



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**EL ARTE DEL DESARROLLO VISUAL.**

Un proceso de creación de ilustraciones aplicados  
al *concept art* por medio de arquetipos gráficos

**TESIS**

Que para obtener el título de:

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA

**Jarquín Abundiz Diego**

DIRECTORA DE TESIS

Maestra María Elena Ortíz Paredes

CDMX, 2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco principalmente todo el apoyo a mi directora de tesis, la Mtra. Ortiz Paredes Maria Elena, por su paciencia, guía y consejos durante todo el desarrollo de este trabajo.

Quisiera también agradecerle a todos mis sinodales, por tomarse su tiempo en leer y otorgarme sus observaciones que crear el mejor trabajo posible, cuyos integrantes son:

- Profesor Acevedo Heredia José Luis
- Profesor Miranda Romero Juan Carlos
- Profesora Ríos Rodríguez Claudia Esmeralda
- Profesor Herrerías Silva Alejandro

Cada uno de ellos fue de gran ayuda en tratar diferentes partes de este trabajo para su mejor lectura, comprensión y su estructura.

Un agradecimiento especial para el profesor Pérez Casasola Bernardo, quien fue el primero en recomendar fuentes y contactos a considerar en el 2015 y que, con la ayuda del profesor Mauleón Rodríguez José Rafael y la profesora Mena González Claudia, ayudaron a refinar y centrar el proyecto.

Quiero también agradecer a la Lic. Jazmín Valladares Rosales por su constante atención y disponibilidad en resolver las dudas relacionadas con el proceso de la tesis.

Finalmente, un cordial agradecimiento a mi familia, especialmente a mis padres, por estar siempre apoyándome durante la creación de este documento y también por facilitarme todos los medios necesarios para hacerla realidad.



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
-------------------	---

## CAPÍTULO 1: LA ILUSTRACIÓN COMO GUÍA DEL DESARROLLO VISUAL Y EL *CONCEPT ART*

1.1 – Referentes históricos de la ilustración.....	12
1.1.1 – Los géneros de la ilustración.....	20
1.2 – El <i>concept art</i> .....	24
1.2.1 – Prospectiva laboral del <i>concept art</i> .....	25
1.2.2 – Técnicas del <i>concept art</i> .....	26
1.2.3 – Importancia del <i>concept art</i> en el desarrollo visual.....	28
1.3 – El desarrollo visual como proceso de trabajo.....	29
1.3.1 – Contexto laboral del desarrollo visual.....	30
1.4 – Caracterización y diseño de personajes.....	31
1.5 – El desarrollo visual de un personaje.....	32
1.6 – Los arquetipos.....	34
1.6.1 – Los arquetipos de Joseph Campbell y Carl Jung.....	35

## CAPÍTULO 2: ANÁLISIS VISUAL DENTRO DEL *CONCEPT ART*

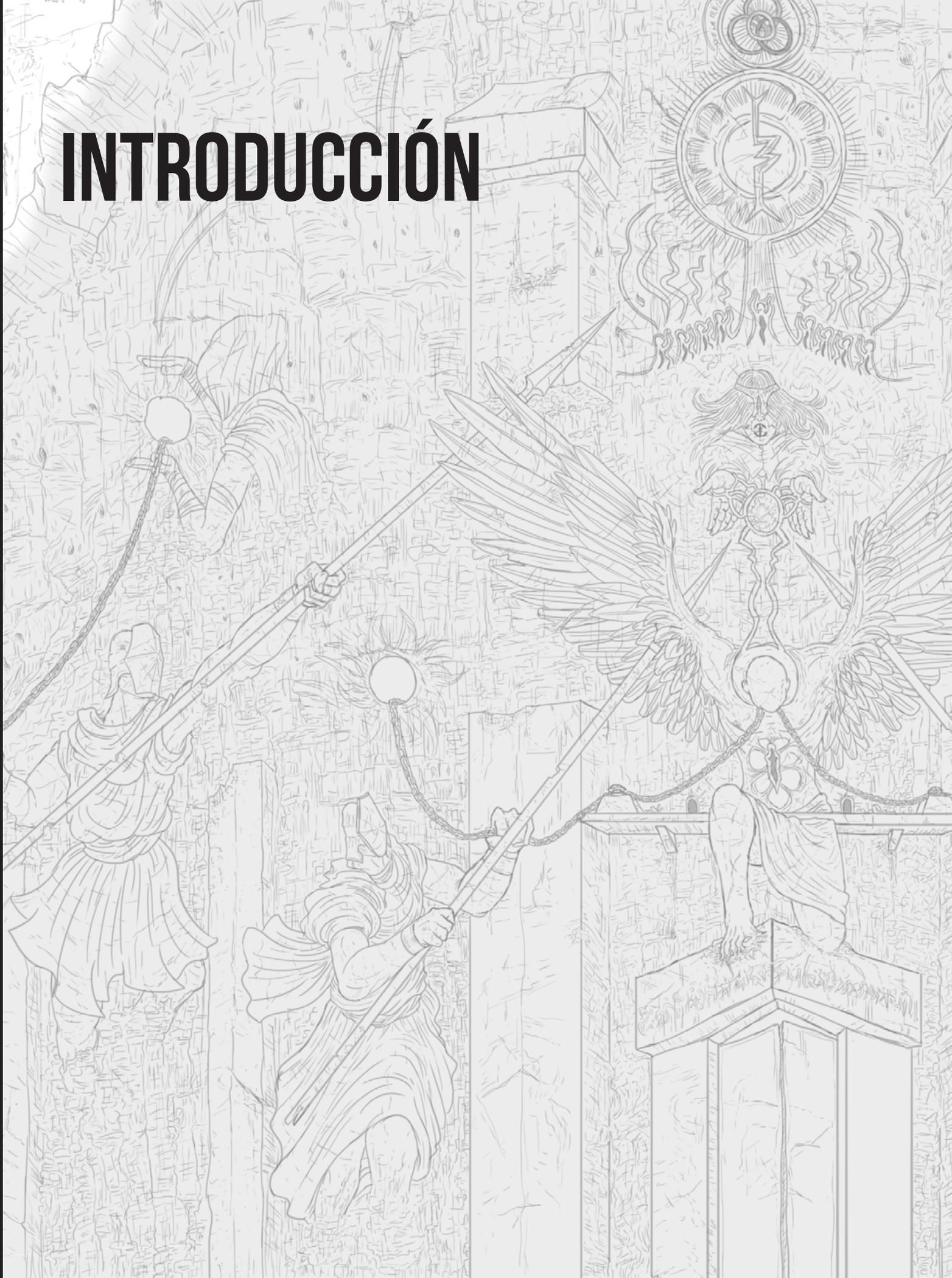
2.1 – La semiótica y el análisis visual.....	38
2.2 – La importancia de la semiótica en el diseño.....	38
2.3 – Principales perspectivas semióticas del Siglo XX.....	38
2.3.1 – Elección del marco teórico.....	40
2.4 – El tratado del signo visual.....	41
2.4.1 – Introducción al Hecho Visual.....	41
2.4.2 – Fundamentos perceptivos del sistema visual.....	42
2.4.3 – Semiótica general de los mensajes visuales.....	43
2.4.4 – El Signo icónico y plástico.....	44
2.4.4.1 – Sistemática de la textura.....	45
2.4.4.2 – Sistemática de la forma.....	46
2.4.4.3 – Sistemática del color.....	47
2.4.5 – Retórica visual fundamental.....	48
2.4.6 – La retórica icónica.....	50
2.4.7 – La retórica plástica.....	55
2.4.7.1 – Retórica de la forma.....	56
2.4.7.2 – Retórica de la textura.....	56
2.4.7.3 – Retórica del color.....	57
2.4.8 – La retórica iconoplástica.....	58
2.4.8.1 – Iconoplástica de la textura.....	58
2.4.8.2 – Iconoplástica de la forma.....	58
2.4.8.3 – iconoplástica del color.....	59
2.4.9 – La estilización.....	60
2.5 – Método de trabajo con respecto al análisis visual.....	62
2.6 – Selección del <i>concept art</i> para analizar.....	64
2.7 – Aplicación de la semiótica del <i>Groupe Mu</i> .....	68
2.7.1 – Artorias Key Art.....	68
2.7.2 – Respawn.....	75
2.7.3 – Civilian.....	82
2.7.4 – Hail to Caranthir.....	88
2.7.5 – Sentinel King ideation.....	94

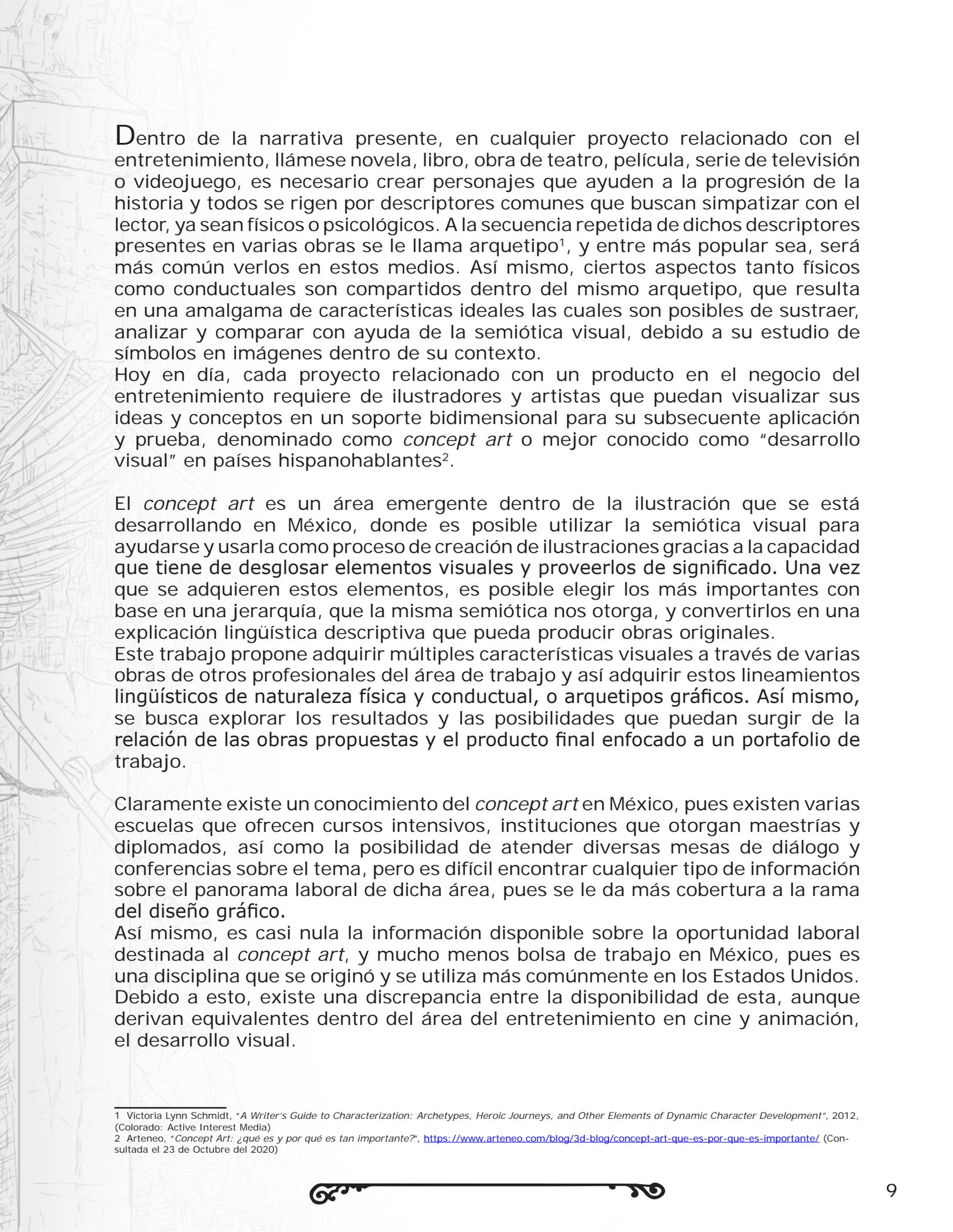
CAPÍTULO 3: APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS  
Y DESARROLLO VISUAL DE LOS PERSONAJES COMO PROPUESTA

3.1 – Definición del diseño con base a los arquetipos.....	102
3.2 – Contexto del mundo: BYRDEN.....	103
3.3 – Representación de los conceptos originales.....	104
3.4 – Proceso de creación.....	109
3.5 – Ilustración de los arquetipos.....	110
3.5.1 - La Guerrera.....	110
3.5.2 - El Sabio.....	114
3.5.3 - El Cuidador.....	118
3.5.4 - La Maga.....	122
3.5.5 - El Soberano.....	126
3.5.6 - El Rebelde.....	130
3.5.7 - La Seductora.....	134
3.5.8 - La Inocente.....	138
3.5.9 - La Sombra.....	143
3.5.10 - El Creador.....	147
CONCLUSIONES.....	152
FUENTES DE CONSULTA	
Bibliografía.....	154
Cibergrafía.....	156
ANEXOS	
I. La propuesta de Algirdas Julius Greimas.....	160
II. La propuesta de Fernande Saint-Martin.....	160
III. La propuesta de Erwin Panofsky.....	162
APÉNDICES	
I. Historia extendida de la propuesta BYRDEN.....	163
II. Locaciones de la propuesta BYRDEN.....	164
III. Análisis de los arquetipos del Mago, el Sabio, el Creador, el Cuidador y la Seductora.....	170
IV. Diversificación de estilo.....	202



# INTRODUCCIÓN





Dentro de la narrativa presente, en cualquier proyecto relacionado con el entretenimiento, llámese novela, libro, obra de teatro, película, serie de televisión o videojuego, es necesario crear personajes que ayuden a la progresión de la historia y todos se rigen por descriptores comunes que buscan simpatizar con el lector, ya sean físicos o psicológicos. A la secuencia repetida de dichos descriptores presentes en varias obras se le llama arquetipo<sup>1</sup>, y entre más popular sea, será más común verlos en estos medios. Así mismo, ciertos aspectos tanto físicos como conductuales son compartidos dentro del mismo arquetipo, que resulta en una amalgama de características ideales las cuales son posibles de sustraer, analizar y comparar con ayuda de la semiótica visual, debido a su estudio de símbolos en imágenes dentro de su contexto.

Hoy en día, cada proyecto relacionado con un producto en el negocio del entretenimiento requiere de ilustradores y artistas que puedan visualizar sus ideas y conceptos en un soporte bidimensional para su subsecuente aplicación y prueba, denominado como *concept art* o mejor conocido como “desarrollo visual” en países hispanohablantes<sup>2</sup>.

El *concept art* es un área emergente dentro de la ilustración que se está desarrollando en México, donde es posible utilizar la semiótica visual para ayudarse y usarla como proceso de creación de ilustraciones gracias a la capacidad que tiene de desglosar elementos visuales y proveerlos de significado. Una vez que se adquieren estos elementos, es posible elegir los más importantes con base en una jerarquía, que la misma semiótica nos otorga, y convertirlos en una explicación lingüística descriptiva que pueda producir obras originales.

Este trabajo propone adquirir múltiples características visuales a través de varias obras de otros profesionales del área de trabajo y así adquirir estos lineamientos lingüísticos de naturaleza física y conductual, o arquetipos gráficos. Así mismo, se busca explorar los resultados y las posibilidades que puedan surgir de la relación de las obras propuestas y el producto final enfocado a un portafolio de trabajo.

Claramente existe un conocimiento del *concept art* en México, pues existen varias escuelas que ofrecen cursos intensivos, instituciones que otorgan maestrías y diplomados, así como la posibilidad de atender diversas mesas de diálogo y conferencias sobre el tema, pero es difícil encontrar cualquier tipo de información sobre el panorama laboral de dicha área, pues se le da más cobertura a la rama del diseño gráfico.

Así mismo, es casi nula la información disponible sobre la oportunidad laboral destinada al *concept art*, y mucho menos bolsa de trabajo en México, pues es una disciplina que se originó y se utiliza más comúnmente en los Estados Unidos. Debido a esto, existe una discrepancia entre la disponibilidad de esta, aunque derivan equivalentes dentro del área del entretenimiento en cine y animación, el desarrollo visual.

<sup>1</sup> Victoria Lynn Schmidt, “A Writer’s Guide to Characterization: Archetypes, Heroic Journeys, and Other Elements of Dynamic Character Development”, 2012, (Colorado: Active Interest Media)

<sup>2</sup> Arteneo, “Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante?”, <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/> (Consultada el 23 de Octubre del 2020)



Dicho término existe dentro de la Dirección de Arte y es lo suficientemente cercano al *concept artist* en aplicación profesional como para adquirir información al respecto, así como su funcionalidad dentro de un proyecto, oportunidad y recomendaciones de profesionales para ejercer dicho trabajo actualmente, dentro de los cuales se sugiere un buen portafolio, necesario para poder demostrar habilidades y aptitudes para estudios, agencias y desarrolladoras de entretenimiento variado.

Cabe mencionar que parte de la información presente en el trabajo surge de lo aprendido al formarse en la ilustración como carrera profesional, autoformación personal asistida por otros ilustradores en el ámbito laboral y orientación de profesores.

Por lo tanto, la hipótesis formulada para este proyecto es que, si el análisis visual<sup>3</sup> provisto por la semiótica aplicado sobre obras de *concept art* logra arrojar elementos aplicables a arquetipos gráficos y logra estimular la producción visual de las ilustraciones subsecuentes, entonces se podrá observar un portafolio variado y completo. Entonces, se plantea que la investigación va a resolver una problemática de presentación laboral al enriquecer un portafolio que se pueda usar en el ámbito profesional, tomando en consideración múltiples portafolios digitales de diversos *concept artists* como referencia y ejemplo<sup>4</sup>. Así mismo, dicho análisis va a aportar más conocimiento con respecto a la aplicación de la semiótica visual sobre imágenes complejas, así como sus ventajas en los ámbitos de proceso creativo, destilación de ideas y desarrollo de personajes. Finalmente, dichos datos y resultados pueden servir como soporte bibliográfico a alumnos que busquen alguna base para la creación de su portafolio enfocado al *concept art*, la semiótica y el desarrollo visual.

Para poder realizar dicho cometido, se empleó el método de razonamiento analítico de Ramón Ruiz Limón para el procesamiento de la información, el cual simplifica una idea o un objeto en sus elementos. Esto va de la mano con el análisis visual de las imágenes, abarcado por la semiótica del *Groupe µ*, debido a su compleja distinción de elementos visuales divididos en iconos y plásticos, dando como resultado los esperados arquetipos gráficos, para realizar el proceso de producción.

Con respecto a la metodología de producción, se utilizó el Método Auto Organizado de Christopher Jones, en el cual el diseñador encuentra el balance entre el diseño libre, o Caja Negra, y los procesos lógicos y ordenados, llamada Caja Transparente, donde hay una observación crítica y analítica. En cuanto al Diseño de Caja Negra, este va desde la recopilación de referencias visuales como texturas y colores para luego empezar con el proceso de bocetaje basado en dichas referencias y hacer los cambios necesarios y así expresar las características, mensajes o intenciones de cada ilustración.

<sup>3</sup> Se le refiere a un proceso en la historia del arte en el cual se resalta diversos incisos en piezas de escultura, arquitectura e imágenes, como lo son la técnica, tamaño, escala, composición, espacio, color, luz, función, tratamiento y pincelada (Skidmore, 2010).

<sup>4</sup> La plataforma de ArtStation proporciona un lugar donde artistas e ilustradores tienen la oportunidad de compartir sus portafolios de todas partes del mundo, por ejemplo: <https://www.artstation.com/bragato> (Consultado el 21 de Julio del 2022)



En seguida, se trabaja en limpiar el boceto<sup>5</sup> hasta llegar a la fase del *lineart*<sup>6</sup>, donde se busca crear la base más clara posible para la aplicación de color, tanto para los elementos principales, así como el fondo. Normalmente, es necesario tener alguna imagen de referencia para poder sustraer colores de base y luego ser modificados de acuerdo a la intención de la imagen realizada, ya sean más brillantes, saturados, oscuros, etc. La última fase de la producción es el trabajo de detalles, los cuales van desde efectos especiales, partículas, luces y sombras, volúmenes y, si es necesario, una aplicación tipográfica dispuesta a incorporarse con la ilustración.

Tras la resolución, entonces naturalmente se pasa a la fase de la evaluación y la crítica, donde se revisa si las características de la ilustración y el resultado son satisfactorias y/o congruentes con los lineamientos del trabajo o proyecto y, de ser así, realizar todos los cambios necesarios dentro del tiempo establecido desde la Fase de la Caja Negra, hasta poder darlo por concluido y avanzar al siguiente arquetipo.

---

<sup>5</sup> Dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan (Gustavo Muñoz, 2018).

<sup>6</sup> Es cualquier imagen que se compone de distintas líneas rectas y curvas sobre un fondo sin sombras o tonos para las representaciones de objetos en dos o tres dimensiones.



# CAPÍTULO 1: LA ILUSTRACIÓN COMO GUÍA DEL DESARROLLO VISUAL Y EL CONCEPT ART

En primera instancia y como será explicado, el *concept art* es una de las tantas ramas de la Ilustración y que puede verse como una decoración, interpretación o explicación visual de un texto, concepto o proceso<sup>7</sup>, enfocado a su integración en medios publicados, como carteles, folletos, revistas, libros, materiales de enseñanza, animaciones, videojuegos y películas. Este se le considera su ámbito de aplicación actual que es gobernado por la profesión del diseño gráfico, aunque no empezó así, pues los orígenes de la Ilustración han sido parte de la historia misma del ser humano y toma forma desde la prehistoria, aunque el término como tal no tendría nombre si no hasta después de la Edad Media y que iría muy de la mano de los avances sociales e intelectuales del momento.

## 1.1 - Referentes históricos de la ilustración

Como antes dicho, si se quiere ver el verdadero origen de la Ilustración se le puede considerar las pinturas rupestres en cuevas y piedras citadas en el 15,000 a.C. Esto se debe a que diversos historiadores concuerdan que, si bien la Ilustración no sería nombrada hasta su correlación con la "iluminación espiritual" durante la Edad Media, entonces se le puede considerar un lazo entre el uso de la imagen para dar a entender información<sup>8</sup> y, por lo tanto, estos primeros indicios se pueden apreciar en el uso de imágenes para representar lugares ricos en recursos, diversos animales e incluso para documentar eventos importantes<sup>9</sup> descubiertos en varios sitios prehistóricos durante el Paleolítico tardío.



Imagen 1. "The Crossed Bison", Cueva de Lascaux, 15.000 a.C.  
Técnica: Pigmentos suspendidos en grasa de animal con colorantes minerales a base de ocre, acerina y goethita.



Con el paso del tiempo, el uso de la imagen permaneció como un hito para futuras culturas que se desarrollarían durante la Edad Antigua, un periodo donde los primeros sistemas de escritura aparecieron, así como el uso de la imagen para adorar dioses, expandir la cultura y para ilustrar eventos deportivos o victorias militares principalmente en Mesopotamia y Egipto, para luego florecer y convertirse en un elemento artístico de las culturas clásicas, como los Antiguos Griegos y los Romanos.



Imagen 2. "Copa de Arkesilas", Esparta, aprox. 565/560 a.C.  
Técnica: Arcilla líquida pintada sobre un kylix<sup>10</sup> con un recubrimiento de engobe a base de caolinita.

Tras la edad clásica y la caída del Imperio Romano de Occidente, surge un periodo de 700 años de inestabilidad en Europa en la cual los sistemas de distribución de agua se deterioraron, la agricultura y la minería prácticamente cesaron por completo, viajar era peligroso, las tasas de natalidad disminuyeron y las enfermedades e infecciones diezmaron a las poblaciones humanas y animales, mientras que el arte y la cultura eran prácticamente inexistentes a excepción de lo que estaba protegido por los monjes y misioneros cristianos.

Debido a esto, eran los escribas que tenían la capacidad de continuar con la tradición de los libros culminando en la creación de los manuscritos iluminados<sup>11</sup>, los cuales tenían el fin de propagar una aclaración intelectual y espiritual al ver las imágenes, cada una creada y pintada a mano, cuya antigüedad data a los trabajos del pueblo Ostrogodo hacia el 600 d.C.

<sup>10</sup> Es una forma típica de la cerámica griega clásica, semejante a un cáliz, usada para beber vino.

<sup>11</sup> Norman Rockwell Museum, "The Middle Ages", <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-middle-ages> (Consultado el 26 de Agosto del 2019)





Imagen 3. "Página 63 del Libro de Horas", Gijbsbrecht van Brederode, 1460-1465.  
Técnica: Pintura al temple de tinta y oro en vitela

Este panorama empezó a cambiar con la asunción al poder de Carlo Magno, rey de los francos, a finales del 700 d.C. cuya conjugación de sus victorias militares le permitieron establecer un sistema de gobierno central y, con ayuda del Papa León III, fundaron el Imperio Carolingio, con el cristianismo como su religión y logrando revivir la capacidad artística de su nuevo imperio.

Los años 1200 dieron lugar a diversos gremios de artistas que abrieron talleres, los cuales aceptaban encargos de la Iglesia, el gobierno, la nobleza y comerciantes cada vez más ricos para crear frescos, cuadros y libros de oraciones iluminados.

Con la invención de la imprenta durante el Siglo XV, los libros se convirtieron en un medio con mayor distribución, los cuales contenían ilustraciones creadas con base en cortes sobre madera. Para los 1600, en Japón se creó el *Ukiyo-e*, un popular estilo de ilustración de líneas gruesas, colores vívidos y tonos suaves, creados a base de la impresión con bloques de madera. Durante este periodo, se llevo a cabo en Europa el periodo de mayor creación y exploración artística durante el Renacimiento, dando como resultado los inicios de la Edad Moderna.

A lo largo de los Siglos XVI y XVII, los procesos de ilustración más efectivos fueron el grabado y el aguafuerte, perfeccionados por artistas como Lucas van Leyden y Alberto Durero. Con el inicio de la Revolución Industrial a mediados del siglo XVIII, la tecnología aplicada a la impresión mejoró rápidamente y se distribuyeron y vieron más publicaciones.





Imagen 4. "Kanagawa-oki nami ura", Hokusai, 1829-1833.  
Técnica: Ukiyo-e

Sin embargo, a mediados del Siglo XVIII, surge un movimiento intelectual en toda Europa, conocido como la Ilustración, que inspiró grandes cambios culturales, sociales y políticos, los cuales trajeron con ello una transformación en todas las formas de expresión, llámese las artes liberales, los medios impresos, así como los ideales filosóficos, la religión, las ciencias y la justicia, incrementando la cantidad de publicaciones impresas y, junto a ellos, sus ilustraciones ahora trabajando con nuevas técnicas. Figuras como Eugene Delacroix y Gustave Doré son representantes de algunos de estos cambios e incluso hubo aquellos que arraigaron contraposiciones a los ideales del racionalismo, como lo fueron las ya emblemáticas ilustraciones de William Blake, el cual buscaba rescatar la espiritualidad humana basándose en pasajes de la Biblia y la mitología.



Imagen 5. "El caballero, la muerte y el diablo", Alberto Durero, 1513  
Técnica: Grabado al buril



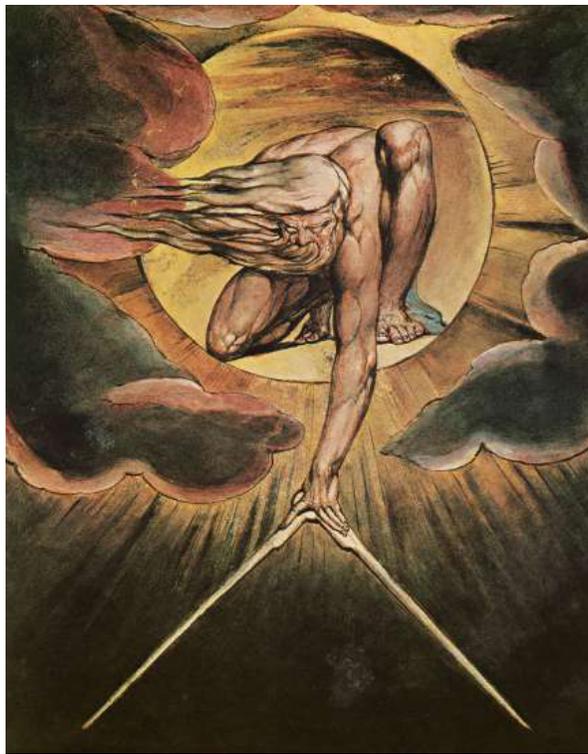


Imagen 6. "The Ancient of Days", William Blake, 1794  
Técnica: Acuarela pintada sobre grabado en placas de bronce

Para principios del Siglo XIX, la litografía sustituyó la gran mayoría de los procesos de ilustración, mejorando su calidad, flexibilidad y durabilidad. Algunos de estos grandes litógrafos residían en España y autores destacados de la época incluyen a Toulouse Lautrec, Federico de Madrazo, Vicente Urrabieta, Florentino Decraene, Adolphe Jean-Baptiste entre otros.

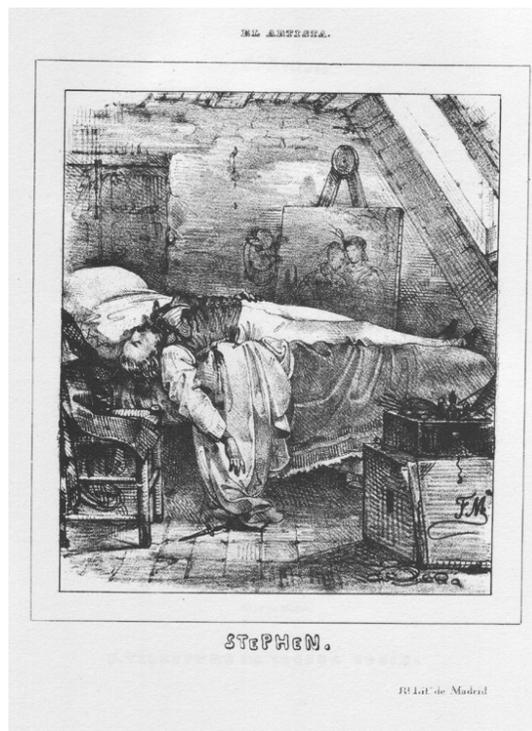


Imagen 7. "El artista", Federico de Madrazo, 1835-1836  
Técnica: Litografía



Durante ese tiempo, en Europa, el trabajo de diversos ilustradores empezó a popularizar obras de carácter satírico y caricatura en publicaciones serias, encapsulando los deshonestos actos de la burguesía, tipos y clases sociales, llevando a una gran demanda<sup>12</sup> de los mismos y a la creación de los primeros caricaturistas. Con sus publicaciones constantes, se presentó un cambio gradual de la caricatura como ilustración popular, hasta volverse un sofisticado estilo de observación tópica. A mitad del Siglo XIX, las revistas impresas en masa, libros ilustrados y periódicos dominaban el mercado en Europa.

La llegada de nuevos avances tecnológicos en la imprenta permitió el desarrollo de nuevas técnicas que afectaron todo el espectro de la ilustración y se extendió a la creación de libros de cocina, fotografía, guías de viaje y libros infantiles, lo cual llevó a la llamada *Edad de Oro* en América, de los 1880 a inicios del Siglo XX, con un pequeño grupo de ilustradores engendrando nuevas generaciones de inspiraciones visuales que predominaron por varios años.

Para el Siglo XX, compañías que se especializaban en trabajos para libros ilustrados empezaron a aparecer durante el primer tercio de dicho Siglo, con diversos auges y autores populares en varias partes del mundo, creando estilos y enfoques en la creación visual de la misma.

Tras la gran depresión y los años de la Segunda Guerra Mundial, en 1950 hubo un realce de la actividad ilustrativa por parte de la industria de la revista, creando nuevos géneros y para finales del Siglo XX, grandes artistas que trabajaban para la *Walt Disney Company* vieron el potencial de explotar el mercado digital de películas y empezaron a expandir la ilustración a través de los primeros medios digitales disponibles<sup>13</sup>.

Con anterioridad, el desarrollo de películas requería forzosamente el uso de técnicas tradicionales las cuales eran costosas y tomaban significativamente más tiempo para realizar, pero la llegada de medios digitales dio la capacidad de acortar ciertos aspectos de la pre-producción, como fue la evolución del *matte painting*<sup>14</sup>. Dicho proceso utiliza una grabación siendo integrada con una pintura hecha sobre grandes hojas de vidrio, pero los avances digitales en los años 80 permitieron su manipulación aun más<sup>15</sup>, siendo el primero de estos pintores Chris Leith Evans en 1985 para la película *Young Sherlock Holmes*, utilizado una pintura escaneada para luego ser animada por medio de computadoras.

12 Forbes Staff, "Diseño gráfico, ¿carrera prometedor?", Recuperado de: <https://www.forbes.com.mx/cual-es-el-panorama-del-diseno-grafico-en-mexico/> (Consultado 1 de febrero del 2021)

13 SkillSet, "The Sector Skills Council for the Audio-Visual Industries". Recuperado de: [https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creative-skillset.org/uploads/pdf/asset\\_5283.pdf?4](https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creative-skillset.org/uploads/pdf/asset_5283.pdf?4) (Consultado el 28 de Octubre del 2020)

14 Es una representación de un paisaje, set o ubicación distante que permite a los cineastas crear la ilusión de un entorno que no está presente en el lugar de filmación. Originalmente realizado con técnicas tradicionales y actualmente casi siempre digital.

15 Mark Cotta, Craig Barron (2002), "The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting", Chronicle Books, P. 33



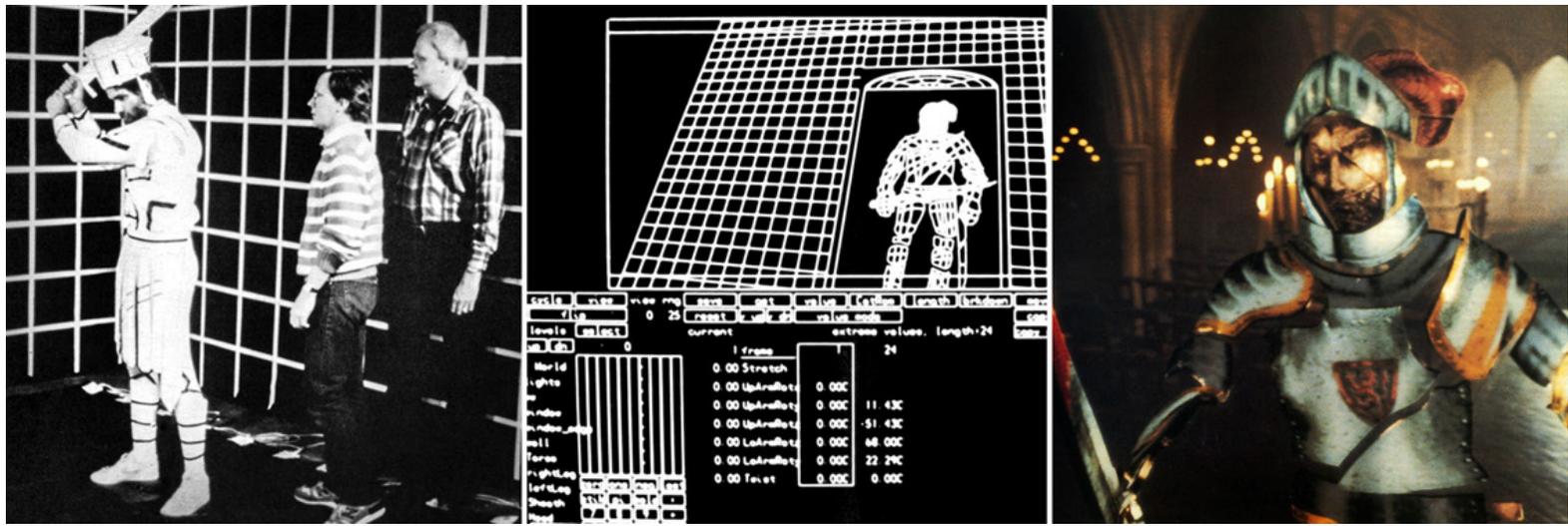


Imagen 8. Proceso de la escena: El modelo Jeff Menn fue fotografiado contra una red como referencia. Una maqueta de arcilla y vidrio del caballero fue digitalizada con el Digitalizado Polhemus de Pixar, con la geometría resultante representada en forma vectorial en un monitor Evans-Sutherland<sup>16</sup>.

Estas fueron las bases que establecieron la importancia de los medios digitales dentro de un proceso creativo y que culminaría con la adaptación del *concept art* para la creación de proyectos más grandes, ambiciosos y costosos. Durante los tiempos intermedios en los 90s, los medios digitales poco a poco se volvían más accesibles, generando una nueva generación de artistas híbridos, tales como Samuel Araya, Frank Frazetta, Vicente Segrelles e incluso Edward Hill, quien utilizaba el fotomontaje junto con retoques de pintura<sup>17</sup>.

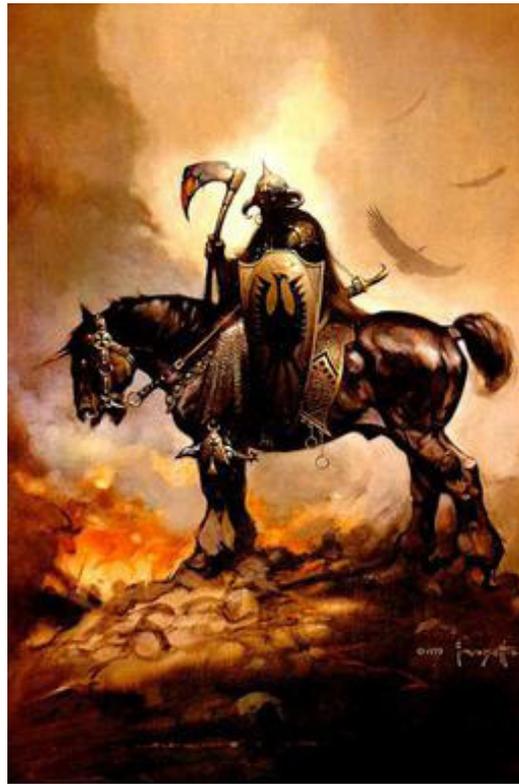


Imagen 9. "Death Dealer", Frank Frazetta, 1973  
Técnica: Óleo sobre masonita

<sup>16</sup> Graham Edwards, "Inspiring MPC". Recuperado de: <https://cinefex.com/blog/inspiring-mpc/> (Consultado el 11 de Noviembre del 2021)

<sup>17</sup> F.R. Marisol, "El arte de la ilustración". Recuperado de: <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/> (Consultado el 28 de Octubre del 2020)



Desde este punto hacia delante, el desarrollo de la ilustración se ligó estrictamente a las innovaciones tecnológicas que surgieron del mercado de *software*, así como la expansión del cine, animación y los videojuegos en dimensión y ambición; las presiones del mercado actual dieron como resultado la necesidad de generar proyectos más grandes y costosos, los cuales requieren de profesionales dedicados a atender todas las áreas y etapas de desarrollo y producción. Dentro de las que sufrió mayor crecimiento e importancia fue la del desarrollo visual, popularizado por la *Walt Disney Company*, quienes valoran la importancia de la dirección de arte dentro de sus películas y cuyo enfoque ha sido retomado por otras industrias similares, caracterizada por crear una impresionante cantidad de imágenes basadas en la interpretación del *brief*, para luego ser refinadas y exploradas conforme el proyecto avanza, dando lugar a la creación de arte promocional y su subsecuente adaptación a modelos, pruebas de campo al consumidor y su comercialización cuando el proyecto concluye.

Con la llegada de la Edad Informática del Siglo XXI, la cual se manifiesta en todos los aspectos de diversas industrias, el poder de la comunicación masiva ha sido posible utilizar todos estos materiales no solo para dar a conocer un producto mucho más claro si no también como muestra de trabajo que un cierto ilustrador pueda tener y servir de ejemplo para ser contratado. La velocidad de la red ha desbloqueado un panorama de talento que se mueve a gran velocidad y que deja incierto el futuro, aunque expertos del área como Jasper Goodall insiste que los ilustradores se volverán más que nada animadores y así explorar las nuevas áreas de la realidad aumentada en dicha era<sup>18</sup>, lo cual ciertamente resuena de manera familiar pues el proceso mismo de una ilustración debe de plantear una narración, una historia en movimiento.



Imagen 10. "World Serpent", José Daniel Cabrera Peña, 2018

<sup>18</sup> Creative Bloq, "A decade of illustration". Recuperado de: <https://www.creativebloq.com/computer-arts/decade-illustration-2108923> (Consultado el 28 de Octubre del 2020)





Imagen 11. "Lancer Exo Design", Alexander Figini, 2017

### 1.1.1 - Los géneros de la ilustración

En el mundo del arte, la ilustración a veces se ha considerado de menor importancia que el diseño gráfico y las bellas artes. Hoy, sin embargo, debido en parte al crecimiento de las industrias de novelas gráficas y videojuegos, así como a un mayor uso de la ilustración en revistas y otras publicaciones, la ilustración se está convirtiendo en una forma de expresión valiosa, capaz de involucrar a un mercado global y de adaptarse a las necesidades de cada trabajo<sup>19</sup>.

Concretamente hablando, se puede dividir la ilustración en dos tipos, análoga y digital<sup>20</sup>, los cuales dependen del medio en el que se desarrollan y la técnica.

Sin embargo, y como se aprecia al tratar de investigar los mismos géneros de la ilustración, no existe una selección definitiva que compile todos los géneros que algunos autores o sitios exponen en sus páginas. Por ello, se va a proveer una recolección de todos los géneros posibles y divididos bajo el criterio de la producción a la que está dirigida, y al mismo tiempo distingue un público diferente que la consume:

- Ilustración publicitaria: Una de las más comunes y extensas, pues su objetivo es transmitir un fin comercial, político o ideológico, donde se puede ver en espectaculares, comerciales de televisión, volantes, carteles, carteles web, pinturas murales, bancos de paradas de autobús, entre otros. Antes de la popularidad y viabilidad de la reproducción fotográfica, las promociones dependían de la ilustración como medio para reforzar el mensaje del anuncio. Debido a su extensión, se puede decir que este género se divide en el origen del que publica, ya sea el visto bueno de una empresa, para uso público o político, tratar de vender un producto o servicio e inclusive para promocionarse a uno mismo<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> Editores de AGCAS, "Illustrator job profile". Recuperado de: <https://www.prospects.ac.uk/job-profiles/illustrator> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

<sup>20</sup> Preeti Prajapati, "Types of Illustration". Recuperado de: <https://www.educba.com/types-of-illustration/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

<sup>21</sup> Museo Norman Rockwell, "Advertising" <https://www.illustrationhistory.org/genres/advertising> (Consultado el 31 de mayo del 2021)



- Ilustración poster: Los carteles, o *posters*, se crean con la intención de despertar el interés de los transeúntes al evocar cierta emoción o transmitir un mensaje al espectador, por lo que deben tener un alto grado de impacto visual. Los carteles han evolucionado de tal manera que poseen su propio género actualmente, aunque originalmente hayan surgido como un método de publicidad a inicios de los 1800, cuando la censura impartida por el gobierno en diversos países fue suspendida y cuando las técnicas de impresión fueron perfeccionadas para su distribución masiva<sup>22</sup>, como patrocinando eventos, películas y productos, hasta pasar a ser parte de movimientos sociales, educativos e inspiradores.

- Ilustración de portada: Es el resultado de las técnicas tomadas de los carteles-artistas del siglo XIX, las cuales se infiltraron gradualmente en la industria del libro junto con la práctica profesional del diseño gráfico, dando como resultado la portada del libro y generando su propio género. Tras la época de las Guerras Mundiales, las portadas de libros se volvieron de vital importancia a medida que la industria del libro se volvió competitiva, donde muchos optaron por la ilustración, proporcionando información sobre el género y el tema del libro, mientras que muchos llevaron la tipografía y el diseño al límite<sup>23</sup>. Para finales de los años 30, otras industrias tomaron notas, y la misma técnica de ilustrar portadas fueron aplicadas a álbumes de música, revistas y otros medios editoriales o enfocados a un producto en cuestión.

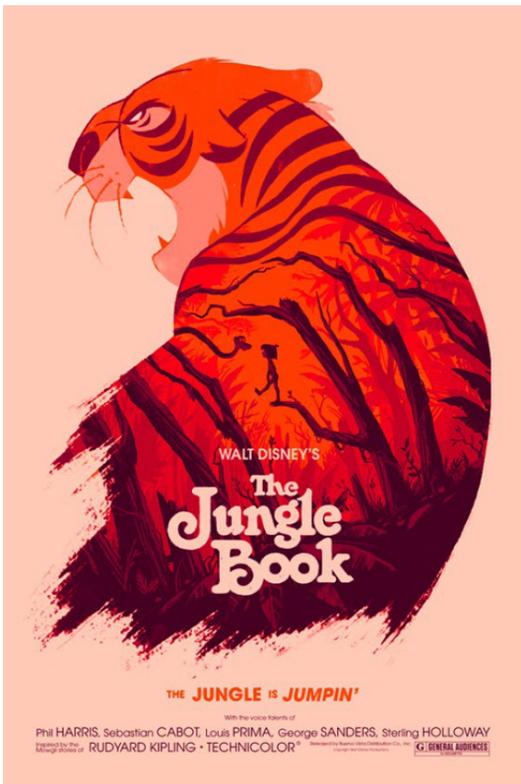


Imagen 12. Ejemplo de Ilustración de *poster*

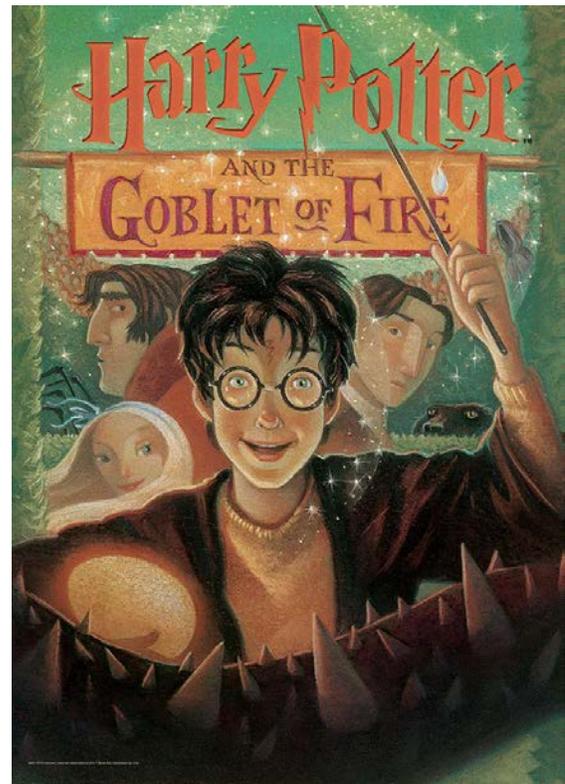


Imagen 13. Ejemplo de Ilustración de portada

<sup>22</sup> Elizabeth Guffey, "Posters: A Global History", Editorial: Reaktion. 2015. P. 8-9

<sup>23</sup> Museo Norman Rockwell, "Books: Cover Art". Recuperado de: <https://www.illustrationhistory.org/genres/books-cover-art> (Consultado el 31 de mayo del 2021)



- **Ilustración científica:** Su propósito es sintetizar y representar información objetiva y exacta del sujeto, que puede ser un animal, una planta, un objeto, procesos complejos, diagramas o cualquier otro elemento que requiera una representación gráfica. Es por eso que la precisión con la que las formas, la escala, el color, la textura y los elementos que componen el tema son fundamentales. Una buena ilustración científica sería la que logra fusionar los requisitos y las necesidades científicas en una imagen con virtuosismo técnico e interpretación artística. Se aplica en los ámbitos arqueológico o histórico, zoológica, anatómica o médica y en la botánica<sup>24</sup>.

- **Ilustración técnica:** Este género está destinado a comunicar visualmente información de naturaleza técnica, como pueden ser componentes de dibujos técnicos o diagramas. Las ilustraciones técnicas en general tienen como objetivo generar imágenes que transmitan efectivamente cierta información a través del canal visual al observador humano y se puede dividir en ilustraciones enfocadas al público común por medio de manuales instructivos, enfocadas a expertos normalmente encontrado en documentación de usuario/operador y los enfocados a ingenieros específicos del área, caracterizada por el uso de terminología compleja y símbolos especializados<sup>25</sup>.

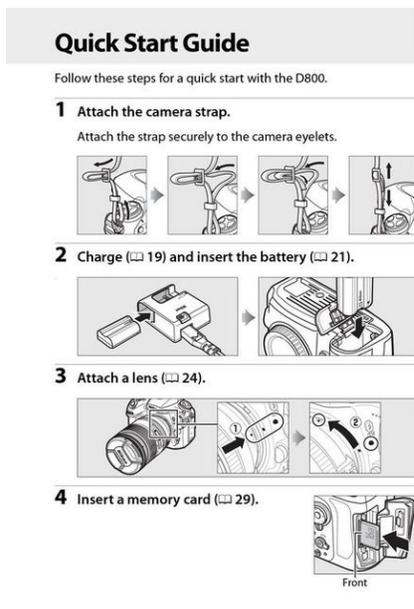


Imagen 14. Ejemplo de Ilustración técnica



Imagen 15. Ejemplo de Ilustración científica

- **Ilustración cartoon:** Mejor conocida como caricatura, es una imagen que pretende ser una sátira o de humor, a veces ilustradas en una o en varias imágenes. La mayoría de las caricaturas están destinadas a transmitir un determinado mensaje o señalar algún tipo de ironía y, dependiendo de la audiencia prevista, pueden ser muy complejas o sencillas, variando desde el aspecto político o social, burla hacia una personalidad o hasta de eventos y tragedias, todo con tal de administrar algún tipo de risa o regocijo del lector<sup>26</sup>.

<sup>24</sup> Ilustraciencia, "¿Que es la ilustracion científica?". Recuperado de: <http://ilustraciencia.info/que-es-la-ilustracion-cientifica/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

<sup>25</sup> Anastasia Belyaeva, "What is Technical Illustration?". Recuperado de: <https://clickhelp.com/clickhelp-technical-writing-blog/what-is-technical-illustration/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

<sup>26</sup> Museo Norman Rockwell, "Cartooning". Recuperado de: <https://www.illustrationhistory.org/genres/cartooning> (Consultado el 31 de mayo del 2021)



- Ilustración de historieta: También conocida como cómic, se le puede considerar como una publicación de entrenamiento, pero su historia la ha llevado a ser su propio género. Dándose a conocer por primera vez en los 1800s con las tiras cómicas, surgen como una evolución de la caricatura, la sátira y la burla popular en esos tiempos, presentando una secuencia de escenas con el añadido de burbujas de diálogo, evocando una historia que se ser mundana o tan complicada como el escritor lo decida, lo cual llevó a la creación de los libros de historietas a inicios de los 1900, llegando a su apogeo de los 30s a los 80s<sup>27</sup>.

- Ilustración editorial: Es un campo amplio y variado en el cual el ilustrador encuentra en el texto escrito el insumo para desarrollar un discurso o interpretación a partir de las imágenes. Se plantea la ilustración como la visualización de la palabra escrita donde el dibujo puede resaltar las partes del texto que tienen mayor importancia o incluso destacar aquellos elementos que sin la ilustración pasarían desapercibidos<sup>28</sup>. Este puede aplicar a todo tipo de publicaciones, como revistas, libros ilustrados, novelas y álbumes gráficos e incluso autobiografías, así como cabe destacar que los libros infantiles igualmente caen en esta área, mientras que la ilustración infantil se puede decir que es un estilo<sup>29</sup>.

- Ilustración de moda: La fotografía ha venido a reemplazar este género ilustrativo, sin embargo, todavía existen diseñadores y casas de moda que optan por las ilustraciones para dar a conocer sus diseños. Los diseñadores de moda lo utilizan principalmente para proponer ideas sobre papel o digitalmente y juega una función importante para presentar y visualizar diseños antes de coser ropa real, normalmente divididos en bosquejos rápidos, dibujos retratados a detalle y diseños planos para dar a conocer las ideas<sup>30</sup>.



Imagen 16. Ejemplo de Ilustración de moda

27 Museo Norman Rockwell, "Comics". Recuperado de: <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

28 Arteneo Imagen, "Ilustración Editorial e Ilustración Publicitaria, visualizar la palabra". Recuperado de: <https://www.arteneo.com/blog/ilustracion-editorial-e-ilustracion-publicitaria-cursos-madrid/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

29 Luisa Martínez, "¿Qué es la ilustración infantil?". Recuperado de: <https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

30 Lekha, "The Truth about Fashion illustration Sketches: Types, Time and Money". Recuperado de: <https://sewingpatterns.com/truth-about-fashion-sketching/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)



- Ilustración web: Es el resultado del desarrollo de los medios multimedia, los cuales combinan el aspecto visual y el audio para transmitir sus mensajes de forma masiva<sup>31</sup>, aplicado a sitios de *internet*. Aunque es más complicado pues involucran varias profesiones, el ilustrador toma su lugar a la hora de crear *storyboards*<sup>32</sup> y concretar el medio visual junto al equipo de animación, de diseño y de producción. En ocasiones, el mismo ilustrador puede ser necesitado al presentar una página *web*, utilizando los elementos visuales necesarios que den a entender la marca y que pueda guiar su planificación futura.

## 1.2 - El *concept art*

Es un género de ilustración utilizada para visualizar una idea antes de que se incluya en un producto final, ya sean películas, videojuegos, animaciones, series, cómics u otros medios. El *concept art* no solo se utiliza para desarrollar el trabajo, sino también para mostrar el progreso del proyecto a directores, clientes e inversores. Se desarrolla a través de varias versiones o alternativas donde se exploran múltiples soluciones antes de decidirse por un diseño final.



Imagen 17. Ejemplo de desarrollo del *concept art*: bocetaje, refinamiento de los bocetos, selección de la pose deseada, modelación 3D y texturización final.

<sup>31</sup> María Estela Raffino, "Concepto de: medios audiovisuales". Recuperado de: <https://concepto.de/medios-audiovisuales/> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

<sup>32</sup> Conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla.



Y es debido a esto que surge la primera diferencia con respecto al trabajo de un ilustrador; el propósito del *concept art* es explorar rápidamente ideas y comunicarlas de la manera más efectiva posible. El papel del ilustrador es crear obras de arte altamente pulidas<sup>33</sup>. No tiene ningún valor tener una obra finamente terminada que ofrezca pocas novedades en términos de diseño, estado de ánimo y sensación. Esto sería una pérdida considerable de tiempo y esfuerzo y es mejor tener un bosquejo más áspero y suelto que despierte interés y promueva la discusión mientras que sus defectos artísticos serán pasados por alto rápidamente.

Es clave recordar que el *concept art* es parte de un proceso de producción más grande en lugar de ser su propia entidad, como la ilustración de un libro o editorial. A menudo, los proyectos comienzan con una llamada provista por el director de arte de la empresa, quien va a pasar a entregar un brief con las características del personaje y, a veces, con algunas referencias visuales. A las primeras ideas que surgen de este brief se le llaman *thumbnails* o miniaturas, que normalmente son hechas en grandes cantidades pues es requerido que la idea principal aterrice durante este proceso. Una vez seleccionado las miniaturas más interesantes, se empieza el proceso de digitalización junto con vistas frontales, laterales y traseras, así como bocetos de acción y detalles del entorno del personaje.

Las imágenes definitivas se presentan al director de arte, que dará el visto bueno o solicitará cambios y cuando estén validadas, las imágenes se convertirán en la referencia para todo el proyecto y pasarán al resto del equipo para trabajar a partir de ellas<sup>34</sup>.

Cabe resaltar que, en varias entrevistas y artículos en la red disponibles en países hispanohablantes, se ha adaptado el término de *arte conceptual* como sinónimo del *concept art*, pero esto resulta ser un error, pues se puede confundir con el movimiento artístico que se hizo popular en los años 60, mejor conocido como el conceptualismo, y para mantener la consistencia, se va a seguir utilizando *concept art* dentro de este trabajo en favor de mantener la consistencia.

### 1.2.1 - Prospectiva laboral del *concept art*

Como se mencionó con anterioridad, el *concept art* surge como una rama de especialización de la ilustración desde 1930, inventado por el ilustrador Gustaf Tenggren, quien creó imágenes destinadas a la producción de las películas de Blanca Nieves, Fantasía y Pinocho<sup>35</sup> especialmente dirigidas a servir como pruebas para el diseño final de las locaciones, personajes, objetos, escenarios y todo aspecto visual requerido por el equipo de animación, todo derivado de una idea o concepto. Siguiendo esta línea de conceptualización, al final de los años 30 se dio el fenómeno de los llamados *carros de concepto*, un método que le daba la libertad al cliente de escoger las proporciones, características y elementos que deseó para su vehículo y que eran creados por artistas e ingenieros automovilísticos, todo esto gracias a la libertad de la ilustración y su capacidad para crear imágenes con un mensaje claro.

