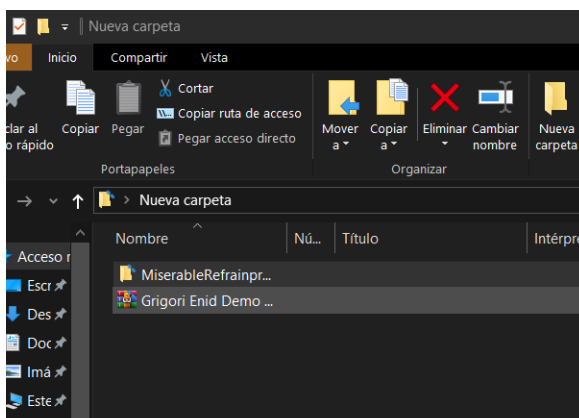
A continuación procederé a mostrar cómo hacer la descarga del proyecto en un ordenador desde Google Drive en el sistema operativo Windows <sup>1</sup>. No es necesario instalar nada, ya que al hacer click en el archivo **.exe** el juego se ejecuta automáticamente. En caso de no poder jugar, he dejado un enlace en esta misma página a una grabación del juego completo.



Una vez descargado el documento comprimido, hacemos doble click sobre él



Cuando entramos al archivo, pinchamos en el apartado “Extraer en”.



Una vez extraídos los archivos, aparecerá una carpeta que podremos abrir y donde encontraremos el archivo “MiserableRefrainprueba.exe”. Al dar doble click, el juego se abrirá automáticamente.

**Enlace a google drive:** [https://drive.google.com/file/d/1gcQi\\_ZznT-qcfe-ZtTzEBAL44INTNL18/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1gcQi_ZznT-qcfe-ZtTzEBAL44INTNL18/view?usp=sharing)

**Enlace al vídeo completo del juego:** <https://youtu.be/yIA-3G0sZ-0>

1. Lamentablemente, el juego no tiene una versión para IOS.



Fig. 100

Márquez, C. (2021) *Imagen 1*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 101

Márquez, C. (2021) *Imagen 2*. [Dibujo y edición digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 102

Márquez, C. (2021) *Imágenes 3 y 4*, variaciones de transición. [Dibujo y edición digital. 1920 x 1080 px].

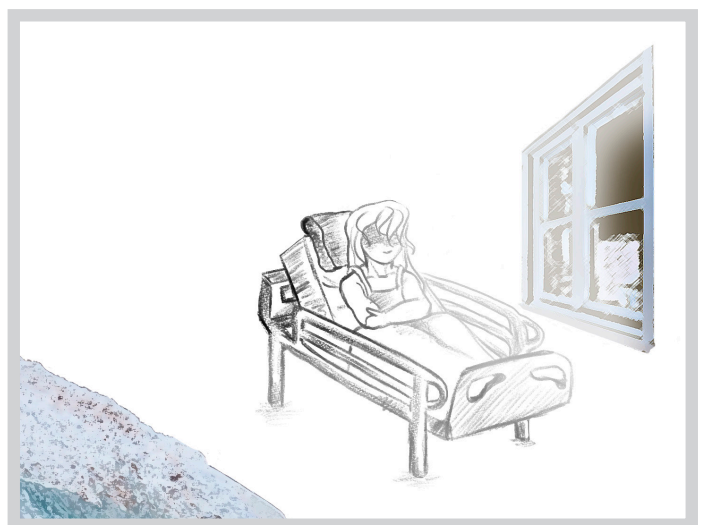


Fig. 103



Fig. 104

Márquez, C. (2021) *Imagen 5*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1281 px].