33 Museo de Norman Rockwell, "Moving Image: Concept art". Recuperado de: <https://www.illustrationhistory.org/genres/moving-image-concept-art> (Consultado el 31 de mayo del 2021)

34 ESDIP, "Concept Artist: cuál es su trabajo y como convertirte en uno de ellos", <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/> (Consultado el 3 de febrero del 2021)

35 Fabien Bouchard, "Gustaf Tenggren: Disney's First Concept Artist". Recuperado de: <http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/> (Consultado el 3 de Octubre del 2019)



El *concept art* surgió y se desarrolló en la necesidad de creación e interpretación de ideas o conceptos visuales durante la producción de plataformas de entretenimiento como películas, animaciones, series y, más recientemente, videojuegos. Debido a su diferenciación en últimos años, los *concept artists* son requeridos en la creación de trabajo preliminar y ser parte crítica de un grupo creativo enfocada a algún proyecto hasta que éste llegue a su fin. Las capacidades que debe de tener no solo van por su habilidad para la ilustración, si no también para cumplir con fechas límites, llevando a su semejanza con un diseñador gráfico<sup>36</sup>. Debido al rápido avance tecnológico y al demandante mercado del entretenimiento, se ha incrementado la necesidad de artistas conceptuales competentes, capaces de crear texturas, superficies, movimientos, pieles y escenarios con gran calidad y exactitud para agilizar el proceso de creación de modelación e implementación de sus modelos; debido a esto, se ha depurado la competencia, la cual va en aumento tan solo en la última década<sup>37</sup>. Una gran cantidad de trabajo conceptual tiene plazos ajustados en los que se necesita una pieza altamente pulida en un corto período de tiempo. El *concept art* no solo se utiliza para desarrollar el trabajo, sino también para mostrar el progreso del proyecto a directores, clientes e inversores. Una vez que se completa el desarrollo del trabajo, el *concept art* que resulta puede ser reutilizado para materiales publicitarios.

### 1.2.2 - Técnicas del *concept art*

El *concept art* ha adoptado el uso de la tecnología digital, primordialmente dominado por los gráficos raster, y dominados por tabletas gráficas, lo que permiten métodos de trabajo más eficientes y rápidos; abaratando costos en materiales y espacios pues antes de esto, se usaba cualquier cantidad de medios tradicionales como pinturas al óleo, pinturas acrílicas, marcadores, lápices, cajas de luz para animación y demás en su lugar. Así mismo, diversos paquetes de pintura digital modernos están programados para simular la combinación de colores de la misma manera que la pintura análoga se mezclaría en un lienzo.

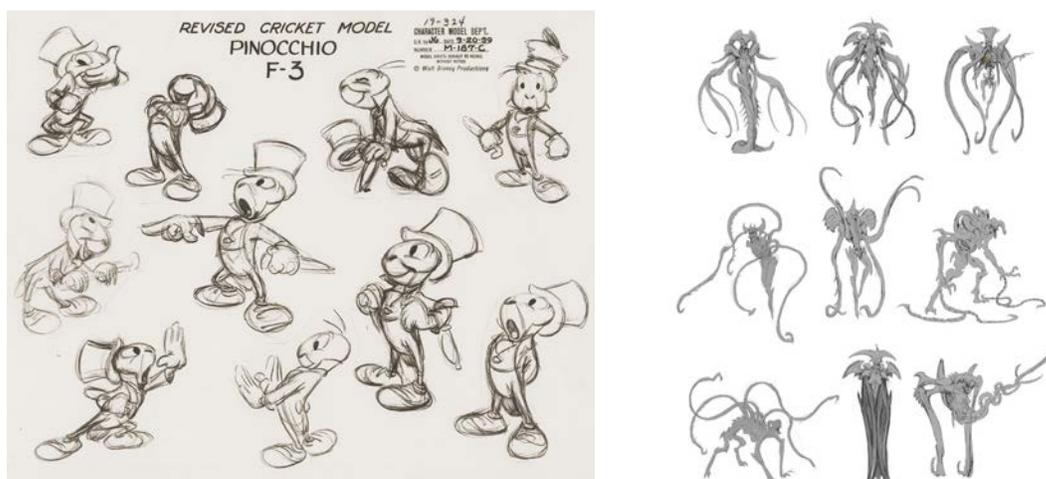


Imagen 18 y 19. Diferencia entre los bosquejos de Joe Grant para Pinocho y la ideación de Alex Palma para *Doom Eternal*.

36 SkillSet, "The Sector Skills Council for the Audio-Visual Industries". Recuperado de: [https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creativekillset.org/uploads/pdf/asset\\_5283.pdf?4](https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creativekillset.org/uploads/pdf/asset_5283.pdf?4) (Consultado el 3 de Octubre del 2019)

37 Danielle Smyth, "Starting Salary for a Concept Artist for Video Games". Recuperado de: <http://work.chron.com/starting-salary-concept-artist-video-games-24949.html> (Consultado el 3 de Octubre del 2019)



Si bien los medios digitales proponen varias ventajas, artistas profesionales del medio coinciden en que es requerido un conocimiento previo de los medios tradicionales para su subsecuente adaptación a los equivalentes en los digitales, tales como manejo de la luz, el sombreado, la perspectiva y, por supuesto, la composición<sup>38</sup>. Una vez pasando por una depuración, el *concept artist* deberá de amaestrar su programa de elección, como los son *Photoshop*, *Corel Painter*, *Manga Studio*, *Procreate* o *ArtRage*, para poder proporcionar piezas de *concept art* en tiempo y forma. Aunque no sea lo mismo pues más bien se trata de una emulación de lo tradicional, el medio digital aún tiene sus trucos y estrategias para alcanzar un nivel superior en el detalle e impacto visual, como lo es la capacidad de utilizar referencias para añadir detalle y sustraer color, usos de pinceles texturizados, uso de sombras suaves y duras de acuerdo a lo que necesite la imagen, retocar de luces tenues superficies de acuerdo a su material, simular efectos ambientales por medio de opacidad<sup>39</sup> y, por supuesto, bocetar diario y utilizar poses y referencias como *studies* para mejorar la anatomía, la luz y el color<sup>40</sup>.

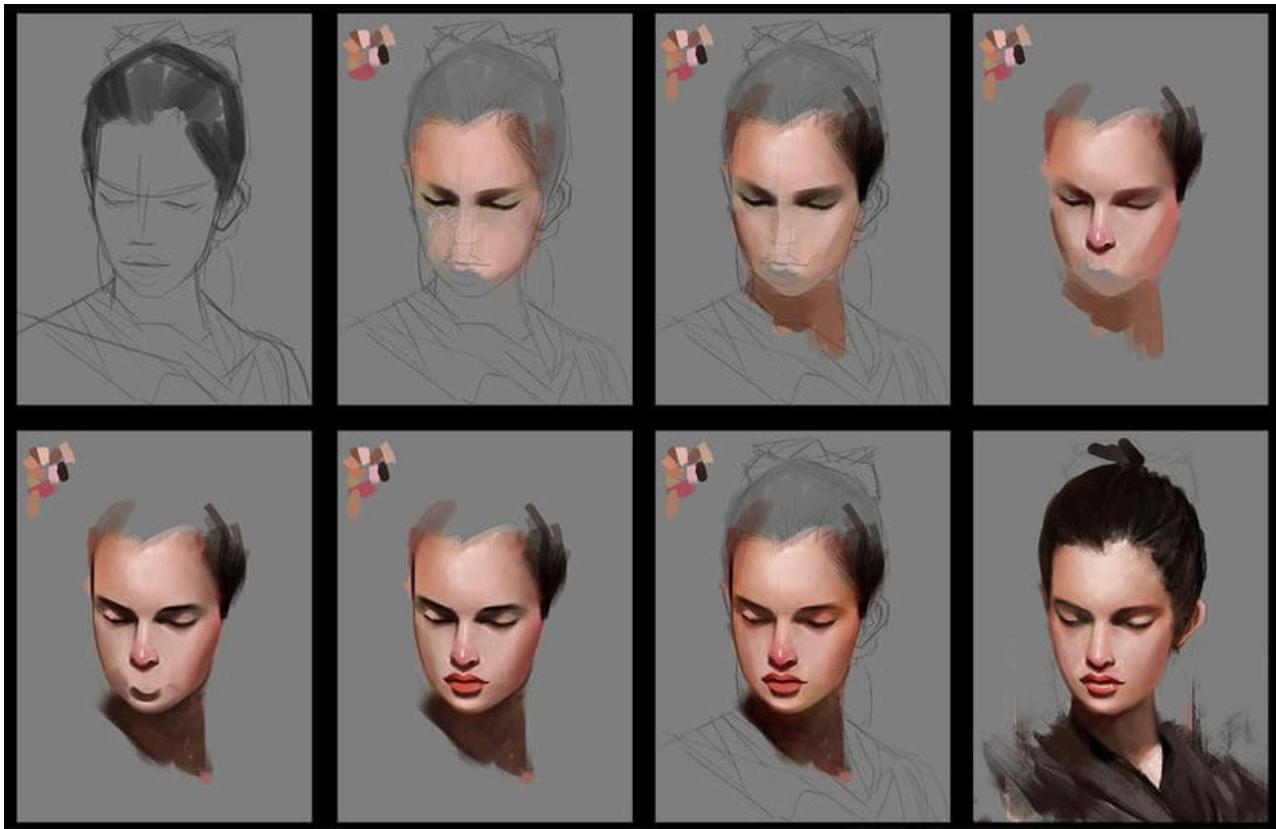


Imagen 20. Ejemplo del proceso de una pintura digital

38 Simon Goinard, "Translating Traditional Painting Techniques to Digital Art". Recuperado de: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157643> (Consultado el 3 de febrero del 2021)

39 David Belliveau, "Digital Painting Pro Tips". Recuperado de: <https://paintable.cc/digital-painting-pro-tips-for-textured-portraits/> (Consultado el 4 de febrero del 2021)

40 Tom May, "5 ways to improve your digital art skills". Recuperado de: <https://www.creativeblog.com/advice/5-ways-to-improve-your-digital-art-skills> (Consultado el 4 de febrero del 2021)



### 1.2.3 - Importancia del *concept art* en el desarrollo visual

El *concept art* cubre una amplia gama de temas y asuntos, que aplica desde el diseño de *posters* de los primeros días de Hollywood hasta los rangos de la fantasía y la ciencia ficción, siendo estas dos temáticas que han ayudado al desarrollo popular entre jóvenes generaciones en su cultura subyacente.

Con la expansión de los videojuegos, los géneros del *concept art* ahora se propagan a temas como deportes, simuladores y mucho más. Gracias a la variedad de *IPs* o Propiedades Intelectuales que surgen día a día, las cuales necesitan de artistas para tomar forma. Los estilos de ilustración han variado de igual manera, normalmente vistos desde lo fotorrealista hasta el estilizado. Desde inicios de un proyecto, el grupo creativo tiene la libertad de crear bocetos, *speed-paints* y modelos que puedan adaptarse a las necesidades de la *IP*; por lo tanto, es muy requerido que un artista conceptual tenga la capacidad de manejar varios estilos. El *concept art* tiene una carga y una importancia clave en la creación de un producto extremadamente importante en el mercado actual, la industria del entretenimiento, y sin los especialistas de la imagen. Sin ella, cada proyecto sería un fracaso y aún más en un mercado donde los consumidores se adaptan a lo que es popular y la respuesta es la necesidad de personas que puedan cumplir dicha demanda de diseño y variedad visual y estilística<sup>41</sup>.



Imagen 21. Ejemplo de un *concept artist* trabajando en su *cintiq*

<sup>41</sup> Bob Bates (2004). "Game Design, Second Edition", Thomson Course Technology, Premier Press. P. 171



### 1.3 - El desarrollo visual como proceso de trabajo

El extenso término de “desarrollo visual” aparece en varios contextos, por lo que es fácil confundirse con lo que realmente es. Se trata del componente principal de cualquier tipo de arte visual, desde el *concept art* hasta el diseño gráfico, la ilustración y la animación<sup>42</sup>.

Generalmente, el término “*concept art*” se reserva para videojuegos, películas y programas de acción en vivo mientras que el “desarrollo visual” generalmente se refiere a las películas y programas de animación. Hay algunas diferencias menores, pero en su mayor parte, son esencialmente los mismos trabajos, aunque algunos practicantes del área aseguran que el desarrollo visual se usa para describir el departamento de dirección de arte dentro de cualquier proyecto de entretenimiento mientras que el *concept art* se le puede decir al producto relacionado a dicho desarrollo<sup>43</sup>.

Una vez establecido lo que es, entonces se puede pasar a su lugar dentro de un proyecto, pues la mayoría del trabajo visual se realiza con fines detrás de escena durante el período de preproducción, por lo que el público rara vez ve el trabajo y su propósito es generar ideas y diseñar imágenes en un corto período de tiempo, por lo que las imágenes más trabajadas no son necesarias, siempre que las ideas se transmitan con claridad, para luego pasar a escenas, personajes, fondos y accesorios.

Dentro del desarrollo visual, entran las especificaciones como el diseño de personajes, de criaturas, de escenarios e industrial; sin embargo, conocer las bases del arte, como la anatomía, la perspectiva, la teoría del color, el diseño y la iluminación, son esenciales para todas las especialidades<sup>44</sup>.

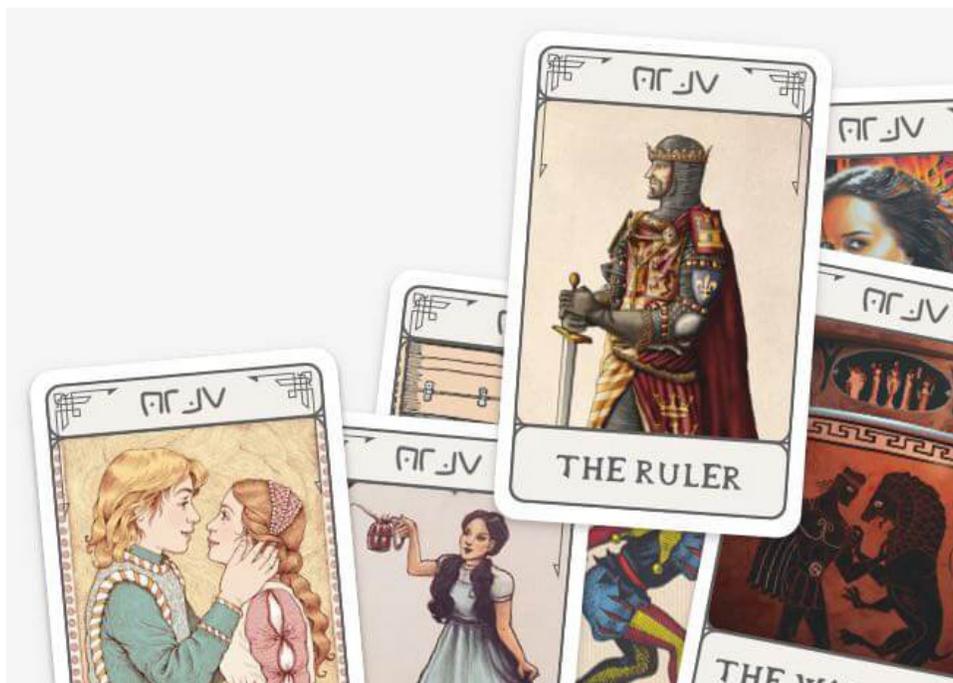


Imagen 22. Ejemplo de diversos arquetipos en forma de cartas

42 Contribuidor académico de la Academy of Art University, “*What is Visual Development, Anyway?*”. Recuperado de: <https://blog.academyart.edu/what-is-visual-development-anyway/> (Consultado el 3 de febrero del 2021)

43 Dylan Choonhachat, “*What is the difference between Concept Art, Visual Development, and Illustration?*”. Recuperado de: <http://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration> (Consultado el 3 de febrero del 2021)

44 SkillSet, “*The Sector Skills Council for the Audio-Visual Industries*”. Recuperado de: [https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creative-skills-set.org/uploads/pdf/asset\\_5283.pdf?4](https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creative-skills-set.org/uploads/pdf/asset_5283.pdf?4) (Consultado el 17 de Septiembre del 2019)



### 1.3.1 - Contexto laboral del desarrollo visual

Debido a la falta de información disponible sobre esta área en México, pero en aras de esta investigación, se tomarán en cuenta los datos obtenidos por la Oficina de Estadísticas Laborales como información complementaria para este tema, la cual proporciona cifras para animadores y artistas multimedia y su crecimiento laboral que aumentará en un 8% durante la década del 2016 al 2026<sup>45</sup>.

Este crecimiento será el resultado de una mayor demanda de animación y efectos visuales más realistas en videojuegos, películas y televisión, aunque puede verse frenado por empresas que contratan artistas y animadores que trabajan en el extranjero por salarios más bajos.

Las oportunidades de empleo abundan en estudios de animación, equipos de producción de películas y videos y en firmas de diseño web y relaciones públicas. También se puede trabajar como (o con) diseñadores y desarrolladores de juegos, diseñadores gráficos y escritores de historietas, así como en estudios de animación, producción de películas y videos, diseño de juegos, así como en diseño web, diseño gráfico y agencias de publicidad y relaciones públicas.

Y el especialista en el medio del desarrollo visual es el artista responsable de la creación del ambiente, tono, paleta de color y un sinfín de características que le dan vida a mundos imaginarios. Esto puede incluir entornos, escenarios, escenas, personajes, ropa, accesorios, muebles, iluminación y casi todo lo que aparece en el fondo de una obra visual<sup>46</sup>.

Como se mencionó brevemente, el área del color es de suma importancia para cambiar el sentido o la manera de percibir una escena o un escenario. Las claves del color no son exclusivas de las películas, aunque tradicionalmente las crean artistas de desarrollo visual para piezas animadas. La iluminación puede adoptar diferentes colores que afectarán en gran medida el estado de ánimo de la pieza. Otras habilidades útiles para esta profesión incluyen conocimientos de programación y videojuegos, así como conocimiento de programas de 2D o 3D para generar borradores y ajustar diseños.

El trabajo es muy exigente pero también ofrece una libertad de creación profesional rara vez visto debido a la versatilidad de su trabajo, pues es aplicable a una gran cantidad de formatos.

Por ejemplo, dentro de la industria de la animación, los artistas de desarrollo visual imaginan y proponen ideas sobre cómo debería ser el mundo animado en la historia, los personajes y la acción, así como también trabajan con las emociones de los personajes para ayudar con el aspecto narrativo de la producción animada. Una vez que una película está en movimiento, el artista trabaja para construir un mundo visual que se alinee mejor con la visión prevista de la producción. Las ideas provienen de productores y escritores que van al director creativo, al director de arte y al equipo de desarrollo visual.

<sup>45</sup> Michelle Burton, "Visual Development Artist - Career Profile". <https://www.animationcareerreview.com/articles/visual-development-artist-career-profile> (Consultado el 23 de Mayo del 2021)

<sup>46</sup> Escritor de Concept Art Empire, "What is a Visual Development Artist?". Recuperado de: <https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/> (Consultado el 4 de Febrero del 2020)



## 1.4 - Caracterización y diseño de personajes

Esto nos lleva a uno de los aspectos más importantes dentro de cualquier narrativa, que son los personajes, los cuales se definen como un individuo o ser dentro de una historia como una novela, obra de teatro, serie de televisión, película o videojuego, el cual puede ser completamente ficticio o estar basado en una persona real<sup>47</sup> y que sirven para guiar los sucesos o el mensaje de la historia. Un personaje que se erige como representante de una clase o grupo particular de individuos se conoce como tipo, los cuales incluyen tanto los comunes o estereotipados como aquellos que están más individualizados<sup>48</sup>.

Una vez establecido esto, se puede pasar al diseño de los mismos, pues dependiendo de la historia que se quiera contar es posible crear a los personajes que muevan la trama y que se desarrollen dentro del mundo creado y moldeado por los artistas de desarrollo visual y los *concept artists*. Dentro del departamento de arte, al artista específicamente dedicado a su creación se le llama diseñador de personajes, quien es capaz de crear el concepto y el estilo desde cero, que a menudo incluye una mirada profunda a la identidad del personaje para desarrollar una idea visual de las características físicas y psicológicas, un elemento llamado caracterización.

Crear un personaje completo requiere de mucha energía creativa y es por eso que el proceso de diseño de personajes es muy complejo y, a menudo, es una de las carreras más buscadas por los aspirantes a artistas del entretenimiento. Por lo general, el proceso de diseño comienza con un resumen del personaje junto con una serie de rasgos sugeridos, ya sean físicos o emocionales, y el diseñador usa esas notas para comenzar a crear *thumbnails* con diversas ideas<sup>49</sup>.



Imagen 23. Bocetos e ideación del personaje *Cell* para el manga *Dragon Ball Z*, publicado en el *Daizenshuu 4* de 1995 y diseñado por Akira Toriyama.

47 Maria DiBattista, "Novel Characters: A Genealogy". John Wiley & Sons. P. 14–20

48 Chris Baldick, "The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms". Oxford UP. P. 265

49 Concept Art Empire, "What is Character Design? (And What Does A Character Designer Do?)". Recuperado de: <https://conceptartempire.com/character-design/> (Consultado el 28 de Octubre del 2020)



Una vez que el artista elige alguna de los *thumbnails*, a menudo se pintan más detalles para darles vida, así como probar variantes con ropajes diferentes, estilos de cabello, rasgos faciales e incluso armas o accesorios. Luego, se elige un diseño final y una vez que se firma el personaje, el artista creará muchas vistas diferentes del personaje como materiales de referencia. En la animación, esto a menudo se convierte en una hoja modelo para que otros artistas usen como referencia base para mantener la consistencia entre cuadros.

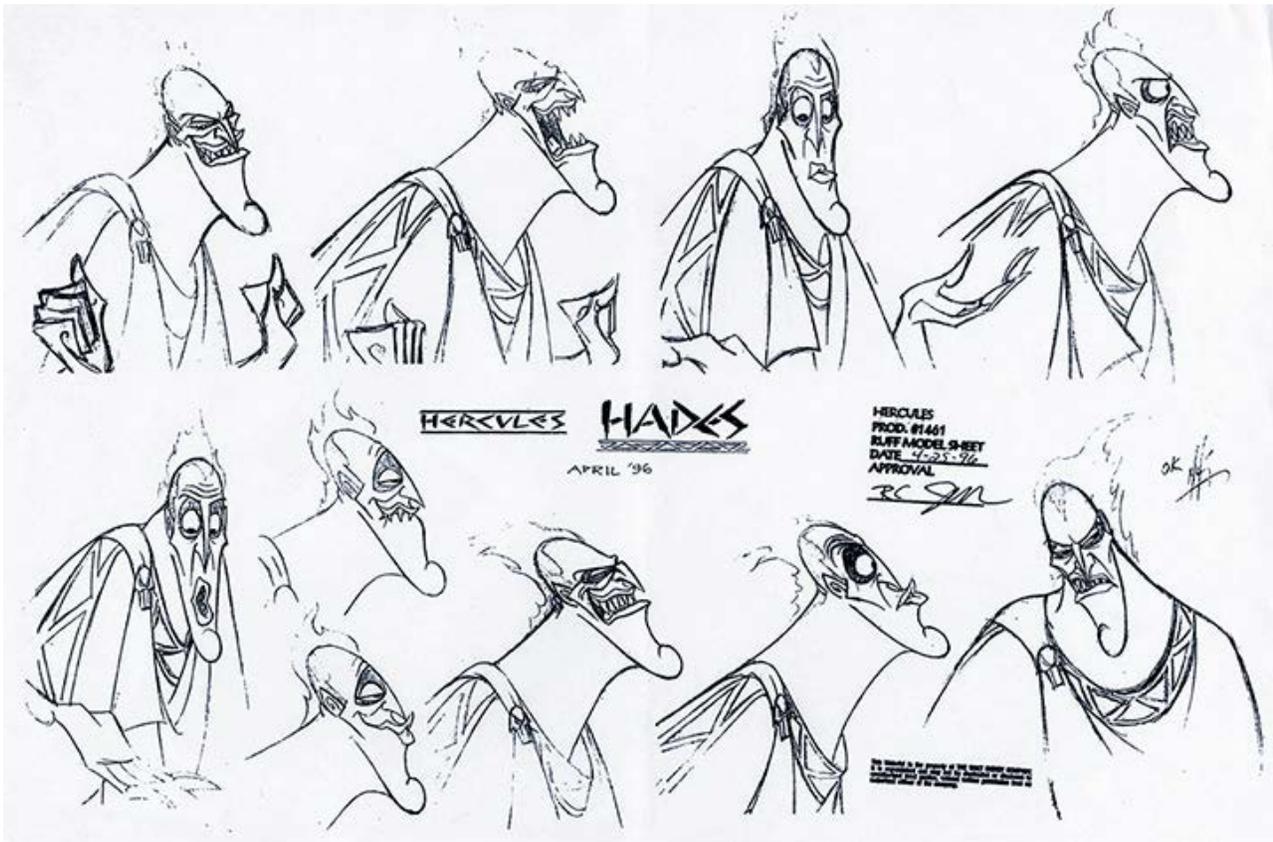


Imagen 24. Referencia visual de las expresiones de Hades para la película *Hércules*, dibujado por Nick Ranieri, quien se basó en los bocetos iniciales de Gerald Scarffe.

## 1.5 – El desarrollo visual de un personaje

El diseño de personajes es una parte crucial del rompecabezas de los videojuegos. Para tener éxito, un diseñador de personajes debe crear un arte cautivador y convencer a los jugadores de que los personajes pertenecen a sus respectivos mundos, pues tienen que ir de la mano con el previo proceso de *worldbuilding*<sup>50</sup>, mientras que también tiene que destacar como individuos con personalidades distintas<sup>51</sup>.

Los diseños deben reflejar esas personalidades, así como las habilidades físicas de los personajes. Sin embargo, si se comienza con una ilustración detallada, puede encasillar el personaje demasiado pronto en el proceso.

<sup>50</sup> Es el proceso de construir un mundo imaginario, a veces asociado con un propio universo ficticio. Desarrollar un entorno imaginario con cualidades coherentes como historia, geografía y ecología es clave para muchos escritores de ciencia ficción o fantasía

<sup>51</sup> Skillshare Blog, "How to Design a Video Game Character". Recuperado de: <https://www.skillshare.com/blog/learn/how-to-design-a-video-game-character> (Consultado el 1 de Febrero del 2021)



Es mucho más recomendable idear rasgos y luego moldear un personaje en consecuencia y el otro aspecto importante es el contar su historia, como un contexto histórico y familiar, lo cual ayuda a dar forma a sus motivaciones e informará cómo responden a sus entornos. La historia de fondo del personaje debe vincularse con la historia general del mundo del juego, lo que le da al personaje un propósito que se conecta con la trama.



Imagen 25. Ideación del personaje *Reinhardt*, cuyo nombre inicial era *Wildebbeest*, del videojuego *Overwatch*. Diseños por Arnold Tsang y publicados en el libro *The Art of Overwatch*, 2017.

La mayoría de los diseñadores tienen una buena idea de cómo se verán sus personajes a medida que desarrollan historias de fondo, por lo que este paso a menudo termina ocurriendo de manera más natural. Al comenzar con un boceto, se le debe de dar cierta importancia a la silueta, las cuales aseguran que los personajes se destaquen tanto de su entorno como de otros personajes, así como también deben comunicar sus cualidades y cuentan con accesorios clave de los personajes, que ayudan a comunicar sus identidades.



Imagen 26. Diferencia entre los personajes del "Guerrero" y la "Elfo" de *Dragon's Crown*. Diseños por George Kamitani

Aunque las poses pueden no ser la parte más interesante o útil del diseño de personajes, sí juegan un papel en revelar sus personalidades. La mayoría de los juegos muestran a cada personaje realizando una acción durante el proceso de selección de personajes, lo que indica cómo pueden comportarse durante el juego. Sin embargo, es importante esperar hasta el final del proceso de diseño para agregar detalles físicos<sup>52</sup>.

## 1.6 – Los arquetipos

Durante miles de años, las formas de arte narrativo han presentado arquetipos, que son personajes contruidos sobre un conjunto de rasgos específicos e identificables. Un arquetipo es una emoción, un tipo de personaje o un evento que es notablemente recurrente en la experiencia humana. En las artes, un arquetipo crea una sensación inmediata de familiaridad gracias a los instintos y las experiencias de vida lo que permite que un miembro de la audiencia que se relacione con un evento o personaje<sup>53</sup>. Aunque existe una superposición entre arquetipos, estereotipos, personajes comunes y clichés, las palabras no son sinónimos. Como regla general, los arquetipos comunes y los personajes comunes proporcionan pautas para la caracterización, mientras que los estereotipos y los clichés son etiquetas que se utilizan para describir la mala escritura de un pensamiento superficial, una noción o caracterización simplificada.

Un cliché es una idea, evento o detalle que se utiliza tan repetidamente en la literatura que se vuelve predecible e incluso aburrido.

Los arquetipos, por definición, serán familiares, pero no son tan predecibles como para que sepamos lo que sucederá en su historia. Un personaje común está en algún lugar entre un arquetipo y un estereotipo: un personaje que intencionalmente se ajusta a una descripción estrecha y predecible y pueden servir como un contraste con el personaje principal, particularmente en la comedia, pero no son convincentes como protagonistas.

<sup>52</sup> Christian Aditya, "The Development of Visual Aspects in Video Games Over the Years". Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327935947\\_The\\_Development\\_Of\\_Visual\\_Aspects\\_In\\_Video\\_Games\\_Over\\_The\\_Years](https://www.researchgate.net/publication/327935947_The_Development_Of_Visual_Aspects_In_Video_Games_Over_The_Years) (Consultado el 1 de febrero del 2021)

<sup>53</sup> MasterClass, "Writing 101". Recuperado de: <https://www.masterclass.com/articles/writing-101-the-12-literary-archetypes#what-is-an-archetype> (Consultado el 28 de Octubre del 2020)



### 1.6.1 – Los arquetipos de Joseph Campbell y Carl Jung

Como se puede ver, existen los llamados arquetipos en los personajes y han existido diversos estudiosos del tema en cuanto al aspecto psicológico de los mismos, como es el caso de Joseph Campbell que se basó en los estudios de Carl Jung, Sigmund Freud y Arnold van Gennep, proponiendo así su propia teoría, conocida como las narrativas mitológicas, las cuales frecuentemente comparten una estructura fundamental. Las similitudes de estos mitos llevaron a Campbell a escribir su libro en el que detalla la estructura del 'monomito', motivado por la narrativa arquetípica, o más comúnmente conocida como "la aventura del héroe". Dicha aventura necesita de ciertos personajes que la avancen entre sus fases y eventos, anteriormente descritos por Carl Jung y perfeccionados por Campbell, entre los cuales se destacan:

ARQUETIPO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO VISUAL
El amante	El personaje romántico que se guía por el corazón, el cual muestra características como el humanismo, la pasión y la convicción en su manera de actuar, pero al mismo tiempo tiende a ser ingenuo y propenso a ser irracional.	 <p>Imagen 27. Anna de <i>Frozen</i></p>
El héroe	El protagonista que se levanta para afrontar un desafío y salva el día, y es caracterizado por su coraje, perseverancia y honor, pero muchas veces deja mostrar su exceso de confianza e incluso arrogancia. Es un personaje difícil de balancear pues es necesario que tenga debilidades, metas, carisma y algo que deba de aprender a lo largo de la aventura para así crear un enlace con el lector.	 <p>Imagen 28. Max Rockatansky de <i>Mad Max</i></p>
El mago	Es una figura poderosa que ha aprovechado las fuerzas del universo para lograr objetivos clave como la omnisciencia u omnipotencia, así como una entidad que ejemplifica los resultados de la disciplina. Sin embargo, su gran poder y arrogancia puede causar que sea corruptible.	 <p>Imagen 29. Saruman el Blanco del <i>Señor de los Anillos</i></p>
El forajido	También conocido como el rebelde, este personaje no cumple las demandas de la sociedad o las leyes, siendo, pues de un pensamiento independiente; se caracteriza por su virtud en sus actos y no debe favores, aunque su naturaleza lo lleva al borde de lo criminal.	 <p>Imagen 30. Jack Sparrow de <i>Piratas del Caribe</i></p>



<p>El explorador</p>	<p>Es un personaje naturalmente impulsado a traspasar los límites del <i>status quo</i> y explorar lo desconocido, siendo curioso y motivado por la superación personal. Esto, sin embargo, viene a costas de que suele ser inquieto, poco confiable y nunca satisfecho.</p>	 <p>Imagen 31. John Smith de <i>Pocahontas</i></p>
<p>El sabio</p>	<p>Una entidad usualmente anciana, llena de conocimiento para los que lo busca, que también puede servir de figura materna o mentora por su sabiduría, experiencia y perspicacia, aunque esta clase de personaje es muy cauteloso y reacio a unirse a la acción.</p>	 <p>Imagen 32. Maestro Miyagi de <i>Karate Kid</i></p>
<p>El inocente</p>	<p>Es un personaje moralmente puro, a menudo un niño, cuyas únicas intenciones son buenas, manteniendo un nivel neutro de moralidad, bondad y sinceridad, pero tiende a ser vulnerable, ingenuo y pocas veces habilidoso.</p>	 <p>Imagen 33. Penny de <i>Bernardo y Bianca</i></p>
<p>El creador</p>	<p>Un visionario motivado que crea arte o estructuras durante la narrativa, con una gran carga creativa, con fuerza de voluntad y convicción. Tiende a que, debido a su determinación, trabaja solo y tiene a no tener habilidades prácticas.</p>	 <p>Imagen 34. Willy Wonka en <i>Willy Wonka y su Fabrica de Chocolate</i></p>
<p>El gobernante</p>	<p>Un personaje con poder legal o emocional sobre los demás, demostrando omnipotencia, así como estatus y recursos, y es debido a eso que se caracteriza por su distanciamiento y puede ser el enfoque de desagrado por los demás. Normalmente se encuentra esta fuera de contacto de los otros personajes, actuando en instancias separadas.</p>	 <p>Imagen 35. Presidente Snow de <i>Los Juegos del Hambre</i></p>
<p>La seductora</p>	<p>Un arquetipo que usa su apariencia, sexualidad y encanto para ganar ventaja en cualquier situación en la que se encuentre. Aunque visto muy comúnmente entre mujeres, también existen personajes masculinos que exhiben este enfoque. Así mismo, existen diversas maneras de poder seducir, como de manera enigmática, coqueta, diva, sofisticada, sensual o incluso como sirena.</p>	 <p>Imagen 36. Mirage de <i>Los Increíbles</i></p>



<p>El cuidador</p>	<p>Un personaje que continuamente apoya a los demás, tiende a ser honorable y leal, aunque sufre de falta de ambición personal o liderazgo y en muchas ocasiones termina sacrificándose por sus compañeros.</p>	 <p>Imagen 37. Obi-Wan Kenobi de <i>Star Wars</i></p>
<p>El hombre común</p>	<p>Es un personaje identificable y que es reconocible por sus actividades de la vida diaria que resuenan con el lector, por lo tanto, lo lleva a ser un personaje aterrizado, aunque también manifiesta una falta de poderes especiales y muy a menudo no está preparado para lo que vendrá en la historia.</p>	 <p>Imagen 38. Ron Weasley de <i>Harry Potter</i></p>
<p>El bufón</p>	<p>Un personaje divertido o un tramposo que proporciona un alivio cómico, pero que también puede decir verdades importantes en momentos inesperados, por lo que resulta cautivador, perspicaz, pero al mismo tiempo puede ser desagradable para el lector y otros personajes dentro de la trama.</p>	 <p>Imagen 39. Rafiki de <i>El Rey León</i></p>
<p>La sombra</p>	<p>Un personaje que puede representar los deseos más oscuros o incluso cualidades rechazadas, así como miedos y fobias. Las sombras pueden no ser del todo malas y pueden revelar cualidades admirables e incluso redentoras; esta fuerza física está decidida a destruir al héroe y su causa<sup>54</sup>.</p>	 <p>Imagen 40. Agente Smith de <i>Matrix</i></p>

Cuadro 1

Estos arquetipos van a ser los que guíen la pauta para los personajes que se van a crear y definir el Capítulo 3 de este trabajo, así como van a influenciar el tipo de personaje que van a ser.

54 Polly Young-Eisendrath y Terence Dawson, 1997, "The Cambridge Companion to Jung", Cambridge University Press. P. 319



# CAPÍTULO 2: ANÁLISIS VISUAL DENTRO DEL CONCEPT ART

## 2.1 - La semiótica y el análisis visual

En su estado más simple, la semiótica es el estudio de los signos y de los símbolos, los cuales comunican un mensaje; el desafío de la semiótica desde su concepción fue el definir que comprende un signo y que no, por lo que conceptos como letras o imágenes fueron estudiados dentro de la semiótica como posibles fuentes a examinar. Existen múltiples visiones de cómo abordar un análisis semiótico aplicado sobre una imagen debido a lo complejo que esto pueda ser planteado y, pese a esto, las teorías que lo han desarrollado se han inculcado en una muy completa metodología para lograrlo. Inherentemente, y al ser nuestra área de trabajo, la imagen se encuentra como una de las mayores concentraciones visuales del diseño donde se ha tratado de buscar una definición y plan de desarrollo para ser enseñada, descrita en las metodologías del diseño.

## 2.2 - La importancia de la semiótica en el diseño

Debido a la naturaleza visual de una imagen y sus componentes, que podrían ser el color, la forma y el texto, todo envuelto por una composición, es necesario descomponer sus elementos por medio de un análisis de sus signos, lo cual nos conlleva abordar los estudios de la semiótica. Así, y de forma similar a como interviene en el lenguaje escrito o verbal en el ámbito del diseño gráfico, se erige en el instrumento que nos ayuda a decodificar correctamente los mensajes visuales y, por tanto, permite asegurar una mayor eficacia en la comunicación. En palabras de Leborg "...todos los días nos enfrentamos a una gran cantidad de mensajes visuales, pero, sin un conocimiento básico de su lenguaje"<sup>55</sup> y muchos de estos mensajes nos resultan incomprensibles, lo que impide que se desarrolle un diálogo productivo entre creadores y consumidores de comunicación visual, por lo tanto, la semiótica es la que propone la noción del signo para aludir a dichos mensajes visuales. La pensadora Acaso define el signo como "...cualquier cosa que representa a otra a través del lenguaje visual"<sup>56</sup> y que se explicaría a partir de la participación de tres conceptos o entidades: el significante, que es el elemento producido artificialmente, el referente, que es todo aquello que representa el significante, y el tipo o *pattern*, que es el conjunto de características conceptuales que permiten comprender la relación entre significante y referente y en la lógica, en su sentido general, es sólo otro nombre de la semiótica, la doctrina formal de los signos.

## 2.3 - Principales perspectivas semióticas del Siglo XX

La semiótica actual surgió en el Siglo XIX gracias a las contribuciones de Ferdinand de Saussure y Charles Sanders Peirce, quienes dieron las bases y elementos de la semiótica, mientras que otros autores exploraron ámbitos varios insatisfechos con los esquemas semióticos disponibles en sus tiempos, como es el caso de Julius Greimas, quien publicó el manifiesto de lo que él llamaba la semiótica estructural<sup>57</sup> en 1966, un hito en el desarrollo histórico de la semiótica y que luego lo llevaría a enfocar su trabajo en aspectos empresariales y hasta narrativos, desarrollando la teoría del cuadrado semiótico con François Rastier.

55 Leborg Christian, (2013). "Gramática Visual", México, Gustavo Gill

56 Acaso María, (2006). "El Lenguaje Visual", España, Paidós Ibérica

57 Para más información, favor de examinar el Anexo I, P. 160.



A inicios de los años 70, un grupo de semióticos belgas conocidos bajo el seudónimo de Groupe  $\mu$  publicaron el importante libro de "Retórica General", el cual rehízo todos los conceptos de la retórica desde la semiótica, explorando temas como la poesía y replanteo figuras de narración enfocadas en el storytelling<sup>58</sup>. Una pregunta encontrada por el grupo en esta etapa fue el de la relación entre la experiencia sensorial y la significación, una cuestión que ciertamente revela algo de este grado de generalidad pues se enfrenta con la cuestión del origen del significado en sí mismo. Sin embargo, su ambición los llevo a realizar un extenso trabajo que le pudiera dar las bases a una retórica visual, concluyendo en la publicación del "Tratado del signo visual" en 1992.

Tan solo 2 años antes de su publicación en 1990, otra obra importante en el ámbito de la semiótica visual fue impresa, "*Semiótica del Lenguaje Visual*", escrito por Fernande Saint-Martin<sup>59</sup>, una crítica de arte y museóloga que en su lugar se enfocó en reglas de una sintaxis visual dividida en dimensiones, centralizado desde un punto de vista pictórico y escultórico.

Incluso fuera de un ámbito académico, el uso de la semiótica visual ha sido utilizado para descifrar los mensajes en comerciales y otras formas de marketing, como lo hicieron los autores Linda M. Scott<sup>60</sup> y Shay Sayre<sup>61</sup> sobre comerciales de perfumes y, más detalladamente, en el comercial "1984" de *Apple*, emitida durante el medio tiempo del *Super Bowl XVIII*.

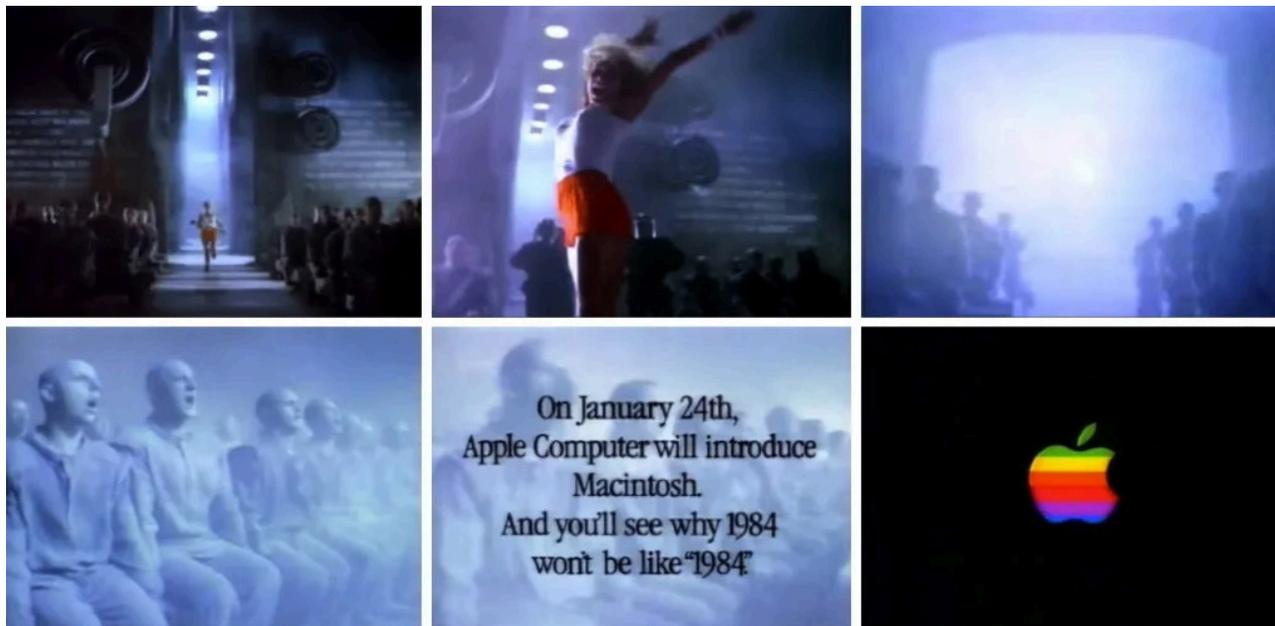


Imagen 41. Ejemplo de diversos momentos del comercial "Apple" de 1984

58 Actividad social y cultural de contar historias, ya sean escritas, ilustradas o actuadas. Cada cultura tiene sus propias historias o narrativas, que se comparten como medio de entretenimiento, educación, preservación cultural o inculcación de valores morales.

59 Para más información, favor de examinar el Anexo II, P.160

60 Linda M. Scott, "*Journal of Popular Culture*", Wiley-Blackwell, 1991. P. 67

61 Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney, "*Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*", Routledge, 2004. P. 184-189



Así mismo, los sistemas de significado, que de acuerdo a los trabajos de Jonathan Culler<sup>62</sup> y Arthur Berger<sup>63</sup>, se analizan mirando los productos y eventos culturales y de comunicación como signos para luego analizar su relación y creando así un sistema.

Finalmente, en su libro<sup>64</sup>, Ron Scollon y Suzie Wong señalan que la semiótica visual tiene que ver con los discursos hablados y van de la mano con las representaciones de ese orden de interacción en imágenes y signos. Cuando se trata de imágenes, existen las relaciones entre los componentes de una imagen visual, las relaciones entre los productores de la imagen visual, las relaciones entre los productores y los componentes, así como las relaciones entre los componentes de una imagen y quienes la ven. Debido a la importancia de toda esta información presentada, en 1989 se fundó la Asociación Internacional para la Semiótica Visual la cual ha tenido múltiples congresos alrededor de los años, uno de los cuales tuvo lugar en la Ciudad de México en 2003 y actualmente reside en Suecia desde el 2015.

### 2.3.1 - Elección del marco teórico

Se puede apreciar que existen muchas teorías y trabajos que buscan explicar el suceso visual y el subsecuente sistema que le da el significado a las cosas que apreciamos; pero a la consideración de esta tesis y de su objetivo, se va a desarrollar con el trabajo de la *Groupe μ*, más que nada debido a los antecedentes del grupo enfocados en la amplia cobertura del tema de la semiótica, así como su amplio estudio de retórica y sus figuras, yendo más allá del estructuralismo y enfocándose en modelos lingüísticos complementados por criterios antropológicos y sociales para complementar una explicación del significado poético, considerando los adelantos y propuestas de autores previos a ellos, incluso tomando en cuenta fenómenos propuestos por otros filósofos, tales como los fenómenos de la forma Gestalt.

Es este último punto el que influenció en la selección final, pues los autores de la *Groupe μ* citan a diversos investigadores y filósofos que han sido de gran influencia en el desarrollo de una semiótica visual, como Roman Jakobson, Samuel R. Levin, Roland Barthes, Umberto Eco, Jean-Joseph Gaux, Charles Sanders Peirce, Tzvetan Todorov, entre otros, exponiendo sus puntos de vista con respecto a las estructuras esenciales del análisis visual, semiótica y son puntos en contraste con las estructuras y modelos que propone la *Groupe μ* con base en dos perspectivas filosóficas que pretenden explicar la formación del sentido; una proviene del empirismo de los objetos y sus elementos, mientras que la otra describe el idealismo del hombre, influenciada por la cultura, la memoria y las transformaciones que se aplican sobre la noción de los objetos. Estas teorías van a ser la base para la extracción y descripción de los elementos visuales que se van a utilizar y subsecuentemente aplicar para la realización de personajes basados en arquetipos.

62 Kenneth M. Newton, "Twentieth-Century Literary Theory: A Reader", Palgrave Macmillan, 1997. P. 98-102

63 Arthur Asa Berger "Signs in contemporary Culture: An introduction to semiotics", Sheffield Publishing, 1998. P. 52

64 Ron Scollon y Suzie Wong Scollon, "Discourses in Place: Language in the Material World", Routledge, 2003. P. 82-86



## 2.4 - El Tratado del Signo Visual: Descripción general de la teoría propuesta por la *Groupe μ*.

En este apartado se buscará explicar con la mayor brevedad posible la base teórica que utiliza la *Groupe μ* para establecer un análisis visual de acuerdo a los campos de la semiótica. Si bien la imagen visual es considerada como un sistema de significación, entonces dicho sistema debe de tener una organización interna autónoma. Cabe mencionar que, con el propósito de mantenerse en el margen de la tesis y lo que se pretende con ella, el amplio trabajo de la *Groupe μ* se vio ampliamente cortado, principalmente todo el aspecto del signo icónico (compuesto por el significante icónico, el tipo y el referente) en favor de enfocarse en el aspecto plástico y de su habilidad analítica que servirá de base teórica. Dicho esto, se mantendrá en brevedad una explicación del aspecto icónico cuando se retome el tema iconoplástico. Una vez establecido estas aclaraciones, habrá que empezar desde el inicio.

### 2.4.1 - Introducción al Hecho Visual

Una obra empieza de manera figurativa y su mensaje se encuentra estilizado, donde cada artista lo maneja de diferente forma y lo apropia con respecto a su técnica de preferencia, el cual hace desaparecer su referente singular<sup>65</sup>.

Se establece entonces que todo empieza en la lectura de una obra; entre el espacio y la mirada, donde la sensibilidad resalta ciertas partes de lo que se ve, entrando forzosamente en dos categorías universales, ya sean los llamados espectáculos naturales, donde predomina la legibilidad y surge como referencia perspectiva, y los escenarios artificiales, los cuales pueden poseer un mayor grado de orden (aumento de la legibilidad) o desorden (decremento de la legibilidad), donde se aclara que dicho termino de orden surge a nivel cultural y es un fenómeno de la percepción<sup>66</sup>.

En siguiente estancia, se cuestiona de dónde surge dicha legibilidad aplicado en la percepción, pues se plantea y se da testimonio de la capacidad del ser humano para interpretar una imagen, incluso cuando esta se encuentra despojada de todo sentido.

El mismo sistema *retinex*, que engloba los órganos de la percepción y que eventualmente llega al córtex para ser decodificados, es el que provee el orden próximo y el lejano, el cual afirma que la imagen se presenta como un todo, jerarquizado en niveles, y que conlleva una función con las formas y el movimiento que percibimos por medio de los ojos. Es este principio jerárquico es el que permitirá estudiar la articulación de los signos visuales.

A continuación, se aborda el concepto de "linealidad de lo espacial", el cual se describe como un fenómeno ocular, que determina u otorga contorno a los objetos que observamos pues, de forma natural, el ojo reconoce cambios en los patrones, texturas, cambios de luz y gramaje que permite identificar objetos; dentro de esta línea, se considera que el color es un fenómeno visual no lineal<sup>67</sup>.

La semiótica se basa en dos instancias, la expresión y el contenido.

<sup>65</sup> Groupe μ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 20

<sup>66</sup> *Ibidem*, P. 22

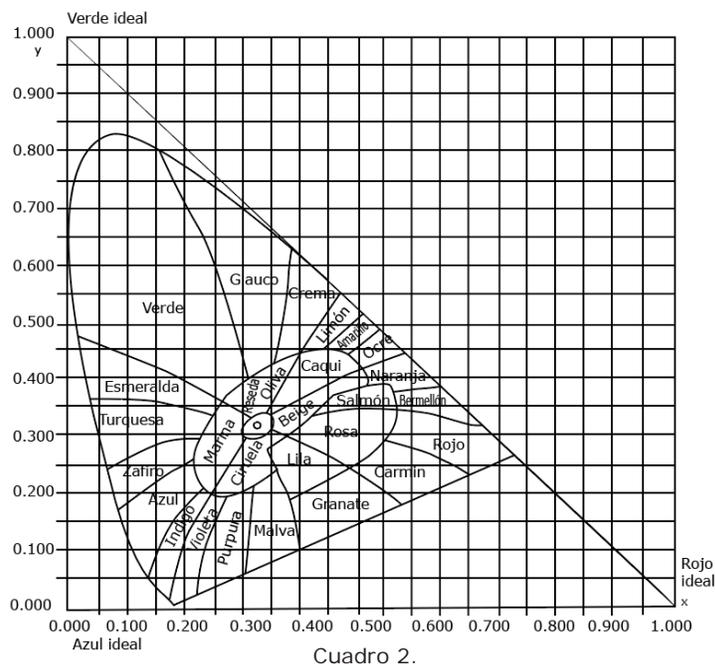
<sup>67</sup> *Ibidem*, P. 38



El código (puesta en relación de oposiciones que estructuran sistemas de planos diferentes) es una forma sobre la sustancia, el cual ya hace entre la expresión y el contenido, nomenclaturas previamente propuestas por Umberto Eco. El signo plástico lleva al significado plástico, más aparte la interacción de lo plástico y lo icónico. Dentro de este sistema, entonces se habla de un paso de lo lingüístico a lo visual, lo que involucra una imbricación del objeto; se estima que la información adquirida pues llega al espectador por el canal visual para luego ser transcritos al código del lenguaje<sup>68</sup>.

### 2.4.2 - Fundamentos perceptivos del sistema visual

La clasificación de los canales recae en la sustancia de la expresión y dentro de este ámbito, la codificación del canal da un lenguaje con relaciones arbitrarias<sup>69</sup>. La potencia es la capacidad de un objeto para ser percibido por los receptores del ojo. Existe un mínimo de bits por segundo que los retienen y se transforman. La percepción da lugar a los constructores (Como son la línea o el fondo) y los estímulos *retinex* conllevan a la intensidad sensorial y al orden temporal. Limite, línea y contorno lleva al fondo, en el cual se realiza la discriminación de las texturas entre menos potencia<sup>70</sup>. En este punto se ve necesario hablar de la forma y la figura, donde se mantiene un absoluto: toda forma es una figura, y nunca a la inversa. La figura se define como un producto sensorial que equilibra zonas de igual estimulación, que necesita un contexto. La percepción de la forma se lleva a cabo por varios extractores y conlleva a la integración de los detectores, o en otras palabras la figura se transforma en forma. En siguiente instancia, se habla de la textura, la cual es una simulación táctil que se produce visualmente y que genera contornos. Es una unidad de contenido que corresponde a un estímulo visual o que, en términos más sencillos, puede definirse como la repetición de elementos<sup>71</sup>.



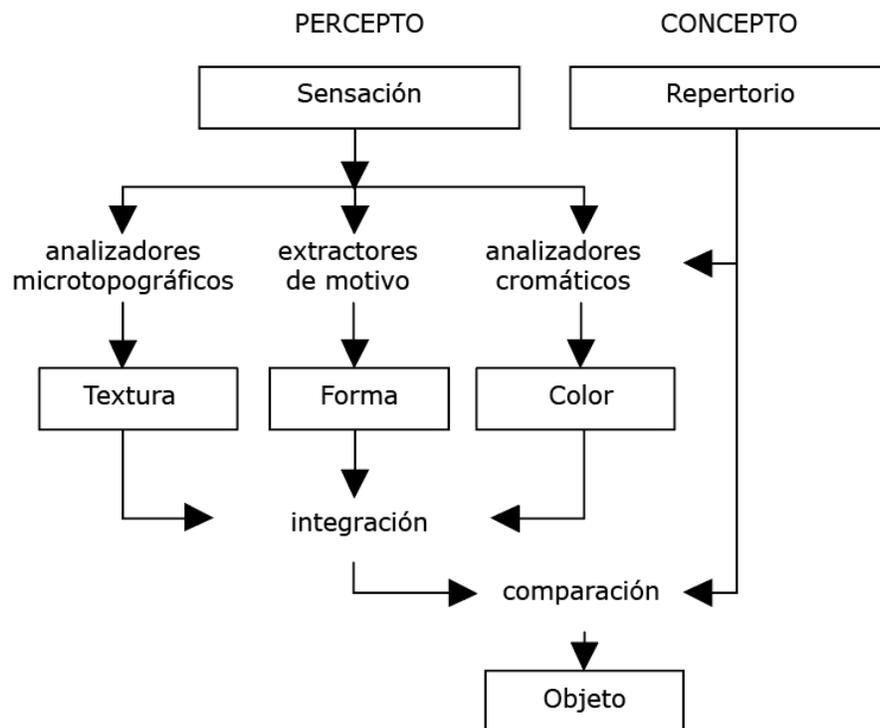
68 Groupe μ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 46  
 69 *Ibidem*, P. 52-53  
 70 *Ibidem*, P. 58  
 71 *Ibidem*, P. 61



El color es una propiedad física que es captada por receptores de espectros en forma de longitudes de onda. Así mismo, existe una igualación y contraste en el color las cuales tienen repercusiones sobre la figura y la dominante coloreada, la cual es circular al ser percibida en 3 principales pigmentos, rojo, verde y azul. Como se puede apreciar, el rango del verde abarca una mayor parte de la escala perceptible mientras que el rojo prevalece entrecortado por el grado del azul, disminuyendo ambos su escala, aunque alcance un mayor puntaje numérico en cuanto a su intensidad. Dicha visión cromática conduce a la segregación de las figuras con relación a nuestra percepción, siempre y cuando estén dotadas de consistencia; entonces es cuando se les pueden decir formas<sup>72</sup>.

### 2.4.3 - Semiótica general de los mensajes visuales

Todo lo anterior ha sido percepción, sensación y sus mecanismos y el escrutinio cognitivo, pero para poder hablar de la distinción de los espectáculos naturales y artificiales, así como la noción misma del signo es necesario abordar de la articulación de los mecanismos cognitivos y la perspectiva semiótica<sup>73</sup>. Los autores se inclinan por la interacción entre un mundo amorfo y un modelo estructurante para resolver esta cuestión, lo cual lleva a lo que los autores denominan un modelo global de la decodificación visual (perspectiva cognitiva) que lleva al *feedback* constante más la influencia del repertorio (también llamada tipoteca o memoria visual, que no es más que un sistema de tipos). Para poder ejercer un modelo global de la decodificación visual, los autores presentan un cuadro donde se da el reconocimiento de las formas en objetos, un cambio que va de lo perceptivo a lo cognitivo<sup>74</sup>:



Cuadro 3.

72 Groupe μ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 68

73 *Ibidem*, P. 75

74 *Ibidem*, P. 79



En el primer nivel ya hacen los datos físicos y no físicos que cubren la producción del campo. En el segundo, se encuentran los procesos perceptivos que dan lugar a una transformación simplificadora en donde el repertorio interviene para generar la pertinencia. Finalmente, en el tercer nivel, se llevan a cabo los procesos cognitivos donde la memoria y la repetición, que producen al objeto, intervienen en él, sometiéndose al *feedback*.

El tipo tiene modelos teóricos y, en el caso de lo visual, son los aparatos perceptivos que fijan un umbral que ignora todo estímulo inferior al umbral establecido, mejor conocido como la estabilización del precepto y niveles de abstracción sobre el tipo<sup>75</sup>.

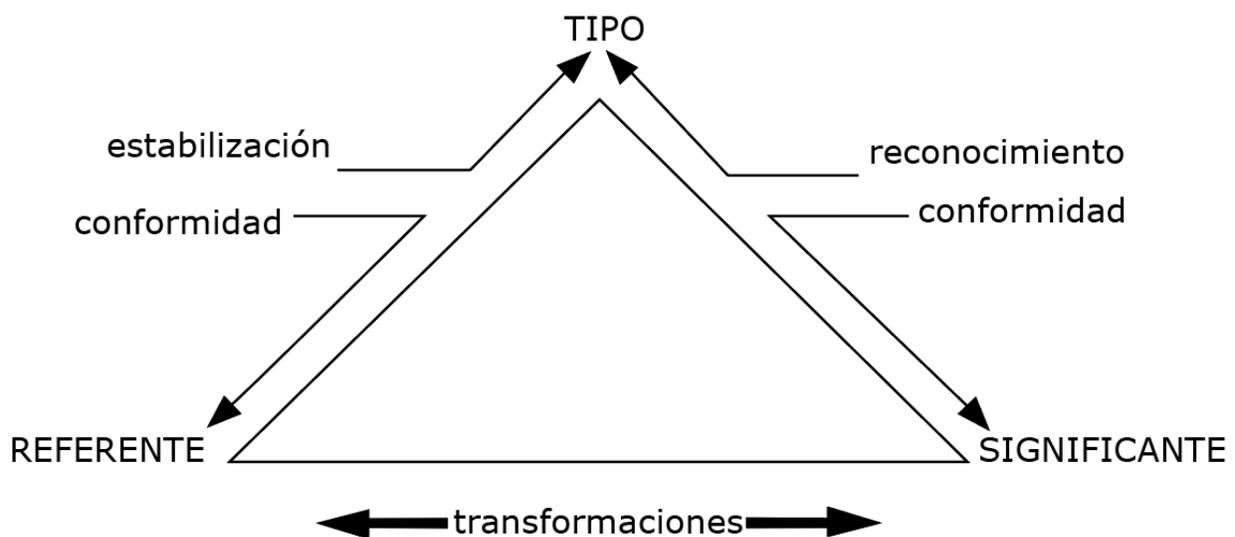
Este repertorio se basa en el signo plástico, el cual se define con la pregunta "¿Existe por sí mismo?" y el signo icónico, que se basa en la incógnita si "¿Este representa algo?". El plástico es el modo del indicio o del símbolo, mientras que el icónico tiene un significado comparable al significante. Ambos constatan un plano del contenido y un plano de la expresión; al mismo tiempo, se les consideran modelos técnicos (y no objetos empíricos).

El signo icónico está ya ligado a la transformación, unido por la conformidad del tipo y forma parte de la doble hazaña, donde toman lugar las situaciones pragmáticas.

#### 2.4.4 - El Signo Icónico y Plástico

Se conforma de tres elementos, el significante icónico, el tipo y el referente. El significante forma parte de una transformación con el referente llamada *cotipia*, y es por su parte un conjunto de estímulos visuales que sufren una *hipostasis* sobre el tipo, el cual es una clase y posee características conceptuales. El referente es particular y posee características físicas<sup>76</sup>.

Los elementos del tipo generan un paradigma, los términos que siguen al tipo necesitan autorizar el reconocimiento del tipo<sup>77</sup>.



Cuadro 4.

<sup>75</sup> Groupe μ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 84

<sup>76</sup> *Ibidem*, P. 121

<sup>77</sup> *Ibidem*, P. 122



Si bien lo icónico puede ser delimitado por lo teórico, entonces lo plástico y por lo siguiente, el Signo Plástico, debe de ser delimitado por lo ejercido en la práctica. Debido a la ambigüedad y el apego descriptivo que se relaciona con lo icónico, es entonces que se debe de delimitar lo "pintoresco", que se basa en rehusar la lectura del enunciado plástico para tratar de encontrar iconos en los elementos no figurativos de este<sup>78</sup>.

Dentro de un método de descripción, el código plástico requiere de su constante actualización y su enunciado puede darse en las formas, los colores, las texturas y sus conjuntos.

#### 2.4.4.1 – Sistemática de la textura

Previamente se consideró a la textura como una microtopografía y por lo tanto involucra la intervención de los texturemas de los elementos repetidos (figuras) y la repetición de las mismas figuras. Por lo tanto, una clasificación de las texturas va a depender de la calidad de los elementos y la calidad de su repetición.

En primer plano, el texturema de los elementos y su detección se basa en la percepción individual y que cesa a partir de una cierta distancia entre el espectáculo y el espectador; por lo tanto, se puede concluir que existen dos flujos de información transmitido por toda imagen y puede haber interacción entre ellos<sup>79</sup>. En segunda instancia, se presenta la repetición del texturema de acuerdo a una ley perceptible que corresponde al ritmo con el cual se crea la textura.



Imagen 42. La pintura "Parade de cirque" de Georges Seurat es un ejemplo de como las texturas van de más finas a más toscas entre más un espectador se acerca, dejando ver figuras humanas iluminadas a la distancia, pero meras pinceladas estando cerca.

<sup>78</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 168

<sup>79</sup> *Ibidem*, P. 179

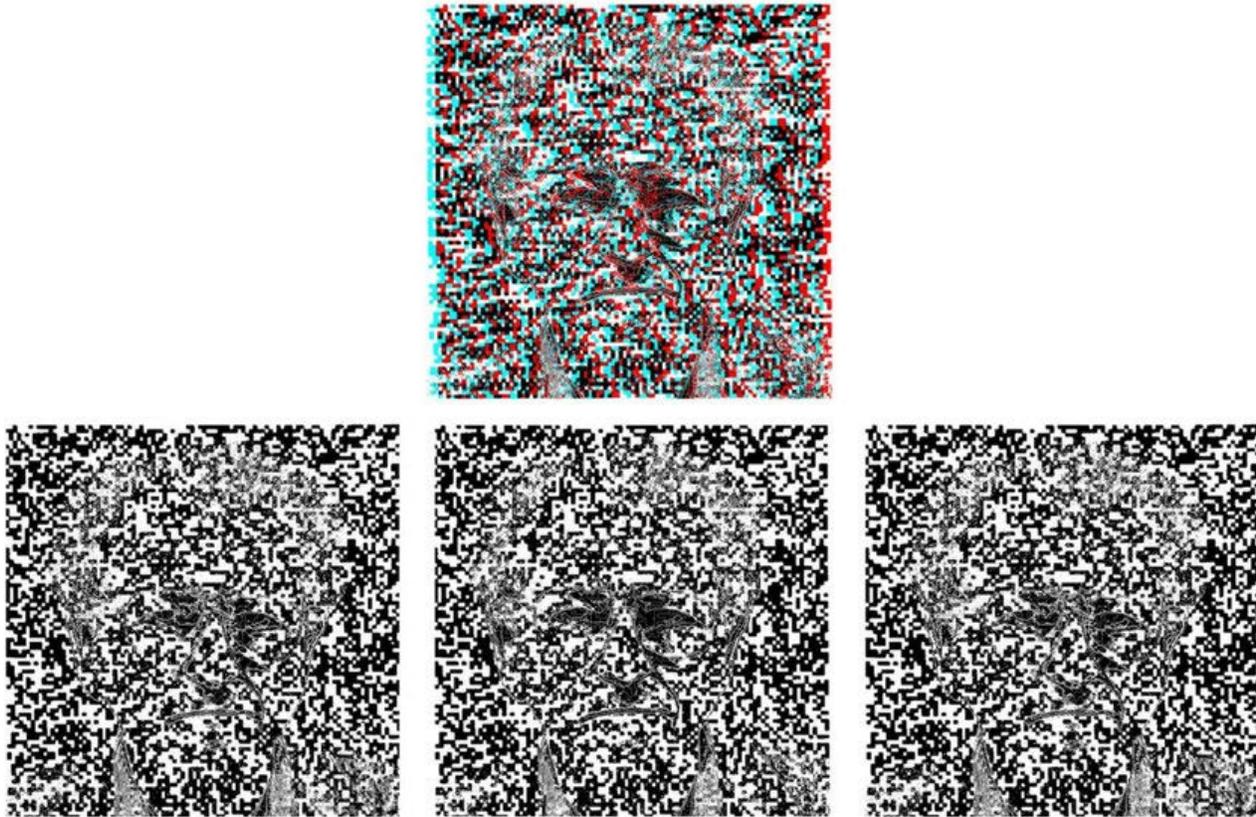


Imagen 43. Autorretrato del neurocientífico Béla Julesz, cuyos experimentos dieron como resultado muchos avances en la percepción visual. De acuerdo a su teoría de la visión ciclópea, es posible que nuestro cerebro pueda ver un rostro o varias figuras aleatorias dentro de estos cuadros con puntos, claro ejemplo de la repetición de los texturemas.

#### 2.4.4.2 – Sistemática de la forma

Los significantes de la forma empiezan con tres parámetros, la dimensión, la posición y la orientación, las cuales exigen un metalenguaje descriptivo y los formemas son parte del mismo, los cuales son capaces de aplicarse a enunciados complejos que manifiestan varias formas de manera simultánea. Debido a que nuestros órganos son simétricos, las estructuras semióticas que se utilizan como descriptores son binarios, regida por conceptos funcionales ligados a la percepción y al uso social del espacio<sup>80</sup>, y al tocar este último aspecto, el fondo actuará como un estatuto particular dentro de este apartado, pues ahora procederá como una forma. Dicho esto, entra el primer formema, el de la posición, que surge del sentido y es por definición relativa en relación al fondo y a un foco, el lugar geométrico de la percepción aplicada en ejes semióticos. El siguiente formema es el de la dimensión, el cual reutiliza la triada de forma-forma-foco, pues un elemento aislado no tiene dimensión, y esta funciona a base la escala del observador y la talla del fondo.

Finalmente, el formema de la orientación, el cual es una propiedad del contorno de las formas asimétricas y resulta de dos coordenadas polares de la posición. Una figura se orienta en base al foco y el fondo, producto de la noción del movimiento virtual. Este precepto utiliza el mismo sistema que los descriptores de la posición, excepto que se le añade el rasgo de dirección según los movimientos proyectados.

<sup>80</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la Imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 191-192



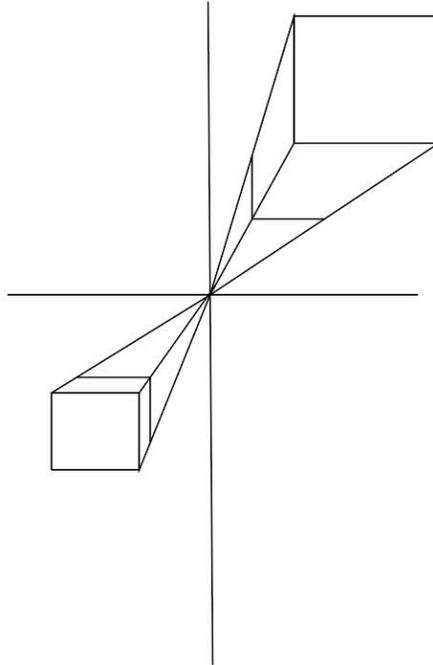


Imagen 44. Ejemplo claro hecho con vectores de dos figuras que tienen todas las formemas; poseen dimensión con relación a un foco, poseen una posición con relación a la hoja, tamaño, asimétrica, tamaño, etc.

#### 2.4.4.3 – Sistemática del color

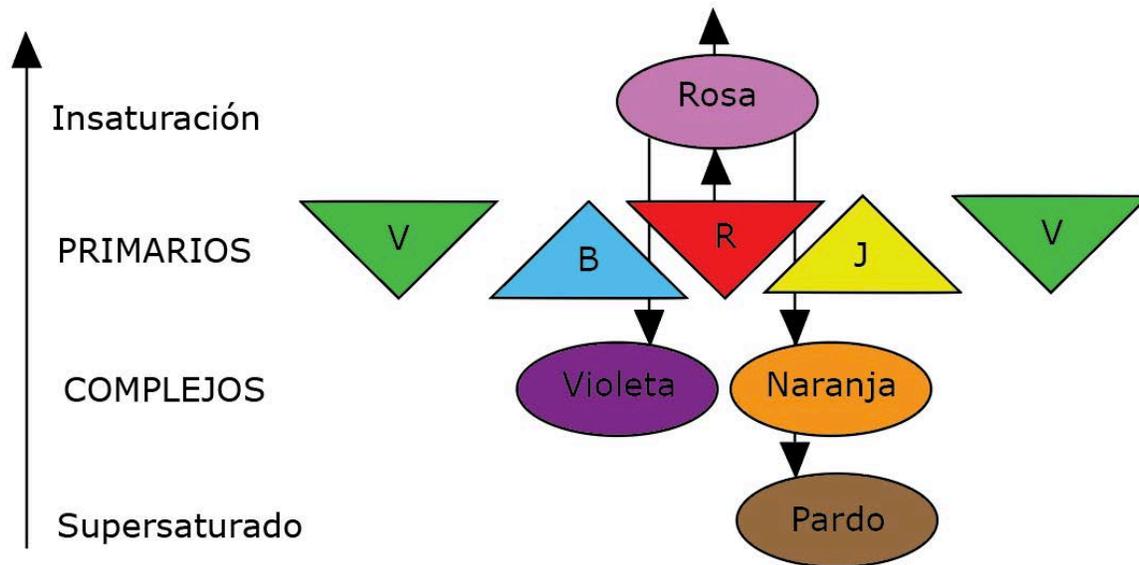
Se analiza el color como una unidad aislada para luego pasar a sus combinaciones. En el plano del contenido entra el aspecto de la armonía de los colores y el sintagmática de los mismo y en el plano de la expresión se distinguen tres variables llamadas cromemas, que son la dominancia, la luminosidad y la saturación<sup>81</sup>.



Imagen 45. Ejemplo de colores que son perceptibles al ojo como saturados, como lo son los rojos, y los insaturados, como el beige, el rosa o el cinabrio. Así mismo, la percepción puede distinguir diversos colores azules pero que debido a los cromemas podemos dividir en superpuestos o combinados, como el pistache o la aguamarina. Obra titulada "*Burg und Sonne*" de Paul Klee, 1928.

<sup>81</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 205-206

Con base en esto, entonces se puede pasar a un modelo de la síntesis semiótica, el cual utiliza el ensayo de F. Thürlemann (1982) para establecer un esquema que utiliza criterios psicológicos y físicos; este insta los cuatro colores psicológicos: el verde como simple y el amarillo, naranja y violeta como complejos, mientras que el negro, blanco y gris entra dentro la categoría de los acromáticos, donde gris es el complejo<sup>82</sup>.



Cuadro 5.

El plano de la expresión supone que el color se percibe como manifestación no adherente a un objeto, para luego iniciar un proceso de discretización de cada línea continua de su lectura, para dar lugar a la unidad como tal.

### 2.4.5 - Retórica visual fundamental

Existen dos tipos de semióticas, las fuertemente y poco codificadas, en la primera el plano de la expresión y el contenido producen unidades estables, fáciles de identificar y la relación entre unidades es fuerte, mientras que en la segunda sus planos tienen a la fluidez debido a que sus conjuntos son vagos, por lo tanto, son inestables, difíciles de establecer y el valor de los signos que las une varía con los contextos<sup>83</sup>.

Tipo de semiótica	I. Segmentación de las unidades	II. Relación contenido/expresión
1. fuertemente codificada	neta	estable
2. débilmente codificada	vaga	inestable

Cuadro 6.

<sup>82</sup> Groupe μ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 209-210  
<sup>83</sup> *Ibidem*, P. 234-235



La determinante factorial dentro de esta selección será el código previo y que proporciona el grado cero general, aunque al mismo tiempo existe el grado cero local, que es proporcionado por la isotopía (redundancia de determinaciones de las transformaciones) del enunciado<sup>84</sup>, también visto como el elemento esperado dentro de un enunciado. El productor de retoricidad es el grado cero local inducido por la isotopía, mientras que su grado cero general es una de sus condiciones de existencia.



Imagen 46. Ejemplo de una imagen débilmente codificada; a pesar de existen contornos delimitando objetos, es complicado precisar cada uno de ellos. Sin embargo, es nuestro conocimiento previo, el grado cero general, que nos indica que es un jardín, compuesto de árboles y que en el fondo se encuentra una señora con un largo vestido caminando por una vereda. Aquí, el artista utilizó los colores para dar la sensación de profundidad, sin la necesidad de tener que optar por sombras realistas y en su lugar los detalles son omitidos en favor de darle prioridad a los colores.

"*Flower Beds in the Dresden Gardens*", Ernst Ludwig Kirchner, 1910.



Imagen 47. Ejemplo de una imagen fuertemente codificada; pues presenta elementos fáciles de reconocer, delimitar y colores que reflejan un espectáculo natural cercano a la realidad, lo cual incluye un escenario mundano, así como claro-oscuros y proporciones reales.

"*The Gleaners*" por Jean-François Millet, 1857

84 Groupe µ, "*Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la Imagen*", Ediciones Cátedra, 1993, P. 237



#### 2.4.6 - La retórica icónica

Esta se unifica por dos ejes, una que corresponde a la transformativa, la cual que altera los caracteres globales del signo obtenidas por la transformación y la otra es la retórica tipológica.

Primero se va a abordar la transformativa, cuyo grado cero es proporcionado por la ley de la isotopía, pero presenta una violación de la homogeneidad dentro de un mismo enunciado<sup>85</sup>. En esta retórica, se aborda que estas alteran las propiedades de una entidad, y pueden ser modificadas por las transformaciones heterogénea (sólo afectan a algunos determinantes mientras que las demás permanecen homogéneas, manifestando la norma del enunciado y las desviaciones con relación a esta) y la homogénea (operan uniformemente sobre todo el enunciado y se someten a una regla única)<sup>86</sup>.



Imagen 48. Un ejemplo de la heterogeneidad de la proyección. En este caso, el autor buscó generar la ilusión de profundidad al utilizar una masa negra en el fondo, mientras que se mantiene plana y frontal en otras zonas, forzando al espectador a percibir la profundidad del espectáculo y la planicie del soporte. "Frühsschnee" por Caspar David Friedrich, aprox. 1828.

Dentro de estas dos, se presentan 4 transformaciones retóricas, que son el filtrado (Como su nombre lo indica, refiere al uso de un filtro comúnmente visto en los filmes y en la fotografía), la geométrica (Es una figura en la que uno o varios elementos del significante son producidos por una transformación que los pone en relación con los otros elementos), la analítica (Da nacimiento a la línea que genera naturalmente el ojo, la cual se puede suprimir para dar lugar a la redundancia) y la *gamma* (Se asemejan al uso del negativo o el claroscuro propias de la fotografía en blanco y negro).

<sup>85</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 266-267  
<sup>86</sup> *Ibidem*, P. 277





Imagen 49. Ejemplo de transformación por filtrado. En este caso, el autor imprimió cada placa en cuatro colores dominantes; el rojo, amarillo, azul y negro, cuyas combinaciones pueden dar como resultado hasta 256 permutaciones de color, resultado de filtrar colores de una ilustración o pintura.  
*"La Vache au pré vert"*, Jean Dubuffet, 1963



Imagen 50. Ejemplo de transformación geométrica. En esta ilustración, el autor optó por alargar la cabeza de los personajes, mientras mantiene una cierta uniformidad en el tamaño del resto de los objetos y sus cuerpos.  
*"La Meilleure forme de gouvernement"*, Jean Ignace Grandville



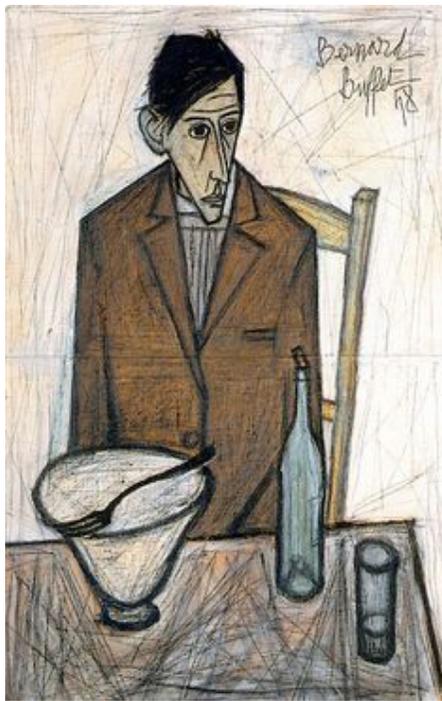


Imagen 51. Ejemplo de transformación analítica. Como se puede apreciar, el autor utilizó largos trazos y líneas para crear sus contornos y colorear interiores, dando como resultado un estilo geométrico, pero aún claramente reconocible.

"Le Buveur assis", Bernard Buffet, 1948



Imagen 52. Ejemplo de transformación *gamma*. La fotografía en blanco y negro desaturada se presta para esta clase de transformaciones, pues solo deja ver las siluetas sin detalles de sus elementos, como el árbol, el personaje o los arbustos en esta imagen.

Poster de la película "El Exorcista", diseñada por Bill Gold.

El otro eje es el de la tipológica, que altera las relaciones entre tipos, subtipos y supratipos<sup>87</sup>. Esta se define como toda manifestación referible al tipo, pero no conforme con este, pues es el enunciado el que proporciona la base de la que se desprenden elementos no pertinentes. Así, el contexto tiene un papel importante que coincide con tres momentos sincrónicos de la decodificación retórica, que son la identificación de un grado concebido y de una redundancia, la localización de la desviación del grado percibido y el emparejamiento del grado concebido y del grado manifestado, generando una nueva evaluación<sup>88</sup>.

<sup>87</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 264

<sup>88</sup> *Ibidem*, P. 265-266



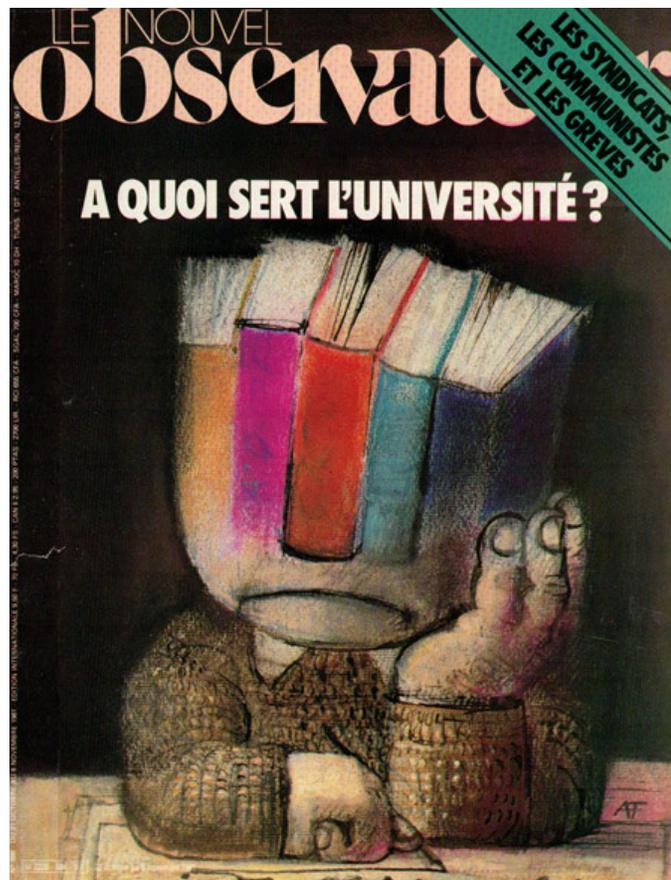


Imagen 53. Un ejemplo de los tres momentos sincrónicos que corresponden a una decodificación: se identifica a una figura humana por la presencia de manos y cara, pero la desviación aparece en la forma de libros por rostro y cabello. Así mismo, el grado concebido establece que se deberían de detectar elementos como "orejas" o una "nariz" que uno esperaría de un "rostro", pero no es así. En su lugar, la percepción interpreta dichos elementos faltantes en los componentes presentes, en correspondencia a los tipos.

Portada del *Le Nouvel Observateur* del 6 de noviembre de 1981, André François.

Esta retórica contiene las llamadas figuras por incoordinación, como la supresión y adjunción de coordinación, en el cual, al suprimir o añadir elementos coordinados, se añaden o suprimen las relaciones de subordinación que las implican. Luego se encuentra la supresión-adjunción de coordinación, que se distingue por los criterios de la reversibilidad, del grado percibido corresponde a un tipo conocido y pueden ser intercambiables. Finalmente, esta la permutación, en donde cada elemento es identificable y es intercambiable, cuya desviación usualmente se encuentra en la ubicación de los mismos elementos.



Imagen 54. Ejemplo de una supresión y adjunción. Al quitarle un ojo al personaje, este se convierte en un ciclope, en concordancia de que la imagen se mantenga legible.





Imagen 55. Ejemplo de supresión-adjunción. En este caso, se está lidiando con una jerarquización puesto que la figura humana prevalece más notable a la percepción del espectador que cada uno de los elementos que lo compone.  
 "Vertumnus" de Giuseppe Arcimboldo, 1591.

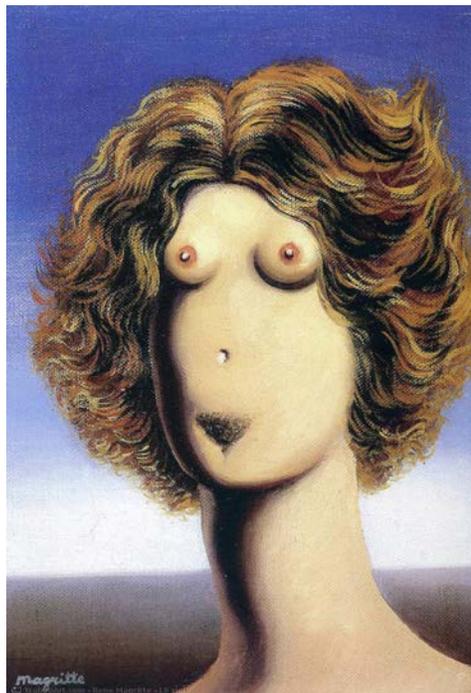


Imagen 56. Ejemplo de permutación. En este caso, el "par de senos" fueron intercambiados por los ojos en el rostro del personaje, así como su "área genital" con la boca. A pesar del cambio tan drástico de los elementos, así se puede entender la codificación visual de la imagen.  
 "Le Viol", René Magritte, 1935

Así mismo, existen también las figuras por insubordinación y que son representadas por técnicas, como el *siluetaje* (trazado-envoltura con el interior vacío o ennegrecido), el viñeteado (Supresión parcial o total de lo que rodea al sujeto eventualmente con degradados) y finalmente la adjunción de subordinación que se basa en la oscilación entre lo real y su representación, primordialmente de escala constante, y que genera una continuación infinita de elementos<sup>89</sup>.

<sup>89</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 276





Imagen 57. Ejemplo de supresión por subordinación. En este caso, se presenta una silueta de una persona con su interior completamente ennegrecido.  
 "Scherenschnitt in Ludwig van Beethovens Stammbuch", Étienne de Silhouette



Imagen 58. Ejemplo de una adjunción, en la cual se aprecia una secuencia que sigue las muñecas *Matryoshka* rusas, que repiten su forma, pero reduciendo su tamaño conforme la secuencia continua.

### 2.4.7 - La retórica plástica

A la retórica en este apartado se le podría considerar toda ocurrencia plástica que ocupe una posición en función de la redundancia del mensaje<sup>90</sup>. Esto contempla dos comentarios; uno suscita en lo visual el cual describe que la relación sintagmática es espacial (En el momento en que las unidades son segregadas en un enunciado, estas se organizan en un sintagma, descrito como una red espacial de implicaciones recíprocas) y el otro tiene que ver con las desviaciones, el cual será considerado cuando el contenido efectivo de una posición dada no sea conforme a lo esperado (el mensaje deberá programar el principio de un orden, fuertemente determinado por el sintagma)<sup>91</sup>.

<sup>90</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 285  
<sup>91</sup> *Ibidem*, P. 286



Una ocurrencia plástica se define por la forma, el color y la textura, en el cual es necesario definir los soportes que otorgan la redundancia (repetición de elementos) y los que introducen la desviación (elemento que resalta de la codificación visual). A continuación, se va a pasar a definir la retórica de cada uno de estos elementos.

#### 2.4.7.1 – Retórica de la forma

En seguida, se pasa a describir las transgresiones, las cuales solo ocurren en las formas, que son las rupturas de orientación, de dimensiones y en la elección del tipo de forma<sup>92</sup>. El resultado de una desviación reducida es una figura, que define la relación entre el grado percibido y el grado concebido y su copresencia conduce a un análisis que hace resaltar los rasgos comunes del uno y del otro. Una figura solo es posible gracias al carácter descomponible de las unidades<sup>93</sup>.

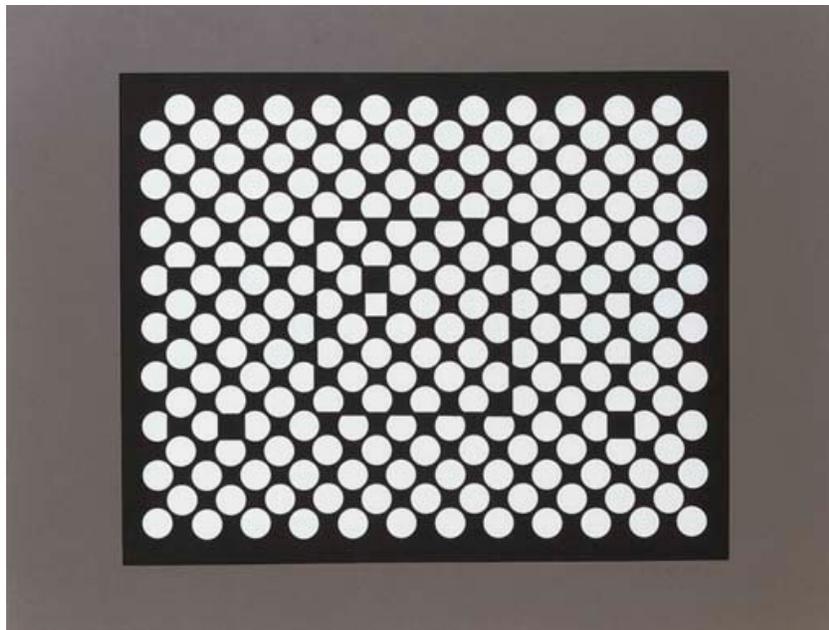


Imagen 59. Uno de los tantos *Béteigeuse* de Victor Vasarely, en donde se puede apreciar un claro patrón de círculos y círculos cordados, los cuales convergen en un cuadrado en el centro que se distingue por la percepción. Entonces se habla de que se rompe la congruencia y da lugar a una figura que se aprecia y que da lugar a otros cuadrados al romper con la orientación de los medios círculos.

#### 2.4.7.2 – Retórica de la textura

La variación textural esta contenida dentro de los límites de las técnicas de producción de signos plásticos y están sujetas a reglas ligadas a ellas, como siempre mantener un mismo mensaje sobre una sola materia, ocultando las variaciones. Estas reglas culturales limitan a los productores de imágenes a limitaciones de su repertorio de técnicas, pero al mismo tiempo crean la existencia de nuevas figuras, que toma la variación y la lleva más allá de los límites que la unidad técnica produce, un fenómeno llamado *alomaterialidad*<sup>94</sup>. Esta figura puede tener una variante particular cuando el enunciado es icónico, donde el enunciador puede utilizar materias que coinciden con el referente del signo icónico.

92 Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 290

93 *Ibidem*, P. 292

94 *Ibidem*, P. 301



En las figuras de la concomitancia, muestra el carácter relativo de las técnicas de producción de los significantes, particularmente cierto en la figura por *alomaterialidad*. Exhibir las materias primas es recordar que estas intervienen bajo una forma culturizada<sup>95</sup>.

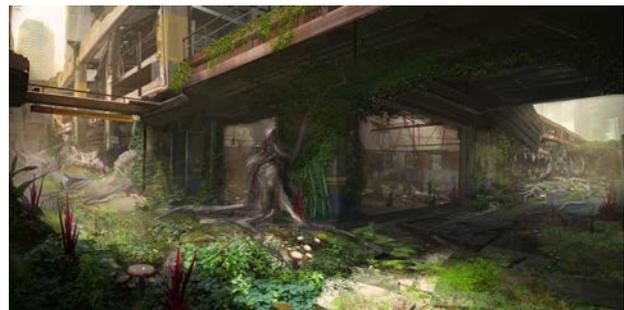
### 2.4.7.3 – Retórica del color

Pasando a las figuras, se obtienen cinco componentes los cuales recaen en las operaciones de los cromemas, la gradualidad y la repertorialidad<sup>96</sup>, quedando pues de la siguiente manera:

Operación	Cromemas			Principios sintácticos	
	dominancia	luminancia	saturación	gradualidad	repertorialidad
+	adjunción total de color	adjunción de luz	adjunción de saturación	-	-
-	supresión total de color	supresión de luz	supresión de saturación	-	-
+ -	substitución de color	-	-	substitución de gradualidad	substitución de repertorio

Cuadro 7.

Su significado depende ampliamente de la intervención del observador; pero en ellas perduran ciertas reducciones, las cuales, para ser posibles, necesitan de una expectativa de la imagen para luego ser decepcionada.



Imágenes 60 y 61. El delicado uso del color puede usarse para cambiar un escenario por completo, no solo para designar hora del día, si no también para darle otra sensación a la escena o nivel. En este caso, se exhiben dos variantes presentadas para el nivel de "Reclaimed Earth" para *Doom Eternal*, donde se hacen varios cambios en la dirección cromática de esta sección, realizado por Colin Geller, 2021.

<sup>95</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 303  
<sup>96</sup> *Ibidem*, P. 306



## 2.4.8 - La retórica iconoplástica

El proceso de identificación empieza en lo plástico, seguido por el icónico, puesto que el enunciado obedece a una coherencia interna. En la primera etapa de la lectura semiótica, se detectan regularidades en los estímulos brutos, luego, los motivos son enfrentados con el repertorio de tipos para su identificación; en un espectáculo natural, la lectura normalmente acaba aquí, pero en el caso de un espectáculo semiótico o icónico, a los signos plásticos se les reconoce al mismo nivel que al de los icónicos y donde se lleva una relación entre el signo plástico y el icónico, llamada iconoplástica, un enunciado que contiene signos plásticos e icónicos que generan una diferencia que no coincide con los límites de los mismos<sup>97</sup>.

### 2.4.8.1 - Iconoplástica de la textura

Este puede ser fácilmente identificando dentro de los plumeados o pinceladas de una obra, especialmente por las direcciones de esta (como horizontal, vertical, oblicua) así como la anchura y longitud de estas, las cuales pueden servir de desviaciones con relación a los colores y reductibles gracias al repertorio de tipos<sup>98</sup>.



Imagen 62. La textura misma se puede apreciar en las pinceladas rítmicas al realizarse en una misma dirección, luego para ser cambiadas en otra dirección para delimitar caminos, las nubes, el trigo o los mismos cuervos. "Wheatfield with Crows" por Vincent van Gogh, 1890.

### 2.4.8.2 - Iconoplástica de la forma

Se establece que la línea no es una propiedad de la superficie, pues hace intervenir mecanismos diferentes, que son detectores a corto plazo de motivos especializados y así mismo, la forma contribuye a la identificación de los tipos mediante el repertorio<sup>99</sup>.

97 Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 312

98 *Ibidem*, P. 314-315

99 *Ibidem*, P. 316



En un espectáculo artificial, los emparejamientos plásticos forman parte del proyecto plástico con el cual el enunciador pretende proceder a una maniobra iconoplástica. Existen varios mecanismos perceptivos que permiten ordenar y darle orden a la imagen, uno basado en la constancia de talla, otro es el de suscitar la comparación por simetrías o alineaciones y el último consiste en presentar partes de los objetos icónicos equívocos<sup>100</sup>.

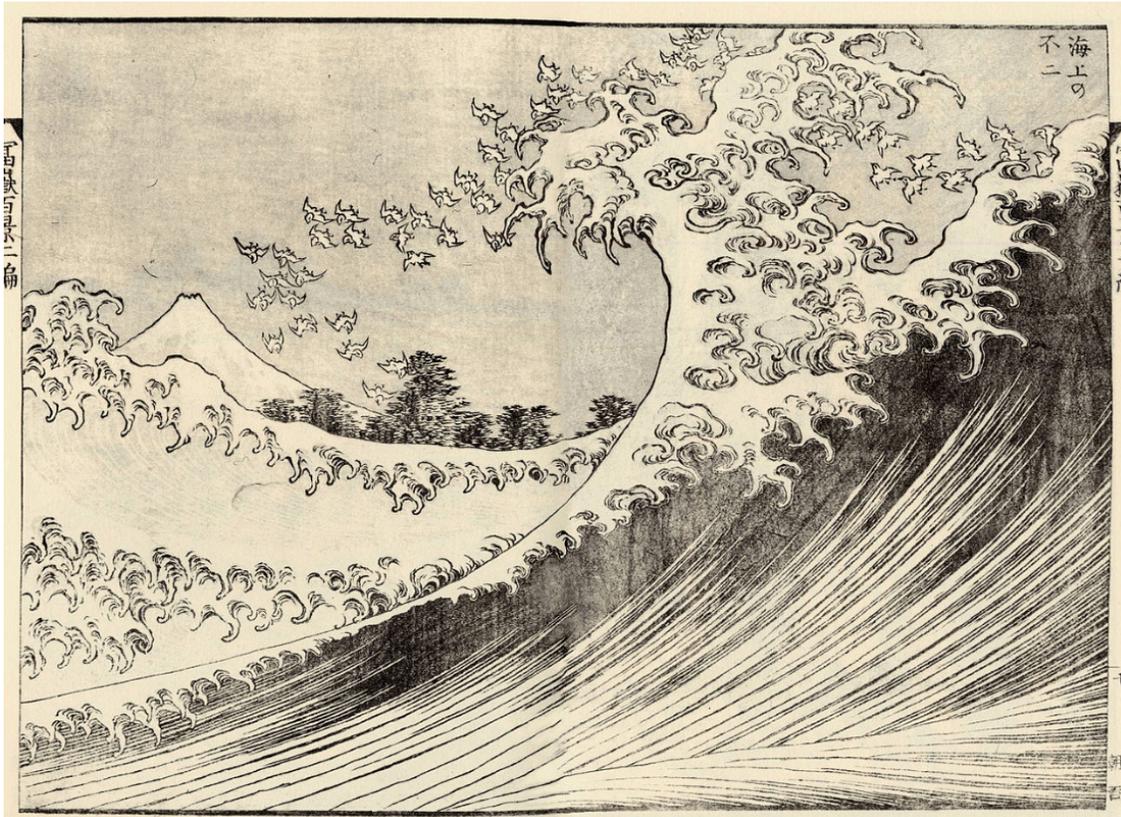


Imagen 63. En este gran ejemplo se pueden apreciar varios aspectos perceptivos; la constancia de la talla nos demuestra los valores de la distancia la poner el bosque y el Monte Fuji en un plano más alejado al hacerlos más pequeños, mientras que la ola se encuentra muy cercano al espectador. En cuanto a la alineación, la misma ola toma la forma de una curva que divide la imagen en dos, claramente asimétrico, pero que sirven para dividir los elementos en 2 fracciones descriptibles; la izquierda que contiene a la montaña, el bosque, las olas del escenario y gran parte de las aves y la derecha que contiene los detalles, líneas y los límites de la Gran Ola. Finalmente, los objetos equívocos toman la forma de la ola, cuya figura se asemeja a la de garras y que sirven para explicar los otros objetos, las aves, que dan la impresión de haber surgido de la espuma, alimentando esta sensación de unidad y riqueza del escenario al mismo tiempo, pues la ola claramente se encuentra sobrepuesta sobre las aves.

"La Gran Ola", de Hokusai, publicada en el Volumen 2 de las "Cien Vistas del Monte Fuji", en 1835.

### 2.4.8.3 - Iconoplástica del color

El color puede ser implicado en una relación iconoplástica para cada una de sus dimensiones, ya sea dominante coloreada, saturación o luminosidad. Es importante resaltar que la existencia de la relación iconoplástica proporciona una prueba de autonomía de lo plástico con relación a lo icónico, que se verán como ayudantes del uno al otro, pues lo plástico permitirá identificar lo icónico. A su vez, lo icónico identificado permitirá atribuir un contenido de los elementos plásticos extraños a los tipos icónicos<sup>101</sup>.

100 Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 318-319

101 *Ibidem*, P. 324



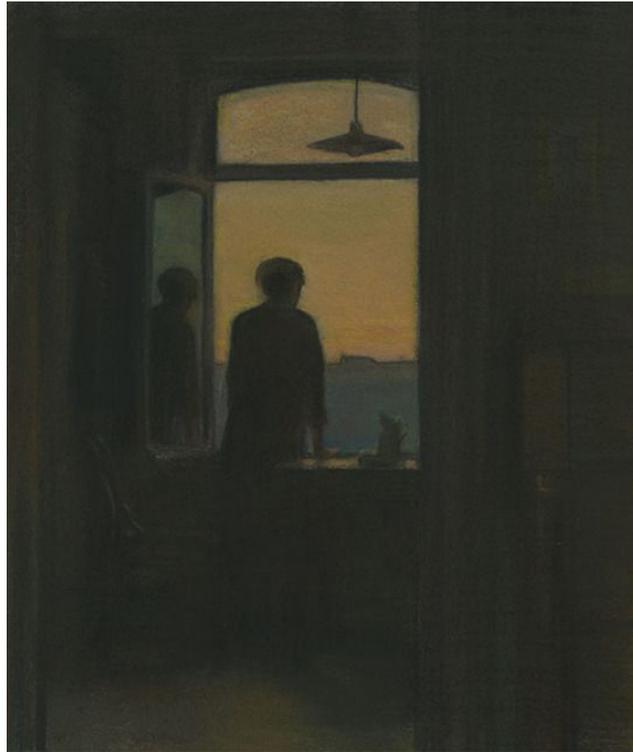


Imagen 64. En esta pintura, se puede apreciar un uso de colores que ayudan a guiar la visión; en primera instancia, el amarillo opaco sirve para guiar la mirada al centro y distinguir el fondo con el objeto principal, que es la figura humana pintada con colores oscuros, los cuales dominan la mayoría del área pictórica. Otros colores que resaltan de los cafés oscuros y los negros son los azules pálidos que se ven presentes en el reflejo de la ventana y el fondo que delimita un páramo urbano. En seguida y, en última instancia, el autor busco utilizar ciertos cafés para alumbrar ciertos detalles en el interior de la habitación, como se pueden apenas apreciar en las cortinas, los muros, el piso y los muebles, intencionalmente usados para vender la idea y la coloración característica de un atardecer. "Soir" de Maurice Pirenne, 1929.

#### 2.4.9 - La estilización

Si bien se estableció que el significante del signo posee rasgos conformes con el tipo para permitir su reconocimiento, este también posee elementos que impiden que se confunda el significante y el referente, los cuales provienen del productor de la imagen, llegando a tres aspectos primordiales que surgen de ello; el proceso es generalizante, el icono lleva la huella de su emisor y las condiciones de su producción, las cuales harán posibles la estilización<sup>102</sup>.

Sin embargo, si su productor lo desea, este puede suprimir rasgos de los enunciados retóricos de efecto sinecdóquico, mientras que la exageración de los rasgos da como resultado un efecto hiperbólico.

La percepción tiende a establecer umbrales de variación que tienden a ser igualados, reemplazando la transición por una ruptura; se podría entonces redefinir a la estilización como un realce retórico de los umbrales de igualación, el cual es global y lo puede aplicar a las formas, los colores y las texturas<sup>103</sup>.

Todas las estilizaciones poseen un denominador común, y es que reducen el número de grados de libertad del enunciado, volviéndolo descriptible por medio de ecuaciones y constantes, dando como resultado una unidad más grande. Esta unidad es fácil de percibir y de comprender, resultado de un principio formador claro. Ciertos fenómenos se hacen presentes en al aspecto de la representación estilizada, como la pluralidad de las estilizaciones, la estereotipia y las imposiciones geométricas<sup>104</sup>.

<sup>102</sup> Groupe µ, "Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen", Ediciones Cátedra, 1993, P. 329

<sup>103</sup> *Ibidem*, P. 331

<sup>104</sup> *Ibidem*, P. 332-333





Imagen 65. De acuerdo a las teorías de Michel Audrain y Samivel (*The Glory of Egypt*, 1976), las pirámides de Egipto son el resultado de una estilización de las montañas de la zona, como las del Sinaí o Catalina, como parte del esfuerzo espiritual por recrearlas a nivel arquitectónico.

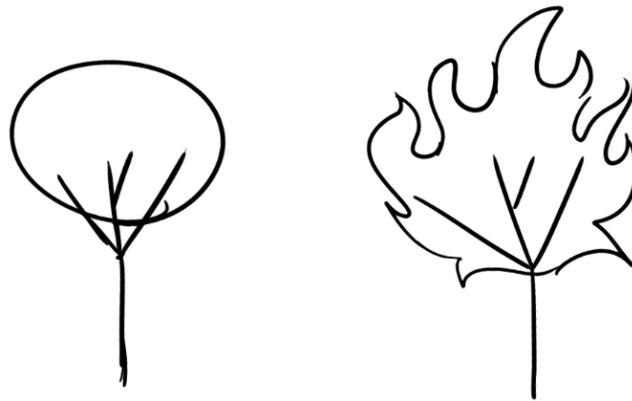


Imagen 66. En este ejemplo, se presenta la situación de dos descriptores; un “árbol con una copa redonda” y un “árbol de fuego”. Lo importante en la estilización no son los elementos extras, si no los descriptores esenciales que nos indica que efectivamente se trata de un “árbol”. Su valor depende en reconocer dichos elementos y rescatarlos como variables que no cambian.

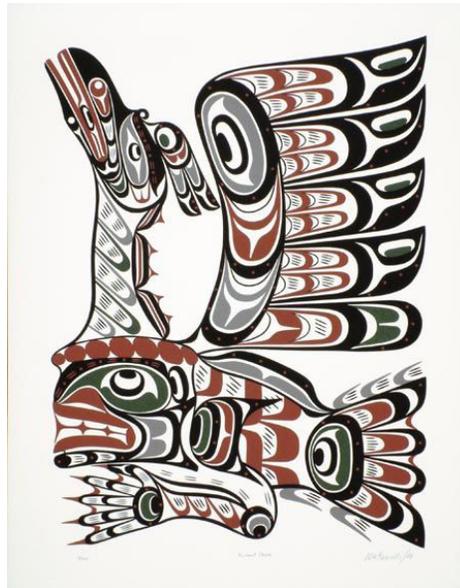


Imagen 67. Otro ejemplo de estilización aplicado por algún artista de los indígenas de la Colombia Británica, cuya técnica sigue un uso de las formas para sintetizar figuras centrales en sus creencias; en este caso, animales, exponiendo un pez y un ave en esta imagen. Las mismas formas circulares y ovoides en conjunto sirven para conformar partes esenciales de dichos animales, como lo son las plumas y las escamas, así como los ojos, las bocas, hasta las aletas y las patas.



## 2.5 – Método de trabajo con respecto al análisis visual

Una vez que se ha podido ver todo el complejo proceso que conlleva un análisis visual, se puede pasar a la sección que le compete a esta tesis, que involucra la creación de arquetipos gráficos. La lectura visual dicta que primero se observe el fenómeno plástico y luego lo icónico; la materia y luego su carga semiótica, por lo tanto y, gracias al mismo orden provisto por la lectura, se puede conseguir todos los elementos necesarios para su subsecuente agrupación en arquetipos gracias a la retórica iconoplástica y sus maniobras que ofrece el poder ordenar los estímulos plásticos, usar la tipoteca como base y luego detectar un sintagma común entre ellos.

Si se habla pues de una tipoteca de base, entonces se debe mencionar que dicho contenido se mantendrá en los límites de los personajes y su mundo a abarcar; en este caso, es el ámbito de la fantasía, más específicamente la influenciada por la estética e historia de la Europa medieval. Esto quiere decir que dicha tipoteca tendrá elementos característicos como armaduras de cuerpo completo, espadas largas, mazos, castillos, campos de batalla, campesinos, así como seres mitológicos como dragones, unicornios, duendes, elfos e incluso elementos de magia y brujería.

Con base a este razonamiento, se puede depurar gran parte de los elementos descriptivos del suceso semiótico y retórico en favor de prestar más atención al objetivo de la tesis; pues será necesario introducir toda la metodología antes de abordar el plano que va a servir de aparato en nuestro análisis.

Así mismo, y a consideración de la falta de una primera introducción a la lectura visual que no ofrece la *Groupe Mu* y en virtud de explicar mejor esta área, se va también a aplicar un breve análisis iconográfico diseñado por el historiador Erwin Panofsky a cada imagen, cuya área de interés en las artes brinda un interesante esquema con respecto al evento visual<sup>105</sup>. Dicho esto, se puede pasar a delimitar los elementos que van a definir en el análisis junto a una breve explicación de cada uno:

<b>Análisis iconográfico</b>	Dicho acto corresponde a tres fases, la preiconografía, un reconocimiento denotativo de las formas, colores y las líneas (Descripción de la forma), seguido por la iconografía, la cual es una descripción y clasificación de las imágenes (Identificación de los motivos) y, finalmente, este procede a la iconología, la cual denota un pensamiento de interpretación que procede de una síntesis (Identificación de las historias y alegorías de carácter cultural).
<b>Tipo del signo visual</b>	Corresponde al nivel de los objetos que se pueden apreciar; entre más fáciles de identificar, se les puede decir que son figurativos y por lo tanto son icónicos, mientras que instancias abstractas o no figurativas son elementos más apegados al nivel plástico. Esto se va a basar en la codificación de sus elementos y que tan fuertemente arraigadas están a nuestra tipoteca.

<sup>105</sup> Erwin Panofsky. *El Significado en las Artes Visuales*, Alianza Forma, 1983. P. 45-75.  
Para más información, favor de examinar el Anexo III, P. 162.



<b>Grados cero generales de la retórica icónica</b>	Se refiere al contexto previo de donde surge el personaje o la obra en cuestión, el cual establece un código previo que es de vital importancia para delimitar los aspectos plásticos y luego ser convertidos en icónicos. Será de gran utilidad para desenvolver la situación consecuente de cada imagen.
<b>Grados cero locales de la retórica icónica</b>	Este apartado en su lugar describe los paradigmas que toman lugar dentro de la imagen, los cuales corresponden a poses, expresiones, personajes extra o el escenario de la misma que permite describirse con mayor detalle.
<b>Desviaciones</b>	Corresponden a los aspectos plásticos de la imagen que salen o resaltan por fuera de la tipoteca como objetos no figurativos. Estos servirán como instrumentos estilísticos o abstractos.
<b>Generalidades de las texturas</b>	Compete las características plásticas de las texturas apreciables; dígame textura como una repetición de elementos u objetos que buscan recrear una sensación asociada al tacto y que sea característico de ese material, así como su valor icónico dentro de la imagen.
<b>Emparejamientos plásticos de las formas</b>	Este aspecto describe los objetos delimitados por la luz o por las líneas que resaltan al ser percibidos, los cuales ayudan a guiar la lectura de la misma y que en muchas ocasiones terminan siendo plastas de importancia para el espectador o que sirvan para delimitar un área importante.
<b>Relaciones iconoplásticas de los colores</b>	Este último apartado se relaciona con las gamas cromáticas y sus descriptores, como la dominancia, la saturación y el matiz para determinar la carga icónica puesta sobre la escena y su relación con el personaje.

Cuadro 8

El análisis de cada ilustración contará con una ficha similar al Cuadro 8 que dará cuenta de los principales datos de cada obra, en donde se contemplará, en la medida de lo posible, el nombre de la ilustración, el juego donde se utilizó (importante para el establecimiento de la significación y la retoricidad de la imagen), el nombre del artista, la editorial que publicó el artbook, año, número y fecha de la publicación.

Así mismo, al final de cada análisis se creará un cuadro sinóptico que va a tener todos los elementos vistos desglosados en orden; más que nada por la conveniencia de poder tener los elementos disponibles resumidos y divididos por arquetipo.



## 2.6 - Selección del *concept art* para analizar

Ahora que ya se estableció los datos a considerar para las piezas de *concept art*, es necesario instruir los parámetros que van a regir su selección, los cuales van a radicar en el estilo realista, lo que involucra sombreados a base de volúmenes creíbles, proporciones plausibles y alto nivel de detalle en las texturas. Así mismo, el *concept art* elegido se va a consolidar bajo el tema de la fantasía, primero para ayudar a los arquetipos a ser más concretos y segundo para mantener la consistencia entre el estilo de las ilustraciones finales y entre los elementos que resulten del análisis visual, así como la isotopía a manejar. Para facilitar la lectura y resumen de cada arquetipo, se van a encontrar diez ejemplos de *concept art* y que cada uno se enfoque en un arquetipo diferente simplemente a nivel visual y observar si el análisis a fondo cambia su contexto y, por lo tanto, su arquetipo correspondiente.

Finalmente, debido a los elementos que son necesarios para aplicar un análisis completo por medio de la semiótica seleccionada al tener que explicar los grado cero, también limitará las imágenes selectas a que sean parte de un videojuego completado o que ya haya salido al mercado.