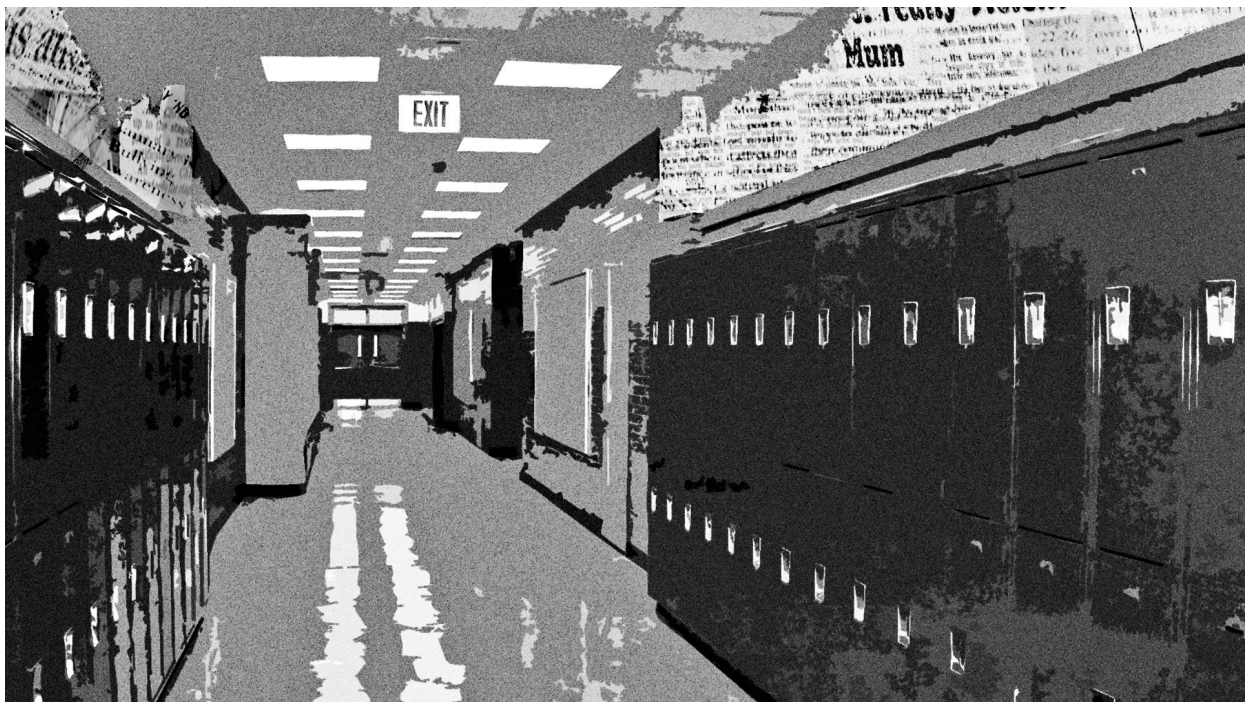


Fig. 105

Márquez, C. (2021) *Imagen 6*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 106

Márquez, C. (2021) *Imagen 7*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1280 px].

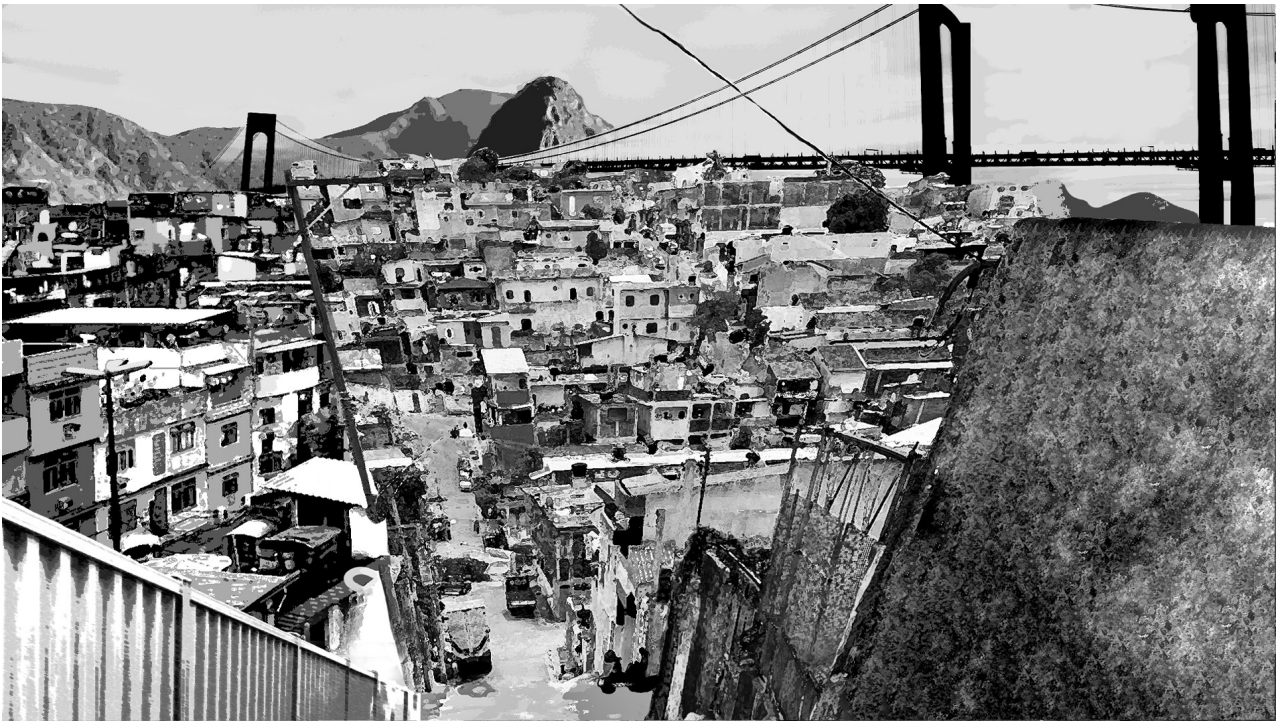


Fig. 107

Márquez, C. (2022) *Imagen 8*. [Fotomontaje y edición digital. 2106 x 1185 px].



Fig. 108

Márquez, C. (2022) *Imagen 9*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 109

Márquez, C. (2022) *Imagen 10*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].

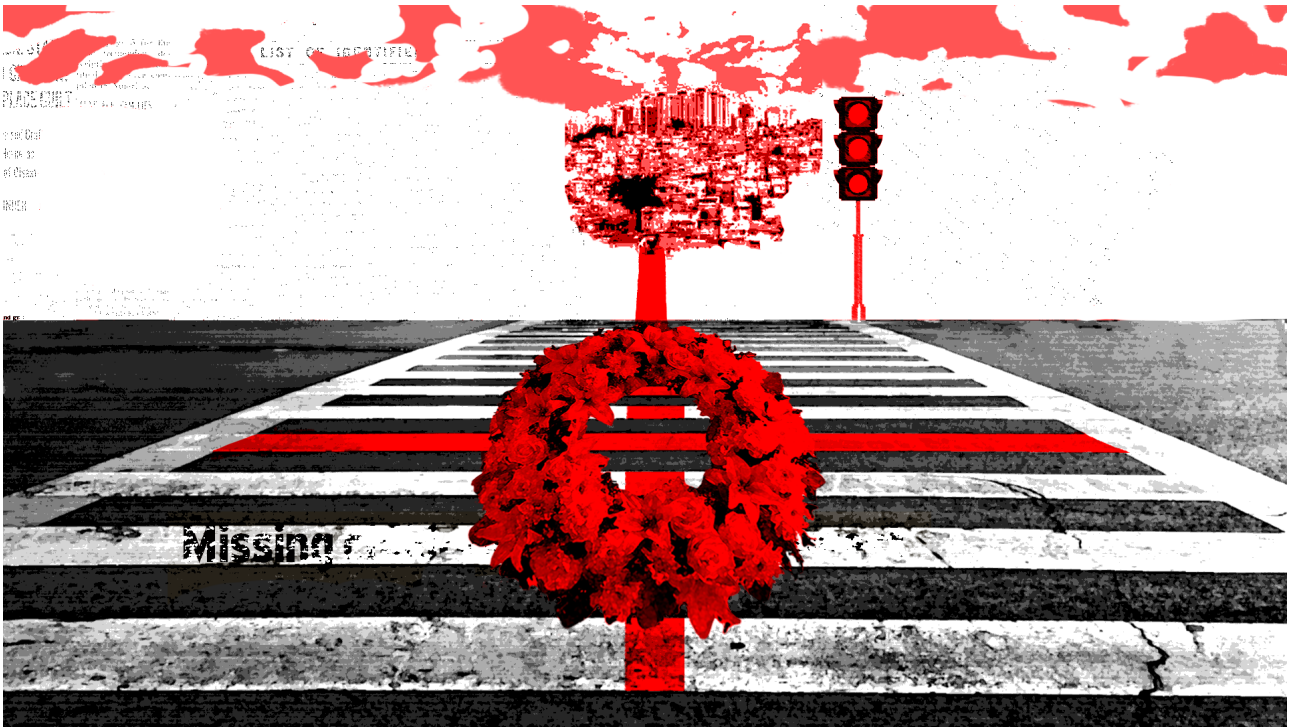


Fig. 110

Márquez, C. (2023) *Imagen 11*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 111

Márquez, C. (2023) *Imagen 12*. [Fotomontaje, dibujo y edición digital. 1920 x 1080 px].

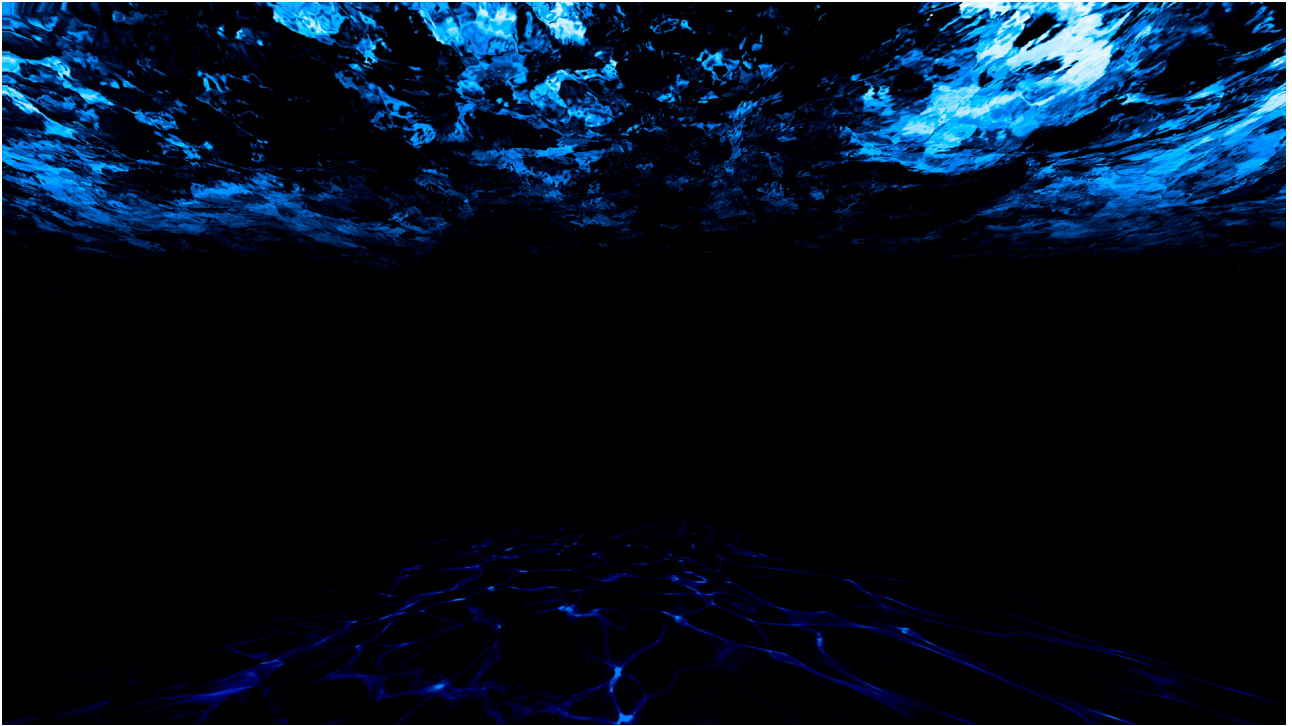


Fig. 112

Márquez, C. (2023) *Imagen 13*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].