Con todo esto en consideración, el *concept art* seleccionado va a ser:



Imagen 68

### 1. *Artorias Key Visual Art*

Autor: Equipo visual de *FromSoftware* (Muy posiblemente Hiroshi Nakamura, otros son: Daisuke Satake, Masanori Waragai y Mai Hatsuyama)

Publicación: *Dark Souls: Design Works*

Año: 2014

Editorial: *Udon Entertainment*

Videojuego: *Dark Souls* (2011)



Imagen 69

### 2. *Civilian*

Autor: Anthony Jones

Publicación: *The Art of God of War Ascension*

Año: 2013

Editorial: *Bluecanvas*

Videojuego: *God of War: Ascension* (2013)





Imagen 70

3. *Respawn*

Autor: Juan Miguel López Barea

Publicación: *The Art of Blasphemous*

Año: 2019

Editorial: *GTM Store*

Videojuego: *Blasphemous* (2019)



Imagen 71

4. *Hail to Caranthir*

Autor: Marek Madej

Publicación: *The Witcher 3 Artbook*

Año: 2015

Editorial: *Bandai Namco Entertainment*

Juego: *The Witcher 3 - Wild Hunt*



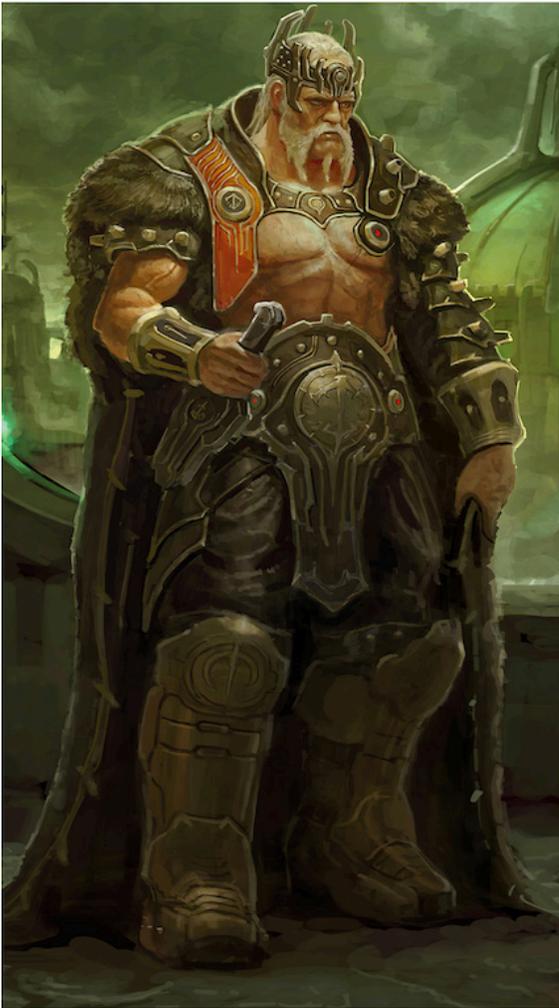


Imagen 72

5. *Sentinel King ideation*

Autor: Alex Palma

Publicación: *The Art of Doom Eternal*

Año: 2020

Editorial: *Dark Horse Books*

Videojuego: *DOOM Eternal* (2020)



dragon priest 1

Imagen 73

6. *Dragon Priest 1*

Autor: Adam Adamowicz

Publicación: *Elder Scrolls V: Skyrim Collector's Edition Artbook*

Año: 2011

Editorial: *Bethesda Softworks* (2011)

Videojuego: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)



学長ウィレーム

Provost Willem

Imagen 74

7. *Provost Willem*

Autor: Equipo visual de *FromSoftware* (Muy probablemente Daisuke Satake, otros son: Hiroshi Nakamura, Masanori Waragai y Mai Hatsuyama)

Publicación: *Bloodborne Official Artworks*

Año: 2017

Editorial: *Udon Entertainment*

Videojuego: *Bloodborne* (2015)



Imagen 75

8. *Hephaestus*  
Autor: Izzy Medrano  
Publicación: *The Art of God of War III*  
Año: 2010  
Editorial: *Ballistic Publishing*  
Videojuego: *God of War III* (2010)



Imagen 76

9. *Rost*  
Autor: Luc de Haan  
Publicación: *The Art of Horizon Zero Dawn*  
Año: 2017  
Editorial: *Titan Books*  
Videojuego: *Horizon Zero Dawn* (2017)

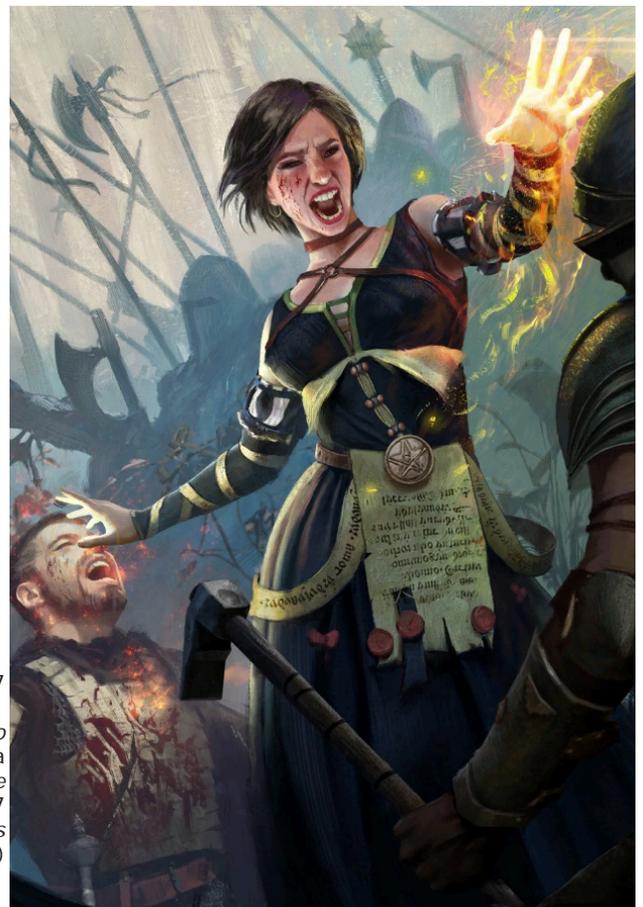


Imagen 77

10. *Fringilla Vigo*  
Autor: Diego Peres de Almeida  
Publicación: *Gwent: Art of the Witcher Card Game*  
Año: 2017  
Editorial: *Dark Horse Books*  
Juego: *GWENT* (2016)



## 2.7 - Aplicación de la semiótica del Groupe $\mu$

### 2.7.1 – Artorias Key Art



#### 2.7.1.1 – Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se aprecia un sujeto polifórmico dividido en 5 segmentos que se dividen por el color negro del fondo; uno corresponde a la falda, la capa, el brazo junto a la hombrera y el casco, la pierna derecha y la espada. Al nivel del significado, se identifica al sujeto como un individuo en armadura y armado con una espada; se puede notar que su cabeza se encuentra girada hacia el observador, preparando su espada en respuesta. En la iconografía se puede notar por su pose y elementos que está a punto de atacar, así como se puede apreciar que, a pesar de ser un caballero, este no trae un escudo, posible resultado de haberlo perdido y haya sido inutilizado en combate.

A nivel de la iconología, las convenciones nos indican que se trata de algún caballero de fantasía por el extraño casco, la irregular y poco práctica armadura, la espada extremadamente larga y el color azul de sus ropajes, por lo tanto el nivel de cultura del espectador debe centrarse exclusivamente en el contexto inmediato del personaje para poder desentrañar las significaciones de la imagen; este va a ser una constante en todas las imágenes a análisis puesto que no están relacionadas a eventos o personajes históricos influenciados por el arte, sino como expresiones creativas dentro de un proceso que va a generar un producto interactivo. Finalmente, en el nivel de los valores simbólicos, es de apreciar que se trata de una ilustración elaborada por un artista japonés para un proyecto de videojuego realizado por un estudio de la misma índole, *FromSoftware*, cuyo contexto esta ligado a la historia del juego, y cuya técnica es la digital a base de *raster*.

#### 2.7.1.2 - Tipo del signo visual

Como se puede apreciar, elementos como /espada/, /armadura decorada/, /textiles azules/ y hasta un /suelo granulado/ nos indica que se trata de signos icónicos debido a la presencia de un conocimiento previo y por el uso de la tipoteca fuertemente codificada. Sin embargo, estos no existen por sí mismos, pues requieren de una materia que los actualice, que serán los signos plásticos. Esto genera una unidad del enunciado visual entre ambas.

#### 2.7.1.3 – Figuras de la retórica icónica

Al nivel de las transformaciones, se puede apreciar una propiedad heterogénea debido al uso de claro-oscuro para dar la sensación de profundidad presente en la pierna y en el brazo derecho. Al nivel de la tipológica, se hace presente una figura por insubordinación, la cual corresponde al viñetaje al suprimir el fondo de la ilustración y reemplazándolo con el color negro.

#### 2.7.1.4 - Grados cero generales de la retórica icónica

La tipoteca forma parte de un código esencial que le da contexto al enunciado, y por lo tanto se le considera un grado cero general. Sin embargo y, al ser parte de su proyecto, existe otro grado cero que corresponde al contexto de la imagen misma, y que se relaciona con el personaje en cuestión, el /Caballero Artorias/ y el juego donde aparece, *Dark Souls*. La historia de dicho juego establece un código previo conformado por el escenario y el personaje, pues ambos forman parte de la trama. En él se establece una leyenda, donde el personaje /Artorias/, uno de los cuatro caballeros del /Dios Gwyn/ fue enviado a /Oolacile/ para sofocar el espaciamiento del /Abismo/, un agujero de obscuridad o compuesto de humanidad rampante. Durante la batalla con /Manus, Padre del Abismo/, /Artorias/ sacrifica su brazo izquierdo y su cordura para permitir que su fiel acompañante, /Sif/ pudiera escapar. Consumido por el /Abismo/, el valeroso caballero termina vagando por /Oolacile/, atacando a cuanto ser vivo se encuentra, y es el Mausoleo de la ciudad donde se enfrenta al protagonista del juego, donde /Artorias/ fallece en combate. El conocimiento previo establece contexto sobre los elementos de la ilustración y permite remitir el tiempo y suceso para los que conocen el juego.



#### 2.7.1.5 - Grados cero locales de la retórica icónica

Estos grados cero pueden aplicar a los sucesos o paradigmas presentes en la imagen, como una posición /defensiva/, ante una situación de /suspense/ o de /incertidumbre/, todas son isotopías icónicas; se puede apreciar al personaje con su /espada/ descansando en su espalda, mientras la /falda de loriga azul/ ondea en base a su figura, como si se hubiese /volteado con rapidez/, seguramente para /afrentar/ a algún /ente/ que yace en la /oscuridad/.

Todos estos elementos en conjunto son redundantes en torno a la isotopía del /suspense/ y de la /valentía/, asentándose como grados cero locales. Observando el grado cero general que corresponde al juego de *Dark Souls*, se puede afirmar que la situación de /suspense/ pertenece a los acontecimientos que suceden en el /Abismo/ mientras que la /valentía/ le pertenece al personaje de /Artorias/ enfrentando a la oscuridad y posiblemente a los entes que ya hacen en el /Abismo/.

En este punto, se puede decir que el reconocimiento del personaje y el escenario podría acontecer al primer paso del análisis si el contexto se hubiera conocido con anterioridad.

#### 2.7.1.6 – Desviaciones

El grado concebido de /suspense/ y /valentía/ corresponden al escenario y al personaje, respectivamente, y entonces se puede decir que el grado cero local es respetado. Para juzgar desviaciones se tendrá que observar si no se viola el grado cero general, pues en primera instancia se puede observar que las entidades como /figura humana/, /larga espada/, /textil azul/, /piso granulado/ y /haz de luz/ que conforma las unidades del escenario y al personaje, bien establecidos en la tipoteca; sin embargo, los elementos particulares como lo es la forma y el gran tamaño de la /espada/, el inusual /arreglo de la armadura/ y, sobre todo, su /casco puntiagudo/ ciertamente no lo son.

Otros elementos que se podrían considerar como desviaciones son el /escenario completamente oscuro/ que contrasta con el brillo parcial de la armadura y sobre todo la incapacidad de poder ubicar el /rostro del personaje/ se les podrían considerar grados concebidos no esperados. Estos significantes surgen del contexto del juego y sobre todo como resultado de un proceso creativo del autor y no son signos comunes.

#### 2.7.1.7 – Generalidades de las texturas

Como se puede apreciar en las ilustraciones a analizar que se presentaron en el tema 2.6, todas las técnicas que se utilizan en las ilustraciones son digitales y por lo tanto la plasticidad de la textura en estos casos recaerá en la capacidad del autor de replicar o simular materiales y patrones que sigan un ritmo. En primera instancia y, como se ha descrito, se puede apreciar que solo una sección del suelo es visible y muestra una textura granulada en torno a los pies del personaje, del cual destaca el trabajo hecho en su ropa y la armadura. Para empezar, el autor hizo su mejor esfuerzo en replicar el efecto de un textil andrajoso, con fibras de tela ondeantes y colgando a la misma dirección de la pieza textil principal, la más intacta, así como el añadido de la cota de malla, que son anillos de metal unidos entre ellos y que forman parte de la falda de loriga.



En el nivel de la armadura, este es inusual debido al gran nivel de segmentación y el detallado trabajo de grabado hecha en ella, usualmente reservada para ceremonias durante el Siglo XVI, llamadas armadura en relieve, y que tuvieron su mayor esplendor en Italia<sup>106</sup>. De manera similar, la espada que carga el personaje esta grabada y su tamaño y anchura desafía a toda arma convencional de época, rivalizando la llamada espada *zweihänder* en cuanto a tamaño (Aprox. 213cm), la cual muestra signos de desgaste y astillamiento grave en la empuñadura, la hoja y el pomo, detalles escondidos por la apabullante oscuridad. Todos estos elementos son posibles de vez gracias a la iluminación de un solo haz de luz que se encuentra en la parte superior de la ilustración, que sirve como recordatorio de la materialidad de estos, dejando a la vista el brillo sobre la armadura y la espada, así como las piedras del suelo y el color de la ropa del personaje.

#### 2.7.1.8 – Emparejamientos plásticos de las formas

Gracias al título de la ilustración, menciona a "Artorias", un nombre ficticio y que se denomina como una ocurrencia que reconoce al personaje de la ilustración. Se distingue que, entre el trabajo de los colores oscuros, los elementos medievales y las texturas intervienen en la localización icónica. La inferencia de los elementos puede forzar a la vista a detectar varias formas, más que nada debido al envolvente negro que oscurece los detalles unificadores del personaje "Artorias", y por su capacidad para ejecutar una desviación, se le puede considerar como una forma separada. Por lo tanto, la composición central de la ilustración sigue la forma de una "C" invertida, con el personaje siguiendo dicha forma y rodeado de un gran hueco, que es la oscuridad, e igualmente por una figura amorfa que conforma el suelo y un ovalo de luz que se posiciona en la parte superior.



Imagen 78

<sup>106</sup> Dirk H. Breiding, "The Decoration of European Armor". Recuperado de: [https://www.metmuseum.org/toah/hd/deca/hd\\_deca.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/deca/hd_deca.htm) (Consultado el 28 de Marzo del 2020)



Como se trata de una curva, la misma lectura de esta mueve naturalmente al ojo sobre su forma, sostenida por otros elementos como el brillo o los colores, y encierra la vista alrededor de la intención del autor; gracias a que enfoca toda su atención en el centro de la imagen se puede decir que es una figura irreversible, donde el mayor peso recae en el personaje.

#### 2.7.1.9 – Relaciones iconoplásticas de los colores

Cromáticamente hablando, no se puede resaltar mucho en términos de triadas o manifestaciones variadas, pero se puede hablar de una paleta que radica en el azul, el gris y el negro.

La primera relación, la de la dominancia, se aprecia que el azul ejerce su atención debido al bajo perfil de otros colores neutros, como el gris, y la gran presencia del negro; se aprecia que existe una gama del mismo, pues se combina el gris de la armadura con el tenue brillo azul que provee la luz.

La saturación es relativamente baja, aunque presente en el ropaje perfectamente iluminado y que resalta sustancialmente sobre el gris y finalmente se encuentra el aspecto de la luminosidad, que se manifiesta muy claramente gracias al haz de luz que permite ver valores de gris en la armadura y el piso, y nuevamente azules sobre la armadura, la espada y el ropaje, inmediatamente poniéndole énfasis en estas partes.

Al nivel icónico, sin embargo, resalta el uso deliberado del azul y al mismo tiempo, de solo usar dos colores en toda la imagen; aunque es un procedimiento complicado, es posible obtener una armadura azul gracias al proceso de *bluing*, considerado como un lujo y solo esta presente en armaduras comisionadas por algún Conde, como la famosa armadura de George Clifford de Cumberland<sup>107</sup>, por lo que nos indica el gran estatus del personaje y de su importancia como uno de los "caballeros de Gwyn", pero así mismo el uso de un ropaje azul oscuro resalta en el repertorio; no es color asociado con estandartes o banderas de la época, entonces sabe se concluye que es un añadido del autor con respecto al mundo ficticio en el que se desarrolla el personaje, complementado por la descripción de su coraza dentro del juego: "*La muerte del dueño de la armadura se puede suponer a la corrosiva Oscuridad del Abismo y la harapienta capa azul celeste, que alguna vez fue un símbolo de orgullo y gloria*".<sup>108</sup>

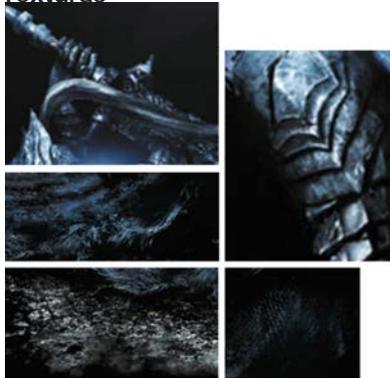
<sup>107</sup> Jacob Halder, "Armor Garniture of George Clifford". Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23939> (Consultado el 28 de Marzo del 2020)

<sup>108</sup> Creado por Brainwasher5, "Armor of Artorias". Recuperado de: [https://darksouls.fandom.com/wiki/Armor\\_of\\_Artorias](https://darksouls.fandom.com/wiki/Armor_of_Artorias) (Consultado el 28 de Marzo del 2020)

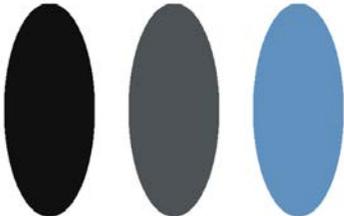


### 2.7.1.10 – Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	<p>Como se puede apreciar, elementos como /espada/, /armadura decorada/, /textiles azules/ y hasta un /suelo granulado/ nos indica que se trata de signos icónicos debido a la presencia de un conocimiento previo y por el uso de la tipoteca fuertemente codificada.</p>
<b>Grados cero generales</b>	<p>Corresponde al juego donde aparece, <i>Dark Souls</i>, pues establece un código previo conformado por el escenario y el personaje, donde el personaje / Artorias/ fue enviado a /Oolacile/ para sofocar el espaciamiento del /Abismo/, un agujero de oscuridad y compuesto de humanidad rampante.</p>
<b>Grados cero locales</b>	<p>Corresponde la los paradigmas como una posición /defensiva/, ante una situación de /suspense/ o de /incertidumbre/, con los cuales se puede afirmar que la situación de /suspense/ pertenece a los acontecimientos que suceden en el /Abismo/ mientras que la /valentía/ le pertenece al personaje de /Artorias/ enfrentando a la oscuridad y posiblemente a los entes que ya hacen en el /Abismo/.</p>
<b>Desviaciones</b>	<p>Elementos particulares como lo es la forma y el gran tamaño de la / espada/, el inusual /arreglo y color de la armadura/, el /casco puntiagudo/, el /escenario completamente oscuro/ y el no poder discernir el /rostro del personaje/.</p>
<b>Texturas</b> 	<p>La sección del suelo granulada, textil andrajoso con fibras de tela ondeantes, cota de malla, trabajo de gravado hecha en la armadura, así como desgaste y astillamiento grave en la empuñadura, la hoja y el pomo de la espada</p>



<p><b>Formas</b></p> 	<p>La inferencia de los elementos puede forzar a la vista a detectar varias formas, como el personaje /Artorias/, el envolvente negro, la figura amorfa que corresponde al suelo y el ovalo de luz, todas sirviendo para centrar la atención en el centro de la imagen y por lo tanto en el personaje.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Radica en el azul, el gris y el negro, los cuales traen consigo una carga icónica, pues ejemplos históricos nos indican el gran estatus del personaje por el color azul así como de su importancia como uno de los cuatro Caballeros de Gwyn, cuya capa fue alguna vez un símbolo de orgullo y gloria.</p>

Cuadro 9

### 2.7.1.11 – Obtención del concepto

Se puede reconocer la actitud valerosa del personaje por acabar con el Abismo y defender a su fiel compañero Sif como parte de su contexto, por lo que claramente se le puede identificar como el Héroe. Así mismo, sus atributos físicos lo pueden designar como el Guerrero por la armadura, la espada y la pose de batalla que delata su silueta. Estos detalles servirán para delimitar al arquetipo del **Guerrero**.



## 2.7.2 – Respawn



### 2.7.2.1 – Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se puede una escena de carácter fáctico, que involucra múltiples sujetos y objetos como es el caso del sujeto ubicado a la derecha de la ilustración acompañado de varias figuras humanoides que lo rodean, así como una estructura arquitectónica a la izquierda, estructuras amorfas en las nubes, varios arboles secos y una estructura cargada por varios sujetos en la esquina inferior derecha. En el significado, se identifica al sujeto principal como un individuo en una extraña armadura que culmina en un casco cónico puntiagudo, siendo acarreado por pequeñas figuras similares a infantes envueltos en un líquido dorado, descendiendo desde los cielos sobre un paramo desolado donde resalta la presencia de una estructura que se puede identificar como una iglesia o convento y alguna procesión o marcha cargando una especie de nicho o altar, quizás como castigo juzgando por su mínimo atuendo, quizás guiados hacia la iglesia o tal vez lejos de ella. Al nivel de la iconografía se puede apreciar la importancia del personaje principal al ser transportado por varios seres desde el cielo, evento que puede ser visto como algún acto o de intervención divina, cuyos seres también transportan su arma, una espada cubierta de espinas, quizás visto como su herramienta a utilizar en el paramo al cual desciende, probablemente a consecuencia de alguna prueba o mandato que requiera dicha arma.



Al nivel iconológico es obvio resaltar las convenciones que nos indican los elementos de una iglesia clásica, así como el uso de los colores para resaltar la resequeidad del escenario, característica que se aprecia por los arboles secos y la intensidad del sol. Todos estos elementos indican una clara influencia religiosa sobre la imagen, que va desde el uso de elementos visuales relacionados con el cristianismo con un enfoque en el suplicio o martirio de los personajes involucrados, como en el caso de los individuos cargando el altar, así como el uso de la luz de los cielos para resaltar el estatus del personaje principal, pero cuyas irregularidades gráficas nos obligan a referirnos al contexto del videojuego para entender este contexto.

#### 2.7.2.2 - Tipo del signo visual

Una ilustración complicada, que trae consigo varios signos icónicos como una /catedral/ o una /ciudad/ en el fondo, rodeada por un /páramo desolado/ y flanqueada por una cantidad de /nubes grises/ que dejan ver al /sol/, por el cual una /figura humana/ desciende, transportado por pequeñas /figuras de niños/ con mantos, así como una /extraña espada/. En el fondo, se puede apreciar una /turba/ cargando una especie de /caja/ o un /altar/, con varios "arboles resecos" a la distancia.

#### 2.7.2.3 – Figuras de la retórica icónica

Al nivel de la transformación, se puede apreciar la heterogeneidad del enunciado al establecer múltiples instancias de sombras y luces para dar la ilusión de profundidad en el escenario y el personaje en si. Así mismo, se hacen presentes las transformaciones de filtro sobre el fondo en la forma de color gris para proyectar los objetos hacia una instancia más alejada, así como una transformación analítica que se presenta en las nubes del fondo compuestas por diversos trazos y líneas para darles forma.

Al nivel de la tipología, se mantienen múltiples desviaciones de varios elementos no pertinentes, así como se encuentra presente la figura del viñetaje presente en las estructuras del fondo y del árbol seco de la izquierda.

#### 2.7.2.4 - Grados cero generales de la retórica icónica

Es claro que es necesario establecer el contexto del proyecto para explicar los sucesos de la ilustración, el cual corresponde al juego de *Blasphemous*. El juego toma lugar en *Cvstodia*, una amplia tierra religiosa gobernada por la Iglesia que venera al llamado *Milagro Doloroso*, una presencia o poder que se manifiesta en personas abatidas por la aflicción, pecado o por la culpa, generando extraños fenómenos en su población y tierras, capaz de manifestar climas extremos, deformar montañas, revivir a los muertos, convertir la gente en piedra y muchas cosas más, todo relacionado con el dolor o tormento que acarrea la penitencia. El protagonista del juego, *El Penitente*, forma parte de la *Hermandad del Lamento Mudo* y al despertar, se encuentra que es el último de su asociación, posiblemente por estar relacionados con la creación de *Mea Culpa*, una poderosa espada cubierta de espinas y capaz de matar a *Los Hijos del Milagro*, los cuales protegen el avance hacia la *Catedral de la Madre de Madres*.



En la cúspide se encuentra *Su Santidad Escribar*, el *Último Hijo del Milagro*, quien resguarda la *Cuna de la Aflicción*, el objeto más sagrado de la Iglesia, cubierta en una montaña de cenizas, el cual permite a una persona digna y pura comulgar con El Milagro, siendo este el objetivo final de El Penitente.

A pesar de que el protagonista muere al inicio del juego, el mismo Milagro le otorgo la habilidad de revivir de entre los muertos hasta hallar su función en la vida como penitencia y conforme avance en su aventura, su misma convicción lo convierte en el único capaz de desafiar a la Iglesia y a los monstruos creados por el Milagro como prueba.

#### 2.7.2.5 - Grados cero locales de la retórica icónica

De acuerdo con el grado cero general, entonces se puede afirmar que el personaje principal, El Penitente, se encuentra en un proceso de /renacimiento/, /descendiendo/ desde los cielos, acarreado por los llamados *Niños de Luz Lunar*, infantes que acompañan a las almas en pena y cuidadosamente /ayudan/ al protagonista por medio de la tela. Debido a que el personaje acaba de /resucitar/, entonces se puede hablar de un mundo hostil o de un área lo suficientemente peligrosa como para causar dicha acción.

#### 2.7.2.6 – Desviaciones

Sin el conocimiento del contexto, se pueden detectar múltiples desviaciones, empezando por el personaje. Para empezar, su armadura es una combinación de armadura y ropas de cuero a color, resaltando por su largo casco puntiagudo, adornado con espinas como si fuese una corona, ciertamente un elemento poco común y que forma una clara desviación. Si bien los pequeños ángeles infantiles son reconocibles como *putti*, su representación sin alas y con una sustancia dorada que fluye de sus cabezas claramente no lo es. La espada es un completo misterio, pues resalta como una sola pieza de metalurgia, cuando en realidad espadas de combate tradicionales se dividen en varias piezas; su mismo tamaño y uso de espinas prueba ser un diseño poco efectivo en combate, pero altamente temático con el contexto del juego y de lo que representa dentro de la historia, formando otra desviación.

El mismo escenario prueba ser una desviación debido a la ubicación de una ciudad tan separada de la civilización, casi un desierto. Otra desviación ocurre con la presencia de la turba levantando una caja sagrada o algún tipo de capilla en medio de la nada. La presencia de estas personas tiene que ver con el mismo contexto del juego, junto con la mecánica de renacimiento.

#### 2.7.2.7 – Generalidades de las texturas

Se trata de un trabajo complicado, pues el autor busco crear un escenario y respetar las texturas de cada superficie y material correspondiente, así como su afectación por la luz. Empezamos con los arboles secos, los cuales tienen luces y sombras que corresponden a la textura de madera y de como es afectada individualmente por la luz, así como una cantidad respetable de ramas entrelazadas. En cuanto a la estructura se refiere, se puede apreciar que el autor hizo lo posible por respetar los detalles en los adornos arquitectónicos como las arquivoltas, pináculos, contrafuertes, torres, ventanas y en los tejados, cuyas tejas se pueden ver individualmente.



En seguida, se puede apreciar las pinceladas realizadas en el piso y en las nubes, ambas sobrepuestas de tal manera para simular el efecto de la tierra seca y rica en rocas, mientras que las nubes se ven iluminadas, tratando de simular el efecto de volumen e irregularidad que suelen tener, así como el efecto de ver una nube desapareciendo en el horizonte, que se alcanza a ver a la lejanía de la imagen.

Similar a las texturas realizadas gracias al efecto de luz, las telas que sujetan al personaje por los *putti* tienen un ligero efecto de transparencia debido a la luz atravesando la tela, así como pliegues y franjas extendidas por el viento, presentando su volumen correspondiente. En el caso del personaje, se puede apreciar que la luz deslumbrante tiene gran efecto en los brillos de su armadura, principalmente en el casco y la coraza, así como en sus guantes de cuero y en el ropaje de los brazos y el muslo.

Finalmente, en los *putti* está presente una interesante textura que simula el efecto de un líquido brillante que cubre sus pequeñas cabezas, similar a un metal, que escurre hasta el pecho y se intensifican a nivel de los ojos, como si fueran lágrimas.

#### 2.7.2.8 – Emparejamientos plásticos de las formas

El autor hizo lo posible por ilustrar un nivel entero del juego, así como visualizar las temáticas por medio de formas clave puestas en toda la imagen, la primera siendo la gigantesca estructura de la izquierda, la cual es perfectamente identificable por el contraste de colores con las nubes del fondo y por la iluminación que sufre la torre principal. Los creadores del juego se inspiraron mucho en la cultura de local de Sevilla y, por ende, la estructura presente toma mucha influencia de estructuras como la *Catedral Vieja de Salamanca* o la *Catedral de Sevilla*, evidenciada por las torres que flanquean la fachada, anexos que se extienden de las naves laterales y decoraciones varias en las cornisas. A lo lejos, se pueden apreciar los arcos de la entrada junto con una estructura flanqueada por arbotantes, que posiblemente corresponda a la cabecera de la estructura. Es muy posible que toda esta estructura represente la ciudad de *Albero*, dentro de la trama del juego, mientras que las afueras representan el nivel del *Yermo de las Iglesias Enterradas*, por sus colores y cercanía con respecto a *Albero* en el mapa del juego, así como por el uso de los árboles secos y la tierra desolada que caracteriza dicho nivel.

El siguiente grupo corresponde al del personaje principal, El Penitente, que se divide por los pedazos de armadura que separan muy bien las partes de su figura humana, incluidos algunos preceptos católicos, como el cordón que rodea su cintura llamado *cíngulo* y también el distintivo casco en forma de cono puntiagudo que posee, basado en el *capirote*, aunque decorado con espinas, basados en los preceptos de la planta *euphorbia mili*, o conocido localmente como "corona de Cristo". Otros detalles de la armadura que se pueden definir por su forma son la media coraza, el escarpe, poley y rodilleras renacentistas. Otra forma que resalta de la ilustración es la turba cargando un objeto en el fondo, que, de acuerdo al juego, se trata de un *prie-dieu*, o reclinatorio, que es un escritorio de oración de madera ornamental amueblado que, de acuerdo al juego, funcionan como punto de control y el lugar donde El Penitente renace al morir.



Finalmente, otra interesante forma recae en la espada, *Mea Culpa*, el cual se inspira en un sable, aunque de mayor longitud, y adornada por las mismas espinas del capirote, aunque su empuñadura pose una extraña forma que, bajo una inspección más detallada, revela que se trata de una persona envuelta y retorciéndose alrededor del tronco un árbol. Dentro del juego, este se refiere al primer acto del Milagro, mejor conocido como *El Retorcido* y dio origen a la alabanza divina del Milagro, mientras que el pomo adquiere una forma de cono, adornado con pequeños cráneos de algún bobino, entrelazados por ramas que convergen en una "flor en la punta"<sup>109</sup>.

#### 2.7.2.9 – Relaciones iconoplásticas de los colores

Se trata de una triada de ocres, amarillos y grises, aunque se alcanza a colar el color rojo y azul en muy pequeñas cantidades. En cuanto a la dominancia, se puede afirmar que el gris absoluto de las nubes actúa de esta manera, cubriendo toda la imagen y solo interrumpida por pequeñas secciones.

En segunda estancia se encuentra la saturación, la cual es relativamente baja, siendo el color azul y el rojo los más cargados en valor, presentes en los pantalones del Penitente y en el cingulo en el listón de su cintura.

En el caso de la iluminación se encuentra en el amarillo que surge del sol en la esquina superior derecha, la cual ilumina al personaje, las nubes, los *putti*, la tela, el suelo del Yermo y la ciudad del fondo, siendo parte integral de la ilustración a nivel plástico e icónico.

Hablando del mismo, la selección de colores sin mucha saturación en la ilustración es deliberada, actuando como emisor del tono que busca transmitir el juego; los ocres como señal de sequedad y ruina, reflejo del estado actual de *Cvstodia*, azotada por El Milagro y sus manifestaciones dolosas, mientras que el gris en las nubes pueden significar una posible señal de lluvia, sinónimo visual de tristeza, dando a entender el estado desahuciado del mundo pues altas cantidades de nubes pueden bloquear el sol.

Dicho esto, en la ilustración se puede apreciar la señalética de la luz que alumbra al personaje, como si descendiera de los cielos, y que sirve para anunciar su venida, como rayo de esperanza, envuelto por el amarillo de la luz. Hablando del amarillo, esto nos trae a la sustancia dorada que fluye de sus cabezas, cuyo significado puede variar; de acuerdo al juego, la primera manifestación del Milagro se hizo ver en el Retorcido, un joven cuya culpa lo llevo a sufrir una transmutación al retorcerse en un árbol, hasta convertirse en madera, ahora fusionado con sus raíces y ramas; cada año, sus ojos dejan llorar una sustancia líquida dorada, que es recolectada y llevada a la *Catedral de la Madre de Madres*, lo que puede relacionarse con los *Niños de la Luz Lunar*, pues se menciona que el mismo oro de sus rostros forma parte del lienzo que relata su origen y donde se manifiesta su líder, *Jocinero*.

<sup>109</sup> Alejandro Arboleda Montes, "high poly renders of Penitente's Sword *Mea Culpa*". Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/aRr4AX> (Consultado el 25 de junio del 2021)

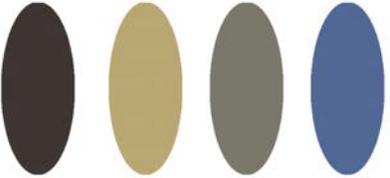


2.7.2.10 – Cuadro descriptivo



<p><b>Tipo del signo visual</b></p>	<p>Trae consigo varios signos icónicos como una /catedral/ en el fondo, rodeada por un /páramo desolado/ y flanqueada por una cantidad de /nubes grises/ que dejan ver al /sol/, por donde una /figura humana/ desciende, transportado por pequeñas /figuras de niños/ con mantos, así como una /extraña espada/.</p>
<p><b>Grados cero generales</b></p>	<p>Corresponde al juego de <i>Blasphemous</i>, tomando lugar en Cvstodia, una amplia tierra que venera al llamado Milagro Doloroso, cuyo poder tormentoso se ha manifestado en el protagonista, <i>El Penitente</i>, cuya convicción lo convierte en el único en poder desafiar a los monstruos creados por el Milagro como prueba.</p>
<p><b>Grados cero locales</b></p>	<p>El Penitente se encuentra en un proceso de /renacimiento/, "descendiendo" desde los cielos, acarreado por los llamados <i>Niños de Luz Lunar</i>, infantes que acompañan a las almas en pena.</p>
<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>Se empieza por el largo casco puntiagudo, los pequeños ángeles infantiles sin alas y con una sustancia dorada que fluye de sus cabezas, la espada de diseño poco práctico, la ciudad ubicada en un desierto y la turba cargando un objeto extraño.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Arboles secos, adornos arquitectónicos, pinceladas realizadas en el piso y en las nubes, las telas que sujetan al personaje, brillos de su armadura y la textura que simula el efecto de un líquido brillante que cubre las cabezas de los infantes.</p>



<p><b>Formas</b></p> 	<p>La gigantesca estructura que se basa en la Catedral de Sevilla, los pedazos de armadura, el cíngulo, el casco capirote decorado con espinas, la turba cargando un prie-dieu y la espada <i>Mea Culpa</i> que trae por empuñadura la figura del Retorcido, adornada por púas en la cruceta.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Se de ocre, amarillos y grises, de saturación baja, y cuyo enfoque recae en los colores colados del rojo y el azul, mientras que la iluminación encuentra en el amarillo que surge del sol de la esquina superior, significando la salvación o la divinidad.</p>

Cuadro 10

### 2.7.2.11 – Obtención del concepto

En el contexto del juego, se le puede considerar el protagonista de la historia, quien logra salvar a diversas personas y derrotar seres horripilantes se le puede considerar como el Héroe, aunque su actitud claramente irrespetuosa y que va en contra de los cánones de la Iglesia lo convierte en un Rebelde, cuya espada lo identifica como un enemigo de casi todo humano de Cvstodia. Entonces se hablará de que este personaje servirá de base para el **Rebelde**.



### 2.7.3 – Civilian



#### 2.7.3.1 – Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se observa un sujeto polifórmico dividido en 3 secciones, una que corresponde a su toga beige, las cintas cafés y finalmente el rostro rodeado por la barba de color gris oscuro.



Al nivel del significado, se identifica al sujeto como un individuo de edad avanzada en harapos, denotando su origen como un pobre sirviente, nómada, viajero o quizás un esclavo, con una expresión cansada o entristecida que mira hacia el observador y con una pose relativamente simple; cuerpo frontal y con un brazo reposando sobre un bastón. En la iconografía se puede rescatar su pose relajada y con interés puesto sobre su expresión que puede representar algún predicamento, mientras que la presencia de urnas o jarrones en la espalda apunten a algún viajero o comerciante al no poder saber su contenido; aunque la calidad de sus ropas puede indicar algún estado de pobreza, dejadez o quizás sufrió de algún suplicio.

En el nivel de la iconología resaltan las convenciones relacionadas con las vasijas cubiertas por cuero lo relacionan con algún viajero con comida, pues el cuero protege la integridad de su interior, mientras que el bastón puede significar que este personaje se encuentre incapacitado para caminar correctamente o lo utiliza para realizar la actividad de senderismo por terreno difícil. Todos estos elementos otorgan una buena idea de que tipo de personaje es sin necesidad de obtener su contexto inmediato, pero es necesario para comprender todo el rango de significados.

#### 2.7.3.2 - Tipo del signo visual

Es evidente que se puede reconocer una /figura humana/ que trae consigo en una /gruesa barba/, con un cuerpo envuelto en /harapos/ que se dividen en /capas de ropa/, de las cuales algunas se llegan a conectar con las /vasijas/ que trae en su espalda. Otros elementos reconocibles como el /bastón/, /sandalias/ o las /correas/ de su atuendo nos señalan signos icónicos fuertemente codificados con la tipoteca.

#### 2.7.3.3 – Figuras de la retórica icónica

Al nivel de las transformaciones, se puede apreciar la heterogeneidad del personaje al someterse a múltiples sombras para dar la ilusión de volumen especialmente en sus ropas mientras que el fondo se encuentra homogéneo caracterizado por plastas de color.

Y hablando del fondo, estas sufren una transformación analítica por la presencia de múltiples trazos a línea para darle relleno, y dicha transformación se encuentra presente en los pies, falda y manos del personaje como resultado de un bosquejo rápido para delimitar sus proporciones.

Al nivel de la tipología, solo se puede resaltar las desviaciones correspondientes al grado concebido y el uso del viñetaje para suspender el escenario en una plasta de colores café y beige.

#### 2.7.3.4 - Grados cero generales de la retórica icónica

Este personaje se desarrolla dentro del universo de *God of War*. La misma imagen nos quiere indicar que se trata de un /civil/, pero dentro del juego donde pertenece se le conoce como el /Buscador del Oráculo/, un simple ciudadano de Egipto en busca del Oráculo de *Delfos*, *Aletheia*, para algún motivo no especificado, aunque el mismo personaje escribió en una nota que "de regresar a su hogar sin verla, significaría su muerte"<sup>110</sup>.

110 Publicado por TheMercifulGuard, "A mysterious Seeker Of The Oracle from GOW Ascension". Recuperado de: <https://i.redd.it/wt3gtrgr8qw01.jpg> (Con-



Dicha Oráculo se encuentra en el *Templo de Apolo*, en las profundidades del *Monte Parnaso*, atrapada bajo la influencia de *Castor y Pólux*, los gemelos siameses, quienes juzgan a los que puedan ver a la Oráculo en base a una ofrenda, como es el caso del Buscador, pues en sus vasijas de la espalda trae consigo múltiples regalos como frutas, monedas y plantas. Sin embargo, poco antes de llegar al puente que conduce al Templo, el Buscador es asesinado por una gigantesca Mantícora, la cual tenía su nido muy cerca.

#### 2.7.3.5 - Grados cero locales de la retórica icónica

Es claro que se está lidiando con una ideación, un tipo de ilustración que ayuda a finalizar o experimentar con las ideas propuestas, y por lo tanto no se alcanza a ver situaciones complejas al explorar el *brief*. Sin embargo, el autor puso al personaje en ciertas ropas y con ciertas características en su rostro para indicar que el Buscador se encuentra en Delfos por su la cantidad de ropa para mantenerse abrigado y que se encuentra cerca del final de su búsqueda al traer consigo las vasijas con las ofrendas, mientras que posee una expresión de / preocupación/, /melancolía/ o de /tristeza/, muy posiblemente por la odisea que tuvo que pasar para llegar hasta Delfos desde Egipto. Esto quizás indique el personaje se encuentra “descansando” o tratando de “recuperar su aliento” tras tanto esfuerzo y sacrificio.

#### 2.7.3.6 – Desviaciones

Anteriormente se mencionó el ropaje del personaje, el cual claramente no pertenece a ningún traje tradicional de Egipto, lugar de origen del personaje, si no más bien algún tipo de *himación* griego, aunque contiene ambas mangas largas, siendo una desviación del grado cero general con respecto al contexto histórico del personaje. Otra desviación ocurre en el extraño collar que viste, el cual no corresponde a ningún tipo de alhajas tradicionales de sus tiempos, griegas o egipcias, lo que puede indicar algún tipo de apego personal del personaje a estas pequeñas pizarras.

#### 2.7.3.7 – Generalidades de las texturas

Cabe señalar que el tratamiento de esta imagen no busca el hiperrealismo en su totalidad, pues las texturas que corresponden al fondo toman la textura de pinceladas sobrepuestas solo como indicio de un fondo con luz. Así mismo, dichos trazos simplistas se pueden apreciar al final de las extremidades, como los pies o en las manos, el mismo bastón que sostiene y las sombras de su figura sobre el suelo. Es muy posible que esto se deba a que esta pieza de *concept art* es una “ideación”, cuyos detalles no son tan importantes a la hora de ser presentada para su aprobación y su subsecuente adaptación a un modelo poligonal. Con respecto al nivel más realista, se puede apreciar el trabajo realizado sobre sus vestimentas, como en los bordes rasgados en la túnica y en la falda café, simulando los hilos colgando por el sobreuso. Así mismo, el autor buscó replicar los efectos de iluminación que se presentan en los pliegues de la ropa, como se puede observar claramente en los lienzos diagonales que conectan con las vasijas de la espalda.



Hablando de estos, se puede apreciar que se encuentran cubiertas por cuero o algún otro tipo de tela, principalmente debido a que el autor añadió los efectos característicos de cosido alrededor del cuerpo de la vasija.

Otra textura se hace presente en el bastón, el cual tiene unos ligeros toques de brillos que permiten ver su superficie ondulada, como si fuese de madera tallada y son estos mismos brillos los que permiten iluminar el rostro del personaje, el cual delata una cicatriz en su pómulo izquierdo, arrugas en su ceño, así como lo desordenado de su cabello y barba, mostrando un gran nivel de descuido muy posiblemente por el largo viaje que ha hecho.

#### 2.7.3.8 – Emparejamientos plásticos de las formas

En cuanto a las formas se refiere, se puede apreciar la forma humanoide del personaje basado en la división de la túnica, que cubre casi todo el cuerpo, y cuyas plastas primitivas dejan ver una técnica del autor, que es el de limitar el uso de líneas y más delimitar zonas por medio del color y figuras rápidas, perfectamente visible en las piernas, cuyos dedos de los pies están exclusivamente insinuadas, pero gracias al color y apoyados por los lazos de las chanclas podemos designar el volumen y la delimitación de las piernas. Se puede observar que el personaje trae consigo una gran variedad de telas que lo abrigan, y esto se debe a que, al proceder de Egipto, este debió de adquirir ropas para cubrirse del frío al tener que cruzar el Mar Egeo, como está descrito en su nota.

Al nivel del rostro, se puede apreciar que la barba se encuentra en un estado descuido además de ser gruesa comparado con los hilos de cabello, representados como líneas para representar su calvicie.

Finalmente, las formas que corresponden a las vasijas de su espalda se pueden reconocer por la boquilla y el cuerpo semi-redondo, de los cuales tal vez sean 4 o 5 en total, cubiertos por cuero y que cumplen con la función de cargar con los regalos para la Oráculo de Delfos; curiosamente, su misma forma nos indica que no son vasijas griegas por la falta de asas y borde de vertedero, por lo que es muy posible que se traten de alfarería egipcia y, juzgando por su forma, pertenecen en la época del Nuevo Imperio de Egipto<sup>111</sup> (1550-1070 a.C.).

#### 2.7.3.9 – Relaciones iconoplásticas de los colores

En cuanto los colores se refieren, la ilustración tiene una triada simple de ocre, beige, gris y un toque de verde. En la dominancia, el café gobierna la visión por su gran cantidad en el fondo, en las vasijas, en las sandalias y en los ropajes del personaje.

En cuanto al aspecto de la saturación, esta permanece muy baja, centrándose principalmente en el ocre que le corresponde a la piel del personaje, siendo el color más puro visto el cual se lleva de la mano con la iluminación, la cual se centra en el ropaje del lado derecho y que se enfoca en la mano, los lienzos diagonales del tórax, en la mano y la zona del rostro.

Sin embargo, en el lado izquierdo, se hace presente otra luz, pero aparece como si el foco estuviera en su espalda, iluminando las vasijas, las faldas, los pies, el cabello, la oreja y el brazo, todo del lado izquierdo.

111 University College London, 2001. Recuperado de: <https://www.ucl.ac.uk/museums-static/digitalegypt/pottery/nk.html> (Consultado el 24 de junio del 2021)



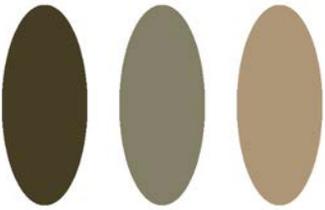
A nivel icónico, el color pálido beige o blanco de la túnica son colores básicos de las ropas que los griegos y egipcios usaban, por lo que el personaje puede representar cualquiera de las dos culturas de acuerdo a su trasfondo, igualmente apoyado por la presencia de lienzos y la falda de color café oscuro, que puede significar la suciedad que el personaje tuvo que pasar en su camino o quizás sean prendas Persas o Asirias, cuyos colores se asocian más con esas culturas, posiblemente por el largo viaje que el personaje tuvo que tomar a Delfos. Finalmente, es posible que el autor haya escogido los colores ocre a propósito para reflejar el origen egipcio del personaje, as relacionarlo con desiertos, rocas y ruinas, o quizás para representar el Monte Parnaso, el cual se compone de grandes cantidades de piedra caliza, rica en bauxita, el cual es de color ocre, rojo y café oscuro; sin embargo, la representación del Monte en el juego se encuentra cubierto por nieve, aspecto que no se ve tan representado en la ilustración.

### 2.7.3.10 – Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Se reconoce los signos icónicos correspondientes a una /figura humana/ que trae consigo en una /gruesa barba/, con un cuerpo envuelto en /harapos/ de las cuales algunas se llegan a conectar con las /vasijas/ que trae en su espalda.
<b>Grados cero generales</b>	Este personaje se desarrolla dentro del universo de <i>God of War</i> , tratándose del /Buscador del Oráculo/, un simple ciudadano de Egipto en busca del Oráculo de Delfos, la cual se encuentra atrapada en el Templo de Apolo. Poco antes de llegar al puente que conduce al Templo, el Buscador es asesinado por una gigantesca Manticora.
<b>Grados cero locales</b>	Posee una expresión de /preocupación/, /melancolía/ o de /tristeza/, muy posiblemente por la odisea que tuvo que pasar para llegar hasta Delfos desde Egipto. Esto quizás indique el personaje se encuentra /descansando/ o tratando de "recuperar su aliento" tras tanto esfuerzo y sacrificio.



<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>El ropaje no pertenece a ningún traje tradicional de Egipto, pues parece más un himatión griego, aunque con ambas mangas largas, una total rareza, así como el extraño collar de pizarras que viste.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Se aprecian en las telas de su vestimenta, los bordes rasgados en la túnica, también los pliegues de la ropa, vasijas cubiertas por cuero y finalmente en el rostro del personaje, el cual delata una cicatriz en su pómulo izquierdo, arrugas en su ceño y un desordenado bello facial.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>El personaje trae consigo una gran variedad de telas que lo abrigan y las vasijas de su espalda se pueden reconocer por la boquilla y el cuerpo semi-redondo, característico de la alfarería egipcia, pertenecientes al Nuevo Imperio de Egipto.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Triada simple de ocres, beige, gris y un toque de verde, con saturación muy baja, centrándose principalmente en el ocre de la piel el cual se lleva de la mano con la iluminación, la cual se centra en el ropaje, la mano, los lienzos del tórax y la zona del rostro.</p>

Cuadro 11

### 2.7.3.11 – Obtención del concepto

Al tratarse de una persona sin poderes más allá de su perseverancia y fuerza de voluntad, se le puede ubicar como el Hombre Común, de tierras muy lejanas dentro del contexto del juego. Así mismo, su actitud cándida al llegar a su destino prueba lo poco preparado para las criaturas tan hostiles de Grecia, dándole así el arquetipo del Inocente, cuya ingenuidad le costó su vida. Por lo tanto, este personaje guiara al arquetipo del **Inocente**.



## 2.7.4 – Hail to Caranthir



### 2.7.4.1 – Análisis iconográfico

Iniciando en el nivel preiconográfico, se puede describir como una escena de carácter fáctico, pues involucra múltiples sujetos, como los individuos en armadura, el escenario de un pastizal y finalmente una figura en el fondo. Al nivel del significado, la misma ilustración nos enfoca en el individuo más grande que toma posición central en la imagen que puede indicar su importancia al tener un cetro con fuego que tal vez sirva como guía para los demás guerreros en el fondo, todos vestidos con una extraña armadura revestido con cuero para protegerse del frío. En la iconografía, la misma pose con el puño elevado y la cabeza girada hacia atrás puede ser indicativo de autoridad sobre los soldados o guerreros en el fondo, tal vez para guiarlos a través de la nieve en busca de algo o alguien.



Así mismo, la presencia del sextante en su cadera puede ser indicativo de ser algún tipo de marinero por lo que se puede concluir que el objeto del escenario es un barco, parcialmente por las velas que resaltan. A nivel de la iconología, los elementos identificados como guerreros, su guía armado y el barco nos indican que se trata de alguna fuerza invasora sobre un terreno invernal, pero cuya armadura con características esqueléticas inmediatamente revela que se trata de un contexto de fantasía, especialmente obvio por la presencia del poder mágico del cetro, señalando la necesidad de saber su contexto.

#### 2.7.4.2 - Tipo del signo visual

A primera vista, es evidente ver diversas /figuras humanas/ en /armadura/ con armas como /hachas/ en el escenario, mientras que la /figura humana/ principal, la más grande, se encuentra en primer plano en una pose movilizadora; por lo tanto, se trata de una narrativa y por ende signos icónicos fuertemente codificados, aunque ciertos elementos como la /inusual armadura/, /cascos/, la /antorcha/ y la plasta negra del fondo resaltan por sus formas poco comunes.

#### 2.7.4.3 – Figuras de la retórica icónica

En el ámbito del eje transformativo, se puede apreciar claramente el uso de la heterogeneidad para generar múltiples instancias de profundidad en el escenario y en el personaje en sí. Así mismo, se hacen presentes las transformaciones del filtrado que toma forma del color azul para dar la sensación de un ambiente frígido y una transformación *gamma* al resaltar los personajes y el barco del fondo, así como el pasto y el arbusto del escenario.

Al nivel de la tipología, las formas relacionadas con la armadura dejan ver una identificación con un esqueleto, aunque requiere del contexto para ser descifrado, mientras que se puede observar la figura por insubordinación del *silueteaje* en los personajes del fondo al estar delineados y coloreados con un solo color.

#### 2.7.4.4 - Grados cero generales de la retórica icónica

Para entender la imagen, será necesario entender su contexto que corresponde a la saga de libros *The Witcher (Cykl wiedźmiński)*, escritos por el autor polaco Andrzej Sapkowski, cuyas historias fueron adaptadas a comics, series de televisión y videojuegos, siendo la tercera parte de los juegos (*The Witcher 3: Wild Hunt*) donde aparece el personaje en cuestión, *Caranthur Ar-Feiniel*.

Es el producto del Sabio Elfo *Avallac'h* al tratar de engendrar elfos dotados con la capacidad de manipular el tiempo y el espacio, siendo Caranthur uno de estos seres, el cual poseía una naturaleza rebelde y un temperamento temerario que lo llevo a convertirse en un criminal para luego unirse al *Rey Eredin* como navegador de la Cacería Salvaje (*Dearg Ruadhri* en su lengua), una cabalgata de espectros que galopean por el cielo, vistos como un presagio de guerra. Gracias a sus habilidades, Caranthur comanda las fuerzas de los Jinetes de la Caza por medio de pasadizos místicos a otros mundos en busca de esclavos óptimos que sirvan a los *Aen Elle*, una raza de elfos que cometieron genocidio en su propio universo en busca de recursos, con una brutalidad sin precedentes.



#### 2.7.4.5 - Grados cero locales de la retórica icónica

Es claro que, una vez que se adquiere el contexto, que el personaje principal de Caranthir esta /reuniendo/ o /movilizando/ sus /tropas/. Este evento esta relacionado con la /posición de la mano/, como si intentara llamar su atención y señalar hacia donde ir. Esta isotopía se apoya con la presencia de una /antorcha/ para iluminar su camino, o guiarlos por la nevada noche. Así mismo, el personaje tiene consigo un sextante, un instrumento de navegación naval e incluso utilizado para calcular la distancia entre objetos celestes, ideal para embarcaciones importantes, lo que nos indicia que el personaje tiene experiencia como navegante marino, lo que nos indica una posible relación entre la plasta del fondo como si pareciese la punta de un barco en el cual las tropas acaban de llegar. Todos estos elementos dan a entender el deber de Caranthir como Navegador en tierra y mar con el fin de guiar las fuerzas de la *Dearg Ruadhri* por tierras cubiertas de nieve, las cuales se tratan muy posiblemente del sur de *Kaer Morhen*, una ciudad que el mismo Caranthir busca destruir dentro de la trama del juego.

#### 2.7.4.6 – Desviaciones

Sin bien se puede afirmar que el grado cero local es respetado gracias a los grados concebidos presentados en las isotopías de /reuniendo/ o /guiando/, entonces se tendrá que recurrir a violaciones del grado cero general. Es posible ver que toda la armadura tiene un diseño no tradicional, compuesto de figuras esqueléticas, visores con formas similares a expresiones fáciles exageradas, así como uso de cuero o algún tipo de textil sobre la armadura, lo cual normalmente se viste por debajo de la misma.

De igual manera, la /antorcha/ que blande el personaje en su mano izquierda tiene una forma extraña e incluso el efecto de luz no parece ser fuego, si no más bien una esfera mágica que se encuentra en la punta del /bastón metálico/ de Caranthir, de diseño elfo, descrito como otro signo de su autoridad y que funciona no solo como arma, si no como catalizador de sus poderes mágicos<sup>112</sup>. Finalmente, otra desviación presente se encuentra en la plasta negra del fondo el cual, debido al ambiente nocturno en el que se desarrolla la escena, no se pueden ver muchos detalles de lo que puede ser, inmediatamente siendo un elemento no relacionado con la tipoteca.

#### 2.7.4.7 – Generalidades de las texturas

Una de las primeras texturas que resaltan suceden en el efecto difuso presente en las plastas de un solo color que rodean a los personajes, estas dan a entender la presencia de vientos helados y vapor que se mueve en el ambiente, el cual difumina la visibilidad de los individuos presentes en la parte izquierda de la ilustración, las cuales se encuentran acompañadas de partículas flotantes que corresponden a la nieve. Gracias al mismo brillo, es posible ver la textura metálica de la armadura del personaje, así como es el casco y la ligera textura presente en el cuero del antebrazo y de la falda o bases, normalmente parte del *doublet*. En estas partes se aprecia el degradado de brillo que se intensifica entre más cerca de encuentra de una fuente de luz, reflejando del color blanco puro hacia el color natural de la armadura.

112 CD Projekt Red, "The Witcher 3: Wild Hunt Artbook", Bandai Namco Entertainment, 2015. P. 155



Otra textura interesante se hace presente en el bastón que sostiene el personaje, el cual emana una gran cantidad de partículas que surgen de la concentración mágica en la punta del bastón, influenciadas por el viento helado, y que contiene en si una interesante textura, semejantes a rayones alrededor de una masa o plasta de color, como si los mismos aros de luz se doblaran a su alrededor. Finalmente, el autor pasó mucho tiempo soltando varias pinceladas para tratar de simular el efecto irregular del pastizal en el cual los personajes se desarrollan como parte del escenario; una sutil capa de luz azul somete al pasto a distinguirse del piso y del mismo vapor que emana a su alrededor, así como el arbusto que se centra en la esquina inferior derecha que, a pesar de ser una silueta sin detalles visibles, el autor fue capaz de añadirle un efecto difundido a las ramas secas, dando la ilusión de la cercanía relativa con el espectador.

#### 2.7.4.8 – Emparejamientos plásticos de las formas

Es claro que, debido al escenario ambientado en la noche, las figuras humanas son posibles de ser localizadas gracias a sus siluetas, situación que se respalda por las luces que ayudan a evidenciar las formas de sus armaduras; debido a esto, la repetición de siluetas en la parte de la izquierda nos dice que se trata de una multitud que se mueven entre figuras amorfas de un solo color, dando a entender las ráfagas de viento helado. La isotopía de la "nieve" se apoya en las pequeñas formas ovoides que flotan por toda la ilustración, señalando la presencia de copos de nieve moviéndose a gran velocidad debido al viento. Detrás de la multitud, se puede apreciar una extraña figura envuelta por la oscuridad y solo iluminada por delgadas líneas que nos permite resaltar lo que parece una proa de un barco, principalmente por su final puntiagudo, así como el palo de trinquete que sostiene el /velacho de trinquete/ con ella, dejando ver ligeramente la /vela de gavia/ en el fondo, elementos clave de una versión fantástica de un barco, el cual dentro del contexto del juego, pertenece al navío fantasmal *Naglfar*, cuyo diseño fue ideado por el *concept artist* Maciej Wojtala. En primer plano aparece el personaje, perfectamente identificable por el uso de luces y por las figuras que representan el viento helado para definir su silueta, equipado con una armadura con influencias esqueléticas que se deriva del uso mágico por parte de Eredin y sus hombres para volverse más amenazadores<sup>113</sup>, modificando la apariencia de su vestimenta para impartir terror, lo que explica las formas y los motivos elegidos para la armadura de Caranthir. Todo esto ayuda al personaje a destacar más del resto de las tropas, cuya apariencia esta flanqueada por una peculiar esfera que emana pequeñas figuras o partículas ovoides como si fuesen brasas de una antorcha, que sirve de guía en la oscuridad. En última instancia, se pueden apreciar líneas, contornos y siluetas en la parte inferior que sirven para indicar pasto, ramas y arbustos iluminados por las plastas de los vientos y, cerca de la esquina inferior derecha, se puede apreciar otra figura, esquelética por la presencia de figuras que asemejan a costillas y un casco coronado, visible por una tenue luz, características que corresponden al mismísimo *Eredin Bréacc Glas*, Rey de los *Aen Elle* y comandante de la *Dearg Ruadhri*, siendo el superior de Caranthir y su posible mentor durante el ataque a *Kaer Morhen*.

---

113 CD Projekt Red, "The Witcher 3: Wild Hunt Artbook", Bandai Namco Entertainment, 2015. P. 149-152

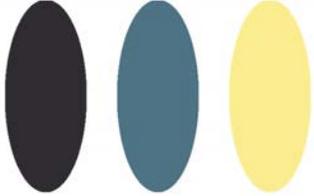


#### 2.7.4.9 – Relaciones iconoplásticas de los colores

En cuanto a colores respecta, la imagen esta predominantemente compuesta de azules, grises y un toque de amarillos, una triada peculiar que se ve influenciada por el escenario y la elección de tomar lugar en la noche, donde los colores se ven afectados. Sin embargo, aun existe una cierta dominancia en el caso del azul claro, que prevalece en el vapor helado, el brillo en las armaduras y en los copos de nieve que vuelan por toda la escena, inmediatamente seguido por el gris y el negro. La saturación es muy tenue incluso en los azules presenten, manteniendo un mismo tono apagado; en este caso, es el amarillo el que toma prevalencia en este apartado por su intensidad y también color distintivo por ser muy poco presente en la ilustración, siendo el bastón de Caranthir y en los brillos presentes en el barco *Naglfar*; curiosamente, el bastón de Caranthir en el juego tiene un brillo azul, lo que indica que se opto por cambiar el color en la ilustración para mayor visibilidad y disminuir el monótono del color dominante. Así mismo, la luminosidad se hace presente en la armadura, donde se aprecia una clara tendencia hacia el blanco en la zona izquierda del personaje, indicando que el principal foco de luz se encuentra detrás de los personajes, mientras que otro focose encuentra en la luz del bastón, que alcanza a iluminar la coraza de Caranthir, así como unos cuantos detalles en sus cinturones, la falda, el brazo y, por supuesto, al mismo Rey Eredin en la parte trasera. Dicho esto, a nivel icónico, los colores apagados que se relacionan con la noche y los grises oscuros que caracterizan las armaduras de los Jinetes de la *Dearg Ruadhri* traen consigo el concepto de parecer más amenazadores, de verse como la oscuridad que merodea en todas partes, como una fuerza implacable que no se puede detener. Esto es evidente en las creencias de los pobladores de *Skellige*, quienes piensan que los Jinetes de la Casería Salvaje son espíritus malignos que buscan la guerra, y su apariencia busca resaltar dicho mito al impartir el miedo en sus victimas. Finalmente, el color amarillo del báculo puede significar el fuego de una antorcha, como si fuese un faro guiador entre la noche y la nieve, que viene a representar el deber de Caranthir como guía y navegador de la Casería Salvaje.

#### 2.7.4.10 – Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Se distinguen /figuras humanas/ en /armadura/ con armas como /hachas/, mientras que la /figura humana/ principal se encuentra en primer plano y el escenario toma lugar en la /noche/ en un páramo lleno de /nieve/.
<b>Grados cero generales</b>	Corresponde a la saga de libros <i>The Witcher</i> , donde aparece el personaje en cuestión, <i>Caranthir Ar-Feiniel</i> , un elfo dotado con la capacidad de manipular el tiempo y el espacio que se unió junto al <i>Rey Eredin</i> como navegador de la Cacería Salvaje, una cabalgata de espectros que galopean por el cielo, vistos como un presagio de guerra.
<b>Grados cero locales</b>	El personaje principal de Caranthir esta /reuniendo/ o /movilizando/ sus /tropas/, apoyado por la presencia de una /antorcha/ para iluminar su camino por la nevada noche. Así mismo, el personaje tiene consigo un sextante, un instrumento de navegación naval útil para una situación como esa.
<b>Desviaciones</b>	Se puede ver que toda la armadura tiene un diseño no tradicional, la antorcha con un fuego irregular y la plasta negra del cual no se puede apreciar sus detalles.
<b>Texturas</b> 	Plastas de un solo color que dan a entender la presencia de vientos helados y vapor que se mueve en el ambiente, textura metálica de la armadura del personaje, cuero del antebrazo y de la falda, la concentración mágica en la punta del bastón del personaje y el efecto irregular del pastizal.
<b>Formas</b> 	Figuras humanas son posibles de ser localizadas gracias a sus siluetas, pequeñas formas ovoides que flotan por toda la ilustración, elementos clave de una versión fantástica de un barco en el fondo, una armadura con influencias esqueléticas y las siluetas en la parte inferior que sirven para indicar pasto, ramas y arbustos.
<b>Colores</b> 	Compuesta de azules, grises y un toque de amarillos, con una saturación muy tenue y una luminosidad con tendencia hacia el blanco en la zona izquierda, mientras que otro foco se encuentra en la luz del bastón.

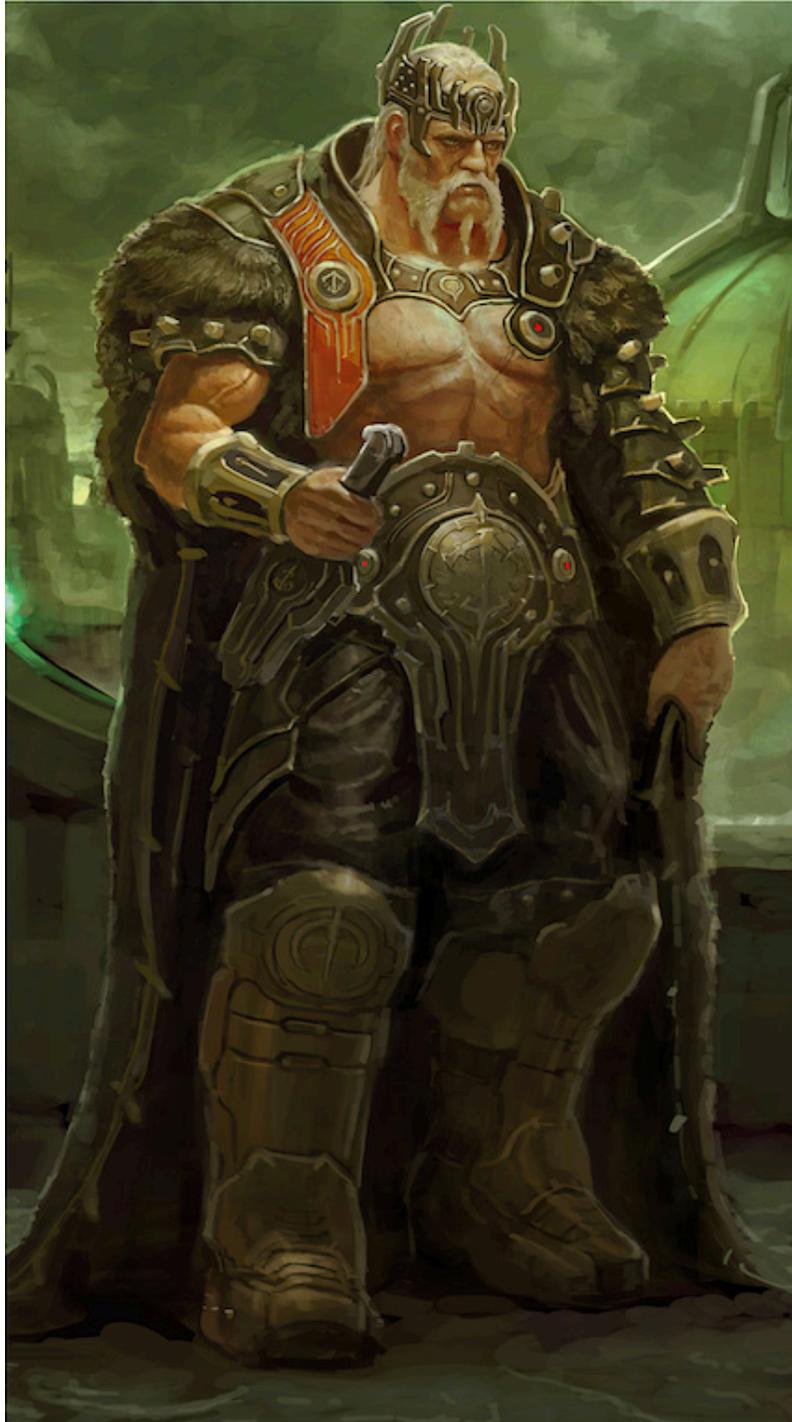
Cuadro 12

#### 2.7.4.11 – Obtención del concepto

Su imponente presencia, así como la armadura que blande y el ejercito que comanda lo ponen en posición de un comandante, y, por lo tanto, un Guerrero. Sin embargo, su contexto como criminal cabe perfectamente dentro del parámetro del Rebelde, pero sus acciones lo llevan a ser la Sombra, pues es uno de los principales antagonistas del juego a derrotar. Por lo tanto, este personaje servirá como la base de la **Sombra**.



## 2.7.5 – Sentinel King



### 2.7.5.1 – Análisis iconográfico

Al nivel preiconográfico se identifica a un sujeto polifórmico ambientado en un escenario, pero cuyo enfoque se centra en el sujeto principal, el cual se divide en 3 segmentos; uno que corresponde a toda la sección inferior del cuerpo que comparte gama cromática con el escenario y la capa que llega hasta las hombros, el pecho y la cabeza y una última sección que abarca todo el verde del escenario.



Al nivel del significado, se puede concluir que la presencia de una corona en la cabeza del personaje puede ser un indicativo de una figura autoritaria o de importancia, así como la larga capa y la impresionante armadura, la cual solo cubre gran parte de las piernas y el torso, pero dejando el pecho descubierto, quizás como símbolo de fuerza. En la iconografía describe una pose simple, usando una de las manos para ondear la capa y la otra sostiene un extraño objeto con empuñadura, mientras que demuestra una expresión enojada o seria, dirigiendo su mirada hacia algo o alguien que se encuentra a la derecha del campo visual, fuera de la toma, quizás mostrando una intención de atacar. En la iconología, resalta el escenario y su particular color verde intenso, así como los edificios de forma extraña, con domos coronados por arcos incompletos y que forman una punta entrelazada, y así mismo, también resalta la fornida y gruesa armadura que sobresale de otras armaduras, contexto que es complementado por el contexto de la ilustración, influenciado por la ciencia ficción popular y la fantasía supernatural.

#### 2.7.5.2 - Tipo del signo visual

Se pueden apreciar signos icónicos que corresponden a una /figura humanoide/ de gran tamaño, así como se puede reconocer la /capa con pelaje/ y una /corona/ que dorna su cabeza, con /barba blanca/, elementos ciertamente codificados, pero también muestra múltiples elementos visuales extraños, como la /inusual armadura/, la irregular /arquitectura/ en el fondo, las /nubes verdes/ así como el /fuego turquesa/ a su izquierda y el /extraño objeto/ en su mano derecha.

#### 2.7.5.3 – Figuras de la retórica icónica

Al nivel de la transformación, se puede distinguir el uso de la heterogeneidad al presentarse sombras y brillos para darle la ilusión de profundidad al personaje y al escenario, especialmente en las nubes más oscuras y en la capa. Así mismo, se encuentra presente una transformación analítica por la cantidad de líneas presentes en el escenario del fondo, en el piso y en la parte inferior de la capa y piernas del personaje.

Al nivel de la tipología, se pueden resaltar las claras desviaciones como el color del cielo, pero también se aprecia el *siluetaje* presente en las estructuras del fondo, que se encuentran coloreadas con un solo color.

#### 2.7.5.4 - Grados cero generales de la retórica icónica

Para entender los signos presentes, será necesario desarrollar la mitología construida alrededor del juego *DOOM*, el cual fue reinventado en el 2016 y muchos aspectos fueron cambiados de la historia original, la cual salió en 1993. En concreto, el nombre de la ilustración nos da las pistas de que se trata de un Rey, pero con el añadido de estar involucrado con los llamados *Centinelas*.

De acuerdo a este nuevo aspecto canónico, dicha raza humanoide surgieron de un planeta muy lejano llamado *D’Nur*, donde surgió la civilización de *Argenta*, cuya cultura se enfoca en un código de honor, complementado por una casta de guerreros, los *Centinelas*, y por los sacerdotes de la *Orden de Deag*, ambos gobernados por un Rey, siendo *Ormero el Padre* el primero de estos.



Con el tiempo, la raza de Argenta fue contactada por otros seres extraterrestres, los *Maykrs*, criaturas angelicales que llegaron en paz, ofreciendo un intercambio tecnológico y energético a cambio de la salvación eterna de sus almas en el plano celestial de *Urdak*. Sin embargo, en tiempos del *Rey Novik*, un extraño individuo, conocido como el Forastero, fue traído ante los sacerdotes para juzgar su destino, forzado a pelear a muerte en el Coliseo, pero su habilidad y bravosidad le dieron la posibilidad de ser perdonado; sin embargo, el Forastero reclamaba que una raza de monstruos, los Demonios, se acercaba, y que nadie podría detenerlos. Y como profecía, un día dichas criaturas horripilantes invadieron la ciudad sagrada de *Teras Nabad*, la cual fue casi destruida si no hubiese sido por el Forastero, quien sabía como lidiar y pelear contra ellos. Ante este hecho, se le convirtió en un miembro de los Centinelas por el *Rey Novik*, y empezó una feroz batalla en *D’Nur* por el control del planeta, mientras que los *Maykrs* encontraron una manera de usar la energía del Infierno junto con la Centinela, generando Energía *Argent* como resultado, capaz de darles la vida eterna; gracias a este descubrimiento, los *Maykrs* traicionaron a los Centinelas y lograron convencer a la *Orden de Deag* en pactar con el Infierno, con el fin de incautar toda la Energía *Argent* posible. Tras una guerra civil entre la gente de *Argenta*, el planeta fue parcialmente consumido por el infierno, el *Rey Novik* muere en algún punto del levantamiento y los últimos guerreros de los Centinelas fueron emboscados en el Infierno, aunque se dice que el Forastero aún vive, esperando su momento para atacar.

#### 2.7.5.5 - Grados cero locales de la retórica icónica

Se ve claramente que el personaje corresponde al *Rey Novik*, reconocible por su corona, y se encuentra /serio/ o tal vez /en medio de una conversación/ con alguien o algo por la expresión de su rostro. Así mismo, es posible ver que el personaje está recogiendo su capa, como si fuese a /moverse/ o /afrontar/ algo, especialmente por el objeto que carga en su brazo derecho que, al ver los sucesos de *DOOM Eternal*, es posible que se trate de un cuchillo de energía, cuya existencia se relaciona con los Centinelas, pues el *Comandante Valen* posee uno similar<sup>114</sup>.

Esto tal vez nos indique que se trate de algún evento de /confrontación/, que se está llevando a cabo en alguna ciudad Centinela, posiblemente *Exultia* por ser el lugar donde su fantasma ronda, pero esto es una mera suposición porque no hay mucha información acerca de la muerte del *Rey Novik*.

#### 2.7.5.6 – Desviaciones

Existen varias, pues a primera vista resaltan mucho los “cielos verdes”, así como las estructuras tan extrañas en su construcción y la armadura del personaje. Fuera del color de las nubes, nada más salta en la identificación de los signos, pero los edificios presentan varias, pues parece como si la estructura central circular se basará alrededor de una cúpula simplista, con arcos o barras metálicas creando la cúspide en el centro del complejo, mientras que en el edificio de atrás se alcanzan a ver contrafuertes horizontales que soportan la estructura al nivel de sus paredes; ciertamente un diseño muy extravagante que sobresale.

114 Jessica Tanner, "Plot Doom Eternal - Part 10: Doom Slayer returns", 2020. Recuperado de: <https://tipsmake.com/data/images/plot-doom-eternal-part-10-doom-slayer-returns-picture-3-OngC1wSW4.jpg> (Consultado el 26 de junio del 2021)



En cuanto a la armadura se refiere, esta es asimétrica; con la mitad derecha dejando mostrar gran parte del brazo y con una especie de insignia colgando del hombro conecta con la inmensa capa, mientras que el lado izquierdo presenta una serie de placas que protegen el brazo, en fila, y que culminan en el hombro en una especie de botón con un brillo rojo en su centro, y conectándose a la capa por medio de un pedazo de armadura adornado con unos pequeños turbos. La armadura no trae consigo una coraza, pero en su lugar un gigantesco cinturón y una hebilla que cubre el abdomen y la cadera, el cual tiene una gran cantidad de tornillos y emblemas de origen y significancia desconocida, así como un par de luces rojas en cada lado. El pedazo de armadura que corresponde a las piernas es de un tamaño increíblemente grande comparado con el tamaño de su cuerpo, así como presenta una división entre sus partes de manera extraña, como si los puntos de articulación fuesen dictados por otros factores más allá de las rodillas y los tobillos. Como se puede ver, los tres fundamentos se basan en el contexto de *Argenta* y su gente, cuyo diseño fue basado en raíces nórdicas y celtas, pero con un toque de ciencia ficción.

#### 2.7.5.7 – Generalidades de las texturas

Se puede apreciar varias intenciones en las texturas, como en las nubes, las cuales tienen un claro nivel de volumen, así como una iluminación que se aprecia en el horizonte. Dicha iluminación se hace presente en los edificios, principalmente en el edificio más cercano, en el cual se puede ver el trabajo de brillos y texturización en el domo y en los arcos metálicos, dejando ver detalles de volumen en el metal que compone las paredes exteriores; estas mismas pinceladas están también presentes en el balcón donde se ubica el personaje, que indican las texturas presentes en el barandal y el piso. Como se puede ver, se dejaron ciertos detalles sin cubrir en negro, posiblemente el color del lienzo, para ahorrar tiempo. Para el personaje, se puede ver las texturas metálicas realizadas en la armadura del pie, hebilla, hombreras y en los guanteletes, mientras que las secciones del ropaje presentan un tipo simplista de texturas por medio de pinceladas cortas para dar la intención de cuero o de fibras, misma técnica presente en la capa y en pelaje que recubre su hombro. Otra textura toma lugar en la piel del personaje, que no solo sirve para representar sus músculos si no también su edad avanzada al tener muchas arrugas, así como varias cicatrices en el pecho que nos puede indicar su estatus como guerrero. Finalmente, su barba presenta mucho trabajo de pincelados para representar su volumen y cuidado.

#### 2.7.5.8 – Emparejamientos plásticos de las formas

Las mismas formas son delimitadas por los brillos del foco de luz, como se aprecia en los edificios, la armadura, la cabeza, el pecho y los brazos. Al nivel de los edificios, estos se dividen en una cúpula semi-circular, y los bordes de la tribuna en una serie de rectángulos que se repiten con una ligera separación entre ellos, similar a los vistos en un castillo medieval. Al nivel de la armadura, los mismos pedazos de está están delimitadas por rebordes dorados que reflejan la luz y permiten marcar cada pieza de la armadura por separado, y donde se puede apreciar que las rodilleras, escarpe y poyln se encuentran fusionados en una sola pieza, divididos por líneas que puedan significar niveles de articulación.



La forma de la armadura parece haber sido basado en la poca evidencia de armadura céltica, con algunas partes basadas en armaduras anglosajones, y con el detalle de usar el pelaje de la cultura gaélica, pues este apartado es una parte importante del ropaje de sus líderes.

Al mismo tiempo, se puede destacar los símbolos y emblemas de *Argenta* (curiosamente, uno de estos iconos que se aprecia en la rodilla se asemeja al logotipo de *Quake*, aunque invertido, que es otro juego creado por *id Software*, el estudio desarrollador de *DOOM*) y los adornos en la armadura, como los conos o tubos cortados en las hombreras y los cañones superiores; aunque su forma se asemeja a los dispensadores de humo de un tanque, es muy probable que estos objetos sean meramente cosméticos por su tamaño.

Como se mencionó previamente, es posible que el objeto de su mano derecha se trata de un cuchillo de energía Centinela, pues la forma de la empuñadura es extremadamente similar. Debido a la forma de las estructuras sobresalientes presentes en el objeto en su cabeza, se puede deducir que se trata de una corona, y por lo tanto se trata de un Rey. Finalmente, las formas que corresponden a su barba, cabello y patillas están basados en la apariencia de Ian Fraser Kilmister, fundador de la banda *Motörhead*, cuyas canciones sirvieron de inspiración para la música del primer juego de *DOOM* de 1993, inmortalizando su apariencia para el *Rey Novik* como homenaje.

#### 2.7.5.9 – Relaciones iconoplásticas de los colores

La triada de color se basa en el verde, el café y el naranja, con un toque de gris en ciertas zonas del traje y el escenario, amarillo para los brillos y rojo en ciertos puntos de la armadura. En el caso de la dominancia, es claro que se basa en el verde al ejercer una cierta tonalidad en el resto de los colores presentes, dando la ilusión de ser una sola gama de colores. En el aspecto de la saturación, esta puede verse claramente en el naranja de la piel y en el listón o cinta que cuelga de su hombro derecho, cuyo uso de colores puros resalta sobre los cafés o verdes a su alrededor; curiosamente, se puede ver también que se usaron puntos de color rojo en tres medallones o círculos en toda su opacidad, detalle que contrasta mucho a los ojos a pesar de su pequeño tamaño. En la relación de la luminosidad, esta se puede apreciar en la piel del pecho y del brazo derecho del personaje, así como en la cúpula del edificio más próximo en el fondo, el borde del personaje, en el horizonte y en la llama turquesa de la extrema izquierda, iluminando el pasamanos de dicho lado.

Al nivel icónico, sin embargo, se puede afirmar que la gran cantidad de color verde se debe al contexto del juego, pues el personaje se ubica en *D’Nur*, un planeta alienígena, y cuya atmósfera fue afectada por la energía que surgió de los Primogénitos al impactar el planeta mucho tiempo antes del surgimiento de la gente de *Argenta*. Dicha energía ayudó a forjar su civilización y gran poder militar, cuya influencia sea razón del porque la armadura del Rey trae medallones con pequeños círculos de energía roja, que se refiere a dicha energía.

Es muy posible que el fuego turquesa también sea resultado de esa energía que fluye en el planeta, ya sea por la acción de la combustión o de la fuente que lo genera, explicando su semejanza con el resto del escenario.



La ropa adornada con pelaje tiende a ser extravagante y cara, así como símbolo de poder al vestir un animal, cuyo color parece complementar la armadura, forjada de algún metal Centinela, cuyo listón anaranjado posiblemente sirva para indicar un rango relacionado con la realeza o por lo menos con el Rey, pues no está presente en otras armaduras de los Centinelas<sup>115</sup>. Otro aspecto menor a resaltar es el color blanco del cabello y de su barba, un indicador de su avanzada edad.

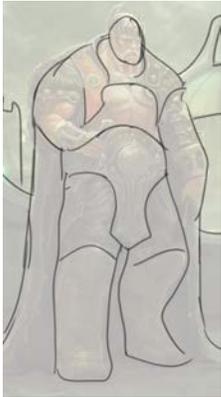
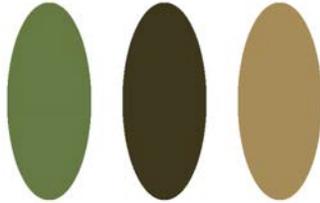
### 2.7.5.10 – Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Se pueden apreciar signos icónicos que corresponden a una /figura humanoide/ con /barba blanca/, así como se puede reconocer la /capa con pelaje/, la /corona/ y una /armadura/.
<b>Grados cero generales</b>	Este aspecto concierne el contexto del juego <i>DOOM Eternal</i> , en donde se explica el rol del <i>Rey Novik</i> sobre los <i>Centinelas</i> , una casta de guerreros del planeta <i>D’Nur</i> , cuya raza se vio entrelazada con los seres celestiales <i>Maykrs</i> . Ambos se unieron y compartieron tecnología para conquistar mundos, hasta que un día se toparon con un Forastero, que les advierte la llegada de los Demonios y, como profecía, estos seres atacaron, pero el Forastero probó ser un guerrero feroz contra ellos. Bajo las ordenes del <i>Rey Novik</i> , el Forastero se enlistó entre sus mejores tropas para combatir a esta amenaza, pero su raza fue traicionada por los <i>Maykrs</i> al mostrar interés en los Demonios y la energía que poseían, trayendo consigo una guerra civil y la eventual muerte del <i>Rey Novik</i> .
<b>Grados cero locales</b>	El personaje se encuentra /serio/ o tal vez /en medio de una conversación/ con alguien o algo por la expresión de su rostro. Así mismo, es posible ver que el personaje está recogiendo su capa, como si fuese a /moverse/ o /afrentar/ algo, especialmente por el objeto que carga en su brazo derecho que se trate de un cuchillo de energía.

<sup>115</sup> Emerson Tung, "Night Sentinel revision", 2020. Recuperado de: [https://static.wikia.nocookie.net/doom/images/0/09/Night\\_Sentinel.jpg/revision/latest?cb=20200129121801](https://static.wikia.nocookie.net/doom/images/0/09/Night_Sentinel.jpg/revision/latest?cb=20200129121801) (Consultado el 28 de junio del 2021)



<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>El más obvio son los /cielos verdes/, así como las estructuras tan extrañas en su construcción y la armadura asimétrica del personaje.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Se puede apreciar en las nubes, en el edificio más cercano, en las texturas metálicas realizadas en la armadura, así como las pinceladas del pelaje de la capa, en la piel por sus arrugas y cicatrices y en la barba.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>Las mismas formas son delimitadas por los brillos del foco de luz, como se aprecia en los edificios, la armadura, la cabeza, el pecho y los brazos. Al mismo tiempo, se puede destacar los símbolos, emblemas y los adornos en la armadura. Así mismo, la apariencia facial del personaje se basa en Ian Fraser Kilmister.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>La triada de color se basa en el verde, el café y el naranja, con un toque de gris en ciertas zonas del traje y el escenario, amarillo para los brillos y rojo en ciertos puntos de la armadura. Su saturación esta presente en el naranja de la piel y en el listón o cinta que cuelga de su hombro derecho, mientras que la luminosidad, se aprecia en el horizonte y en la llama turquesa de la derecha.</p>

Cuadro 13

#### 2.7.5.11 – Obtención del concepto

Bajo el contexto de la gente de *Argenta*, todo miembro de la casta de los Centinelas es un gran Guerrero, y solo el más poderoso se convierte en su rey, un estatus que identifica al personaje como el Gobernante, cuya influencia logró darle una segunda oportunidad al protagonista y así convertirse en su salvación contra los demonios. Dicha intuición lo puede poner como un Sabio, cuyo fantasma aún vive, el cual recita las leyes Centinelas al protagonista cuando se encuentran en la ciudad de *Exultia*. Por ello, este personaje asume el arquetipo del **Soberano**.



Con toda esta información establecida y, de acuerdo al Apéndice III<sup>116</sup>, se tiene ya la obtención del concepto, que corresponden a los arquetipos del **Guerrero**, el **Rebelde**, el **Inocente**, la **Sombra**, el **Gobernante**, el **Mago**, el **Sabio**, el **Creador**, el **Cuidador** y la **Seductora**, mientras que el análisis nos otorgo los elementos visuales a implementar en el diseño de los personajes, los cuales se van a enlistar durante el Capítulo 3.2 para facilitar lectura y comprensión.

---

<sup>116</sup> 5 de los 10 análisis fueron trasladados al Apéndice III, en donde se adquiere el concepto y la forma de los arquetipos del Mago, el Sabio, el Creador, el Cuidador y la Seductora, P. 170.



# CAPÍTULO 3: APLICACIÓN DEL RESULTADO DEL ANÁLISIS Y DESARROLLO VISUAL DE LOS PERSONAJES COMO PROPUESTA

## 3.1 - Definición del diseño

Se trata de un proyecto personal que tiene sus orígenes en influencias arraigadas en obras literarias como *Juego de Tronos*, *El Archivo de las Tormentas*, comics como *Berserk*, *Monstress* y videojuegos como *Dark Souls*, *The Witcher* o *The Elder Scrolls*, dando como resultado un rico bagaje de ideas y conceptualización para una historia que toma lugar en una situación espacial similar a la ocurrida durante la Plena Edad Media, aunque con un giro de fantasía oscura.

Originalmente ideado como "*BYRDEN*", este proyecto se originó como un deseo por crear un videojuego en el 2014, durante mi tiempo en la preparatoria, en un tiempo cuando mis habilidades para el dibujo se conformaban, así como una formación relacionada con la lectura y varias obras visuales previamente mencionadas que influenciaron mi estilo, y que ahora gobierna este proyecto en la actualidad.

Cabe mencionar que dicho proyecto ha sufrido múltiples cambios tanto estilísticos como históricos, modificando muchas de las ideas iniciales que se tenían anotadas como descriptores o palabras clave, los cuales incluyen a los personajes dentro de la historia; algunos siendo cambiados de locación, función, nombre o diseño.

Para aclarar muchos de estos cambios, se va a presentar los diseños originales de dichos personajes, mencionar los cambios que han sufrido y de como han sido influenciados por los parámetros y características adquiridas del análisis visual. Dicho esto, resalta el hecho de que el rol de dichos personajes no ha cambiado y que el arquetipo seleccionado para cada uno sigue vigente con el propósito de esta tesis, y solo se harán cambios relacionados a los elementos visuales para reforzar y resaltar su función, rol y propósito en la historia.

Sin embargo, ninguna buena historia de un calibre como las influencias esta completo sin un mundo rico en sucesos y trasfondo que va a guiar la trama. Por ello, se va a pasar a describir el mundo en el que los personajes se van a desarrollar.



## 3.2 - Contexto del mundo: BYRDEN<sup>117</sup>

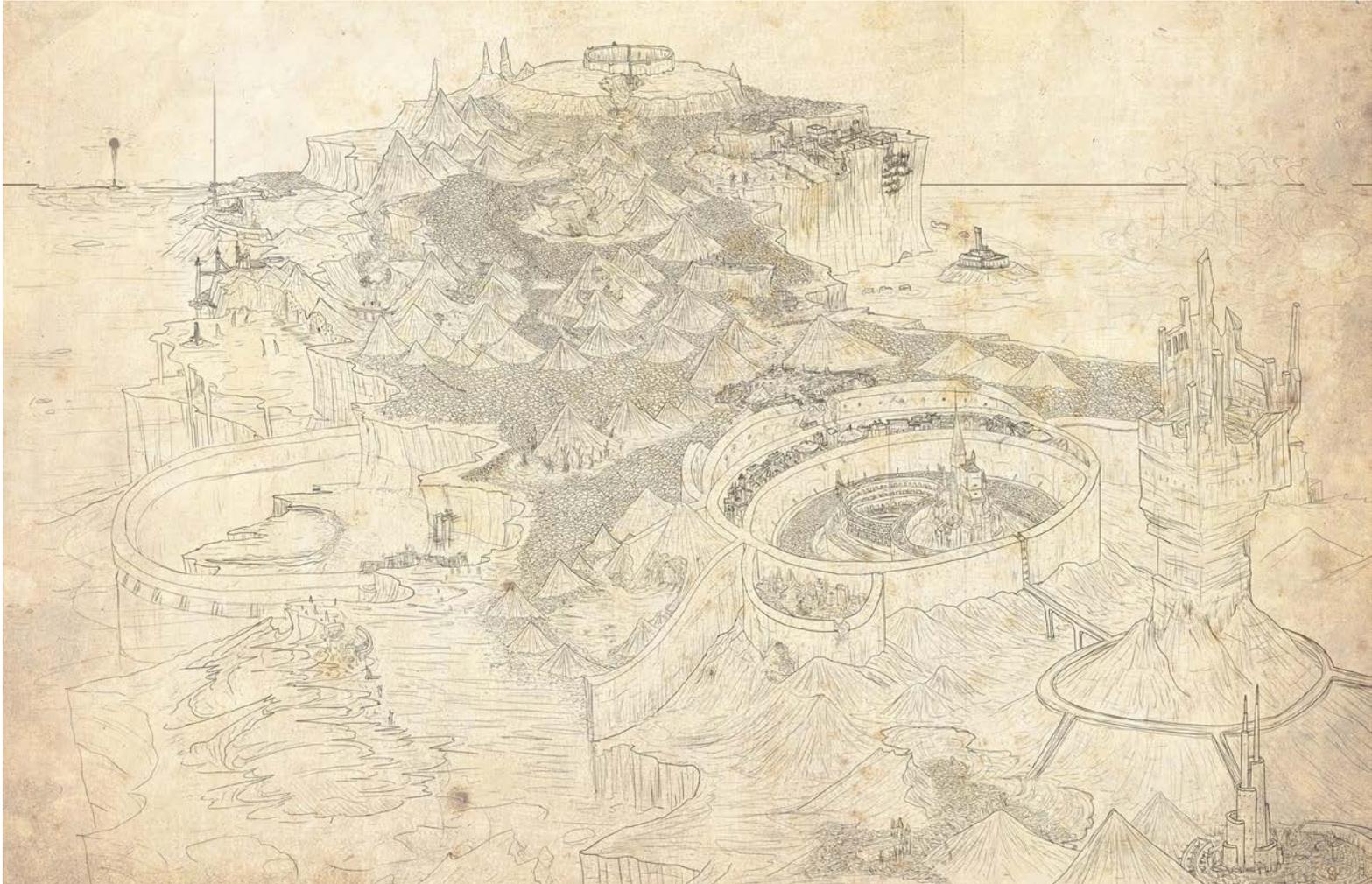


Imagen 79. Mapa de Merathir, creado específicamente para esta propuesta

Género narrativo: Épica

Tema: La impotencia de la fe

*Logline*<sup>118</sup>: Un puñado de guerreros se levantan de entre los muertos en busca del descanso eterno.

*Storyline*<sup>119</sup>: Tras el cataclismo del Éxodo, los cielos se parten y miles de almas caen al plano terrenal, renaciendo a una gran cantidad de guerreros, incluyendo al protagonista, en un mundo hostil que los pondrá al límite en su búsqueda por regresar al paraíso, terminando en un Segundo Éxodo provocado por el protagonista.

<sup>117</sup> Para mayor información sobre el contexto de BYRDEN, favor de examinar el Apéndice I y II, P. 163-164

<sup>118</sup> Es un breve resumen de una narración que proporciona tanto la esencia de la historia así como un estímulo emocional para el lector.

<sup>119</sup> La trama o subtrama de una historia, ya sea de base ficticia o real, así como los hilos narrativos experimentados por cada personaje o conjunto de personajes en una obra.



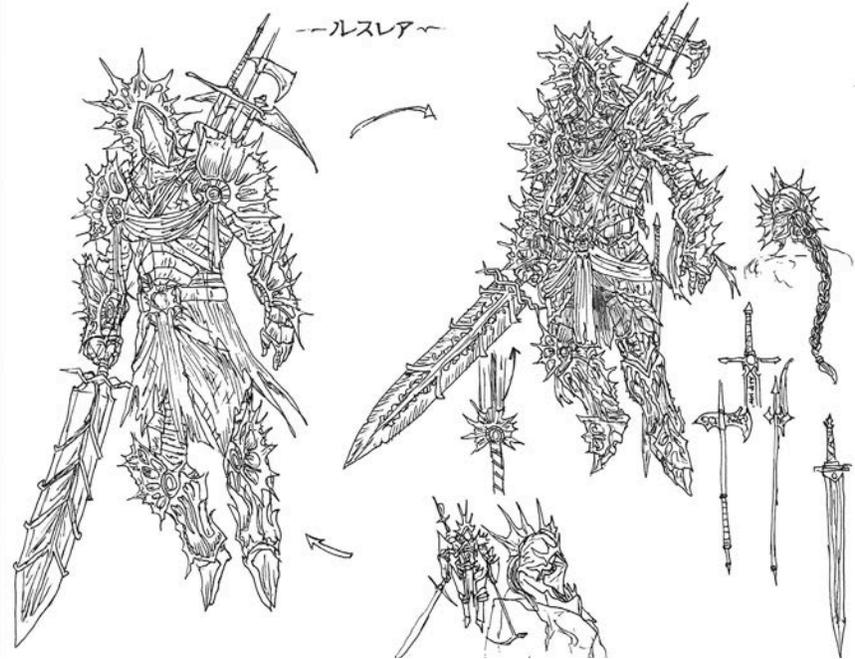
### 3.3 – Representación de los conceptos originales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
<p>"Acero Forjador, Galevo"</p>	<p>Originalmente nombrado como "Gaeisteb", su nombre fue cambiando en "Galev", "Galevo" o "Galero", con un concepto inicial de recolector de piedras preciosas, para luego cambiar su función a ser un herrero. Tiempo después, su nombre fue alterado a "Narbalt", y "Galevo" se convirtió en "Galavos", nombre de otro personaje. El título de "Acero Forjador" (<i>Smithing-Steel</i>) también fue cambiado para evitar nombres genéricos referentes a la profesión, en su lugar se le dio el título de "Mano Forjadora", para centralizar la mole de metal y cadenas que es su brazo derecho, el cual le sirve como su herramienta principal.</p> 
<p>"Rhadam, Sembrador de Almas"</p>	<p>Desde un inicio, este personaje mantuvo el nombre de "Rhadamantus", influenciado por el juez del inframundo en la mitología griega, aunque luego fue acortado a "Rhadam". Su rol como perseguidor del protagonista se ha mantenido, pero también ha sufrido algunos cambios, como lo es su historia y el cambio de su sexo a femenino, dándole un toque trágico a sus motivaciones. Aunque desde un inicio el personaje debía de tener una profunda aflicción de la "Bruma" en su piel, este concepto fue cambiando hasta convertirse en parte de su capa o manto.</p> 



"Doncella de Guerra, Ruthlea"

Originalmente conocida como la "Monja de las Artes Curativas", su título como Monja se mantuvo junto a su papel como protectora de una parroquia. Más adelante, se le otorgo un nombre, Ruthlea, que surge de la palabra en inglés "ruthless" o "implacable" en español, debido a su habilidad para blandir varias armas simultáneamente. Desde su renombramiento, su trasfondo y diseño se ha mantenido casi igual, el cual busca reflejar a una persona religiosa vuelta una guerrera sanguinaria, cegada por su voluntad.



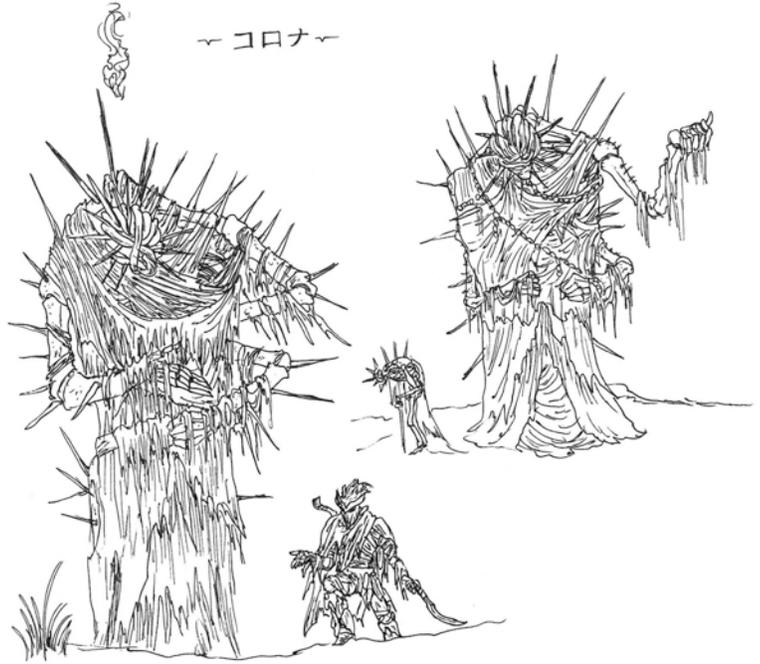
"Cuidador de Últimas Voluntades"

Un personaje que es relativamente reciente, fechado en el 2017, cuya función es proteger a las almas desafortunadas de Grekot. A pesar de haber sido dibujado tantas veces, su diseño nunca fue finalizado, siendo muy similar entre cada boceto. Aunque su apariencia debía de ser temible y transfigurada, esta idea contrasta con la intención de ser un cuidador, por lo que la atención en algunas iteraciones se enfocó en resaltar su edad.



"Corona"

Este personaje fue ideado como una de las tantas criaturas que abundan en un mundo ficticio de pesadilla. Sin embargo, debido a su apariencia, se decidió adaptarlo al mundo fantástico de este proyecto. Desde un inicio, siempre fue conceptualizado como un personaje cortés y amable, que resalta por su apariencia y esta dicotomía sirvió como base para el tipo de castigos que se infligen sobre los pecadores en este universo.



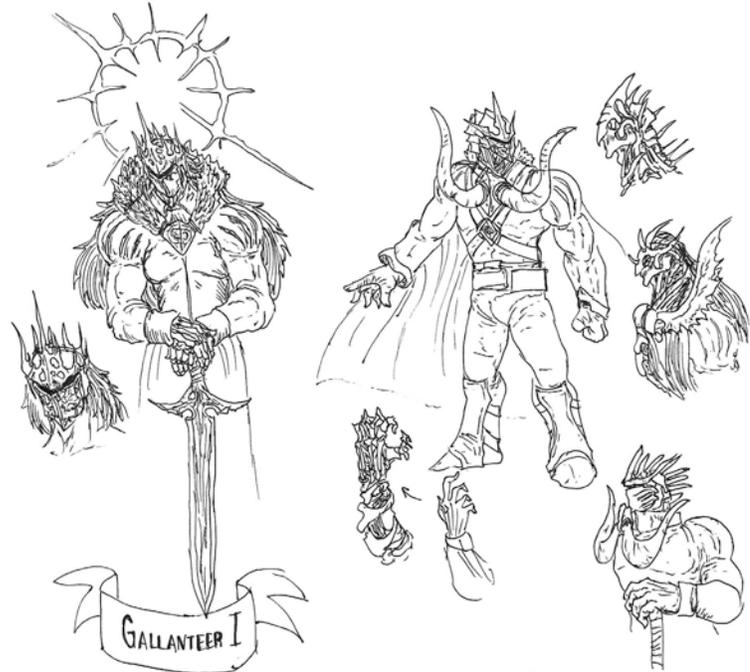
"Corazón Vengativo"

Este personaje surgió durante una clase de historia del arte, en el cual se combinó vestimenta romana, medieval y feudal, dando como resultado un muchacho en un traje complejo y elegante. Eventualmente, su origen cambió a ser un miembro de la Iglesia, por nombre original San Victi, y que viene a representar la corrupción de aquellos que desobedecen las ordenes santas, cuyos efectos son posibles de ver en el cambio hecho en su manto y cuerpo.



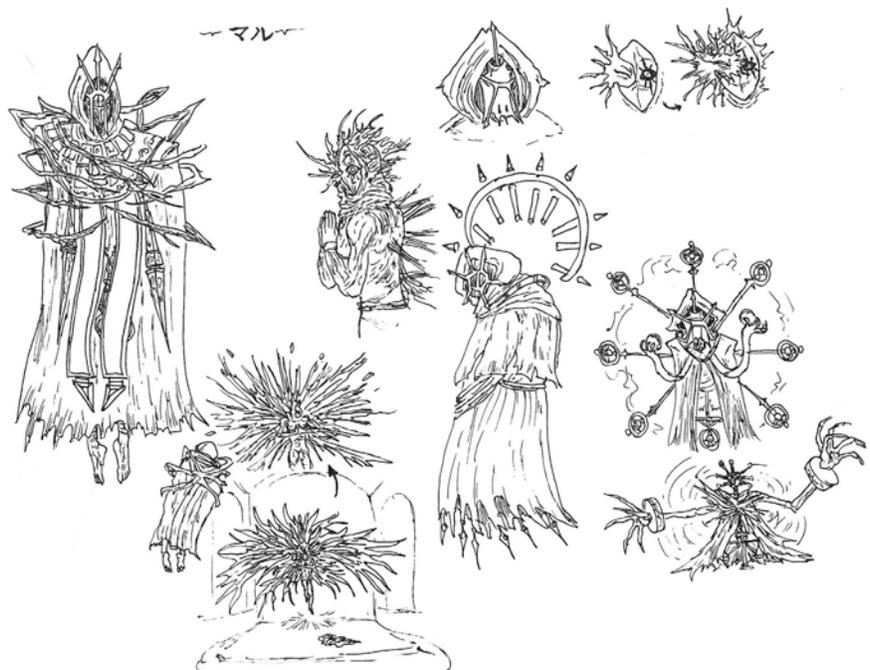
"El Último Rey"

Este ser ha existido desde antes de que el proyecto tuviera nombre, originalmente como un miembro de la realeza que viste sus trofeos de caza como parte de sus ropajes, hasta convertirse en la piedra angular de la trama del juego, renombrado como el Emperador Gallanteer y luego Merath. Su apariencia se mantiene básicamente igual, una especie de ser ancestral cuya piel y músculos son casi extraterrestres en estructura, cubiertos por una máscara y su ropa.



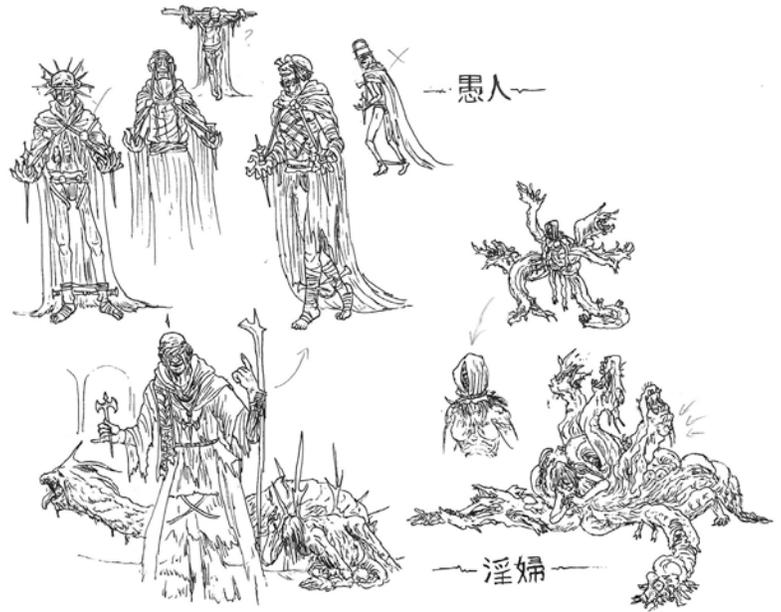
"Sin Mente"

Otro personaje extremadamente antiguo, originalmente era una especie de bufón, hasta convertirse en maga y luego se le otorgo el título de "Sacerdotisa" bajo el nombre de "Marr Mindless". Sin embargo, desde un inicio su apariencia era definida por yagas negras que surgían de su máscara, un fenómeno al cual más adelante se le dio el nombre de "Bruma"; una disparidad del alma, y que se convirtió en un punto clave del personaje, de su historia y futuras revisiones. Otros elementos que fueron omitidos fue la balanza que yace debajo de su túnica y el gigantesco anillo que adorna su espalda.



"Ramera de Voldburgo"

Originalmente, este personaje formaba parte de una batalla que toma lugar junto a otro enemigo, siendo ella el verdadero obstáculo a derrotar, arrastrándose entre pasillos por medio de horribles seres serpentinos que surgen de su barriga. Esta idea poco a poco perdió interés y en su lugar fue completamente remplazada por otro encuentro. Sin embargo, la idea de una mujer sufriendo por sus decisiones buscando una manera de ocultarlos fue retomada en el concepto de una "Idolatra Inhumana", relacionada con la búsqueda de la belleza al robar un artefacto de la Iglesia Rhodiana. Todo este trasfondo permitió unir el diseño visual de una idea y fusionarlo con la historia de la otra.



"Campesina Esperanzada"

Al inicio de los eventos del juego, el nombre de "Cetica" surgió para describir un valle impuro y que luego sería el punto de conflicto con un monstruo mitad bestia y mitad humano, cuya madre sería una pobre campesina que es rescatada al inicio de la aventura. Dicha descripción nunca progreso más allá de este punto, y, para esta tesis, resulto ser una idea interesante en explorar dentro del contexto de la historia y la trama.



Cuadro 14



### 3.4 – Proceso de creación

Se decidió empezar el proceso con la ideación de cada personaje sobre una base tradicional, la cual involucra dibujar cada diseño en papel y lápiz para luego ser escaneados y que se hagan las modificaciones adecuadas, así como se deben de añadir las características visuales rescatadas del análisis con el fin de resaltar y enfatizar el arquetipo de cada personaje.

Cada personaje se presenta de acuerdo a las especificaciones de una hoja modelo, la cual van a exponer el frente, un lado y la parte trasera de cada individuo, para luego pasarse a una imagen final.

Una vez terminado, este se pasa a la siguiente fase, que es su trabajo en un programa de edición digital utilizando mapas raster como base, y dicha ilustración tendrá todos sus detalles, así como sombreado, colores y, más importante, realizados sobre una pose complementaria que va ir de acuerdo al arquetipo que cada personaje represente. Se eligió este proceso por su flexibilidad y velocidad, así como toma referencia de como se trabaja el *concept art* en un ámbito profesional expuesto en el Capítulo 1 de la Tesis.

El nivel de representación que se va a utilizar está sujeto al mismo grado de las ilustraciones presentadas en el análisis, el cual corresponde al nivel de "realismo" con un cierto nivel de estilización para representar los elementos fantásticos de cada personaje, los cuales se separan de la tipoteca tradicional.

La gama cromática se basará en los colores más predominantes del análisis como el gris, los ocres y los azules. Así mismo, queda resaltar que otros colores como el verde, beige o el amarillo servirán como colores de resalte que dependerán de cada personaje.

Dicha elección de gama de los colores va a variar con los escenarios, los cuales van a ser lo posible por resaltar el contexto del personaje. Así mismo, los fondos no van a requerir gran cantidad de detalle pues solo se necesitan para evitar que el personaje se encuentre sin un escenario que altere el grado cero local.



## 3.5 - Ilustración de arquetipos

### 3.5.1 - La Guerrera

Personaje: Doncella Escudera Ruthlea

Forma obtenida del análisis:

En este ámbito, elementos como la "armadura" resalta mucho, pues son indicativo de un soldado con extra defensa, históricamente relacionado con guerras y también como símbolo de poder y lujo, pues existen muchas maneras de crear protección barata que usualmente era utilizada para infantería y arqueros. Así mismo, el uso de "armas" destaca dentro de un contexto medieval, donde las batallas se libraban a muy corta distancia, variando entre "espadas", "hachas", "lanzas" y "mazos", cada una con su distinta función.

Otro elemento importante es la "pose", que va de acuerdo a la amenaza que este enfrentando, o un ataque que se esta realizando, todo con el fin de transmitir los descriptores clásicos de un guerrero, como su "coraje", "fuerza" y "fortaleza". De la mano de la pose también resalta la "expresión del rostro", que puede ser "pasiva", "confiada", "iracundo" o "dolida", la que mejor se adecue a la "situación" que lo rodea, la cual aplica al "fondo"; este será vital para describir su contexto, así como dar razón a la pose y el atuendo que lo describe y lo acentúa.

Contexto:

Nacida como Cassedine, fue encontrada a las afueras de la Orden de las Doncellas Sanadoras y adoptada como huérfana, pero al conocer la Legenda de la guerrera Aldreda, busco ser como ella y formó un peligroso Pacto con el Dae-Lor de la Guerra, *Dae-Klirr*, en secreto. El sobrenombre de "Escudera" lo adquirió durante su valerosa intervención contra las escaramuzas de los Errantes en Isilon, levantando sospechas sobre su poder y habilidad al pelear. Tras el Éxodo, su Pacto fue revelado por la Iglesia Rhodiana y fue enviada a una misión suicida para proteger la Elusiva Parroquia de Visne, tras un robo que hundió el valle de Morda en una mortal pandemia. Incluso después de infectarse, su coraje sigue intacto, dispuesta a proteger la Parroquia sin saber que su sufrimiento fue planeado por su propia Orden.

Diseño:

Desde un principio, se ideó al personaje con la habilidad de levitar, así como blandir varias armas al mismo tiempo en combate que ella carga en un morral de cuero, por lo que dichos elementos se mantuvieron en el diseño final. El diseño de la armadura tuvo que cambiar mucho, pues el diseño original era demasiado ornamentado para la locación y el nuevo trasfondo del personaje. En este caso, se trabajó la armadura para que se asemeje a las vestiduras militares de la Edad Medieval, especialmente las italianas, caracterizada por el peto, la loriga, musleras y otras partes, a excepción del yelmo, que incorpora parte del diseño original y una modificación en que se parezca a la toca y velo de una monja, así como su túnica frontal para acercarse a sus orígenes. El resto de la vestimenta se pensó en recubrirla con cuero y telas pegadas al cuerpo, como si fuese hermético para defenderse la plaga verica que azota la tierra que fue mandada a proteger, Morda. Como último detalle, se decidió mantener el aspecto puntiagudo de la armadura original, pero a menor escala, y en su lugar darle la apariencia de que el metal se esta retorciendo, como si estuviera sufriendo las consecuencias de la infección verica.

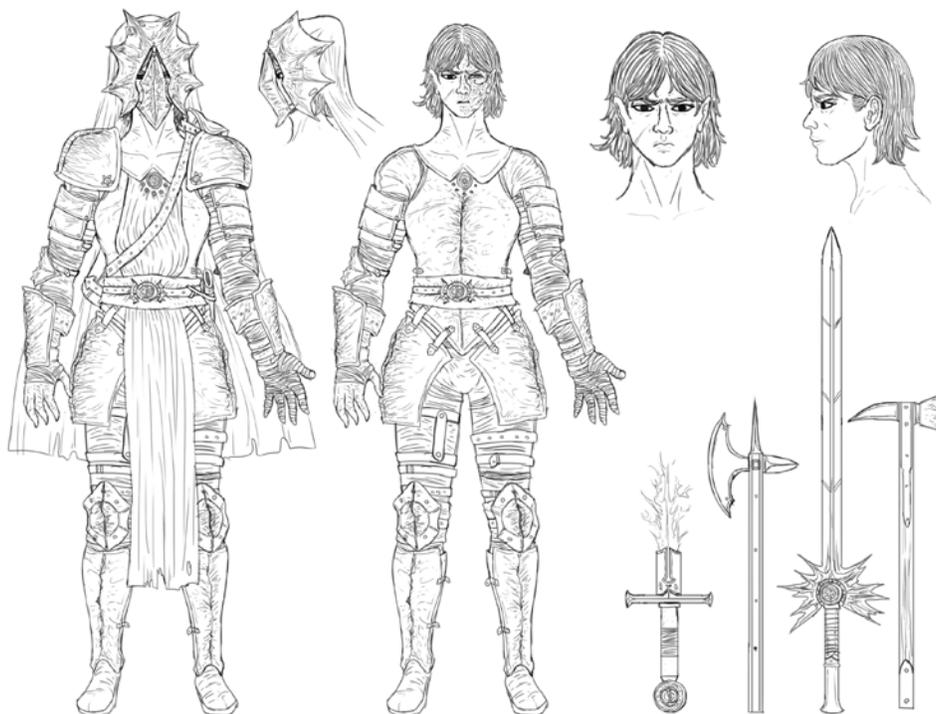


Imagen 80.