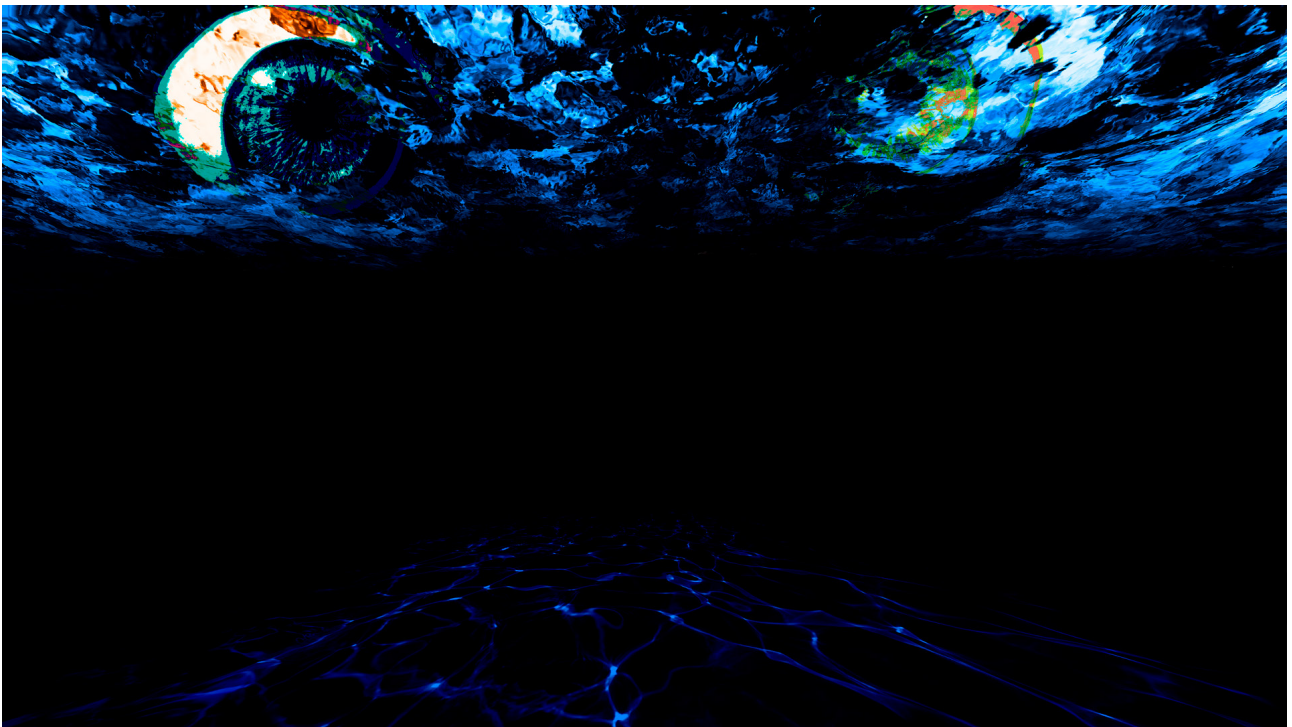


Fig. 113

Márquez, C. (2023) *Imagen 14, variación*. [Fotomontaje y edición digital. 1920 x 1080 px].

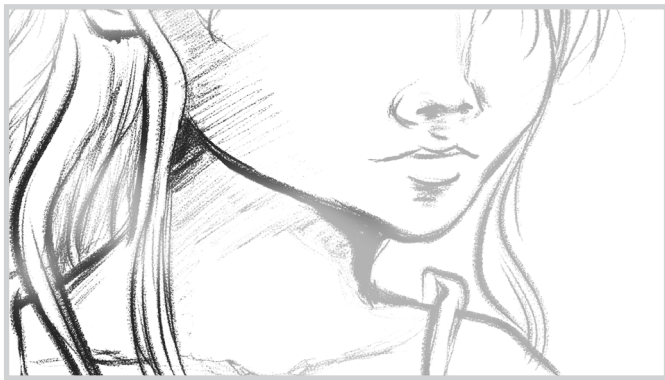


Fig. 114



Fig. 115



Fig. 116

Márquez, C. (2021) *Imagen 15, variaciones*. [Fotomontaje edición digital. 1920 x 1080 px].