Con relación a la ilustración final, primero se empezó por un bosquejo con una muestra de color rápido, así como una pose; una que demuestre la fiereza del personaje que, a pesar de su infección, pueda pelear. Esta se encuentra saltando a la acción y preparada para enfrentar a quien sea que se le ocurra entrar a la Parroquia de Visne, la cual compone el escenario del fondo:



Imagen 81

Para los colores, se usó una composición de diversas referencias historias para extraer los colores de la armadura y del vestuario de una monja de la época Medieval, así como los colores de los muros, piedras, techos y demás partes de la Parroquia:



Imagen 82



El siguiente paso fue limpiar las líneas, eliminando algunas gruesas y puliendo los contornos del personaje y del fondo:



Imagen 83



Imagen 84

Luego la aplicación final del color al 100% de intensidad para luego pasar a la parte más compleja, que es la iluminación. Para darle la sensación de tener una ventana en el claristorio, una fuente de luz se centra sobre el personaje en pleno vuelo mientras que otra se encuentra en el ábside, que ilumina desde el fondo y la parte trasera del escenario:



Imagen 85. Ilustración pre-liminar de la Guerrera.





Imagen 86. Tras múltiples correcciones, se realizaron cambios en la iluminación, las sombras, el tamaño del velo y un rediseño del rostro, culminando en la ilustración final.

### 3.5.2 - "El Sabio"

#### Personaje: Corona Redimida

Forma obtenida del análisis:

En muchas ocasiones, un personaje importante de interés para el mundo donde vive, pues se le puede describir como un "ermitaño" que suele vivir en reclusión, vistiendo "ropas andrajosas" o muy "finas", dependiendo del lugar donde se encuentre. Así mismo, su búsqueda por el conocimiento suele tener un efecto en el personaje, ya sea "afectando su apariencia física", su "ropa" o el "estado de su hogar" y dicha búsqueda también puede afectar su personalidad, ya sea una muy orgullosa o cerrada o una muy amigable y dispuesta, cuya actitud suele representarse en sermones y frases crípticas. Suelen ser personajes solitarios, que tienen a tener "rostros ancianos", con "expresiones de locura" o de "amargura", muchas veces resultado de su búsqueda o al entender una verdad que los deprime.

Contexto:

Tras las investigaciones de la Sacerdotisa Mar, la colonia de Ghedburgo se convirtió en una zona de pruebas para purgar el cuerpo de transgresiones infligidas sobre el alma por medio de torturas únicas. Una de ellas, *Pyrna Koron*, utiliza la técnica de drenar las impurezas como si fuese una espinilla, con la diferencia de que estas surgen del mismo hueso; una tortura lenta y dolorosa, cuyo resultado son las criaturas conocidas como Coronas. Después del Éxodo, Ghedburgo fue abandonada junto a sus habitantes, purgados pero olvidados. Sin mucho que hacer, una de estas Coronas, quien ha olvidado su nombre e incluso la razón de su tortura, se ofrece como un guía al protagonista tras sugerir un camino seguro hacia Grekot y sus interiores. Siempre amable y dispuesto a ayudar, es una prueba viviente de lo que la Iglesia Rhodiana alguna vez intentó para sesgar el pecado, incluso si esto proviniera atrocidades y nuevas formas de sufrimiento santo.

Diseño:

La apariencia general del personaje se ha mantenido desde un inicio, incluyendo la pose con las manos; una levantada hacia el cielo y otra agarrando la tela o manto que cubre su cuerpo huesudo. Aunque un detalle que se eliminó fueron las cadenas y en su lugar se utilizó una textura de zarza que recorre los huesos. Otro detalle que se añadió fue un medallón que se relaciona con su pasado, oculto en la prisión fuera de su alcance que revela su nombre y un poco de su pasado.

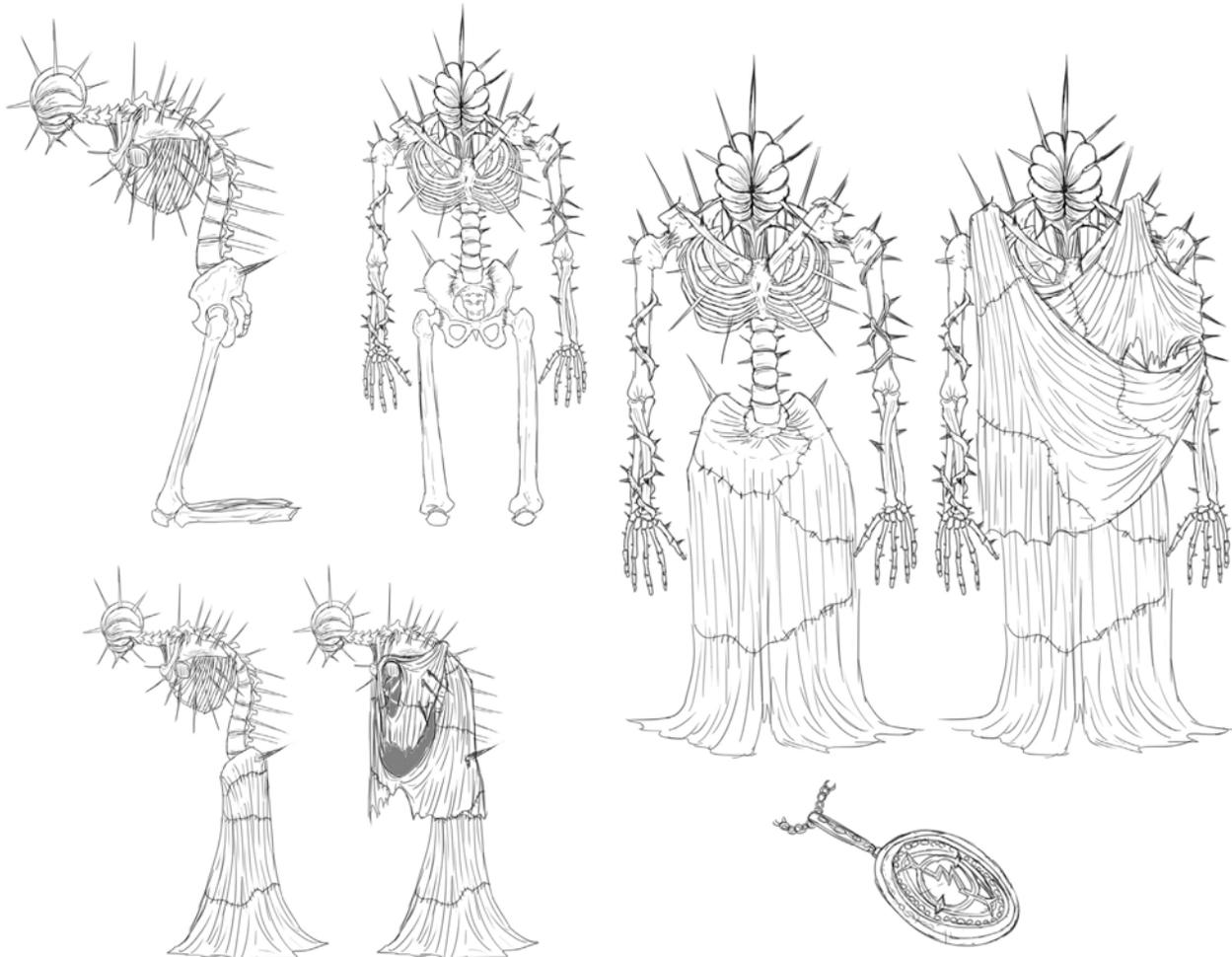


Imagen 87



Con relación a la ilustración final, primero se empezó por un bosquejo con una muestra de color rápido, así como una pose que se relacione con el personaje y su arquetipo. En este caso, se buscó crear una pose que lo ponga como un guía mientras camina por los muros exteriores de Ghedburgo, una colonia penal en donde una maldición tortuosa lo convirtió en lo que es, la cual conforma el escenario de la imagen. Para transmitir los aspectos tenebrosos de dicha locación fueron entonces añadidos detalles como cabezas y cuerpos colgados en el árbol seco del escenario, así como varias tiendas de acampar para indicar que diversos seres viven a las afueras del muro divisivo:



Imagen 88

Para los colores, se optó primero por un color hueso para el cuerpo del personaje y un color café para su manto. Para el escenario, la decisión de que tome lugar durante la puesta del sol fue para mantener una paleta de colores mas diversa al compararse con el resto de las imágenes, enfocándose en el naranja y el púrpura como contraste:



Imagen 89



Al igual que la anterior ilustración y las demás faltantes, primero se empieza con un trabajo de línea definitivo y detallado:



Imagen 90

Luego, se pasa a los colores 100% por ciento, con un ligero trabajo de degradado en la túnica:



Imagen 91

Y finalmente, se paso al trabajo de la iluminación, especialmente oscura y que busca crear un ambiente lúgubre de la locación y mantener al espectador dudoso de la criatura presente ante ellos por su grotesca apariencia.





Imagen 92. Ilustración final del Sabio.

### 3.5.3 - "El Cuidador"

#### Personaje: San Barloe de la Orden Carmesí

Forma obtenida del análisis:

Un personaje que se centra como una figura paterna o mentor para un personaje o varios de ellos, usualmente de "edad avanzada" y que sus ropajes suelen ser "sencillas", usualmente un "manto" o "bata" basta, muchas veces para garantizar que su apariencia no atraiga atención o sospecha de otros personajes. Suelen tener rostros "amables" y "tiernos", capaces de dar confianza y "calma" a los que lo rodean, muchas veces con "barba" para representar su sabiduría y edad. Como cuidador, esta clase de personajes también son capaces de defenderse con "armas no convencionales" pues ocultan su verdadero poder sólo en "momentos de necesidad".

Contexto:

Uno de los tantos Santos de la Orden Carmesí enviado como soporte espiritual a la prisión de Grekot, en la cual un disturbio había puesto todo el complejo bajo anarquía total. Lo que encontró fueron pilas y pilas de gente moribunda que había sido juzgada injustamente para luego vivir en condiciones inhumanas por debajo de la prisión, en las grutas de Nedora, donde nació el disturbio. En lugar de terminar el movimiento, Barloe se apiado de los enjuiciados, y deja pasar su vida perdonando los pesares impuestos a estas pobres almas, haciendo lo posible para protegerlos de cualquier amenaza del exterior, aunque vaya en contra de su misión y las intenciones de su Orden. Si bien no es un guerrero ni un peleador, trae consigo la Flama Carmesí, una de las tantas Flamas que la Iglesia Rhodiana regalo a sus Ordenes para quemar el pecado, la cual el usa para defenderse.

Diseño:

El diseño general del personaje se basa en un monje tradicional de la edad medieval, aunque de edad avanzada, por lo que esto involucra una larga túnica del estilo cogulla, escapulario, misbaha, roquete y mantelete, pero sin sandalias para mostrar su humildad. El diseño de los ornamentos religiosos del escapulario fue más difícil de concebir, pues se relacionan a la religión ficticia de este mundo de fantasía, cuyos elementos se basan en las manos en fuego, los círculos y la "z" de la *Zigla* divina, relacionada con los *Lor* y sus susurros santos, elemento que se repite en su bastón y en las palmas de las manos. Por ultimo, otro aspecto que resalta la extraña "melena" que sobresale de su cuello, una malformación conocida como la "bruma" dentro del universo del juego, que solo se presenta en ambivalencias extremas del alma y causan brotes grotescos en diferentes partes del cuerpo; en el caso de este personaje, esto se debe al perdonar los pesares de aquellos erróneamente enjuiciados, cargando con sus culpas en su lugar.



Imagen 93



Pasando al bosquejo y a la muestra de color, esta se enfoca en centralizar al personaje y de su labor como protector y perdonador de las víctimas de los juicios en Grekot, siendo aventados a las profanidades de las grutas que ya hacen debajo de la prisión, con una pose que demuestre su gentileza y cuidado por los desdichados. Así mismo, se busco enfatizar la lúgubre zona donde ya hacen dichos seres, una oscura cueva cuyo manantial ya hace de color sangre, pero por la cual el personaje no toca, caminando sobre ella, para demostrar su pureza al ser un enviado Santo de la Iglesia Rhodiana:



Imagen 94

Por ello, los colores vienen a representar todos estos elementos, desde la túnica verde clerical del personaje, la oscura cueva, la flama ardiente del bastón, la sangre roja del agua y el color carne del desdichado:



Imagen 95



Luego se paso al trabajo de líneas, con mucho enfoque en el fondo para dar indicios de las condiciones en la que se encuentran los enjuiciados, cuyo dolor se ve reflejado en las piedras y las estalactitas. Así mismo, se busco añadir el detalle de varios cuerpos amontonados por debajo del nivel del agua:



Imagen 96

En seguida se paso al color en un 100%, cambiando el color de las piedras con forma a su distancia del observador:



Imagen 97

Finalmente, se pasa a la iluminación, la cual fue todo un reto al aplicar varias fuentes de luz y su impacto en el escenario, especialmente en el agua y los cadáveres que ya hacen por debajo. Especial importancia se le dio a la flama que surge del bastón del personaje que generan luces y sombras intensas.





Imagen 98. Ilustración final del Cuidador.

### 3.5.4 - "La Maga"

#### Personaje: Abadesa Mar de Lootus

Forma obtenida del análisis:

Al tratarse de un ser de fantasía, la magia y todo lo relacionado normalmente con ello trae consigo un personaje que se encuentra envuelto en una "túnica larga" y ligera, pues no hay mucha necesidad de pelear cuerpo a cuerpo, cuyo rostro a veces se encuentra cubierto por un "sombbrero" o "capucha", una característica que les permite esconder su identidad. Usualmente, requieren de un "catalizador" para poder enfocar sus poderes, los cuales pueden variar en su invocación, dependiendo de la fuente o del marco histórico.

Usualmente son seres misteriosos, de "edad avanzada", y cuyas miradas suelen representar su "desconfianza", "orgullo" o "desdén" por otros no-magos. Así mismo, sus "poderes" pueden llegar a afectar su apariencia y se les puede ver conjurando "hechizos", "barreras" u otro tipo de elemento para defenderse.

Contexto:

Originalmente, Marralys era una educadora de una familia Purasangre que, junto a muchos otros estudiosos, se le fue encargada la misión de encontrar y descubrir los misterios de la Esencia humana y lo que ella encontró fue mucho más de lo que la Iglesia esperaba; maldiciones, exorcismos y diversos hechizos oscuros. Aunque eran heréticos en naturaleza, fue el conocimiento necesario para que los ejércitos de la Iglesia Rhodiana tomara la ventaja en la Guerra contra los Errantes en la decisiva Pelea de Haltzar. Poco después el Éxodo, Mar se encerró en su Monasterio en las montañas de Mohau, donde se dedicó a formular experimentos en secreto hasta crear el Culto del Porvenir, envueltos en las disparidades del alma y el espíritu. Dentro de la Iglesia Rhodiana, el máximo título ofrecido a las mujeres del rango terrateniente es el de Abadesa, persona a cargo de un monasterio, justo lo que ella quería para continuar sus estudios sin interrupciones.

Diseño:

Desde un inicio, se buscó crear un personaje cuyo cuerpo se encuentra oculto por sus prendas y así ocultar sus malformaciones, una disparidad de la Bruma mucho más intensa que en otros seres a causa de su indagación en el alma humana. Por ello, su ropaje se basa en el de una sacerdotisa de la Edad Media, aunque complementada por sus escapularios con adornos de oro y una máscara rota y un antifaz que asemeja a un ojo abierto con las puntas simulando las pestañas, así como un collar de rectángulos grabados. La Bruma que azota su cuerpo surge de la espalda y cuyas extremidades son capaces de plegarse y estirarse, sirviendo como extensión de los poderes espirituales que Mar adquirió a causa de sus investigaciones. Finalmente, la misma Bruma afecta toda su piel, haciéndola parecer arrugada y disecada.

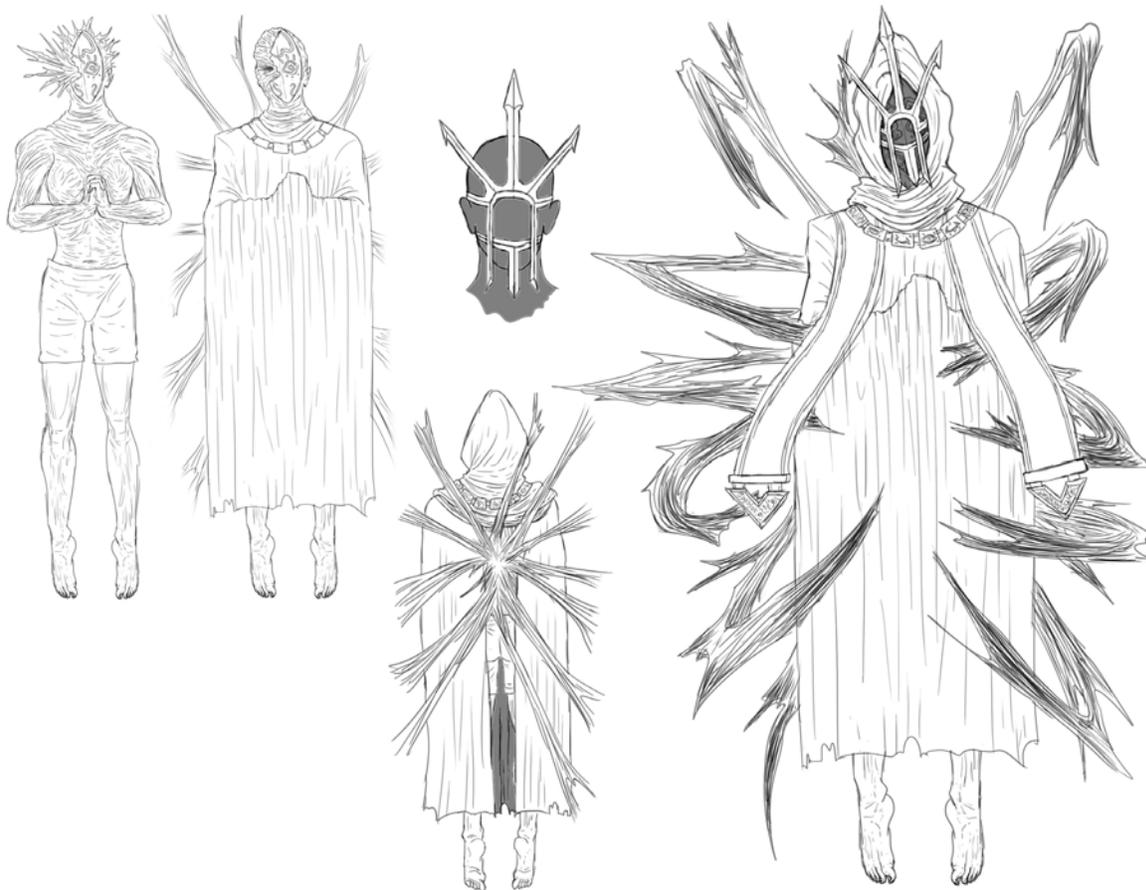


Imagen 99



Para el bosquejo rápido, se tiene una buena idea de la iluminación de los colores, cuyos cafés y ocre contrastan con los azules brillantes de sus poderes, resaltando su presencia con una pose que indique su poder pues ella es capaz de levitar y donde se pueda apreciar la flexibilidad de sus extremidades:



Imagen 100

Para los colores, se aplicaron las mismas bases como con Ruthlea, la Guerrera, en cuanto a la vestimenta de monja, así como la idea de estar dentro de un monasterio con colores similares, aunque mas rojizos, pero flanqueados por brillos azules en toda su extensión:



Imagen 101



Una vez establecida la pose y la idea final, se paso a resaltar el trabajo de línea al establecer la forma de las extremidades y de la túnica siendo ondeada por el movimiento y la energía de sus poderes, representados como cristales para esta ilustración:



Imagen 102

La siguiente fase fue añadir los colores al 100% de intensidad, dándole un efecto de degradado a las paredes y al altar del escenario:



Imagen 103

Finalmente, toma lugar la iluminación y sombreado, la cual tomo especial importancia para diferenciarse lo suficiente del escenario, así como crear una sensación de maravilla al ver las capacidades mágicas del personaje. La iluminación también toma importancia en resaltar todos los detalles de la ropa del personaje y a las luces se le añadieron un efecto de destello profuso para dar la ilusión de brillo intenso.





Imagen 104. Ilustración final de la Maga.

### 3.5.5 - "El Soberano"

#### Personaje: Emperador Merath Sanling I

Forma obtenida del análisis:

Al tratarse de un personaje relacionado con el poder, este usualmente se representa en forma de "trajes costosos", "ropaje de la realeza" o en algún elemento de estatus que refleje su "opulencia" y "poder". Usualmente se trata de personajes distantes, que actúan en el fondo de la historia y cuya presencia es inicialmente "misteriosa" o "vaga", muchas veces ocultos por los edificios que suelen rondar, como "castillos", "mansiones" o "palacios". Así mismo, su manera de actuar y hablar refleja su alto estatus social y suele ser complementado por algún símbolo de su autoridad, como una "corona", "medalla" o "bastón" característicos de la realeza, así como "abrigo de piel", "largas capas" y "adornos ostentosos" como "joyas", "anillos" y "collares" así como uso extensivo de "colores brillosos", pues los tintes para ropa eran muy caros de conseguir previo a la época medieval.

Contexto

Dentro de los primeros eventos que la humanidad conoce, el más importante fue el Descenso de los Lor, donde contactaron por primera vez con los humanos y designaron 5 grandes líderes para acabar con la guerra contra los *Gathlut* y dividir la tierra en partes iguales, siendo el Emperador Merath Sanling uno de estos líderes. Mitad *Gathlut* y mitad Humano, su vida natural se extendió por cientos de años, y estuvo presente durante todos los eventos previos de importancia en la historia. Tras la Guerra con los Errantes y al encontrar el *Lor* Desertor muy por debajo en Haltzar, este le informo de la mentira de los *Lor* y los dos orquestaron el Éxodo en secreto, tratando de ofrecerle a la humanidad una segunda oportunidad de vivir sin tener la influencia de ningún dios o poder sobrenatural sobre ellos. Desafortunadamente, el Éxodo solo cubrió ciertas partes del reino y el caos que generó causó la muerte de incontables vidas, así como la caída total de todo sistema económico y social, sumiendo su reino en la tragedia. Si bien el Éxodo plantó la idea de la libertad espiritual, también vendría a sabiendas del abandono de un mundo en agonía, hundiendo a su Emperador en absoluta depresión, cargando con todas esas pérdidas en su agotada conciencia.

Diseño:

Desde un inicio, se ideó al personaje como un rey, por lo que su vestimenta tiene que representar su estatus, el cual se basa en referencias históricas con algunas alteraciones fantásticas hechas en su hebilla y diversos adornos añadidos a los botones. Otra característica fue el de mantener su apariencia monstruosa, casi alienígena, de diseño propio y que es resultado de la hibridación entre humano y los gigantes *Gathlut*. Así mismo, otro elemento esencial es la corona de múltiples puntas y la gruesa espada, extremadamente desgastada y de apariencia rudimentaria, para representar su edad y la de su dueño.



Imagen 105



La siguiente parte se paso a establecer una pose y situación para que el personaje pudiera relucir su estatus como Soberano, dejando en evidencia un nivel de elegancia, pero con una actitud desafiante al mismo. El escenario que se escogió imparte un lugar donde el personaje puede ejercer su autoridad cuyos mejores elementos visibles son varias cortinas y pilares, así como alfombras y varios elementos decorativos propios de un rey. Así mismo, la espada se encuentra siempre a su alcance, lista para cualquier intrusión:



Imagen 106

Los colores están basados en diversas fuentes históricas de como se pudiera ver el atuendo de un rey europeo durante la Edad Medieval, así como los colores de interiores de un palacio real:



Imagen 107



Establecido esto, entonces se paso al trabajo de líneas finales, los cuales incluyen un detallado de nivel de pulimiento en los adornos de las telas y de los pilares del fondo:



Imagen 108

Enseguida se paso a los colores al 100%, haciendo lo posible por cuidar las delimitaciones entre el trabajo de línea y todos sus detalles:



Imagen 109

Finalmente, y muy parecido a la imagen de la guerrera, se estableció un foco de luz ubicado en la parte superior derecha pero que ilumina mucho más al tratarse de un palacio y que sirve, de igual manera, para resaltar la magnificencia y autoridad del personaje. Así mismo, se le dio un trabajo extra en las partes metálicas de la ilustración, como la espada, botones, corona y hebilla.





Imagen 110. Ilustración final del Soberano.

### 3.5.6 - "El Rebelde"

#### Personaje: Dain, Santo de Argén

Forma obtenida del análisis:

Un personaje curioso, de actitud terca, y que se puede caracterizar por su atuendo que "va en contra de las reglas" o cánones de la sociedad, dependiendo de cada historia. Puede acarrear alguna "modificación" hecha por el personaje o, debido a su conflictivo contexto, puede estar conformado de "prendas al azar" para simbolizar su carácter fugitivo. Al ser personajes indeseados por la sociedad, su actitud suele reflejar ese "desdén" que se expresa en su rostro y su pose, que deben delatar su "gesto desafiante". En este caso, ambos personajes analizados poseen "armadura" y sirven sus propias motivaciones, por lo que eso guía sus acciones dentro de la historia, armados con "poderes" y "armas" adquiridas para llevar a cabo su "propósito".

Contexto:

Antes un orgulloso Santo de Argén, Dain Cassamir inicio una familia en secreto a pesar de las leyes puristas de las Ordenes Helpan, confiando que su viejo camarada, el comandante Voult, lo mantendría en oculto, sin saber que el malicioso Voult se inmiscuyó en un pacto enfermizo con la vil semilla Mofrek. Un día, los Santos de Argén fueron invocados para destruir la Orden Blanca que yacía en Pernecis, mientras tanto, Voult convirtió la ciudad de Pallin en un calabozo de esclavos, buscando apaciguar los deseos Mofrek, los cuales crecieron más y más hasta forzarlo a usar los familiares de sus camaradas. Cuando la iglesia detectó las actividades que sucedían en Pallin, la corrupción era demasiado grande y tuvieron que derrumbar toda la ciudad. Cuando los Santos regresaron de su batalla, Dain juro venganza y partió hacia Sindure, y será esta misma sed de odio la causa de que caiga en la impureza espiritual, perdiendo el significado de la fe en el camino, armado con su confiable mazo y ballesta que poco a poco pierden su santo brillo.

Diseño:

Un personaje interesante que surgió a base de diapositivas de santos en clase, cuya idea principal fue su armadura y su subsecuente corrupción espiritual por buscar la venganza, desafiando las enseñanzas de la Iglesia Rhodiana. Por ello, su atuendo se basa en diversas representaciones de santos durante las cruzadas, pero con diversos elementos decorativos de fantasía puestos en su bufanda, que sirve también como escapulario, en las hombreras y en el sombrero, el cual sostiene su capucha. Así mismo, porta una ballesta decorada y un largo martillo de guerra de fantasía similar a un mayal con púas, pero mucho más grande. Un ultimo detalle surge en la forma de venas hinchadas en los brazos y alrededor del cuello, para simbolizar su subsecuente corrupción espiritual y corporal al inhalar el aire impuro del Valle de Sindure.

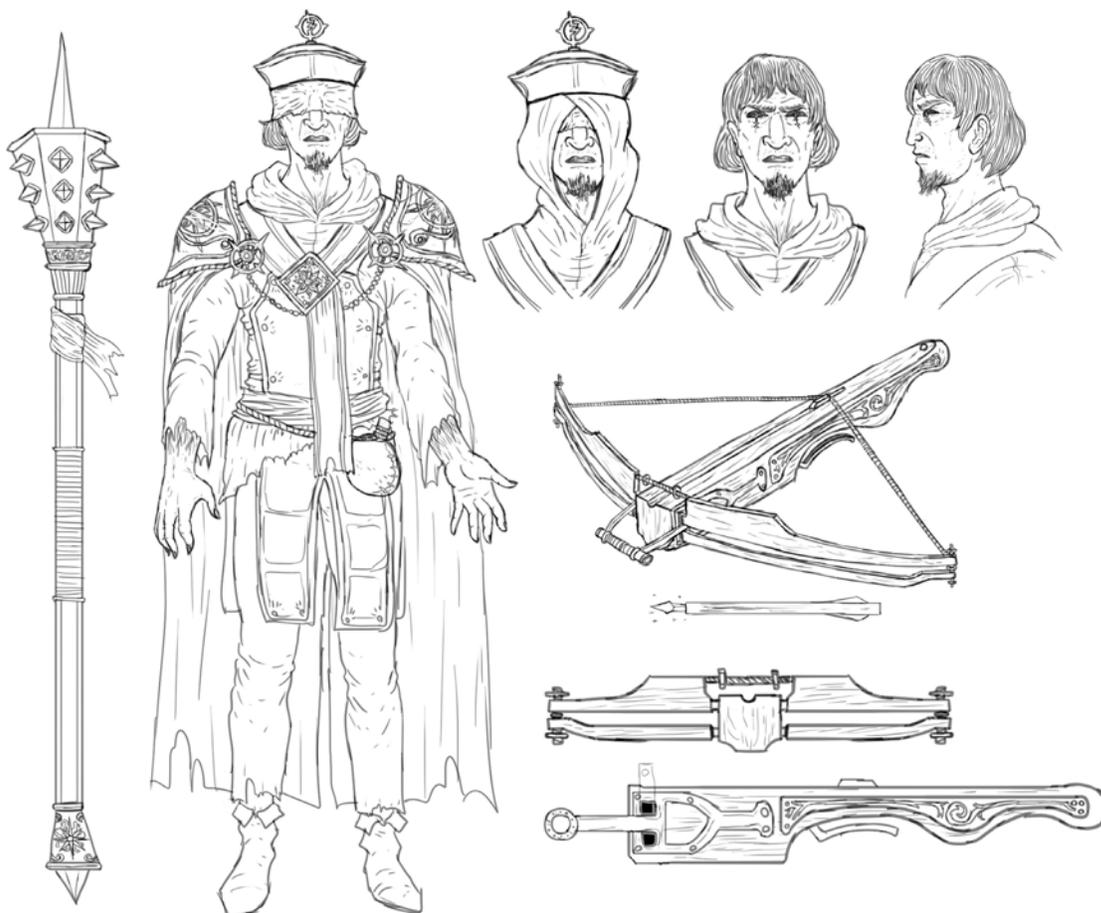


Imagen 111



Con el diseño establecido, se paso a crear el boceto con una muestra de color rápida. En ella, se busco plantear el espíritu rebelde del personaje al ponerlo con una pose amenazadora, pero con una sonrisa confiada. La iluminación esta centrada en el martillo mientras que el escenario va a tomar la forma de una serie de montañas afectadas por un miasma purpura la cual lentamente corrompe a toda persona impura que quiera enfrentarse a los Paganos de Mofrek:



Imagen 112

En cuanto colores de habla, se busco en especial representar la dicotomía entre el amarillo y blanco de la pureza siendo consumido por el negro y purpura de la corrupción, con los colores complementarios del café, rojo y beige siendo aplicados a la vestidura del personaje y su armamento:



Imagen 113



Con la pose establecida, se paso a trabajar en las líneas finales. Mucho trabajo se ve presente en las rocas del escenario para que los colores y el miasma no las bloqueara tanto una vez que se pase a la parte de la iluminación:



Imagen 114



Imagen 115



Imagen 116

El siguiente paso fue el de los colores, en el cual se puede apreciar la corrupción en varias partes del personaje, así como en su ropaje. Así mismo, se decidió en colocar un café más oscuro en el fondo para establecer los límites del fondo y del plano central para que se diferencien mas notoriamente una vez que se aplique el trabajo de luces y sombras. La iluminación se llevo a cabo en dos partes, la primera que corresponde al personaje y al escenario, estableciendo las zonas alumbradas y los detalles de los objetos, así como las nubes y piedras del fondo.

Finalmente, la segunda parte se centra en añadir la corrupción del miasma, así como su integración sobre el escenario, la fuente de luz del martillo y, por ultimo, un trabajo más detallado sobre la oscuridad y un efecto de partículas iluminadas por el amarillo del martillo:



Imagen 117. Ilustración pre-eliminar del Rebelde.





Imagen 118

Finalmente, se realizaron múltiples cambios principalmente en la iluminación, se modificaron los dedos, brazos, la forma de la capa, el rostro y la anatomía general del personaje, concluyendo en la ilustración final del Rebelde.

### 3.5.7 - "La Seductora"

Personaje: Idólatra Yiseldra

Forma obtenida del análisis:

Este tipo de personaje se jacta de su apariencia, por lo que es importante resaltar su "atractivo físico", como el uso de "ropa atrevida" o algún tipo de "vestido" lujoso o llamativo que corresponda a la personalidad de esta. Aditamentos como "joyas", "adornos" o un "peinado llamativo" son elementos que pueden ser incorporados al personaje para acentuar tanto su origen como su apariencia, cuyo atractivo debe de ser lo suficiente como para atraer al espectador, lo que incluye su "rostro" que cumpla con un "estándar de belleza" que vaya de acuerdo a su época histórica.

Usualmente, esta clase de personajes sufren un cambio en el arco histórico que los obliga a cambiar y delatar su "verdadera personalidad", muchas veces planteada como un ser egocéntrico, maligno o a veces manipulado o forzado por otros, dependiendo del autor, y sirve como perfecto ejemplo para resaltar la superficialidad o aprovechar la debilidad de otro personaje.

Contexto:

Entre las Ordenes de Caballeros destaca una reliquia, la cabeza de San Lindov, mártir inmortal de las Salvadas, usado por generaciones para bendecir futuros caballeros de la Iglesia Rhodiana con su sangre. Pero, tras el Éxodo, tal reliquia cayó en las manos de Yís, la Gran Ramera de los Purasangre, quien la ocultó en un grial dorado, capaz de generar milagros. Fue este grial la que le dio la oportunidad de acudir incontables festines en la Corte de Terion, comiéndose a sus integrantes uno a uno, manteniendo una figura y belleza incomparable. Pero, con el sobreuso, la sangre milagrosa de Lindov se esta secando poco a poco, dejando ver la verdadera forma de su dueña; de horrible aspecto y retorcida apariencia. Rumores señalan que fue tentada por la sangre de la reliquia, otros que era impura de nacimiento, mientras que algunos sugieren que su obsesión enloquecedora por la belleza y el encanto que siempre remarcaba su nombre antes del Éxodo fue el origen de tales actos de corrupción hereje.

Diseño:

Como se trata de una aristócrata, los cuales tenían varias representaciones históricas durante la edad media, mucha influencia fue utilizada para el diseño de su vestido, arreglos y joyería. La intención fue crear un personaje que parezca atractiva pero que oculte cierta maldad detrás de su faz, característica que es capaz de ser transmitida por la expresión facial y la iluminación. Así mismo, se tomo extra tiempo para diseñar su forma transformada, la de un monstruo a causa de consumir otros seres y combinarlo con sangre santa, siendo esta la verdadera apariencia del personaje de acuerdo al contexto dado.



Imagen 119



Al pasar a la fase del bosquejo y el color rápido, esta ilustración fue una de las más complicadas por su nivel de elementos y el desafío de la iluminación que se pretende hacer. Se planteo una pose que invite al espectador, mientras que ciertos elementos como cadáveres en la mesa y la forma monstruosa del personaje siendo apenas visible, invitando y atrayendo la vista en base al color rosa, el cual contrasta con el verde del escenario, pero se complementa con el rojo de su vestido. Finalmente, y para establecer una relación del grail con la belleza del personaje, se usaron líneas que surgen de los personajes del fondo, como si el personaje estuviese alimentándose de su fuerza vital:



Imagen 120

Y hablando de los colores, estos se basaron en referencias históricas, especialmente buscando replicar el vestido de dama, el interior de un palacio de la época y finalmente la vestimenta y colores de la clase aristócrata de la Edad Media, rescatando colores como el rojo, verde, azul y el café:



Imagen 121



Con el diseño terminado, se pasó al trabajo de líneas finales, donde se puede apreciar los personajes del fondo, el interior del fondo y la parte baja del personaje:



Imagen 122



Imagen 123

Luego, se pasó a añadir los colores, los cuales eran bastantes, y de los cuales a primera vista causaban incongruencias entre el personaje y el fondo por su similitud, por lo que se tuvo que plantear cambiarlos si la iluminación no cumplía su cometido se separarlos al ojo.

Por ello, se trabajó bastante la iluminación en primer plano, resaltando el escenario y el personaje por igual, pero manteniéndose al límite de cada uno de sus focos de luz; para el personaje, fue el cáliz y para el fondo las dos velas de amarillo:



Imagen 124

Una vez establecido los brillos para el fondo, se pasó a añadir los últimos elementos de la iluminación, que fueron las sombras oclusivas, la neblina rosa que oculta la parte baja del personaje, las luces de las velas y los brillos que le dan un aire siniestro a la cara del personaje y finalmente un realce a las líneas rosas que surgen del fondo y que convergen en el cáliz.





Imagen 125. Ilustración final de la Seductora.

### 3.5.8 - "La Inocente"

#### Personaje: Campesina Condenada, Celina

Forma obtenida del análisis:

Se trata de un personaje simple, que viste "ropajes simples", característicos de su contexto histórico, y que no debe delatar más allá de su personalidad. Es un personaje sin poderes más allá de lo ordinario, y se habitúa en un panorama de la "vida cotidiana" y cuya introducción en una historia puede servir de contraste o comparación con el resto de los elementos de la trama o personajes. Puede ser un simple "campesino", "citadino", "ayudante" o "testigo" presencial de la historia, que puede ser curioso, ingenuo, embrollado o cobarde con respecto a los sucesos que toman lugar ante él, y puede costarle la vida en su enredo.

Contexto:

Previo al Éxodo, los asentamientos y villas humanas del Sur se mantenían en discreta paz mientras esperaban la caída de los Errantes, tal es el caso de Voldburgo que presto soldados al Santo Ejercito Feivan. Una pobre campesina embarazada de dicha ciudad, Celina, tenía como esposo un soldado que estaba pronto a regresar de Haltzar tras haber recibido la noticia de su victoria ahí; pero poco después azotó el Éxodo, generando un caos inexplicable. Bajo ordenes de la Iglesia, Celina fue dictada como impura, y fue enviada a la Cordillera de Cetica a ser purificada, pero su caravana fue emboscada por bandidos al salir de Yoldburg, siendo capturada y llevada a las profanidades del Desfiladero de El-ensore, en donde el protagonista la salva. Tras escapar, el único interés de Celina es volver a ver a su esposo y que vea el nacimiento de su hijo, sin saber que su amado cayó en pelea. El punto de su fatídico encuentro será en el Valle de Susad, donde dará a luz a un monstruo sin precedentes.

Diseño:

Se trata de un diseño sencillo, pues se trata de una campesina, tomando como referencia un atuendo histórico de un aldeano común de la Edad Media, los cuales incluye un fajín, crespina, camia, chaleco de cuero, falda y unos zapatos tradicionales, llamados *turnshoe*. Así mismo, y de acuerdo a su contexto, también se hizo lo posible por hacerla parecer embarazada.

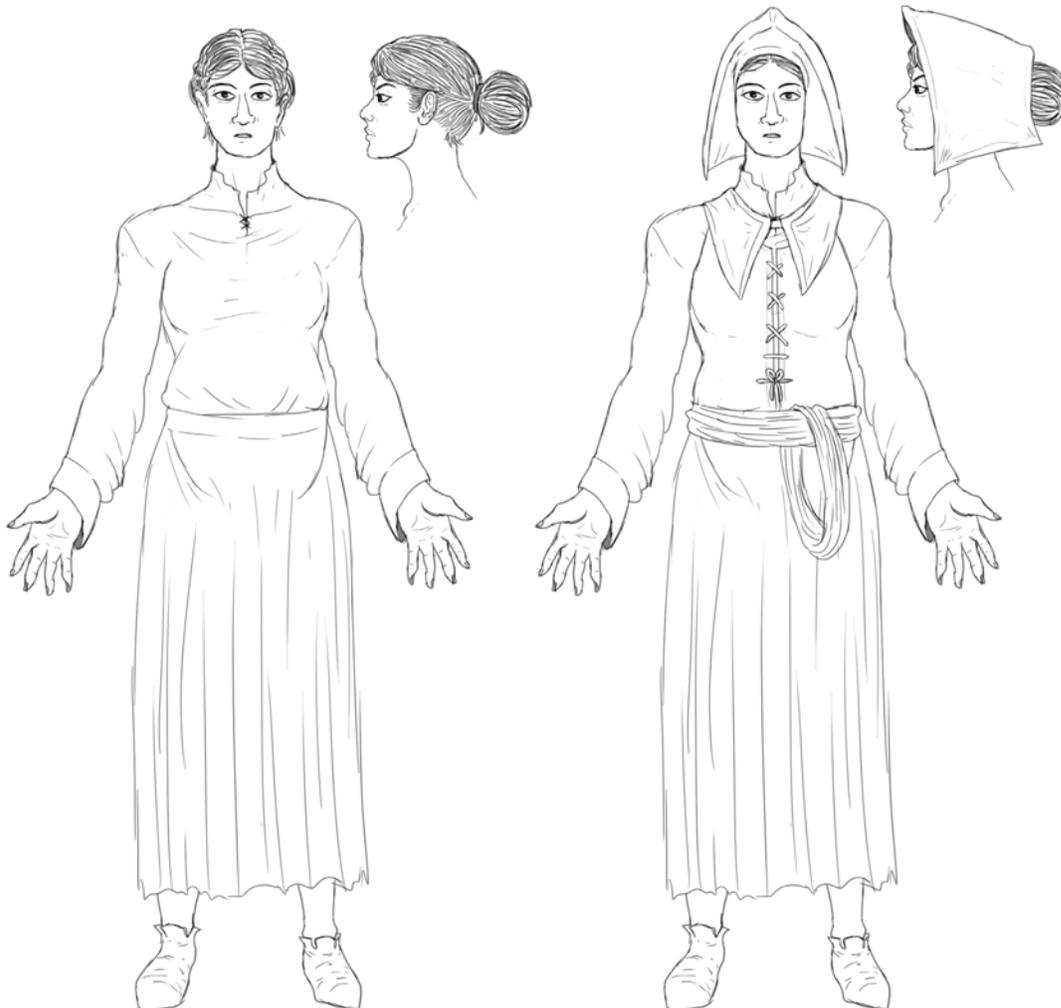


Imagen 126



Una vez definido el diseño, se pasó al bosquejo y muestra de color, el cual busca poner al personaje en una situación desfavorable, mostrando su horror por los eventos que suceden a su alrededor y su incapacidad para defenderse pues se trata de un personaje común sin poderes. Dentro de su contexto pues, se decidió por un fondo que refleje el interior de una cueva que represente el Cañón de Elensore y sus habitantes, una turba de bandidos en harapos que aparecen en forma de sombras de sus manos:



Imagen 127

Los colores se basaron en referencias históricas de diversos campesinos y siervos de la Edad Media europea, mientras que la iluminación y coloración de la cueva fue tomada de tumbas egipcias:



Imagen 128



Una vez establecido el boceto, se paso al trabajo de líneas final, con especial énfasis en el escenario por la cantidad de detalle que se necesita en la roca y el suelo arenoso:



Imagen 129

Con las líneas listas, se paso al color, buscando un balance entre la excesiva cantidad de café que combina con el chaleco y zapatillas del personaje, por lo que la iluminación sería vital en separar dichos elementos:



Imagen 130



En base a un foco de luz por fuera del recuadro, entonces se planteo que ciertas zonas de la ilustración no van a tener la iluminación amarilla para evitar conflictos de lectura sobre que luz va encima de cual. Así mismo, la primera pasada de luces tiene una sensación diferente a la final:



Imagen 131

Una vez establecido las zonas que no tienen brillo, se paso a delimitar el resto de las sombras que toman prioridad, pues estas se encuentran por delante del personaje y del fondo, dejando ver rejas en el lugar donde se encuentra el personaje, así como las manos de sus secuestradores:



Imagen 132. Ilustración pre-eliminar de la Inocente.



Finalmente, tras varias sugerencias, se realizo un extenso trabajo en replantear toda la iluminación, se enfoco aun más las rejas, se aligero el sombreado y se cambiaron varias partes de la anatomía de los brazos, así como la expresión facial, resultando en la ilustración final de la Inocente.



Imagen 133

### 3.5.9 - "La Sombra"

#### Personaje: Segadora de Almas, Rhadam

Forma obtenida del análisis:

Visualmente, esta clase de personajes deben vestir ropajes que los identifiquen con la "maldad" o que sea lo contrario al protagonista de la historia, muchas veces vestimenta negra u oscura, elementos relacionados con la oscuridad. Se pueden apreciar que se les puede dar una "armadura" acompañado de un "manto" con detalles "macabros" que resalten su relación con lo "sobrenatural" o lo "misterioso", ya sean "púas", "calaveras" o un "color anormal". A veces su relación con la "corrupción" se refleja en su atuendo al verse "desgastado" o, en casos más severos, "alteraciones" en su apariencia física, como en su piel o estructura ósea, características de un ser extraño que transmita una sensación de "incomodidad" o "miedo".

Su relación con lo sobrenatural suele reflejarse en los poderes que blandean, ya sean mágicos o espectrales y que lleva de la mano con su contexto y sus armas.

Contexto:

Rhadame de Anthus es hija de una de las más poderosas familias Purasangre y fue nominada para convertirse en Sir, título de caballería que se les da a humanos de gran valor histórico o por importantes batallas, pero Rhadam era única en que su valor dependía de su familia. Aún con el título en su nombre, palidece frente al legado de los Sirs, lo que la orilló a buscar su gran acto de valor en la guerra contra los Errantes, solo para ser herida de gravedad en Haltzar. En su lecho de muerte, es contactada por un ser omnipresente que nació tras el Éxodo, una entidad conocida como El Vacío quien le ofreció regresarle la vida y una oportunidad para volverse más fuerte, a cambio de ser su fiel mensajera. Y así, Rhadam renació como Segadora, recolectando almas para que ella se vuelva más fuerte mientras que su aspecto se retuerce más y más. Sin embargo, la llegada del protagonista a Yoldan llama la atención del Vacío y este le pide a Rhadam vigilarlo mientras siga avanzando, enfrentándolo varias veces en su camino.

Diseño:

Un personaje complicado, pues su forma actual se basa en su contexto y en la extrema deformación que ha sufrido su cuerpo debido a la corrupción del Vacío. La armadura es cercana a la italiana medieval, pero altamente corroida, con varios pedazos faltantes y con un casco en forma de pico de cuervo, un elemento temático que va de la mano como segadora. Su cara esta totalmente deformada, con pedazos del rostro partidas, un ojo colgante y la boca abultada por quistes sangrantes, una muestra de la influencia del Vacío. Así mismo, se diseñó su capa y capucha con motivos de plumas y que cubren todo su cuerpo, como un velo como si fuese una parca, armada con una guadaña, pero con pequeñas esferas flotantes que surgen de su espalda, siendo estas algunas de las almas de gran valor que ella ha colectado por ordenes del Vacío.

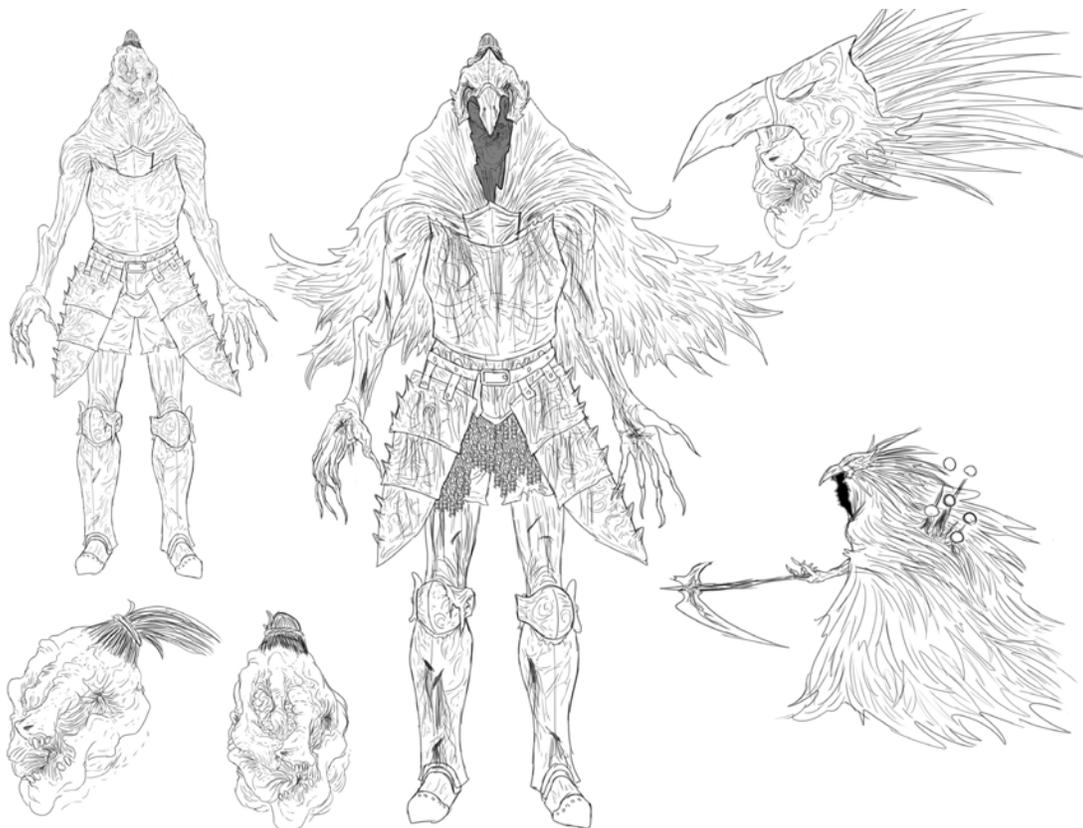


Imagen 134



Una vez establecido el diseño, se paso al boceto y la muestra de color. Al tratarse de la Sombra, se busco una pose que cumpla con ser amenazadora y que muestre la apariencia del personaje, con claras intenciones hostiles y que también cumpla con su contexto como Segadora de Almas, cuya principal fuente ya hace en criptas y tumbas de personas importantes, razonamiento que también sirvió de ayuda para el escenario. Como ser antagonico, se decido utilizar una paleta de colores oscura, que se basan en el azul, gris y café oscuro, todos con la finalidad de establecer un ambiente pesado y tenebroso:



Imagen 135

Por ello, los colores fueron extraídos de diversos ejemplos de criptas subterráneas y cuevas oscuras como referencia y, a pesar de que el color gris no va de acuerdo con un verdadero gris de armadura, se complementa con el azul oscuro como foco de atención por lo brillante que es comparado con el fondo:



Imagen 136



Con la pose determinada, se paso al trabajo de líneas, del cual mucho esmero se le dio al escenario, las plumas que surgen de su cuerpo, los detalles de la guadaña y a la cota de malla. Una vez terminado, se paso al añadir los colores al 100%, en los cuales se estableció la piel corrompida por el Vacío, pues mucha de la piel se ha infectado de color azul, misma que también se extiende por la armadura y otras partes del cuerpo. Así mismo, otros detalles que se establecen aquí fue la degradación del suelo y de las paredes del escenario con un color más oscuro que el de las piedras:



Imagen 137



Imagen 138

Enseguida sigue la iluminación, la cual resalta varios detalles de la armadura y de la importancia a las esferas blancas como focos de luz. Esta misma luz ilumina un poco de la capa y una parte del suelo, dejando ver diversas sombras que viajan por diversas direcciones. Solo ciertas áreas del escenario son iluminadas, enfocándose en aquellas mas cercanas a las esferas:



Imagen 139





Imagen 140. Ilustración final de la Sombra.

Finalmente, una última capa de luces fue añadida en la forma de humo y otros elementos que ocultan algunos elementos del escenario, así como le da una ambientación mas tétrica a la ilustración. Este añadido también sirve para otorgarle una especie de poder al personaje que la relaciona mas con el Vacío y en ultima instancia, una extra capa de luz ayuda a resaltar las esferas, la parte afilada de la guadaña y algunas zonas del escenario, principalmente aquellas iluminadas alrededor de las esferas.

### 3.5.10 - "El Creador"

#### Personaje: Mano Forjadora Narbalt

Obtención de la forma del análisis:

Esta clase de personajes viven para crear obras, ya sean "pinturas", "máquinas", "inventos", "armas" y demás objetos como oficio y que se vuelve parte de su personalidad e influencia en progresar la historia. Por ende, usualmente traen consigo herramientas que se relacionan con su profesión, como martillos, pinzas, pinceles, llaves, destornilladores, entre muchos otros, muchas veces su atuendo refleja su rama de especificación, pero muchas veces incluye un "delantal" de trabajo, "cinturones gruesos", "bolsas laterales" y "protección" suficiente para manejar metales tóxicos, material fundido, o soluciones peligrosas.

Muchas veces, se obsesionan por crear algo nuevo y cuya pasión los puede llevar por una historia de superación personal, descubrimiento de sus límites, ampliar sus horizontes o en encontrar la perfección.

Contexto:

Los gigantes Gathlut dejaron un curioso legado en la forma de seres de piedra, dóciles, pero de gran fuerza, utilizados por la humanidad como esclavos mientras que otros adquirieron un estatus como formidables herreros y crearon el gremio de las Manos Forjadoras. Dentro de ellos, Narbalt ganó fama por usar minerales exóticos en sus creaciones y fue innovador en el uso de *Stermita* para forjar armas únicas durante la guerra contra los Errantes. Cuando el Éxodo azotó, fue capturado y enviado en secreto al Gran Muro de Yoldan para fungir como herrero del Ejército Redimido, comandado por el Vanguardia Barsk. Tras pasar por una celda improvisada, el protagonista lo saca de ahí y este se reubica al Santuario de Solice, ofreciendo sus servicios al protagonista y donde de vez en cuando toma rumbo para ir a recolectar minerales en los bordes de Rogar. Callado, pero siempre estoico, Narbalt continúa su labor sin descansar y sin decir la razón de su eterno esfuerzo, incluso si el mundo se encuentra en su peor momento.

Diseño:

Con el fin de crear un herrero de fantasía, se tomaron en cuenta pocas referencias de un herrero no más allá de un delantal de soldador y ropa gruesa cosida de manera rudimentaria, como si fuese para un esclavo. Así mismo, se investigaron diversas herramientas relacionadas al oficio que se colocarían en todo el cuerpo del personaje. Al ser de fantasía, en lugar de un martillo, el personaje va a utilizar su brazo izquierdo como instrumento, así como tiene diversas rocas incrustadas en su piel, mostrando su origen como un ser fuera de lo normal. Otro elemento añadido es el casco, compuesto de diversas placas y que sirven para mantener al personaje siego, ocultando su verdadero rostro de piedra.