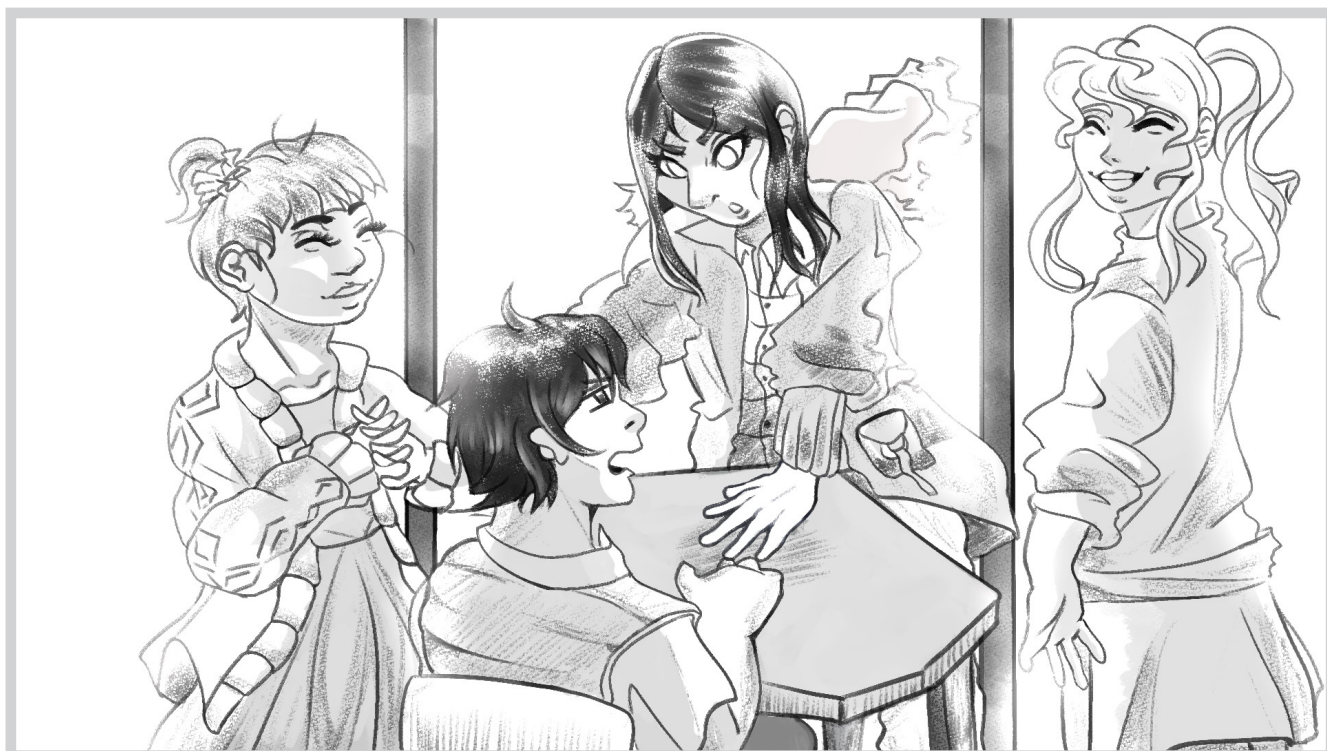


Fig. 117

Márquez, C. (2021) *Imagen 16*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 118

Márquez, C. (2023) *Imagen 17*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 119

Márquez, C. (2022) *Imagen 18*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

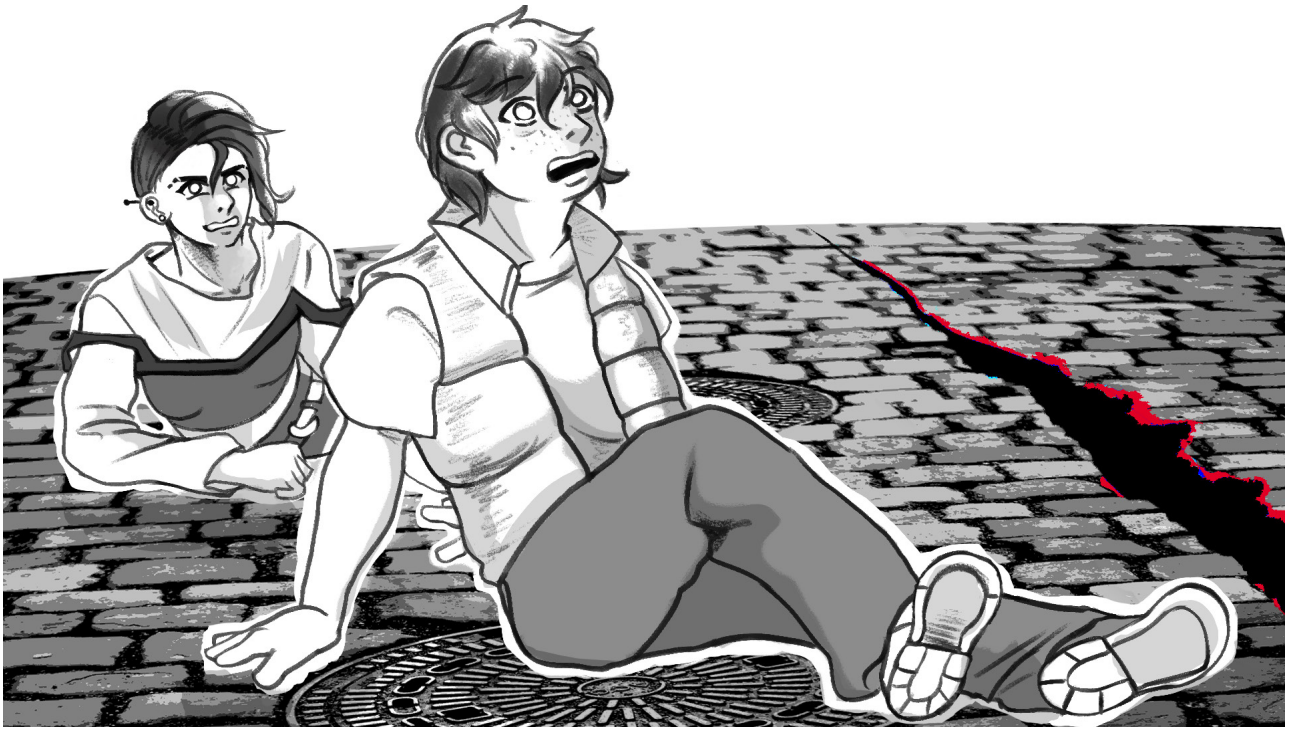


Fig. 120

Márquez, C. (2022) *Imagen 19*. [Ilustración digital y fotomontaje. 1920 x 1080 px].



Fig. 121

Márquez, C. (2024) *Imagen 20*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 122

Márquez, C. (2024) *Imagen 21*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 123

Márquez, C. (2021) *Imagen 22*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 124

Márquez, C. (2021) *Imagen 23, variación*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

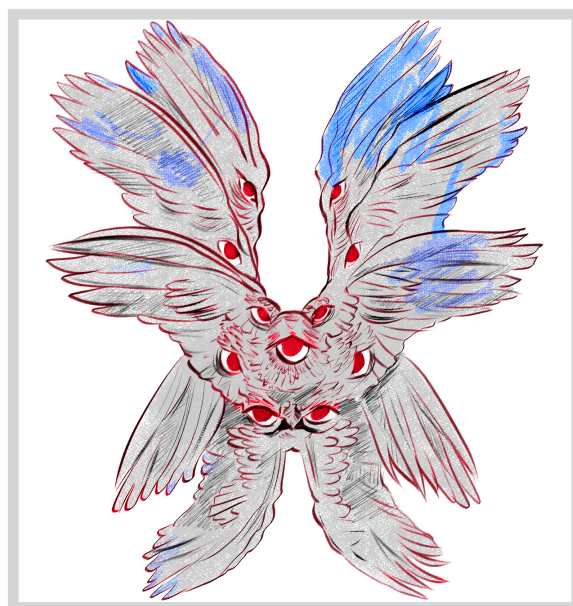


Fig. 125

Márquez, C. (2021) *Imagen 24, personaje*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 126