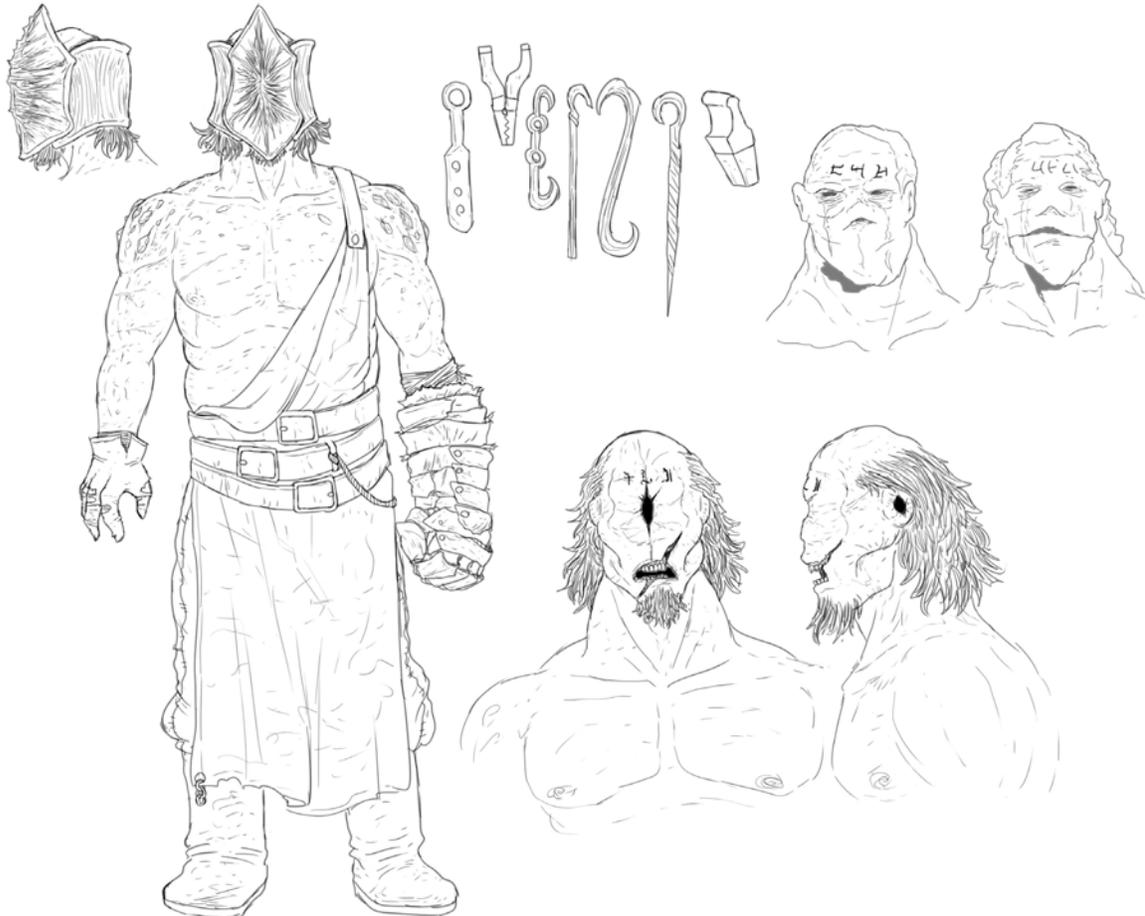


Imagen 141



Una vez pasando al boceto, se estableció que en ella se buscaba resaltar la profesión del personaje al recrear su forja y durante pleno trabajo. Por ende, en lugar de usar un yunque, el personaje utiliza un gigantesco pedazo de piedra que surge del cielo y se puede apreciar diversas herramientas y armamentos en el escenario. Finalmente, los colores van a representar como se vería una forja histórica de la edad media, así como un enfoque en el fuego como su fuente de iluminación:

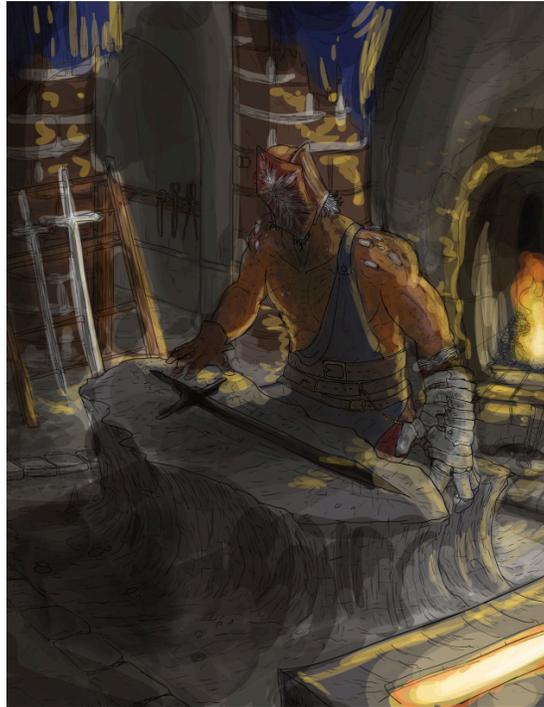


Imagen 132

Por ello, muchas referencias fotográficas fueron utilizadas como inspiración para el lugar, el color y el tipo de herramientas utilizadas en estas forjas:



Imagen 133



Con esto establecido, se pasó al trabajo de líneas finales, con especial atención en el escenario y las texturas del personaje:

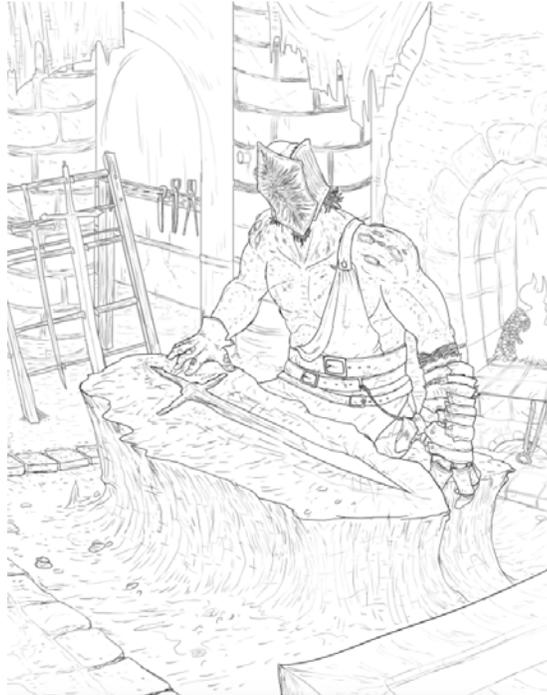


Imagen 134

Con las líneas establecidas, se procedió a añadir los colores al 100%, con el detalle de que también se añadió algunas sombras que sirvieron para guiar el subsecuente trabajo de iluminación y así hacerlos más notables en base al ambiente deseado para la ilustración:



Imagen 135

Con la iluminación, se buscó resaltar la intensidad de la forja, con el fuego como foco y dejando ver partes del escenario, como las telas, la piedra y las herramientas. Así mismo, se intensificaron las sombras que surgen del personaje, así como el fondo de la forja y las espadas inclinadas.





Imagen 146. Ilustración final del Creador.

Con las ilustraciones ya completadas, se puede apreciar que la intención de cada personaje se ve realizada por los elementos adquiridos por el análisis visual, los cuales se acoplan con la profesión o el objetivo del personaje dentro de una narrativa. Así mismo, el escenario complementa el contexto del personaje y de su entorno relativo a su historia, mientras que los colores toman el rol de soporte con respecto a su realización; esto quiere decir que se acomodan al tipo de material con el que se familiariza en la vida real, mientras que las fuentes de luz y otros colores inusuales suelen reflejar una carga semiótica que depende de cada contexto social y cultural.

A propósito de su mención, dichos materiales que se reflejan en un contexto real también sirvieron como base para otorgar las texturas necesarias y lograr el estilo realista, como lo fueron los metales, cueros, piedras, muros, maderas y demás trabajo de texturas realizadas. Sin embargo, y como se pudo apreciar, las ilustraciones finales siguieron un mismo estilo con el fin de establecer consistencia sobre el proyecto establecido, pero el objetivo del trabajo estableció que el portafolio debe de ser variado en su presentación, por los dichos resultados se ven expuestos en el Apéndice IV<sup>120</sup> de este trabajo.

Con el análisis completado y sus elementos aplicados, con el trabajo de las ilustraciones concluido y con las bases teóricas y prácticas puestas en acción, solo queda abarcar la resolución del trabajo.

---

120 Dicho Apéndice va a abarcar los arquetipos del Guerrero y del Rebelde como ejemplos, P. 202



# CONCLUSIONES

Cuando se trata de algo tan complejo como el análisis de lo visual y de lo que pueda significar, es común encontrarse con obstáculos como la interpretación o la falta de claridad en sus elementos, pero la intención del diseñador está precisamente enfocada en asegurar que la transmisión de información se complete de manera exitosa por medio de toda ayuda visual posible, así como utilizar técnicas que permitan depurar el mensaje y su intención. Por ello, las consideraciones naturales que surgen de un análisis visual y lo que esto involucra permite a un diseñador tener siempre en consideración el poder del contexto y que tanto de él necesita utilizar, así como sopesar el nivel de cultura del público al que está dirigido y reconocer que elementos sobran de la intención.

Todos estos ámbitos que surgen del estudio de los signos son las herramientas que puede utilizar el estudiante de diseño, mientras que el análisis visual provisto, aunque solo se vio aplicado a la creación de personajes, es capaz de desarticular todo tipo de representación visual, desde la abstracta artificial como la objetiva natural, si se adquiere la suficiente experiencia con el método y su proceso. Dicho esto, es conveniente decir que este proceso es tardado y que, en esencia, el trabajo de la *Groupe μ* es bastante complejo y va más allá del aspecto plástico, pero su atención al detalle de lo que es el icono es capaz de extender el análisis visual hacia las transformaciones del tipo, la significancia y la conceptualización.

Fue el aspecto iconoplástico puesto en acción en el análisis lo que permitió centrar el trasfondo de cada arquetipo, así como identificar los elementos complementarios que sirvan para enfatizar el tipo de personaje con el que se está lidiando, además de darle significado a su pose, situación y el escenario que los rodea, permitiendo crear una escena que vaya de acuerdo a su contexto. Cabe resaltar que es el grado cero local el que va a gobernar los códigos activos sobre el personaje y no el general, apoyados por las desviaciones del análisis visual para luego ser complementados por el marco del proyecto, el cual determina la historia, la trama y el rol de cada uno de sus personajes, así como el mundo en donde se desarrollan. Es gracias a este contexto que es posible cambiar el significado de los elementos, de las poses y más importante de los colores. Estos son los aspectos que permiten abarcar un ambiente narrativo, capaz de vender su historia a un público y de volverse más interesante al experimentar con estos elementos.

Si bien los elementos adquiridos y su subsecuente aplicación sobre una ilustración del tipo *concept art* permiten reforzar el tipo de personaje y por ende el arquetipo que representa, incrementado a su vez el nivel de claridad al espectador, también es pertinente mencionar que este enfoque sistemático en la creación y diseño de personajes genera moldes comunes que pueden limitar la creatividad del usuario y su producto. Por ello, queda a consideración del practicante qué tanto decide utilizar del resultado de un análisis de este tipo y observar si el producto tiene la posibilidad de ser explorado a más detalle.



Además, el ámbito de la creación de personajes es tan variado que es posible que dicho análisis permita diseñar personajes contrarios al molde al utilizar elementos infrecuentes y así romper con las monotonías; aunque este enfoque puede ser arriesgado al generar inconsistencias visuales, creando personajes que sean difíciles de identificar y por ende sean poco claros o familiares al espectador. Todas estas opciones quedan expuestas al futuro diseñador, brindando múltiples opciones a considerar.

La importancia de este trabajo recae enteramente en la posibilidad de ofrecer opciones durante la creación de personajes usando una base teórica, cuya limitante del estilo se vio confinada en el *concept art* debido a que se buscó explorar el resultado técnico a nivel profesional, esperando su aplicación en un portafolio; la opción del estilo es entonces puesta a consideración de cada diseñador, ilustrador o artista. Así mismo, se pudo exponer que dicho enfoque teórico es posible y pueden surgir trabajos de ilustración completos y refinados separados de la técnica de cada ilustrador, pues son sus elementos los que deben resaltar al espectador.

Dicho resultado permitió ver que, a pesar de tener dudas al principio de que pudiera el análisis realmente proveer una base fiable, fue de gran ayuda y dejó ver que las coincidencias encontradas en las ilustraciones son más que eso, y que los elementos apreciados viajan al mismo tiempo que la codificación cultural, los mensajes sociales y las representaciones populares de ciertos tropos que definen las historias, los temas y el subyacente uso del diseño para transmitir sucesos y características de un sinfín de personajes. El trabajo original de la *Groupe μ* empezó con la pintura, la escultura y la fotografía, pero es posible refinar las bases provistas en el análisis y poder aplicarlo como una confiable herramienta de diseño y destinarlo a otras ramificaciones de la misma, quizás mejores que las provistas en este trabajo.



# FUENTES DE CONSULTA

## Bibliografía:

- ACASO María. 2006. *El lenguaje visual*. España: Paidós Ibérica
- ASA Berger Arthur. 1998. *Signs in contemporary Culture: An introduction to semiotics*. Estados Unidos: Sheffield Publishing
- BALDICK Chris. 2001. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Inglaterra: Oxford UP
- BATES Bob. 2004. *Game Design, Second Edition*. Estados Unidos: Thomson Course Technology
- BATTCKOCK Gregory. 1997. *La idea como arte: documentos sobre el arte conceptual*. México: Gustavo Gili/D.L
- BIGNELL Jonathan. 2003. *Media Semiotics*. Inglaterra: Manchester University Press
- CORREA Gonzales Jorge Pablo. 2012. *Semiótica*. México: Red Tercer Milenio
- COTTA Mark, Barron Craig. 2002. *The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting*. Estados Unidos: Chronicle Books.
- CROSSLEY Kevin. 2014. *Character Design from the Ground Up*. Inglaterra: Ilex Press
- DANESI Marcel. 1994. *Mensajes y Significados*. Canadá: Canadian Scholars Press
- DIBATTISTA Maria. 2011. *Novel Characters: A Genealogy*. Estados Unidos: John Wiley & Sons
- ELIZONDO Martínez Jesús. 2008. *Signo en Acción: El Origen Común de la Semiótica y el Pragmatismo*. México: Universidad Iberoamericana
- FELGUÉREZ Manuel y Sasson Mayer. 1983. *La Máquina Estética*. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- GROUPE μ. 1993 (2011). *Tratado del Signo Visual: Para una retórica de la imagen*. España: Ediciones Cátedra
- GUIJARRO Moya, Arsenio Jesús, Pinar Sanz y Jesús María. 2007. *La interacción texto/ imagen en el cuento ilustrado: un análisis multimodal*. España: CEPLI
- GUFFEY Elizabeth. 2015. *Posters: A Global History*. Inglaterra: Reaktion Books
- HALL Sean. 2007. *Esto significa aquello*. España: Blume
- HERNÁNDEZ Sampieri Roberto, Fernández Collado Carlos y Pilar Baptista Lucio. 1997. *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Educación
- LACEY Nick. 1998. *Imagen Y representación*. Reino Unido: Houndmills Macmillan
- LEBORG Christian. 2013. *Gramática visual*. México: Gustavo Gill
- LILLY Elliott. 2015. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. Estados Unidos: Design Studio Press
- LILLY Elliott. 2017. *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist*. Estados Unidos: Design Studio Press



- LOZANO-Hemmer. 2000. *Alzado Vectorial: Arquitectura Relacional No. 4*. México: CONACULTA
- LYNN Schmidt Victoria. 2012. *A Writer's Guide to Characterization: Archetypes, Heroic Journeys, and Other Elements of Dynamic Character Development*. Estados Unidos: Active Interest Media
- MAGARIÑOS de Morentin Juan. 2001. *La(s) Semiótica(s) de la Imagen Visual*. Argentina: Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy
- MORGAN Gerald. 1979. *The Significance of the Pentangle Symbolism in Sir Gawain and the Green Knight*. Inglaterra: Modern Humanities Research Association
- MUNARI Bruno. 2016. *Diseño y Comunicación Visual*. México: Gustavo Gill, Segunda Edición
- NEWTON Kenneth. 1997. *Twentieth-Century Literary Theory: A Reader*. Inglaterra: Palgrave Macmillan
- PANOFKY Erwin. 1983. *El Significado en las Artes Visuales*. España: Alianza Forma
- POLIDORO Piero. 2016. *¿Qué es la semiótica visual?*. España: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco
- SALGADO Ruelas Silvia Mónica. 2001. *Análisis semiótico de la forma arbórea en el Códice de Dresde*. México: Colección Posgrado UNAM
- SANDERS Charles Peirce. 1974. *La Ciencia de la Semiótica*. Argentina: Ediciones Nueva Visión
- SCOLLON Ron y Scollon Suzie Wong. 2003. *Discourses in Place: Language in the Material World*. Inglaterra: Routledge
- SCOTT Linda. 1991. *Journal of Popular Culture*. Estados Unidos: Wiley.
- SILVIA Saúl Edgar. 2004. *La historieta popular mexicana: Análisis semiótico de ilustraciones de las portadas de 10 títulos*. México: Biblioteca de Facultad de Artes y Diseño
- SIMOINE Raffaele. 2001. *La Tercera Fase: Formas de saber que estamos perdiendo*. España: Taurus
- SMITH Ken, Moriarty Sandra, Barbatsis Gretchen, Kenney Keith. 2004. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Inglaterra: Routledge
- YOUNG-EISENDRATH Polly y Dawson Terence. 1997. *The Cambridge Companion to Jung*. Inglaterra: Cambridge University Press
- ZAPETT Adriana. 1998. *Arte Digital*. México: Colección Punto de Fuga de la CONACULTA
- ZAVALA Lauro. 2017. *Principios de teoría narrativa*. Naveluz. México: Editorial del CCH Naucalpan
- 3DTotal Publishing Autor Corporativo. 2018. *The Ultimate Concept Art Career Guide*. Reino Unido: 3dtotal Publishing



## Cibergrafía:

- Academy of Art University. 2019/01/28. What is Visual Development, Anyway?. Recuperado de: <https://blog.academyart.edu/what-is-visual-development-anyway/>
- ActionScript. 2012/04/26. Entrevista a Nacho Yague. Concept Artist en Ubisoft. Recuperado de: <https://isgametime.wordpress.com/2012/04/26/entrevista-a-nacho-yague-concept-artist-ubisoft/>
- ADITYA Christian. 2014/09. The Development of Visual Aspects in Video Games Over the Years. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327935947\\_The\\_Development\\_Of\\_Visual\\_Aspects\\_In\\_Video\\_Games\\_Over\\_The\\_Years](https://www.researchgate.net/publication/327935947_The_Development_Of_Visual_Aspects_In_Video_Games_Over_The_Years)
- Animation Fan. 2018/06/26. El concept art: más que sólo un estilo. Recuperado de: <https://www.artinside.com.mx/articulos/importancia-del-concept-art>
- Arteneo Imagen. 2015/10/21. Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante?. Recuperado de: <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>
- Arteneo Imagen. 2017/07/10. Ilustración Editorial e Ilustración Publicitaria, visualizar la palabra. Recuperado de: <https://www.arteneo.com/blog/ilustracion-editorial-e-ilustracion-publicitaria-cursos-madrid/>
- Association of Graduate Careers Advisory Services. 2020/11/15. Illustrators: job profiles. Recuperado de: <https://www.prospects.ac.uk/job-profiles/illustrator>
- BARNES Sara. 2020/03/07. What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today. Recuperado de: <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>
- BELLIVEAU David. 2020/11/06 Digital Painting Pro Tips. Recuperado de: <https://paintable.cc/digital-painting-pro-tips-for-textured-portraits/>
- BELYAEVA Anastasia. 2018/02/20. What is Technical Illustration?. Recuperado de: <https://clickhelp.com/clickhelp-technical-writing-blog/what-is-technical-illustration/>
- Best Accredited Collages. 2021/10/20. Visual Development Artist Vs. Concept Artist. Recuperado de: [https://study.com/articles/visual\\_development\\_artist\\_vs\\_concept\\_artist.html](https://study.com/articles/visual_development_artist_vs_concept_artist.html)
- BOUCHARD Fabien. 2012/10/08. 1930/1940 Disney Concept Art. Recuperado de: <http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/>
- Brainwasher5. 2019/01/27. Armor of Artorias. Recuperado de: [https://darksouls.fandom.com/wiki/Armor\\_of\\_Artorias](https://darksouls.fandom.com/wiki/Armor_of_Artorias)
- BREIDING Dirk. 2003/10. The Decoration of European Armor. Recuperado de: [https://www.metmuseum.org/toah/hd/deca/hd\\_deca.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/deca/hd_deca.htm)
- CALZADA Sofía, Basto Juan José, Gómez Alejandra y Domínguez Alejandro. 2016/04/07. Panorama actual de la práctica profesional del diseño. Recuperado de: <http://anahuacmayab.mx/designia/?p=1272>



- CHOONHACHAT Dylan. 2019/11/09. What is the difference between Concept Art, Visual Development, and Illustration?. Recuperado de: <http://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration>
- Concept Art Empire. 2016/06/26. What is a Visual Development Artist?. Recuperado de: <https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/>
- Creative Bloq Staff. 2010/02/02. Decade of illustration. Recuperado de: <http://www.creativebloq.com/computer-arts/decade-illustration-2108923>
- EDWARDS Graham. Inspiring MPC. Recuperado de: <https://cinefex.com/blog/inspiring-mpc/>
- ESDIP Madrid. 2020/05/10. Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos. Recuperado de: <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>
- FERNÁNDEZ Galán Carmen y García Ramírez Juan. 2013/12/03. Lectura de la Imagen: ¿Semiótica o hermenéutica?. Recuperado de: [http://eprints.uanl.mx/3387/1/Lectura\\_de\\_la\\_imagen.pdf](http://eprints.uanl.mx/3387/1/Lectura_de_la_imagen.pdf)
- FERNÁNDEZ Recalde Marisol. 2016/08/21. El Arte de la Ilustración. Recuperado de: <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/>
- FERREIRA Ángela. 2007/02/25. How useful is semiotics as a method for analyzing works of art?. Recuperado de: <http://artandperception.com/2007/02/how-useful-is-semiotics-as-a-method-for-analysing-works-of-art.html>
- Forbes. 2014/04/25. ¿Cuál es el panorama del diseño gráfico en México?. Recuperado de: <https://www.forbes.com.mx/cual-es-el-panorama-del-diseno-grafico-en-mexico/>
- F.R. Marisol. 2016/08/21. El arte de la ilustración. Recuperado de: <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/>
- GOINARD Simon. 2020/02/19. Translating Traditional Painting Techniques to Digital Art. Recuperado de: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157643>
- HALDER Jacob. 2010/03/26. Armor Garniture of George Clifford. Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23939>
- HERNÁNDEZ González Álvaro. 2016/07. Teoría y Práctica del Concept Art: Procesos de Preproducción. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74425/HERN%C3%81NDEZ%20-%20TEORIA%20Y%20PR%C3%81CTICA%20DEL%20CONCEPT%20ART.%20Procesos%20de%20preproducci%C3%B3n.pdf?sequence=3>
- HIMMEL Torsten. 2018/11/24. DSL main page. Recuperado de: [http://www.uni-stuttgart.de/hi/gnt/dsi2/index.php?function=show\\_static\\_page&id\\_static\\_page=1&table\\_name=dsi](http://www.uni-stuttgart.de/hi/gnt/dsi2/index.php?function=show_static_page&id_static_page=1&table_name=dsi)
- HUESO Lorena. 2016/04/01. Aurora Jiménez y el desarrollo visual. Recuperado de: <https://mrcohl.com/2016/04/01/aurora-jimenez-el-desarrollo-visual-una-espanola-en-hollywood/>
- Ilustraciencia. 2018/02/16. What is scientific illustration?. Recuperado de: <http://ilustraciencia.info/en/que-es-la-ilustracion-cientifica/>



- Inteligencia Narrativa. 2017/03/21. Cómo crear personajes originales y no morir en el intento. Recuperado de: <https://www.inteligencianarrativa.com/como-crear-personajes-originales/>
- I.P. Barry. 2010/05/07. Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures and Archetypes. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.872.1403&rep=rep1&type=pdf>
- JUÁREZ Nájera Margarita, Castellanos Mariana. 2019/04/23. Elucidating the Visual Language of the Venus Table in the Dresden Codex. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2813/281364930004/html/index.html>
- Lekha. 2017/01/18. The Truth about Fashion illustration Sketches: Types, Time and Money. Recuperado de: <https://sewingpatterns.com/truth-about-fashion-sketching/>
- MARTÍNEZ Luisa. 2022/05/03. ¿Qué es la ilustración infantil?. Recuperado de: <https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil>
- MasterClass. 2021/08/30. Writing 101. Recuperado de: <https://www.masterclass.com/articles/writing-101-the-12-literary-archetypes#what-is-an-archetype>
- MAY Tom. 2021/04/01. 5 ways to improve your digital art skills. Recuperado de: <https://www.creativebloq.com/advice/5-ways-to-improve-your-digital-art-skills>
- Norman Rockwell Museum. 2015/08/04. History of Illustration. <https://www.illustrationhistory.org/history>
- PARISH Jeremy. 2013/05/02. The Evolution of RPG Archetypes. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2013/05/02/the-rpg-archetypes>
- POWER John. 2017/01/17. Archetypes: Their nature and importance. Recuperado de: <https://archetypalspirituality.org/2017/01/17/archetypes-their-nature-and-importance/>
- PRAJAPATI Preeti. 2019/12/31. Types of illustration. Recuperado de: <https://www.educba.com/types-of-illustration/>
- PUENTES Patricia. 2017/04/06. Imaginando el mundo colorista y hechizado de Los pitufos. Recuperado de: <https://www.cnet.com/es/noticias/entrevista-aurora-jimenez/>
- RAFFINO María Estela. 2018/10/06. "Concepto de: medios audiovisuales". Recuperado de: <https://concepto.de/medios-audiovisuales/>
- Redacción GM. 2017/11/14. La importancia del diseño gráfico para el impulso de la empresa. Recuperado de: <https://grandesmedios.com/importancia-diseno-grafico-empresa/>
- RUBIO Ariel. 2018/06/13. Concept Art o Concept Design. Recuperado de: <http://mindster.mx/concept-art-o-concept-design/>
- SÁNCHEZ Muñoz Gustavo. 2007/06/10. Glosario gráfico. Recuperado de: <http://www.glosariografico.com/>
- SATO. 2014/04/25. La delgada línea entre el artista, el diseñador y el ilustrador. Recuperado de: <http://independiente.mx/la-delgada-linea-entre-el-artista-el-disenador-y-el-ilustrador/>



- SCHRECENGOST Stevie. 2017/05/30. The Importance of Archetypes. Recuperado de: <https://www.hungrychimera.com/single-post/2017/05/30/The-Importance-of-Archetypes>
- SEVERSON Dana. 2020/10/14. Starting salary for concept artist in videogames. Recuperado de: <http://work.chron.com/starting-salary-concept-artist-video-games-24949.html>
- SKIDMORE Collage. 2011/02/08. Visual Analysis Guidelines. Recuperado de: <https://www.skidmore.edu/arthistory/academic/writing/visual.php>
- SkillSet Ltd. 2015/01/02. Profiles: Concept Artist. Recuperado de: [https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creativeskillset.org/uploads/pdf/asset\\_5283.pdf?4](https://web.archive.org/web/20140222001740/http://www.creativeskillset.org/uploads/pdf/asset_5283.pdf?4)
- Skillshare Blog. 2021/01/18. How to Design a Video Game Character. Recuperado de: <https://www.skillshare.com/blog/learn/how-to-design-a-video-game-character>
- SMYTH Danielle. 2018/07/01. Starting Salary for a Concept Artist for Video Games. Recuperado de: <http://work.chron.com/starting-salary-concept-artist-video-games-24949.html>
- SpokenVision. 2017/06/29. The Presence of Archetypes in Art. Recuperado de: <https://spokenvision.com/the-presence-of-archetypes-in-art/>
- SULLIVAN Lucas. 2017/05/17. The 15 types of characters you meet in every RPG. Recuperado de: <https://www.gamesradar.com/15-types-characters-you-meet-every-rpg/>
- TANNER Jessica. 2020/05/03. Plot Doom Eternal - Part 10: Doom Slayer returns. Recuperado de: <https://tipsmake.com/data/images/plot-doom-eternal-part-10-doom-slayer-returns-picture-3-OngC1wSW4.jpg>
- TheMercifulGuard. 2018/05/09. A mysterious Seeker Of The Oracle from GOW Ascension. Recuperado de: <https://i.redd.it/wt3gtrgr8qw01.jpg>
- TOBIN Paul. 2014/03/20. Concept Art and Concept Design. Recuperado de: <https://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>
- TUNG Emerson. 2020/01/29. Night Sentinel revision. Recuperado de: [https://static.wikia.nocookie.net/doom/images/0/09/Night\\_Sentinel.jpg/revision/latest?cb=20200129121801](https://static.wikia.nocookie.net/doom/images/0/09/Night_Sentinel.jpg/revision/latest?cb=20200129121801)
- URBINA Neida. 2005/09/06. El Arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso. Recuperado de: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20361/2/neida\\_urbina.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20361/2/neida_urbina.pdf)
- VIOLA Ivan y Meister E. Gröller. 2005/12/15. Smart Visibility in Visualization. Recuperado de: <https://www.cg.tuwien.ac.at/research/publications/2005/Viola-05-Smart/Viola-05-Smart-Paper.pdf>
- WANG Angela. 2018/05. An Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/187119935.pdf>



# ANEXOS

## I. La propuesta de Algirdas Julius Greimas

Greimas propuso un método original llamado *discurso de semiótica*, el cual comenzó con un descontento con la lingüística estructural que estudiaba solo fonemas y morfemas; aunque estas unidades pueden generar un número infinito de oraciones, sólo se limita a la misma oración. Dado que no es posible concebir el *universo semántico* en su totalidad, Greimas se vio obligado a introducir la noción de *microuniverso semántico* y el *universo del discurso*, actualizado en textos escritos, hablados o icónicos. Su hipótesis inicial es que, si el significado solo es aprehensible si está articulado o narrativizado, entonces las estructuras narrativas pueden percibirse en otros sistemas que no dependen necesariamente de los lenguajes naturales. Esto le lleva a plantear la existencia de dos niveles de análisis y representación: un *nivel superficial* y un *nivel profundo*, que forma un tronco común donde la narrativa se sitúa y se organiza con anterioridad a su manifestación. La significación de un fenómeno no depende, por tanto, del modo de su manifestación, pero dado que se origina en el nivel profundo, atraviesa todas las formas de manifestación lingüística y no lingüística.

La semiótica de Greimas pasa por tres fases de desarrollo, comenzando con una *semiótica de la acción* donde los sujetos se definen en términos de su búsqueda de objetos, siguiendo un esquema narrativo canónico basado en un mandato, una acción y su evaluación; esto construye una gramática narrativa y elabora una sintaxis de programas narrativos en los que los sujetos se unen o se separan en objetos de valor. En la segunda fase, se elabora una *semiótica cognitiva* en la que, para desempeñarse, los sujetos deben pasar por una competencia de las asignaturas, la cual se organiza mediante una gramática modal que da cuenta de su existencia y desempeño. Esta *semiótica modal* abre el camino a la fase final, que estudia cómo las pasiones modifican el desempeño de las acciones y cognitivo de los sujetos.

## II. La propuesta de Fernande Saint-Martin

Saint-Martin propuso algunos procedimientos básicos para analizar el lenguaje visual a partir de estructuras psicofísicas definidas por aspectos subjetivos y objetivos de la percepción, en particular la estructura y los mecanismos de la percepción visual. Saint-Martin definió la unidad básica del lenguaje visual como el *coloreme*, que es cualquier entidad coloreada ubicada en el punto de terminación de una fijación ocular que contribuye a la formación de una percepción visual. Las características plásticas<sup>121</sup> que propone Saint-Martin describen el color y la textura de los materiales observados; es decir, son variables con las características objetivas de la materia percibida en el campo visual, y por otro lado, están las características subjetivas o perceptivas que describen la dimensión o tamaño del objeto observado, su posición en el plano, su orientación y sus límites, las cuales producen un proceso mental subjetivo de síntesis sobre el objeto en el campo visual que indirectamente produce formas.

<sup>121</sup> Margarita Juárez Nájera, Mariana Castellanos, "Elucidating the Visual Language of the Venus Table in the Dresden Codex". Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2813/281364930004/html/index.html> (Consultado el 11 de junio del 2021)



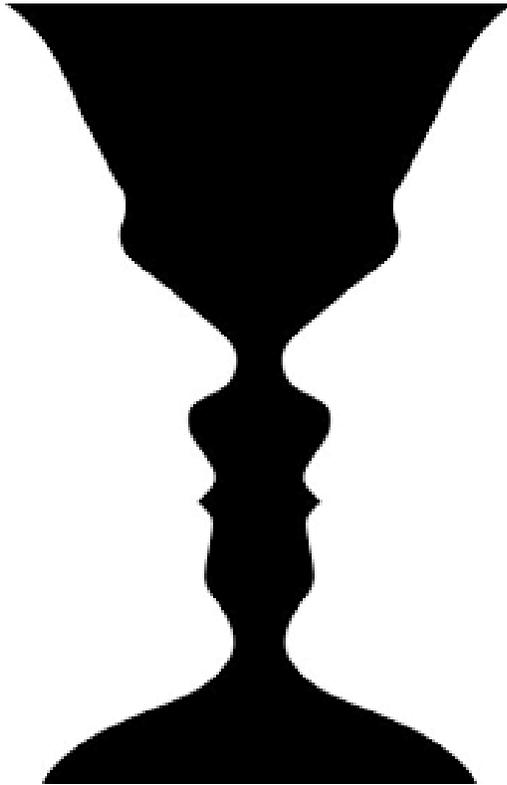


Imagen 147. Claro ejemplo de clasificación de formas a nivel visual, donde se puede apreciar un cáliz o dos rostros en perfil sobre un plano uniforme.

La experiencia muestra que la visión humana normal es cromática, en el cual Saint-Martin describe el fenómeno cromático en 13 polos cromáticos (rojo, azul, amarillo, verde, naranja, violeta, ocre, morado, marrón, rosa, blanco, negro y gris). Los polos cromáticos tienen un comportamiento dinámico como resultado de combinar la percepción sensorial subjetiva de los colores, así como de la saturación holística, la tonalidad, la luminosidad y la complementariedad entre colores.

En el caso de la textura, se refiere a un sinfín de sensaciones que se pueden sentir u observar, así como encuadres, asperezas y colores uniformes, brillantes o absorbentes.

La textura incluye la superficie sobre la que se aplica un pigmento, así como la forma en que se percibe un objeto en el plano pictórico, ya sea enmascarada, acentuada o transformada por la composición de los pigmentos y la forma en que estos pigmentos se dispersan físicamente.



Imagen 148. Ejemplo de una textura de un lienzo pintado, indicando un plano áspero de esta.



### III. La propuesta de Erwin Panofsky

En su libro, Panofsky compila 9 ensayos y varios trabajos donde defiende la independencia de la iconología como rama de la historia, así como demuestra la anatomía del arte, los principios de control de la interpretación, las teorías de las proporciones humanas, la arquitectura gótica, el Renacimiento del Norte y finalmente habla de sus experiencias personales.

La base de su teoría es la iconología, que generó una reorientación en la historia del arte hacia la búsqueda de un significado en lugar de una categorización del estilo. El significado de Panofsky en las artes visuales conserva la utilidad como punto de referencia en las discusiones sobre historia cultural, arte y cultura visual.

El pensamiento de Panofsky se basa en su concepción de la historia del arte como una disciplina esencialmente humanista, principalmente por su capacidad de recrear estéticamente las intenciones artísticas de una obra de arte. Concibió las obras de arte ante todo como objetos diseñados para con la función de ser vehículos o herramientas de comunicación. Para él, el humanista es un individuo autónomo que no puede existir al margen de un marco de referencia bien establecido y elaborado. El siguiente capítulo examina las teorías de las proporciones humanas desde el antiguo Egipto hasta el Renacimiento, enfatizando que fue a través de la ciencia de la proporción, y de la perspectiva en particular, que los artistas del Renacimiento establecieron una relación armoniosa entre el hombre y su entorno.

Así mismo, Panofsky diseñó un modelo de análisis iconográfico e interpretación iconológica que principalmente lo utiliza en ejemplos fotográficos, cuya base empieza por la fase pre-iconográfica al detectar una forma por medio de una percepción puramente formal, lo cual comprende líneas, colores, configuraciones, etc. (Significación fáctica dentro del universo de los motivos artísticos). Una vez identificado la forma, se pasa a una reacción lo cual involucra su significado con respecto a su contexto (Significación expresiva). Luego se pasa a un análisis iconográfico en sí, lo cual comprende el universo de las imágenes, las historias y las alegorías, donde los elementos presentes se analizan y se presentan con las convenciones de alguna obra de arte previa; por ello, entre mayor sea el nivel de cultura del observador, mejores probabilidades tendrá de desentrañar las significaciones de una obra.

Finalmente, se encuentra la fase de la interpretación iconológica (denota pensamiento o razón y una intuición sintética), que corresponde al contenido y al universo de los valores simbólicos, lo cual comprende los principios subyacentes de la nación, época, clase social, creencia o filosofía que condensa una obra. Los procedimientos técnicos propios de una determinada región, periodo o artista son sintomáticos y pueden ir mutando.



# APÉNDICES

## I. Historia extendida de la propuesta BYRDEN

Se dice que, en los orígenes de todos los tiempos, una raza de seres divinos, conocidos como *Dae-Lor*, le dieron forma al mundo al declarar guerras ancestrales contra seres similares a ellos, dejando caer Terrenos uno sobre el otro, creando así la Tierra Común.

Siglos pasan, y la humanidad surge como una creación de los *Lor*, ahora libre para expandir y dominar la tierra primitiva que luego se convertirían en los primeros Imperios. La avaricia abunda en el hombre antiguo, y guerras estallan entre los Imperios de *Cenedril*, *Merathir*, *Izai* y *Lorvor*, sumergiendo el mundo en el caos. Visto como otro fracaso, los *Lor* envían a sus emisarios de la muerte, los *Gathlut*, para devorar y purgar la tierra; pero en contra de sus predicciones, el humano se une y logra progresar en acabar con sus atacantes. Sorprendidos por su valentía, los *Lor* deciden aparecerse ante la humanidad y formar un Pacto con ellos, ofreciendo eliminar a los *Gathlut* a cambio de que el humano se postre ante sus nuevos dioses.

Este evento marca el inicio de la Nueva Era, donde el humano explora el potencial de su alma y espíritu bajo la tutela de los *Lor*, ahora representados por la Fe de *Rhodiat*, dando lugar a la primera religión, la cual eventualmente generó conflictos en los Imperios de *Sausum* y *Sasethir*. Obsesionados por purgar la herejía, se crea la primera Iglesia Rhodiana, enfocada en liberar Salvadas y llevar a la humanidad a una nueva Era de prosperidad y unidad.

Para ayudar a la humanidad en librar sus guerras santas, los *Lor* les dieron un último regalo, *Gragat*, puertas-espejo que le permiten al humano reencarnar si renuncia a su voluntad ante ella, creando así una especie de 'reflejo' sobre su superficie. Bajo su poder, los ejércitos santos logran conquistar *Sausum*, exterminaron el último refugio de los Dragones y los cultos paganos fueron eliminados uno a uno hasta llegar a una cierta estabilidad, inaugurando así la Era de Vidrio, aunque el Imperio de *Sasethir* logra imponer fuerte resistencia. Dicha Era vino a traer una edad donde las enfermedades escaseaban y la muerte se convierte en un hecho banal, despertando así la fascinación por lo que ya hace a través del espejo. La iglesia prohibió todo tipo de estudio a consecuencia, trayendo así un largo periodo de estancamiento social y económico, donde la investigación llegó a un fin prematuro debido a las condiciones impartidas. Unos cuantos herejes rompieron con esta regla y encontraron a través de estos espejos el mismo reino de los *Lor*, más allá de las llanuras del tiempo, pero su incursión trajo consigo el enfado de los *Lor*, desatando la plaga de los Errantes, horripilantes seres mitad bestia que surgieron como espantosos reflejos desde los más antiguos *Gragat*.

El humano ahora se encontraba en una guerra interminable contra los Errantes, forzando a la Iglesia a romper sus tradiciones y utilizar conocimiento prohibido para combatir a estas criaturas. Algunos optaron por enfocarse en el poder de la Esencia, otros por atrincherarse en las montañas, otros por pelear hasta morir, y otros en romper la liga que las puertas *Gragat* habían sobrepuesto sobre el humano, encabezada por unas cuantas entidades, con la esperanza de darle al humano otra oportunidad al otro lado de los Espejos.



Una vez que se encontró la manera de romper el Pacto con los *Lor*, se llevó a cabo en secreto un evento para liberar a tanta persona sea posible de su Pacto, un evento catastrófico conocido como el Éxodo. Al quebrar la delicada realidad que sostenían los *Lor* sobre el espacio y las puertas *Gragat* sobre el tiempo, el mundo se hundió en un sinfín de desastres que acabaron con todo constructo social y económico, así como la destrucción parcial de los cielos y el paraíso, con algunos convencidos de la muerte de algunos *Lor* a consecuencia. El desbalance de la existencia misma vino a traer la Era de las Fisuras, el porvenir del fin y la absoluta ruina de todos los Reinos.

## II. Locaciones de la propuesta BYRDEN



La Meseta de Yold se ubica en el extremo sur del Imperio de Merathir, rodeada por los escarpados Cuernos de Dulmar, donde el Gran Muro de Yold protege la ciudad de Yoldburgo en su centro. Se dice que el desfiladero de Elensore se compone de las costillas de un antiguo dragón que perdió la vida ahí. Dicho rumor atrajo a los Vagarapos<sup>122</sup>, un grupo de bandidos indigentes que tomaron residencia en los sedimentos del desfiladero una vez que su líder fue capturado y llevado a Ghedburgo, creando un culto al fuego en su interior.

Con el fin de satisfacer las flamas, los bandidos optaron por arrojar personas vivas a las fosas más profundas, cuyos gritos se pueden escuchar por todo Elensore. Las flamas aún persisten con fiereza, forzando a los bandidos y su culto a adentrarse en otras ciudades en busca de víctimas que ellos puedan fácilmente raptar.

<sup>122</sup> Traducción más acercada del inglés "*Ragabond*", combinando las palabras *rag* (harapos, andrajo) y *vagabond* (indigente, vagabundo).

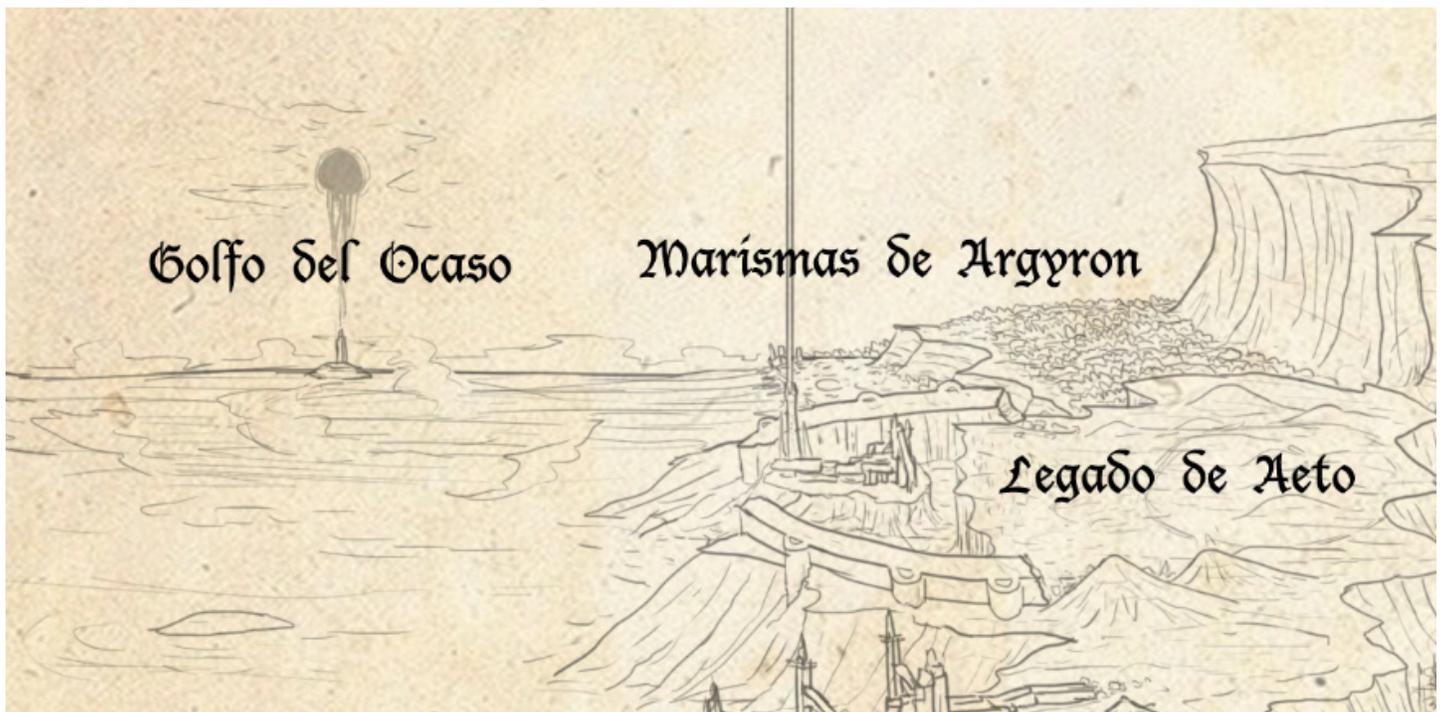


Al norte de Yold, al costado de la Cordillera de Rogal ya hace las tierras de Sodsai-Syn, ricas en minerales y metales que fueron esenciales en construir las armas que ayudarían a repeler los múltiples ataques Errantes. Controlada por el potentado Rammus, alguna vez esta tierra albergaba al Gremio de las Manos Forjadoras, fieles seres mitad piedra y mitad carne de talento innato para construir, pero su casta fue perseguida tras el hundimiento de la Mina de Survia, pues se cree erróneamente que ellos fueron los culpables de dicho desastre.



Al noroeste de Rogal, se encuentran múltiples valles que atraviesan el paso hacia la Meseta de Aeto, siendo uno de ellos el valle de Morda, famoso por ser el epicentro de múltiples epidemias. Dicho fenómeno se debe a la presencia de la Capilla de Lor-Visne, diosa de la pugna, cuya furia se manifiesta en la forma de enfermedades mortales cuando el humano actúa erróneamente. Dicho fenómeno se intensificó durante el Éxodo, y ahora el valle es casi impasable; todos aquellos mandados a Morda están destinados a sufrir una dolorosa y larga muerte.





Por debajo de la Meseta de Aeto aun se pueden ver las ruinas de Santa Parin, ciudad de plata, arrasada tras descubrir dentro de sus murallas un culto enfermizo a Mofrek el Voraz, un ser vil que logro escabullirse una vez que la Iglesia intervino, destruyendo la ciudad y diezmando el Culto, escapándose a una isla al sur de Aeto, cuyo acceso solo es posible a través de las marismas de Argyron. Si embargo, dicho lugar está infestado por una miasma tóxica que es capaz de corromper la mente y el alma por igual. Sin embargo, aún quedan aquellos que buscan venganza por lo sucedido en Santa Parin, aunque atravesar las marismas y llegar a la isla signifique su fin.



Hacia el oeste de Elensoire se encuentra Ghedburgo, una colonia preventiva para pecadores y que sirvió como contención de criminales peligrosos para su eventual traslado a Grekot. Previo al Éxodo, Ghedburgo se convirtió en una zona de pruebas de la Iglesia para usar maleficios y otras técnicas de tortura en el fin de purgar el pecado del cuerpo físico. A pesar de que los encargados de Ghedburgo escaparon de la colonia hace mucho, sus residentes aún siguen viviendo en ella, transformados por los efectos de los maleficios, pero son totalmente indefensos, incapaces de defenderse y de pecar; aunque inmoral, los experimentos de la Iglesia tuvieron sus frutos.



Actualmente, el paso directo a Grekot por las llanuras de trigo es extremadamente complicado, pero existen varios ascensores de mantenimiento que conectan directamente con los corrales laterales de Grekot, ofreciendo una entrada alternativa.

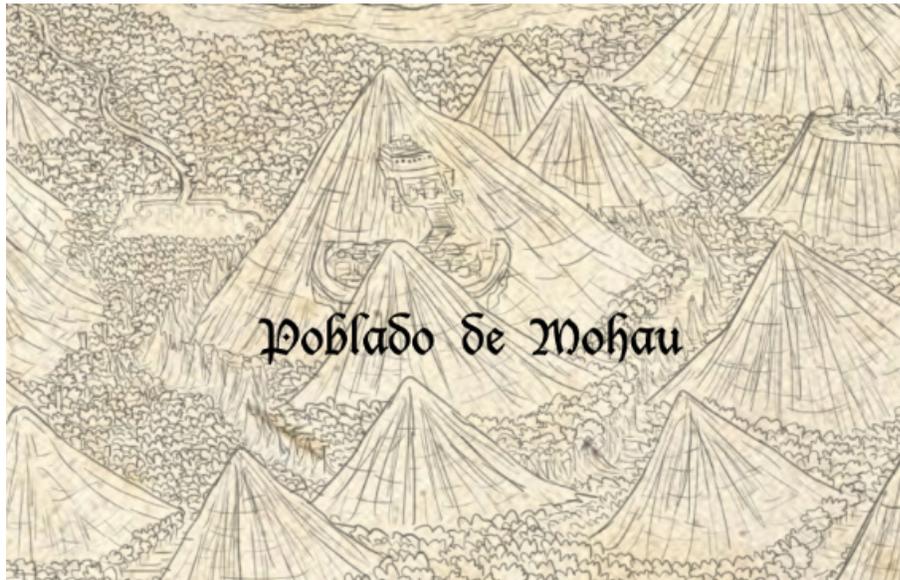


Por debajo de Ghedburgo, en el ahora acantilado de Grekot ya hace la capital penal, sitio de ejecución de justicia para los peores criminales de Merathir. Se trata de un largo complejo de corrales y murallas cuyo único objetivo es buscar el arrepentimiento de sus presos, incluso si deben de sufrir el peor de los dolores mentales y físicos.

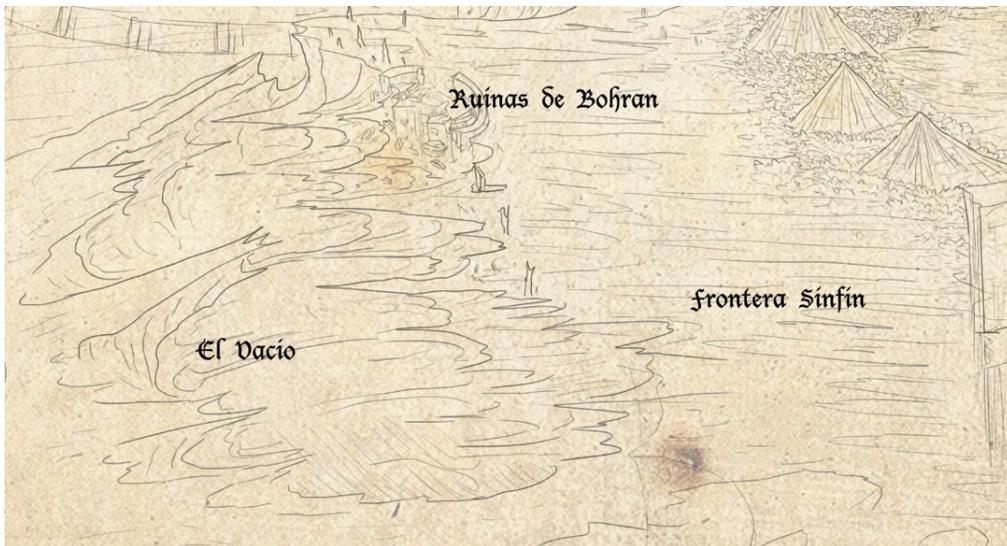
Guiados por las Navaja-Balanza, el juicio del Tribunal de Aller siempre fue justo, pero brutal en sus condenas. Sin embargo, incluso después de cumplir su condena, los convictos reformados eran aventados a las profundidades de las grutas de Nedora, muy por debajo de Grekot, y así evitar que vuelvan a entrar a la sociedad.

Todo cambio con el Éxodo, pues este evento trajo consigo un gran deslave que hundió el Tribunal de Aller en el océano y fue ese evento el que causó una gran revuelta en los corrales del penal central, matando a los herederos de la Familia Grekot, trayendo consigo el caos y la desobediencia alimentada por un pequeño grupo de rebeldes. A pesar de su pérdida, los oficiales de la comisaría luchan por mantener su preciada prisión bajo control, incluso si esto significa pedir la ayuda de la Iglesia Rhodiana, cuya influencia en Grekot ha sido mínima por generaciones.



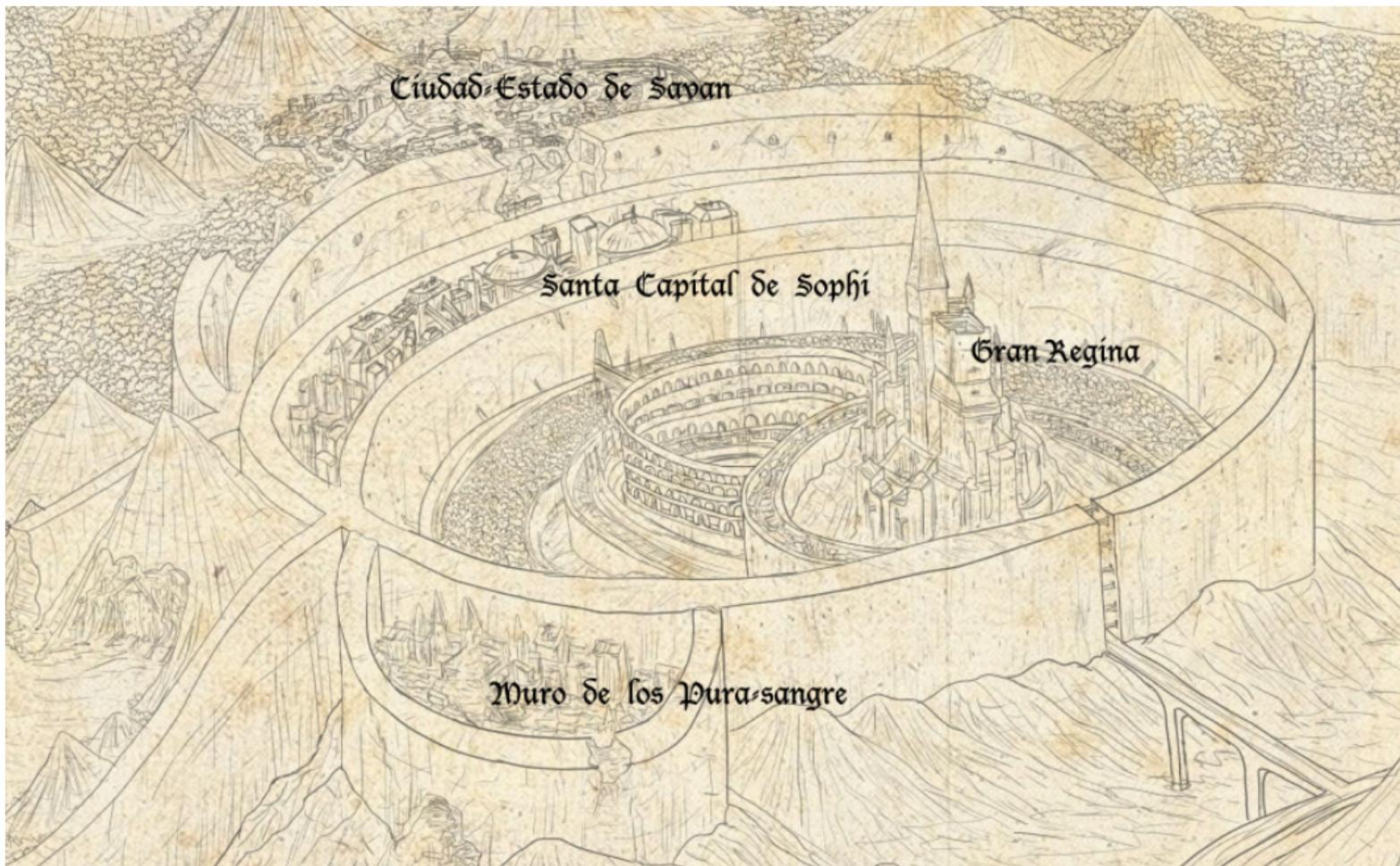


Al norte de la Cordillera de Rogal se encuentra la Sierra de Mohau, anteriormente un sitio sagrado de reclusión religiosa, dividido en varios poblados, como Suhai y Satia, coronados por el Monasterio de Vera-Bal. Sin embargo, tras el estallar de las Guerras Errantes, su gran guía Mar se vio forzada a encontrar una manera de matar a estas bestias por medio de desentrañar los misterios del alma. En su investigación, encontró terribles verdades, así como la capacidad de ver hacia el futuro; una práctica prohibida por la Iglesia Rhodiana. Por ello, todo Mohau fue bardado con cristales gigantescos que evitan la entrada a todos aquellos no afiliados con el Culto del Mañana, instigado por la misma Sacerdotisa Mar.



Muy por debajo de la tierra se encuentra un agujero de total obscuridad, controlada en su totalidad por una entidad misteriosa que surgió después del Éxodo, apodada como el Vacío; su influencia está esparcida por todo el Imperio y busca acumular tantas almas sea posible con la esperanza de consumir el mundo y llevar a los humanos a una Edad sin la influencia de los dioses. Para ello, requiere de guerreros aptos, pero fáciles de corromper para cosechar almas humanas y eliminar aquellos que intervengan en sus planes. Se dice que el cataclismo que consumió el vasto distrito de Bohran es el mismo que dio origen al Vacío, pero nadie está tan loco como para ir al Borde del Mundo para averiguarlo.