Márquez, C. (2022) *Imagen 25*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

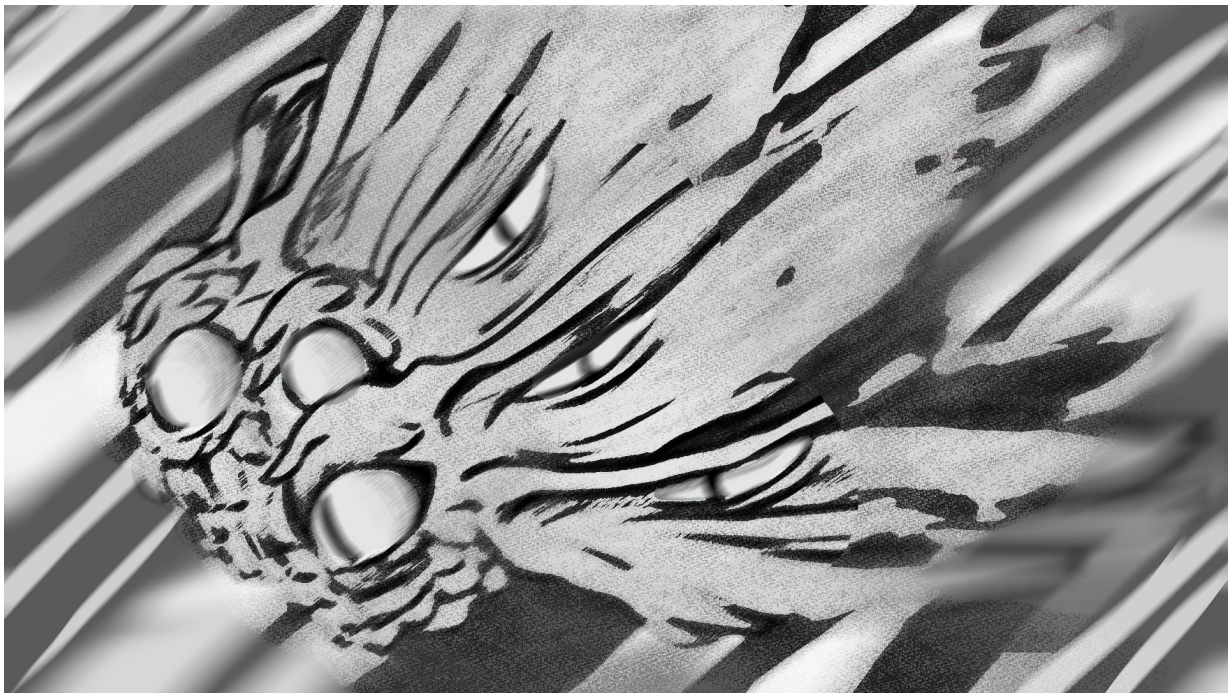


Fig. 127

Márquez, C. (2022) *Imagen 26*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 128

Márquez, C. (2023) *Imagen 27*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 129

Márquez, C. (2023) *Imagen 28*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 130

Márquez, C. (2023) *Imagen 29*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 131

Márquez, C. (2023) *Imagen 30*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

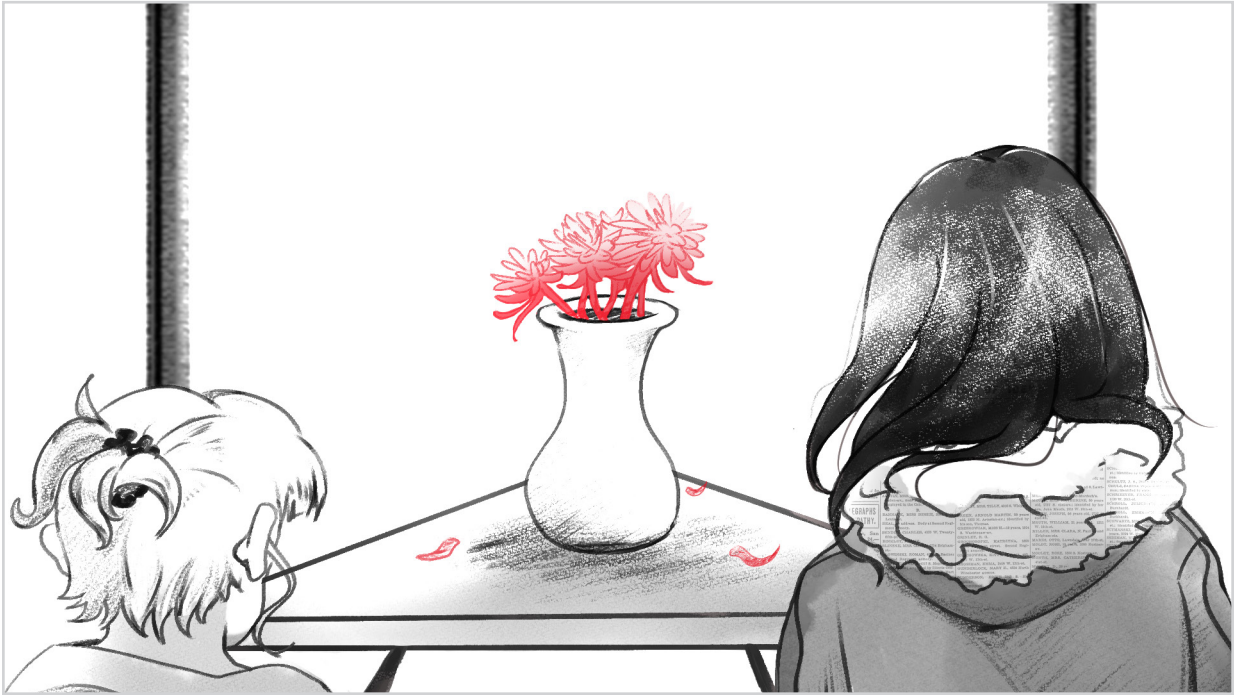


Fig. 132

Márquez, C. (2023) *Imagen 31*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

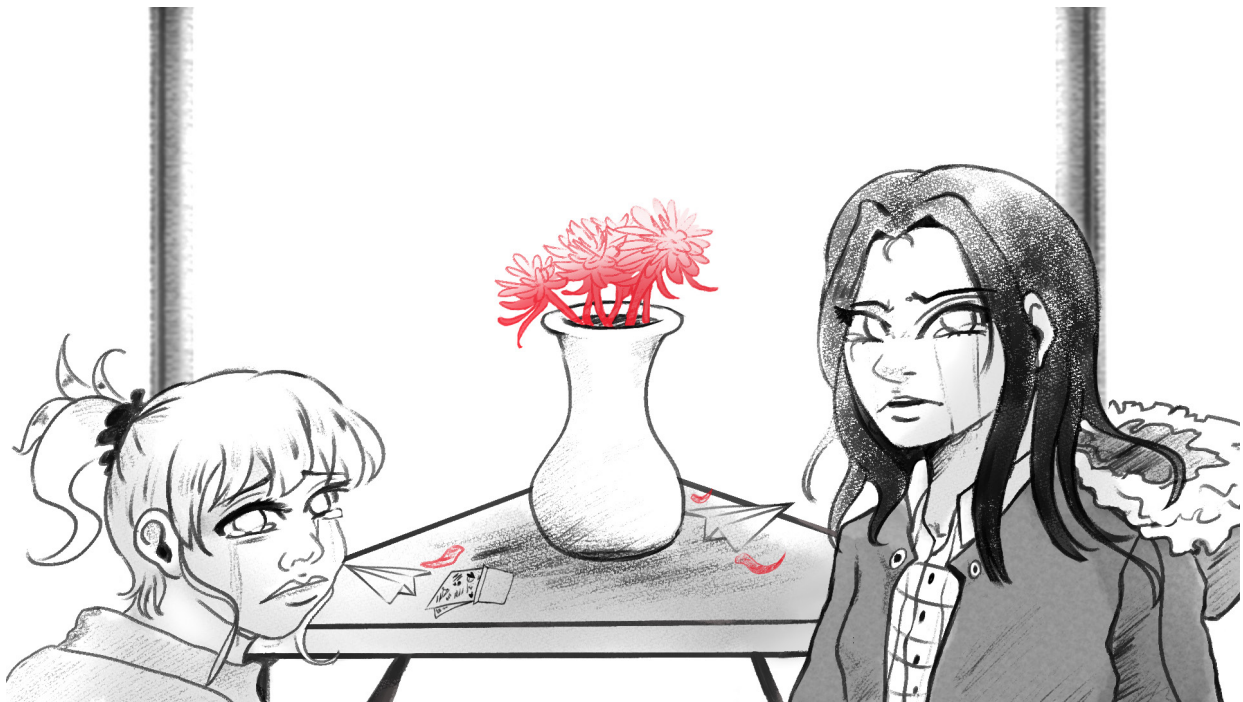


Fig. 133

Márquez, C. (2023) *Imagen 32, variación*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

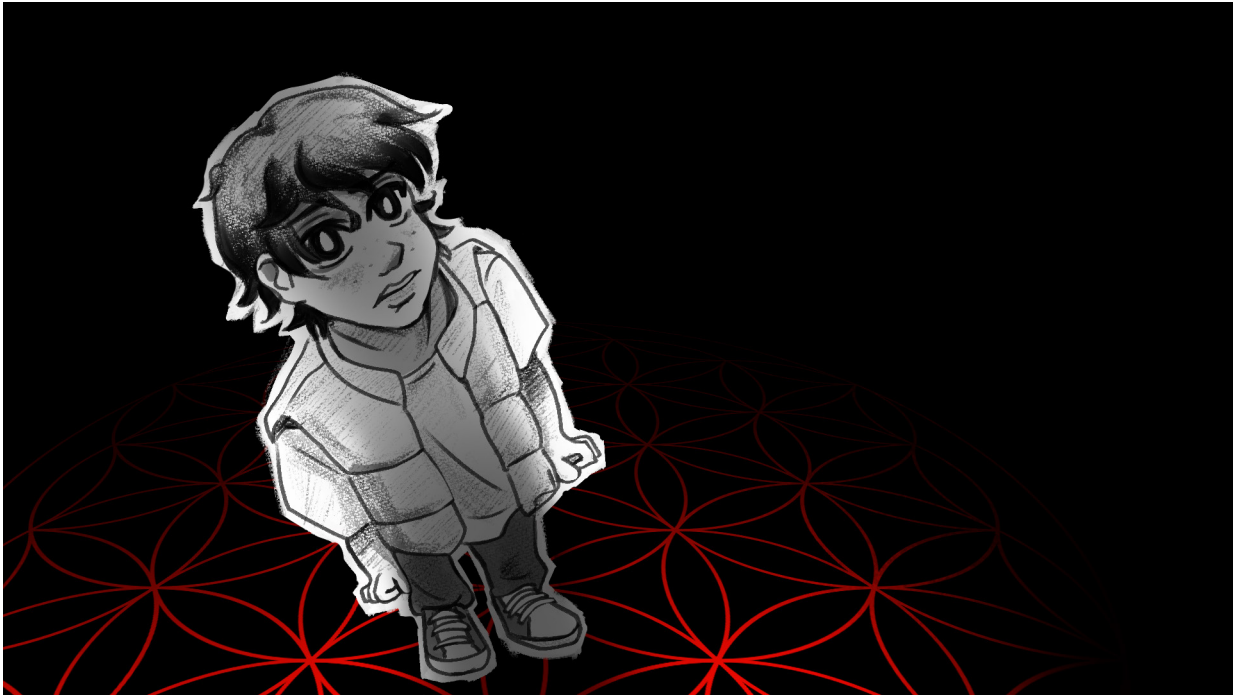


Fig. 134

Márquez, C. (2023) *Imagen 33*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 135

Márquez, C. (2024) *Imagen 34*. [Fotomontaje e ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 136

Márquez, C. (2023) *Imagen 35*, versión 1. [Fotomontaje e ilustración digital. 1920 x 1080 px].

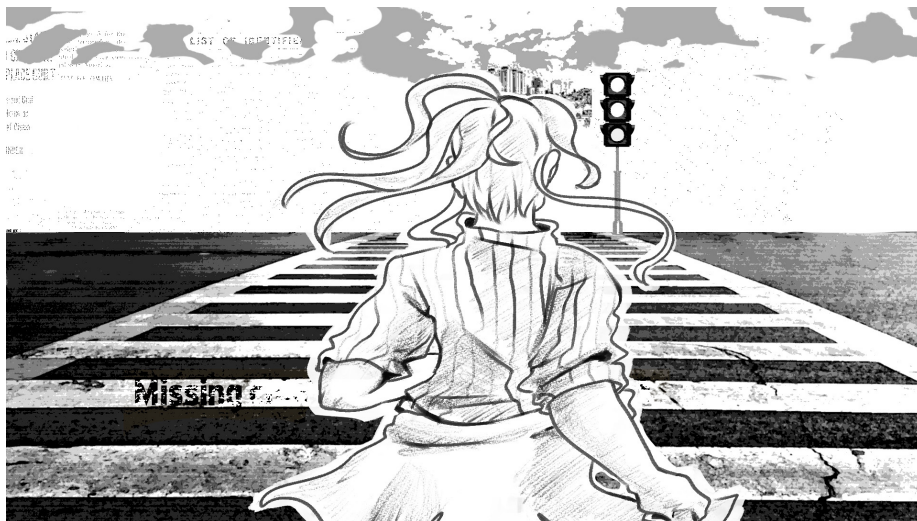


Fig. 137

Márquez, C. (2023) *Imagen 36*, versión 2. [Fotomontaje e ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 138

Márquez, C. (2023) *Imagen 37*, versión 3. [Fotomontaje e ilustración digital. 1920 x 1080 px].



Fig. 139

Márquez, C. (2024) *Imagen 38*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

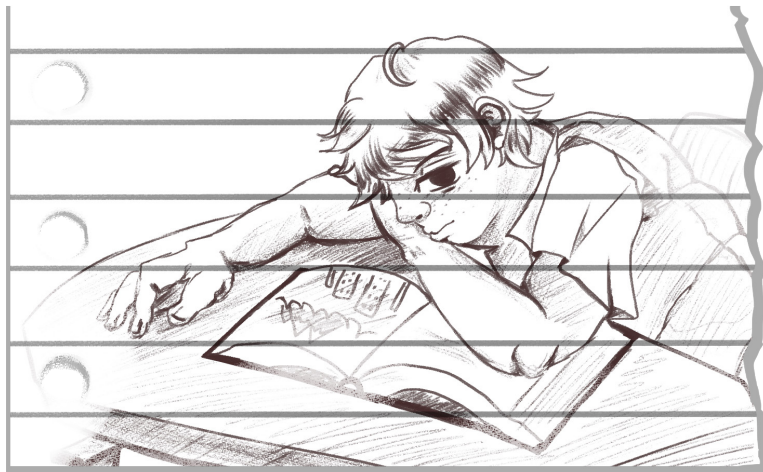


Fig. 140

Márquez, C. (2024) *Imagen 39*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].

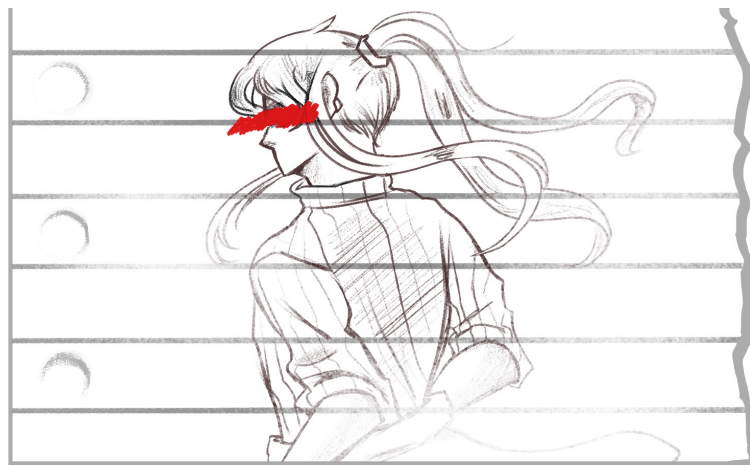


Fig. 141

Márquez, C. (2024) *Imagen 40*. [Ilustración digital. 1920 x 1080 px].