Durante las Guerras Errantes, el principal ejército de bestias arrasó Savan, destruyó dos Grandes Murallas y llegó a las puertas de la capital del Imperio, Santa Sophi, donde reina el Emperador Merath desde su gigantesco castillo, Gran Regina, pero la capital venció y permanece erguida incluso después el Éxodo. Desde tiempos inmemorables, la capital se mantiene como el estandarte de la Fe Rhodiana y celebra todo tipo de eventos entre las más poderosas familias del Reino, los Purasangre, dirigidos por Diez Cortesanos y Cortesanas, quienes dictan todo tipo de leyes y sanciones. Sin embargo, ahí quienes dicen que, desde el Éxodo, todos los habitantes de la capital desaparecieron sin dejar rastro; incluso el Emperador Merath se encuentra solo, en su castillo. Incluso si son rumores de gente enloquecida, nadie puede saberlo hasta alcanzar la capital al extremo norte del Imperio, el punto más cercano que el humano tiene de estar en los cielos.

### III. Análisis de los arquetipos del Mago, el Sabio, el Creador, el Cuidador y la Seductora.

Sexta pieza de *concept art*: Dragon Priest I



#### Análisis iconográfico

En el nivel preiconográfico, se identifica a un sujeto polifórmico dividido en múltiples bloques, principalmente divididos en colores oscuros que abarcan el pecho, las extremidades y las sombras de la capa, un bloque que se basa en la túnica beige y finalmente el fondo monocromático.



Al nivel del significado, se identifica al sujeto como un individuo en un estado momificado evidenciado por su apariencia extremadamente desgastada y su ropa harapienta, aunque este posee una extraña armadura segmentada y una larga túnica que recubre desde su cabeza hasta los pies, con una expresión de dolor. En la iconografía, se puede notar su pose relajada, pero con los pies volando, como si estuviera levitando, quizás significando una habilidad mágica, así como los instrumentos que tiene en sus manos, de extraña forma, que incluye una daga, un bastón y un amuleto circular. Al nivel de la iconología resalta los mismos elementos presentes en la iconografía y en el significado de la preiconografía, pues destacan por su contexto de fantasía y por la falta de un escenario detallado, forzando al espectador introducirse en el marco de referencia de la ilustración.

#### Tipo del signo visual

Se puede apreciar una /figura humanoide/ esquelética o demacrada, aunque cubierta por una /túnica/ rasgada y con un /cuchillo/ y /bastón/ o /cetro/, respectivamente en cada mano, claros signos icónicos codificados. Sin embargo, varios elementos sobresalen de la tipoteca, como el fondo monocromático, la piel grisácea, las extrañas /escamas/ de su traje y las irregulares formas de los /aditamentos/ en sus manos.

#### Figuras de la retórica icónica

En el nivel de la transformación, se puede apreciar el uso de la heterogeneidad para darle la ilusión de profundidad en el interior del manto, en la piel y en el detalle de la armadura. Así mismo, se hace presente la transformación analítica debido a las líneas presentes en el escenario como en el piso, así como en el manto, cuya textura de desgaste esta relacionado con gruesas líneas. En el eje tipológico, se puede reconocer una figura por supresión-adjunción al presentar una hombrera y un bastón con forma de cabeza de dragón que toma prevalencia sobre la forma de la armadura y el bastón en sí. Finalmente, también se puede apreciar un tipo de viñetaje al suprimir los detalles del fondo para solo convertirse en una mezcla de colores y unas líneas para delimitar el suelo.

#### Grados cero generales de la retórica icónica

Si bien la tipoteca ofrece cierto nivel de contexto con respecto a los elementos presentes, será necesario explicar el juego donde este personaje aparece como un grado cero general, el cual corresponde al universo de *The Elder Scrolls*, cuya quinta entrega, *Skyrim*, ofrece una explicación con respecto a estos seres que, como se puede ver en la ilustración, se les conoce como /Sacerdote Dragón/. De acuerdo a los acontecimientos previos a la trama de *Skyrim*, estos personajes son extremadamente antiguos, formando parte del Culto del Dragón, cuyos orígenes se remontan a los primeros hombres en llegar al continente de *Tamriel* desde la tierra de *Atmora*, cuya religión se basaba en adorar a varias criaturas como avatares de los dioses, incluyendo a los dragones. Los dragones, liderados por el cruel Alduin, les otorgaron terribles poderes que les permitieron dominar las tierras y ejercer control absoluto sobre los residentes de *Tamriel*, sirviendo de intermediarios para mantener la paz entre humanos y dragones.



Eventualmente, la gente se rebeló contra la crueldad de Alduin y su Culto, durante un periodo conocido como las *Guerras del Dragón*, en el cual un gran número de cultistas murieron y los pocos supervivientes se escondieron en ruinas y montículos bajo tierra, sepultando los restos de los dragones que murieron durante la guerra con la creencia de que *Alduin* algún día regresaría y resucitaría a los fieles. Solo unos cuantos de estos supervivientes eran parte de los Sacerdotes oficiales, caracterizados por una máscara ritual, cuyos poderes se extendían en las profundidades más extensas de lo arcano, dándoles la capacidad de levantar a los muertos, influenciar las mentes de otros, invocar poderosos hechizos destructores e incluso alcanzar un estado de inmortalidad para evitar su muerte, aunque sus cuerpos tomaron gran parte del desgaste desde su caída en la era *Merética*. Se dice que aún esperan el regreso del *Devorador de Mundos*, mientras descansan en sus tumbas, rodeados de *Draugr* que los protegen, planeando la dominación de *Tamriel* una vez más.

### Grados cero locales de la retórica icónica

Es posible ver que el personaje en cuestión se encuentra con una expresión de /dolor/ o de /malestar/, posiblemente como resultado del proceso de inmortalidad y su impacto en su cuerpo, o quizás se encuentre en medio de un /ritual/ por la presencia de objetos ceremoniales como un cuchillo o el bastón. Así mismo, las estructuras alrededor del personaje nos indica que se encuentra dentro de alguna estructura, posiblemente ruinas subterráneas como estrategia para /refugiarse/, continuando sus experimentos o rituales en estas tumbas antiguas.

### Desviaciones

Con el contexto que se provee, es posible establecer niveles de redundancia con los grados concebidos locales, por lo que se tendrán que abordar desviaciones al nivel general, empezando por la condición del personaje, que es similar a una momia, con características relacionadas con la piel reseca y consumida por la falta de líquidos y sangre que fluya en las estructuras antes vivas, por lo que explica el color gris de su piel, propio de cadáveres. En segunda instancia se encuentra la túnica y la capa, que cubren una mitad del personaje respectivamente, claramente destruidas y con hilos y fibras de tela despegándose de la franja central, el cual se encuentra adjunto a una extraña armadura fragmentada que solo cubre ciertas zonas del cuerpo, y con unas hombreras de una forma peculiar e incomoda.

Ahora, pasando a los objetos, es claramente visible una especie de cuchillo en la mano derecha, con un pomo afilado y una cruceta invertida con puntas, cuyos detalles no son recomendados en ninguna arma funcionar por riesgo a picarse las manos al moverla. Luego se encuentra el bastón en la mano izquierda, que, si bien sirven para demostrar autoridad y son un símbolo de autoridad, este tiene una punta realmente extraña en su diseño y ejecución, casi como si estuviese retorcida o rota. De la misma mano se puede apreciar un colguije o amuleto esférico que emana un extraño humo gris. Finalmente, otro detalle que resalta es el color y las formas utilizadas en el fondo, como si el suelo estuviese craquelado y la luz del escenario no tuviese efecto en el personaje; el cual se encuentra flotando en el aire.



### Generalidades de las texturas

Uno de los trabajos más evidentes de texturas en la ilustración es el efecto de fibras de la túnica rasgada, decolorada y donde es posible ver gran parte de los hilos por medio de múltiples pinceladas hacia un solo lado; en el caso de los brazos, la tela ondula y se conecta con las muñecas, mientras que la sección del abdomen cuelga como si fuese una falda y parte trasera asemeja una capa que se conecta con las muñecas y cae hacia el suelo. La armadura que recubre la túnica tiene su propia textura que emula roca, con mucho astillamiento y daño superficial característico del pasar del tiempo, que se extiende en las muñequeras y tiara del personaje. Dicho efecto fue utilizado en el bastón, aunque es también acompañado por una textura de tallado fino, completado por las sombras y brillos puestos en el relieve de la punta; este mismo presenta un efecto de espiral que surge por debajo de la empuñadura, que va girando hasta 3 cuartos del bastón. En el caso del cuchillo, se precia un trabajo de relieve en la navaja, cosa inusual en un arma blanca pues incrementa sus chances de atorarse en algún ligamento o hueso, y también presenta un efecto enroscado en la empuñadura al pasar múltiples pinceladas en forma de semi-óvalos alrededor de la figura. Finalmente, la última textura se manifiesta en el fondo, simulando una especie de cuadrícula e intención de un suelo manchado, posiblemente como intenciones del autor en crear un escenario o rellenar el fondo temporalmente antes de entregarse al director de arte.

### Emparejamientos plásticos de las formas

Gracias al bajo perfil del fondo, es posible ver los delimitantes de las líneas y dejan ver una clara silueta humana, adornada con varios elementos en secciones, como es el caso de la armadura. Esta presenta la característica de estar dividida en rombos que siguen una secuencia en forma de flecha, las cuales simulan el efecto de escamas y, viendo su trasfondo como cultistas hacia Alduin, es pues considerar que son escamas de dragón, detalle que también influye en las formas que adornan las hombreras y la sección del esternón, las cuales intentan simular la forma de una boca de un dragón en pleno rugido.

Dicho tema también influencia la forma del bastón, cuya punta toma la silueta de un dragón a nivel del pecho, dándole paso al cuello y luego la cabeza, igualmente mostrando un lado feroz de las criaturas, pues esa clase de cetros son empleados para conjurar Magia de clase destructiva, como fuego o rayos. El atuendo del personaje deja ver una interesante figura, pues como se puede ver, la tela que surge del pecho y que se conecta con las muñecas que cae por detrás de los brazos y desemboca a la altura de los pies se unen en forma de arco; lo que resulta en una figura de 5 puntas que hila las extremidades del Sacerdote, guiando la visión del espectador.





Imagen 149

A nivel del cuerpo, se puede observar todas las formas relacionadas con las de un humano, pues a pesar de convertirse en un muerto viviente, detalles como los dedos, las palmas de las manos, las piernas y el rostro son reconocibles por sus formas definidas. Hablando del mismo rostro, gracias a las líneas y pinceladas que presento el autor, es posible notar la gran edad que este ser tiene, habiendo desaparecido todo músculo del cuerpo, pero, aún así, es posible denotar los pómulos, la nariz, la boca, la frente y el mentón a pesar de no poseer grasa o piel sólida. Finalmente, el fondo en donde se ubica el personaje tiene indicios de un escenario, pues el autor intentó utilizar las pocas líneas para insinuar un suelo partido o largas piedras por piso, mientras que las toscas pinceladas ayudan a definir una serie de muros que desaparecen en la parte trasera, posiblemente por la acción de la luz, que es interpuesta como una gruesa raya.

### Relaciones iconoplásticas de los colores

En cuanto a los colores se puede hablar, es notable ver que la imagen se basa en una triada de ocre, beige y grises, con un toque de púrpura en la armadura. En el caso de la dominancia, se puede afirmar que el gris ejerce una gran cantidad de influencia en el fondo, en la piel y en las sombras de la vestimenta. Al nivel de la saturación, esta es relativamente baja, pues se centra principalmente en el beige, color que corresponde a la túnica que viste y que recibe toda la atención por su tonalidad. Finalmente, en el caso de la iluminación, esta se puede notar en el rostro del personaje, en los bordes de la armadura, en las partes sobresalientes del cetro y en el fondo, como si fuese una puerta de luz, que deja deslumbrar la silueta del personaje.



Iconicamente hablando, es posible que la alta saturación presente en la túnica se deba a que originalmente era blanca en color, y que con el paso de los años se ha deteriorado, sostenido por las fibras colgantes de la tela. Dicho deterioro se extendió a la piel del personaje, pues esta muestra claros signos de putrefacción acompañados de un color gris en todo su cuerpo; curiosamente, el personaje posee un bigote de color naranja, única muestra del color original de su cabello antes de convertirse en un *liche*. Otro aspecto que expone esa iconicidad es la armadura de escama de dragón, pues el color puede significar que éste antes era algún tipo de metal, muy posiblemente de hierro, pero debido al óxido, este tiene un color ocre para reflejar tal cambio.

Finalmente, la carga semiótica del fondo recae en quizás simular una entrada o portal mágico que el Sacerdote quiere proteger (Como el portal hacia *Sovngarde* ubicado en *Skuldafn*), tal vez sea un manantial de energía mágica (como la que se encuentra en la *Cueva Cráneo de Lobo*) o meramente una gigantesca puerta que deja entrar luz en un cuarto de piedra o alguna ruina (Como la que se encuentra en el santuario de *Labyrinthian*).

### Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Se puede apreciar una /figura humanoide/ demacrada, cubierta por una /túnica/ rasgada y con un /cuchillo/ y un /bastón/ en cada mano, claros signos icónicos codificados.
<b>Grados cero generales</b>	Corresponde al universo de <i>The Elder Scrolls</i> , cuya quinta entrega, <i>Skyrim</i> , ofrece una explicación con respecto a estos seres que, como se puede ver en la ilustración, se les conoce como /Sacerdote Dragón/, fieles sirvientes de los dragones y su líder, <i>Alduin</i> , durante la época <i>Merética</i> . Eventualmente fueron derrocados y su líder temporalmente vencido, obligando a los pocos seguidores a sepultarse bajo tierra y utilizar sus poderes en extender su vida natural, esperando el retorno de su gran líder en el final de los tiempos.



<p><b>Grados cero locales</b></p>	<p>Es posible ver que el personaje en cuestión se encuentra con una expresión de /dolor/, posiblemente como resultado del proceso de inmortalidad y su impacto en su cuerpo, o quizás se encuentre en medio de un /ritual/ por la presencia de objetos ceremoniales como un cuchillo o el bastón.</p>
<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>La condición del personaje similar a una momia, la extraña armadura fragmentada que solo cubre ciertas zonas del cuerpo y con unas hombreras de una forma peculiar e incomoda, el inusual diseño del cuchillo y bastón, así como el color y formas usadas en el fondo.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Corresponde al efecto de fibras de la túnica rasgada, la armadura que emula la textura de piedra, el tallado fino presente en el bastón, el relieve en la navaja y la del fondo, simulando una especie de cuadrícula e intención de un suelo manchado.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>Las escamas que forman la armadura, así como las hombreras en forma de dragón rugiendo y que se aplica también al bastón, cuchillo en forma de colmillo, la forma de estrella de cinco puntas que forma el atuendo del personaje y los indicios de un escenario en el fondo, cuales líneas dan la sensación de un suelo craquelado o de piedra y sus pinceladas puede interpretarse como paredes que se originan de una gruesa línea blanca que funge como fuente de luz.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Se basa en los ocres, beige y grises, con un toque de púrpura en la armadura, con baja saturación, pues se centra principalmente en el beige, mientras que la iluminación se puede notar en el rostro, en los bordes de la armadura y en el fondo, como si fuese una puerta de luz, que puede significar un portal, ritual mágico o una puerta abriéndose.</p>

Cuadro 15

### Obtención del concepto

El contexto de su historia dentro de la trama principal nos indica que se trata de viejos devotos a los dragones, cuyas acciones causaron miseria en *Tamriel* por lo que se les puede identificar como la Sombra del juego, mientras que sus poderes relacionados con los dragones lo pueden identificar como un Mago, pues sus habilidades para pelear físicamente son extremadamente limitadas. Es claro pues que este personaje servirá como el **Mago**.



## Séptima pieza de *concept art*: Provost Willem



### Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se trata de una imagen de difícil lectura, pero es posible detectar un sujeto polifórmico compuesto por bloques de color tanto gris, azul y blanco, los cuales delatan un cuerpo sentado sobre una silla mecedora, con una especie de masa amorfa en el piso y con una larga túnica. En el nivel del significado se puede determinar que se trata de un individuo de edad avanzada con un cetro en mano y con un rostro cubierto por algún antifaz, cubierto por una extraña serie de zarcillos blancos, aunque permanece sereno con la mirada ubicada hacia el cuadrante superior. En la iconografía, la pose es difícil de percatar debido a los ropajes que cubren toda su figura, y su estatus como un posible sacerdote le otorga algún tipo de autoridad al estar sentado, como si estuviera supervisando alguna ceremonia o quizás descansando.

Al nivel de la iconología, los ropajes y el báculo pueden considerarse denotativos de alguna figura religiosa como un sacerdote, pero el antifaz y la obvia plasta gris en el suelo son claros indicativos de algún elemento fantástico o extraño que es determinado por el contexto del videojuego, el cual se explica en la forma de influencias visuales inspiradas en historias de terror.

### Tipo del signo visual

Se trata de una imagen extraña, que busca ser lo más enigmática posible debido a que los elementos reconocibles son pocos; aunque se traten de signos icónicos gracias al conocimiento previo, estos están débilmente codificados. De entre estos elementos reconocibles tenemos la clara /figura humana encorvada/ sentada sobre una /silla mecedora/, lo que parecería un /báculo/ o /férula/ y varias prendas litúrgicas, donde es posible reconocer la /estola/, una especie de /manto/ largo que cuelga de la espalda, la /mitra/ y los indicios de un /escapulario/, aunque cubierto en una sustancia grisácea que se asemeja a una /mesoglea/ o /medusa/.

### Figuras de la retórica icónica

Al nivel correspondiente de la transformación, se resalta nuevamente la heterogeneidad al utilizar sombras y colores oscuros para otorgar una ilusión de profundidad al personaje y, especialmente, a su silla. Así mismo, se aprecia una transformación analítica debido a la gran presencia de líneas gruesas y delgadas para realizar diversos detalles ambiguos sobre la plasta gris y sobre el atuendo del personaje. En el caso de la tipología, se puede apreciar el breve uso de la supresión-adjunción en el apartado de la incoordinación al quitarle los ojos al personaje y reemplazarlo con un antifaz de forma similar. Así mismo, se aprecia el uso de la figura de viñetaje de la insubordinación pues el personaje fue claramente recortado y puesto sobre un fondo plano blanco y gris oscuro.

### Grados cero generales de la retórica icónica

Como es posible admirar, el ropaje nos puede indicar un posible grado cero que se relaciona con un antecedente religioso, pues se puede tratar de un sacerdote o líder religioso. Como se puede apreciar, el nombre del personaje se encuentra en japonés, país de origen del proyecto y el autor, que nos indica también su profesión, *Provost*, que puede significar "decano", "rector" o "preboste", mientras que su título en japonés, 学長 (*Gakuchō*), se traduce como "presidente universitario" o "canciller". La razón de su posición tiene mucho que ver con el otro grado cero general, que es el juego donde aparece, *Bloodborne*, en el cual se menciona que el Maestro Willem fundó una escuela de investigación llamada *Byrgenwerth*, junto a su fiel compañero, tras encontrar debajo de la ciudad de *Yharnam* un antiguo laberinto repleto de seres extraños, emancipados, que defendían con fervor la sangre de sus dioses, los Antiguos. Al experimentar con dicha sangre, dieron con el descubrimiento de que era curativa y que le daba características inhumanas al que la consumiera; en este punto, Willem y Lawrence se separaron tras discutir que hacer con dicho descubrimiento. Lawrence en su lugar fundó la Iglesia de la Sanación en *Yharnam*, y crear su propia bandada de cazadores para matar aquellos individuos cuya sangre se vea contaminada por la inevitable venida de los Antiguos.



Willem, por su parte, optó por investigar a los mismos seres Antiguos y tratar de hacer contacto con ellos, llegando a profanar sitios sagrados y seres divinos ya muertos, causando grandes maldiciones y pesadillas como resultado, pero dio sus frutos en forma de conocimiento; Willem fue el primero en entender que la mente humana es incapaz de soportar la revelación de los Antiguos y su mera presencia enloquece a cualquiera. Para poder entenderlos, es requerido tener ojos en el interior; entre más ojos uno posea, más claro será su visión, llevando a múltiples ritos y experimentos innombrables en el nombre del conocimiento. Tras la llegada de la Noche de la Casería, Willem se encuentra en su instituto, solo, mientras admira la Luna que pronto traerá consigo un recién nacido maldito, el momento más próximo en el que los mismos Antiguos bajaran del cosmos.

### Grados cero locales de la retórica icónica

Incluso si la imagen no posee un escenario de fondo, gracias a los grados cero generales, es posible determinar que el mismo Willem se encuentra admirando la luna /pasivamente/ o /tranquilo/, esperando pacientemente a que la Luna de Sangre descienda sobre *Yharnam*, reviviendo la pesadilla una vez más. Esto se puede afirmar por la postura del personaje, sentado en su /silla mecedora/, la cual tiene por función relajar por medio del movimiento de balanceo, mientras que el mismo personaje tiene la cabeza volteando hacia arriba, específicamente a la esquina superior izquierda, con un rostro relativamente /impasible/. Otra situación que resalta es la extraña masa gris que ya hace en el suelo, posiblemente signos de germinación de su ambiente, quizás sea un efecto secundario de su viejo cuerpo una vez expuesto a la sangre antigua o tal vez indique la presencia de moho; debido al color que posee, es posible que esta última sea la opción más probable, más que nada debido a la alta humedad donde se encuentra *Byrgenwerth*, al lado de un lago.

### Desviaciones

El grado concebido de /tranquilidad/ o /pasividad/ se respeta al nivel local, pero existen múltiples desviaciones al nivel general al presentar múltiples elementos no establecidos en la tipoteca, como lo es la extraña aglomeración grisácea en la base del personaje, las extrañas líneas que cubren su atuendo y su estola, un peculiar antifaz que cubre sus ojos, así como la presencia de unos bultos blancos que surgen de su cuello, cabeza y de la misma mecedora, la irregular forma que tiene la punta de su báculo y el color litúrgico no reconocido de la estola.

### Generalidades de las texturas

Se trata de un trabajo amplio que compone las prendas, las cuales en primera instancia se encuentran adornadas por varios patrones de figuras y ornamentos textiles, similares a los que se encuentran en los ropajes litúrgicos de la Iglesia Ortodoxa, la cual se encuentra rasgada en los bordes y en las puntas, empapadas por una extraña capa de hilos blancos, terminando en una masa gris similar a tentáculos o zarcillos que se despliegan por el suelo, quizás simulando un efecto de derretimiento o quizás moho creciendo de la base de la ropa, carcomido por el tiempo.



Otra textura clave se puede encontrar en la mecedora, que, a pesar de no tener mucha carga icónica en el valor del personaje o la imagen, se encuentra bien detallada, con talladuras en las patas, el respaldo, los brazos y hasta el chasis, arreglos encontrados en las mecedoras de la marca *Thonet*. Así como se vio en el ropaje, el respaldo de la mecedora tiene presentes varias malformaciones amorfas que surgen de la parte superior.

### Emparejamientos plásticos de las formas

A falta de un fondo definido, obliga a la vista a detectar al personaje en cuestión, cuya silueta es totalmente amorfa; no delata una forma humana ni tampoco logra establecer lo que pueda ser. Sin embargo, toma gran presencia el personaje debido a la concentrada plasta negra de la silla y el personaje, en el cual se destacan las líneas que conducen a la cabeza, envuelta por trayectos que la guían a esta, las cuales corresponden a la estola y su escapulario. Curiosamente, debido a que el mantel de la espalda empieza fuera de la figura irreversible que es personaje, este atrae la atención de la vista, creando un punto de anclaje que se conecta con el personaje y su silla.

En el siguiente nivel, se puede apreciar las figuras oscuras correspondientes a la silla que rodean al atuendo y que fluye hacia la siguiente la plasta, que conforma la base de la ilustración, el cual es una combinación de líneas de color junto a una figura amorfa que busca replicar un líquido o algún tipo de mucosa cuyos bordes terminan en puntas curvadas que refuerzan este hecho. Así mismo, otra forma que guía la lectura de la imagen es el báculo que el personaje sostiene en su brazo izquierdo, cuya recta diagonal atraviesa la lectura del personaje desde la parte inferior izquierda, y terminando en las extrañas formas agujereadas del respaldo de su silla.

### Relaciones iconoplásticas de los colores

En el ámbito de los colores, se puede apreciar que, al igual que Artorias, este no posee gran cantidad de colores más allá del gris, el café y el azul. La primera relación que corresponde a la dominancia, este es gobernado por el gris claro, que prevalece por gran parte de toda la ilustración, ya sea en la plasta gris del piso o en el escapulario, siendo gran parte de toda la ilustración incluso del fondo, mientras que el azul toma un rol mucho menor a pesar de su carga icónica. De igual manera, la saturación es baja, pues la mayoría de los colores residen en tonalidades apagadas y aun más en la imagen, posiblemente como una decisión constatada en el contexto del juego y del personaje mismo como resultado de sus investigaciones. En cuanto a la iluminación concierne, se aprecia un enfoque de luz sobre la plasta líquida grisácea, así como en el atuendo del personaje, que a su vez resaltan detalles en sus texturas y centrar la atención en la tela, el báculo hasta lo viscoso de la plasta. A nivel icónico, sin embargo, se hacen presentes varios aspectos importantes que vienen a reflejar el resultado del conocimiento prohibido que ha dejado secuelas en Willem. Para empezar, el gris presente en la plasta en sí es una señal de los efectos secundarios de haber contactado con los Antiguos, pues criaturas con colores similares, conocidos como los *Emisarios Celestiales*, que aparecen como el resultado de mutaciones horribles realizadas en gente común y luego tocada por los Antiguos.



Así mismo, la presencia de hongos o moho, que son de color blanco, puede indicar o la edad avanzada del personaje y de su silla como para empezar a crecer dichas estructuras. Hablando de la silla, esta porta un ligero color café en el respaldo y el asiento, posiblemente para diferenciar el cuero de la madera, el cual es de un color mucho más oscuro, posiblemente como una señal de la importancia que el personaje tiene y de su influencia para poder conseguir una silla así. En seguida sigue las vestimentas, de las cuales siguen ciertas consistencias con los colores litúrgicos de la Iglesia Católica Romana, el blanco significando la pureza y siendo uno de los colores más comunes en los atuendos de sacerdotes mientras que el azul oscuro presente es ciertamente atípico; la única institución reconocida que utiliza dicho color es la Iglesia Ortodoxa Rusa<sup>123</sup>, el cual lo utiliza para los fines de semana durante la Cuaresma. Es claro que el personaje no está relacionado con dicho evento, y por o tanto es fácil de determinar que el color fue una decisión intencional del autor para no coincidir con los colores tradicionales de la liturgia, dando así un posible enlace con la Iglesia de la Sanación presente en el contexto del juego.

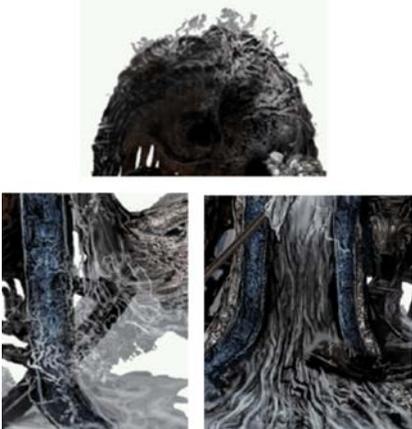
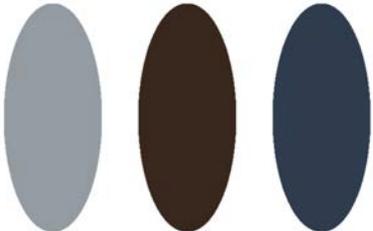
### Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Se tratan de signos icónicos débilmente codificados, de los cuales se rescatan una /figura humana encorvada/ sentada sobre una /silla mecedora/, con un /báculo/ o /férula/ en las manos y viste prendas litúrgicas, donde es posible reconocer la /estola/, una especie de /manto/ largo que cuelga de la espalda, la /mitra/ y los indicios de un /escapulario/.
<b>Grados cero generales</b>	Pertenece al juego de <i>Bloodborne</i> , en el cual se menciona que era antes un maestro de nombre /Willem/ al fundar una escuela de investigación llamada <i>Byrgenwerth</i> , en el cual hizo contacto con seres del espacio por medio de rituales y atrocidades en el nombre del saber.
<b>Grados cero locales</b>	El personaje se encuentra admirando la luna /pasivamente/ en su silla, esperando pacientemente a que la Luna de Sangre descienda sobre <i>Yharnam</i> , reviviendo la pesadilla una vez más.

123 [https://en.wikipedia.org/wiki/Liturgical\\_colours](https://en.wikipedia.org/wiki/Liturgical_colours)



<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>Situaciones como la extraña aglomeración grisácea en la base del personaje, las extrañas líneas que cubren su atuendo y su estola, el peculiar antifaz que cubre sus ojos, así como la presencia de unos bultos blancos que surgen de su cuello, cabeza y de la misma mecedora, la irregular forma que tiene la punta de su báculo y el color litúrgico no reconocido de la estola.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>En las prendas se presentan ornamentos textiles similares a los que se encuentran en los ropajes litúrgicos de la Iglesia Ortodoxa, malformaciones y tallado en la silla y la textura de algún tipo de hongo que invade la base del personaje.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>Silueta es totalmente amorfa; aunque el báculo y sus líneas conducen la cabeza, envuelta por trayectos que corresponden a la estola y su escapulario. Finalmente, la plasta gris con líneas de color que busca replicar un líquido o algún tipo de mucosa cuyos bordes terminan en puntas curvadas.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Se basa en el gris, el café y el azul, de saturación baja, con un enfoque significativo en el gris, pues tanto la plasta líquida gris como los atuendos del personaje ya hacen cubiertos con una gran cantidad de blancos para resaltar los detalles en sus texturas y para centrar la atención en la tela, el báculo o, en su caso, lo viscoso del elemento. El azul, sin embargo, tiene una carga semiótica con respecto a los colores litúrgicos tradicionales como referencia histórica e influencia.</p>

Cuadro 16

### Obtención del concepto

Su estatus como seguidor de los Antiguos lo convierten en el Sabio, gracias a su conocimiento amplio del cosmos, la sangre de los dioses y los secretos arcanos que permitieron a sus estudiantes desbloquear poderes divinos e incluso la habilidad de caminar entre los sueños y pesadillas, poderes que lo pudiesen convertir en el Mago. Entonces este personaje va a guiar la creación del **Sabio**.



Octava pieza de *concept art*: Hephaestus



Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se aprecia un sujeto polifórmico dividido en 4 secciones, una que corresponde a las piernas y la parte inferior de la falda, dividida por una herramienta de colores vivos, por donde la parte superior de la falda y el resto de las ropas continua hasta el nivel pecho, siendo esta el segundo segmento, el tercero siendo los brazos y el resto del pecho por el color de piel y el cuarto el cabello que rodea la forma de la cabeza.



Al nivel del significado, se aprecia que el sujeto es un individuo en una pose simple sujetando una herramienta al rojo vivo, mientras mira al espectador con una expresión de preocupación. Al nivel iconográfico, esta situación se puede interpretar como una posible amenaza, pero la expresión y la pose poco dinámica deja ambiguo las intenciones del personaje. Al nivel de la iconología, la falda puede ser indicativo de alguna civilización, así como el uso de cinturones y la hebilla, pero el mayor indicativo es el patrón del *meandros* griego que lo identifica como un personaje influenciado por dicha civilización, por lo que se puede tratar de algún herrero o algún trabajo que requiera de una barra de metal como esa, quizá para marcar ganado o esclavos. Sin embargo, la falta de convenciones tradicionales sobre el atuendo clásico griego difiere mucho sobre su origen a primera vista, porque es necesario observar al personaje dentro del contexto inmediato del que pertenece, en este caso, un videojuego inspirado en la mitología griega y, por lo tanto, se le puede atribuir algún significado con respecto a un dios o personaje importante de dicha mitología.

### Tipo del signo visual

Algunos de los aspectos que resaltan fácilmente son el claro aspecto /humanoide/ del personaje, incluyendo también los /cinturones/, las /chanclas/ que viste, así como el objeto que blande, una especie de /herramienta al rojo vivo/ que desprende /humo negro/; todos siendo símbolos reconocibles y por lo tanto signos icónicos. Sin embargo, esta ilustración por su parte presenta varios elementos influenciados por la iconografía griega, en forma del /*meandros*/ en el ropaje y el uso de la falda /*khitoniskos*/, aunque altamente estilizada.

### Figuras de la retórica icónica

En el ámbito del eje de la transformación, se puede apreciar la presencia de la heterogeneidad al crear volumen y profundidad en el cuerpo del personaje, así como una cierta homogeneidad en el fondo presente. De igual manera, se produce también una transformación de filtrado presente en la textura del fondo al igual que una plasta gris superpuesta sobre las piernas y los brazos, además de una transformación analítica debido a la presencia de líneas gruesas y definidas en el contorno del personaje.

En el eje de la tipología, solo se puede rescatar las desviaciones que surgen en base a los elementos provistos por el contexto, aunque resalta el momento sincrónico que corresponde a la extraña anatomía del personaje que no corresponde a la expectativa del espectador.

### Grados cero generales de la retórica icónica

Evidenciado por el nombre de la ilustración, esta busca ilustrar al personaje de la mitología griega Hefesto, dios de la fragua, la metalurgia, el fuego y los volcanes, siendo el principal grado cero. La razón de su integración también tiene que ver con otro grado cero que es el contexto del juego, *God of War III*, que, como se puede ver, se trata de la tercera parte de esta serie de juegos basados en una versión alterada de los mitos griegos, en el cual el personaje de Hefesto aparece.



De acuerdo al juego, /Zeus/ le encargo a Hefesto crear un objeto capaz de contener los males de la /Gran Guerra/ contra los /Titanes/, forjando así la /Caja de Pandora/ pero Hefesto le oculto la llave, la misma /Pandora/, a /Zeus/, y cuando su mentira fue revelada, Zeus desterró a Hefesto del Olimpo al inframundo sin antes lisiar su cuerpo, mientras que /Pandora/ fue encerrada por siempre en el Laberinto de Dédalo. Hefesto permanece viviendo en un tormento por su mentira, sin mucho que hacer más allá de crear estatuas de bronce de su querida Pandora.

### Grados cero locales de la retórica icónica

Con respecto a los paradigmas presentes en la imagen, se puede apreciar una cierta /preocupación/ derivada por la expresión del personaje que delata /inquietud/ y /angustia/. Así mismo, se aprecia que el personaje en sus manos tiene una /herramienta/ de su forja en pleno uso, como si alguien o algo interrumpió su labor, algo que pueda causar dicha /angustia/ en su rostro. Si se quiere considerar el grado cero general descritos en los sucesos de *God of War III*, es posible que esta ilustración represente el momento en el que Zeus descubre la mentira de Hefesto antes de desterrarlo y conocer la existencia de Pandora.

### Desviaciones

Como se había dicho antes, ciertos elementos de la ilustración resuenan con la tipoteca mientras que otros son complementarios con respecto a la cultura que sirvió de inspiración. Entidades que corresponden al ropaje del personaje, como las /chancas/, los /cinturones/ o incluso elementos propios del personaje como la /barba/ o el /cabello/ son signos reconocibles, otras partes del atuendo no tanto, debido a que es requerido conocer la vestimenta de la antigua Grecia o el uso de sus adornos, como el uso del patrón /meandros/ en la parte superior de la /coraza/ así como el uso de una falda similar al /*khitoniskos*/, aunque de tamaño y arreglos inusuales; una decisión deliberada del autor, quien buscó darle más unidad con el resto del mundo de *God of War* y sus criaturas y personajes. Esto nos indica que el mismo universo donde se desarrolla la trama toma elementos de la mitología y cultura para luego hacerle cambios, proveyendo de múltiples desviaciones dentro de la premisa y el mundo del juego. Otra posible desviación sería el uso de un escenario ambiguo como fondo de la imagen, sin formas que no se puedan detectar así como el desproporcionado tamaño y fisiología del personaje en cuestión, la primera siendo explicada por las texturas de metal para reflejar el deber del personaje mientras que su extraño cuerpo puede explicarse por lo que nos dice la mitología de Hefesto; al nacer, Hefesto nació siendo un deforme, y con el pasar de los años, empeoró, posiblemente debido al popular uso de Arsenio en las forjas Griegas para generar un bronce más resistente, pero que conlleva a la enfermedad de la *arsenicosis* en la piel<sup>124</sup>, la cual nos lleva a otra desviación por asociación; según el mito, Hefesto era delgado y tullido, mientras que esta interpretación del personaje lo presenta como un ser musculoso, fornido y de gran tamaño.

124 M. Harper, "Possible toxic metal exposure of prehistoric bronze workers". Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1007896/> (Consultado el 13 de junio del 2021)



### Generalidades de las texturas

Como parte de las texturas replicadas en la ilustración, se puede rescatar la barba y el cabello desordenado del personaje, los cuales utilizan brillos y sombras que simulan la individualidad de cada pelo, así como la musculatura de la piel, el cual rescata venas y tendones. Pasando al atuendo, es posible notar el brillo del metal tanto de la hebilla del *khitoniskos*, así como el de los cinturones, sin mencionar el tenue trabajo hecho para simular el efecto de cuero en la coraza y la textura en la tela del mismo *khitoniskos*, como si fuesen tiras de lana. Dicho brillo es proporcionado por la herramienta que el personaje tiene en su brazo, el cual utiliza una combinación de color y efectos de partículas para simular su calor, fácilmente detectable por el incandescente brillo, y que se extiende en una columna de humo negro que oscurece gran parte de la ilustración.

Otra interesante textura surge en el fondo, pues este utiliza varias texturas que asemejan el óxido presente en el metal, especialmente en la parte baja de la imagen, donde la textura granulada puede inducir al desgaste ferroso y el mismo suelo en el que el personaje se encuentra situado.

### Emparejamientos plásticos de las formas

El nombre dado a la ilustración nos indica que se trata de "Hefesto", un dios griego, reconocido por sus ilustraciones en pinturas y esculturas, perfectamente aislándolo del fondo. Debido a la forma que sigue la /herramienta/ gracias a las líneas bien definidas de su contorno, este resalta junto con la silueta del personaje, el cual nos ayuda a determinar su postura y su corpulencia, así como los brazos y el pecho. Otras formas bien delimitadas que se pueden apreciar forman parte de la vestimenta del personaje, como son los pliegues de la parte superior, divididos en 5 capas, unificadas por otra forma ovoide con varios refuerzos metálicos rectangulares, posiblemente como protección extra, flanqueado por tres líneas gruesas que simbolizan los cinturones, perfectamente distinguibles. Por debajo, se aprecia el *khitoniskos* de forma triangular, el cual también posee múltiples pliegues entrelazados que siguen la forma del *khitoniskos* hacia abajo, inmediatamente seguido por una serie de líneas que conectan con la parte inferior del *khitoniskos*, el cual, aunque sigue la forma triangular, posee diversas inconsistencias, semejando a la irregularidad pues se presentan en agujeros y protuberancias. Al nivel de la hebilla, sin embargo, se puede apreciar un símbolo en forma de pica o una hoja, con una hendidura interna similar a herradura, que posiblemente represente su mítico martillo, presente en sus representaciones en estatuas. Finalmente, las piernas se encuentran definidas por las sandalias *kóthornos*, las cuales presentan varios lazos que le dan vuelta a la pantorrilla y la tibia, para finalmente unirse en el pie y cuyos mismos lazos dan forma a los dedos.

### Relaciones iconoplásticas de los colores

La ilustración no posee gran variedad de colores perceptibles, en su lugar, se hacen presentes colores desaturados dentro de la gama del gris, el rojo y ocres, los cuales poseen una carga icónica en su elección, pues sirven para resaltar la naturaleza del personaje relacionado con la metalurgia y la herrería.



Al nivel de la dominancia, son los colores que corresponden a la herramienta que blanda, los cuales son el amarillo, naranja y blanco, los que saltan al ojo debido al alto contraste y alto matiz que poseen. La saturación de los mismos es baja, principalmente dependiendo de los cafés y los ocre para darle la tonalidad de piel al personaje, así como sus ropas, y ambos aspectos tienden a tener cierto brillo y matriz para representar volumen y resaltar las texturas, aspectos que forman el apartado de la iluminación.

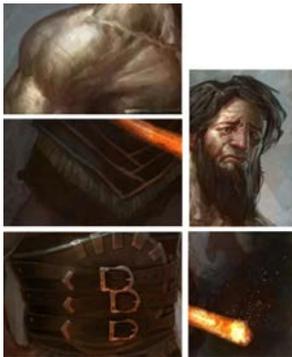
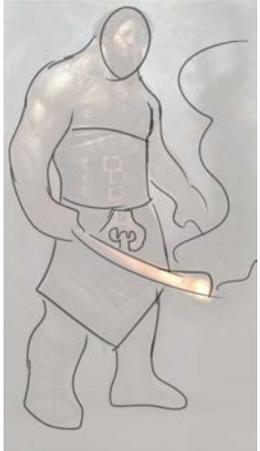
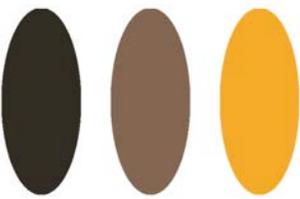
Al nivel icónico, la piel oscura del personaje, aparte de representar la carga representativa descrita previamente, también puede ser resultado de la exposición al humo que expulsa el carbón al ser quemado, así como posible resultado de un bronceado por el calor. En el caso de la herramienta, sus colores representan la incandescencia al estar el metal al rojo vivo, reforzado aún más por la presencia de un denso humo negro que envuelve la punta de la herramienta, adornado por varias partículas de colores similares a los de la herramienta, indicando la presencia de escoria, la cual se desprende del metal al ser expuesta con calor intenso.

Cuadro descriptivo



<p><b>Tipo del signo visual</b></p>	<p>Se tratan de signos icónicos por la presencia de una figura con aspecto /humanoide/ del personaje, los /cinturones/, las /chanclas/, así como el objeto que blande, una especie de /herramienta al rojo vivo/ que desprende /humo negro/.</p>
<p><b>Grados cero generales</b></p>	<p>Pertenece al juego <i>God of War III</i>, una serie de juegos basados en una versión alterada de los mitos griegos, en el cual /Zeus/ le encargo a Hefesto crear la /Caja de Pandora/ pero Hefesto le oculto la llave, la misma /Pandora/, a Zeus y cuando su mentira fue revelada, este fue desterrado del Olimpo, pero no sin antes lisiar su cuerpo, mientras que /Pandora/ fue encerrada por siempre en el /Laberinto/.</p>



<p><b>Grados cero locales</b></p>	<p>Corresponde al paradigma de la /incertidumbre/ o /preocupación/, derivada por la expresión del personaje que delata /inquietud/ y /angustia/, debido a que es posible que esta ilustración represente el momento en el que Zeus descubre la mentira de Hefesto.</p>
<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>Uso del patrón /meandros/ en la parte superior de la /coraza/ así como el uso de una falda similar al /khitoniskos/, aunque de tamaño y arreglos inusuales, así como el desproporcionado tamaño y fisiología del personaje en cuestión.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Se puede rescatar la barba y el cabello desordenado del personaje, la musculatura de la piel, el atuendo, la tela del mismo <i>khitoniskos</i> y los efectos de partículas de la herramienta incluyendo la columna de humo negro. Otra interesante textura surge en el fondo, pues este utiliza varias texturemas que asemejan el oxido presente en el metal.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>Debido a la forma que sigue la /herramienta/ gracias a las líneas bien definidas de su contorno, este resalta junto con la silueta del personaje, el cual nos ayuda a determinar su postura y su corpulencia, así como el <i>khitoniskos</i> de forma triangular y la hebilla que posiblemente represente su mítico martillo.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Gama del gris para el fondo y cafés y ocre para el cuerpo del personaje, los cuales poseen una carga icónica en su elección, pues sirven para resaltar la naturaleza del personaje relacionado con la metalurgia y la herrería. El amarillo y el rojo sirven para complementar los colores opacos de la composición y también para proveer de un color llamativo para el espectador.</p>

Cuadro 17

### Obtención del concepto

Su contexto y herramientas delata su naturaleza como el Creador, cuyas invenciones toman precedencia en diversos elementos del juego, como la *Caja de Pandora*, el *Látigo de Némesis*, los *Puentes del Olimpo*, las *Puertas de Hiperión*, entre otros más, aunque su naturaleza como padre adoptivo de Pandora también lo puede convertir en el Cuidador o protector. Su contexto servirá como bases del **Creador**.



## Novena pieza de *concept art*: Rost



### Análisis iconográfico

Preiconográficamente se puede diferenciar un sujeto polifórmico sobre un fondo blanco dividido por bloques de colores, principalmente por aquellos delimitados por el negro, el blanco, el café y el azul, creando así una segmentación irregular de elementos. Al nivel del significado, se identifica como un sujeto con barba arreglada con motivos de rastas cuyos orígenes se remontan a civilizaciones antiguas como la egipcia o la minoica, respaldada por la presencia de ropaje cosida, recubierta por una piel de animal y por el uso de arco y flecha, pudiendo reflejar su contexto como algún cazador o guerrero de una tribu.



Al nivel de la iconografía se puede resaltar su pose que impone autoridad, así como confianza al dejar una mano en el cinturón, así como su arco en el suelo, sin intenciones de atacar. Sin embargo, al nivel de la iconología, la extraña armadura y el arco de forma rebuscada deja claro que no tiene semejanza con alguna cultura conocida, por lo que su significado se ve relacionado con su contexto inmediato como parte de un videojuego con influencias de la ciencia-ficción.

### Tipo del signo visual

Visualmente, se pueden distinguir elementos como /ropaje cosido/, un /arco/, /flechas/, cabello y barba arreglado al estilo de /rastas/, un /atuendo de piel/ de algún animal, que se completa por la clara figura de un /humano/, por lo tanto, se tratan de signos icónicos ligados a una tipoteca codificada. Sin embargo, también se hacen presentes ciertos elementos visuales relacionados con aspectos tribales, como lo son los /tatuajes azules/ en el rostro, los extraños /pedazos de armadura/ y el /talisman/ que se aprecia en el hombro derecho.

### Figuras de la retórica icónica

En el eje de la transformación se aprecia, aunque a menor saturación, la heterogeneidad debido a la presencia de sombreado para dar la ilusión de profundidad especialmente en la capa de plumas y en las partes traseras de la vestimenta y rostro. Al nivel de la tipología, se puede resaltar la figura por subordinación del viñetaje al eliminar el fondo y rellenarlo con un escenario plano de color blanco.

### Grados cero generales de la retórica icónica

Al tratarse de un personaje de un juego, es necesario pues describir su contexto y, en este caso, corresponde al universo creado en *Horizon: Zero Dawn*. Tras un desastre apocalíptico que destruye a toda la humanidad, cientos de años pasan antes de que la vida pueda florecer nuevamente, incluyendo una nueva generación de humanos, los cuales se agrupan en tribus divididas entre desiertos, bosques y valles con su propio orden social y jerarquía mientras tratan de sobrevivir a un mundo hostil repleto de /máquinas extremadamente avanzadas/ parecidas a animales. Sus partes son utilizadas por cazadores humanos para crear sus armaduras, adornos y armas, como lanzas y arcos, cuyos aspectos se hacen presentes en el personaje, /Rost/, miembro de la /tribu Nora/ que habitan en las tierras salvajes del /Abrazo/, cuya aldea fue atacada por extraños, perdiendo a su hija y esposa en el proceso. Sin nada más por que vivir, /Rost/ se ofrece como un /Buscador de la Muerte/ hacia las /Matriarcas Nora/ con sed de matar a sus atacantes, y estas aceptan en darle dicho título en una ceremonia, pero todo aquello que sea /Buscador/, por /Ley Nora/, ya no tiene lugar en la tribu. Aunque tuvo éxito en asesinarlos, "Rost" sufrió heridas graves y fue forzado a regresar a su tribu, buscando morir tan cerca de casa como sea posible; afortunadamente, las /Matriarcas/ se apiadaron de él por su servicio y le permitieron vivir como un /Olvidado/, fuera del /Abrazo/, en paz.



Es en este punto de la historia donde la trama del juego toma lugar, después de que /Rost/ se ofrece como el guía que le va a ensañar todos sus conocimientos como cazador a la protagonista del juego, /Aloy/ y embarcarla en su aventura que la va a llevar a los bordes de las /tierras salvajes/ y mucho más allá.

### Grados cero locales de la retórica icónica

Hablando de los sucesos en una imagen sin fondo puede resultar un poco complicado, pues le faltan elementos para poder dialogar los eventos locales; dicho esto, es aún posible discernir ciertas isotopías en base a la intención del autor, principalmente por la pose que imparte /autoridad/ y cuya expresión emite una cierta /confianza/ en sí mismo, posiblemente debido a su entrenamiento y experiencia adquirida al ser un /Buscador de la Muerte/, cuyo estatus se refleja en el tatuaje de su rostro. Así mismo, es posible que el personaje se encuentre en una pose /preparada/ por la posición de su /arco/, pues es posible ver como tiene consigo una /aljabá/ con /flechas/ listas, siempre a la mano, cómo si estuviese siempre /alerta/.

### Desviaciones

Los grados ceros locales se ven violentados debido a la falta de escenario, causando así una desviación en cuanto a la ambientación o al lugar donde se encuentra el personaje y por lo tanto a la interpretación del mismo. Así mismo, ciertos elementos no forman parte de la tipoteca habitual, como lo es la inusual /armadura/ que trae puesta, así como la forma irregular del /arco/, la mescolanza de arreglos tribales en el /talismán/, el trabajo de /costura/ realizada en los cinturones de cuero, las grebas y en la manta de la cadera, ejemplos de grados concebidos no esperados. Aunque es claro que es posible ver que el personaje viste una piel de animal que se asemeja a un /jabalí/, pero también es posible ver que éste viste una larga /capa de plumas/ que no coincide con el animal, aunque sí es identificable; así mismo, la razón de la combinación de ambas vestimentas, así como su significancia con el personaje y el color azul pintado sobre la cabeza del /jabalí/ son claras desviaciones. Algunos de estos significantes pueden ser atribuidos al contexto del juego, como lo es la tribu o el uso de metales, pues todo elemento y significación fue una decisión tomada por el autor y el equipo de diseño a cargo de realizar el arte del juego.

### Generalidades de las texturas

Al igual de que las anteriores ilustraciones, se buscan replicaciones de texturas, siendo claramente el primero en captar la atención el complejo trabajo del atuendo y del cabello. En primera instancia, el autor buscó recrear el efecto de pelaje de un animal, lo que involucra grandes cantidades de pinceladas con el fin de hacerlo ver irregular, acompañado de brillo, dando la ilusión de volumen. Caso similar sucede con las plumas, en las cuales es posible ver las púas que las conforman, así como las vainas partidas en las puntas. En segunda, se aprecia el trabajo puesto en la tejeduría realizada en la bandolera, los cinturones de la cadera, la falda colgante de la cintura, las cintas presentes en las trenzas y rastas, en los bordes de las grebas, la estructura alrededor del arco, el talismán, así como los hilos que sellan las piernas y mantienen las piezas de metal unidas.



Hablando de estas, los pedazos de armadura poseen un ligero trabajo de degradado superficial para indicar su condición y su material, el cual puede ser plástico o metal; aunque juzgando por el contexto del juego y los llamados "Calderos", es muy posible que se traten de una aleación metálica de gran duración. Finalmente, el cabello del personaje y su vello facial tienen un alto grado de pincelado para poder resaltar como su propia textura, incluyendo las trenzas de la barba, las rastas del cabello y el bigote, en los cuales es posible ver una cobertura blanca inusual, demasiado intenso como para ser luz, lo que puede indicar que se trata de nieve acumulado en las puntas.

Por último, otros trabajos de textura se presentan en las venas de la piel visibles en la mano derecha, las costuras realizadas en la vestimenta que unen todas las prendas y la cantimplora y el pelaje que adorna la manga y la parte trasera de las grebas.

### Emparejamientos plásticos de las formas

A falta de un escenario, es increíblemente obvio ante la vista detectar al personaje, por lo que se le puede definir como una silueta ante el fondo blanco, aun más reforzado por el título de la ilustración, */Rost/*, nombre del personaje. En primera instancia, las divisiones de la vestimenta del personaje nos ayudan a separar las diversas capas de prendas, muy de la mano de los colores, como lo son la capa, el cabello y la mitad del pecho, lo que causa ver ciertas figuras negras en toda la composición.

De la misma manera, los pedazos de armadura que ayudan a definir los brazos, pies, cadera y el hombro, mientras que el arco funciona como guía entre la mano y el pie. Es claro pues que el autor busca aislar estas partes para dar a entender el contexto tribal en el que se desarrolla el personaje, así como el ambiente gélido que demanda estas prendas, pues es un valle invernal la primera sección del juego.

Al mismo tiempo, buscan crear un código no concebido al mostrar la inusual forma de la armadura y del arco, resaltando al ojo por su carácter desconocido para la tipoteca.

### Relaciones iconoplásticas de los colores

Uno de los aspectos más vistosos de la imagen son los colores, que se basan en el azul, el rojo y sus variantes en cafés y ocres, el blanco y un toque de amarillo, todos importantes en su implementación con relación al contexto del juego. La dominancia prevalece en los azules y los rojos centrándose en pequeñas zonas del personaje, los cuales también tienen un alto nivel de saturación, siendo los primeros aspectos que son posibles de ver, incluso visibles en zonas sombreadas. En segunda instancia, se hace el resalte de los cafés, beige y los amarillos, que conforman parte del atuendo, la piel del personaje y los adornos que complementan la vestimenta, conformando el siguiente nivel de saturación. Al mismo tiempo, el nivel de iluminación resalta mucho debido al fondo, ya que permite ver más claramente los detalles y los brillos en áreas como el pelaje, el rostro, los brazos y ayuda a resaltar la armadura por su color blanco.

A nivel icónico, los colores azules y rojo ayudan a resaltar la representación tribal en su diseño y sus patrones, una posible relación con los materiales que utilizan para hilar en la tribu Nora.



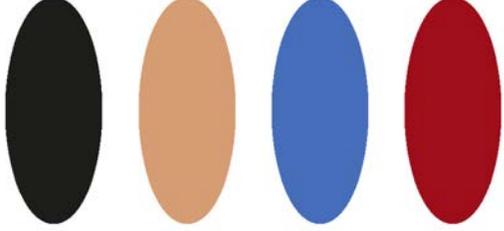
De igual manera, el mismo contexto nos da relación con el ropaje, pues debido a las bajas temperaturas de su valle, requieren de trajes de cuero cosidas para mantener la temperatura corporal, fuertemente acompañado por el abrigo de animal y la capa de plumas; es posible que este mismo material que el de los cinturones, la cantimplora y otros aditamentos, como la aljaba. Finalmente, el distintivo color blanco de la armadura se obtiene por las piezas conseguidas o adquiridas de las máquinas que plagan el mundo de *Horizon*, cuya resistencia es de gran valor como armadura y como valioso material para armas, como el arco.

### Cuadro descriptivo



<b>Tipo del signo visual</b>	Visualmente, se pueden distinguir elementos como /ropaje cosido/, un /arco/, /flechas/, /cabello/ y la /barba/ arreglado al estilo de /rastas/, un /atuendo de piel/ de algún animal. Así mismo, se puede decir que la /figura humana/ es claramente identificable, por lo que se trata de signos icónicos.
<b>Grados cero generales</b>	Corresponde al universo creado en <i>Horizon: Zero Dawn</i> , donde el personaje Rost es un miembro de la "tribu Nora" que habitan en las tierras salvajes del /Abrazo/, cuya aldea fue atacada por extraños, perdiendo a su hija y esposa en el proceso. Tras ejercer su venganza, fue exiliado y ahora cuida de una pequeña niña, Aloy, la protagonista del juego.
<b>Grados cero locales</b>	Es posible discernir la intención de una pose que imparte /autoridad/ y cuya expresión emite una cierta /confianza/ en sí mismo, posiblemente debido a su entrenamiento y experiencia adquirida al ser un /Buscador de la Muerte/, cuyo estatus se refleja en el tatuaje de su rostro.
<b>Desviaciones</b>	La inusual /armadura/, así como la forma irregular del /arco/, la mescolanza de arreglos tribales en el /talismán/, el trabajo de /costura/ realizada en los cinturones de cuero, las grebas y en la manta de la cadera.



<p><b>Texturas</b></p> 	<p>Recreación del efecto de pelaje de un animal, así como de las plumas, también se aprecia el trabajo puesto en la tejeduría realizada en el atuendo y armadura, mientras que otra textura radica en el cabello del personaje y su vello facial.</p>
<p><b>Formas</b></p> 	<p>Recaen en las divisiones de la vestimenta del personaje y las diversas capas que este trae puesto, los pedazos de armadura y el arco que funciona como guía entre la mano y el pie.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Radica en los azules, los rojos, así como el resalte de los cafés, beige y los amarillos que conforman parte del atuendo, la piel del personaje y los adornos y finalmente el blanco para los pedazos de armadura y la nieve que ya hace sobre el cabello.</p>

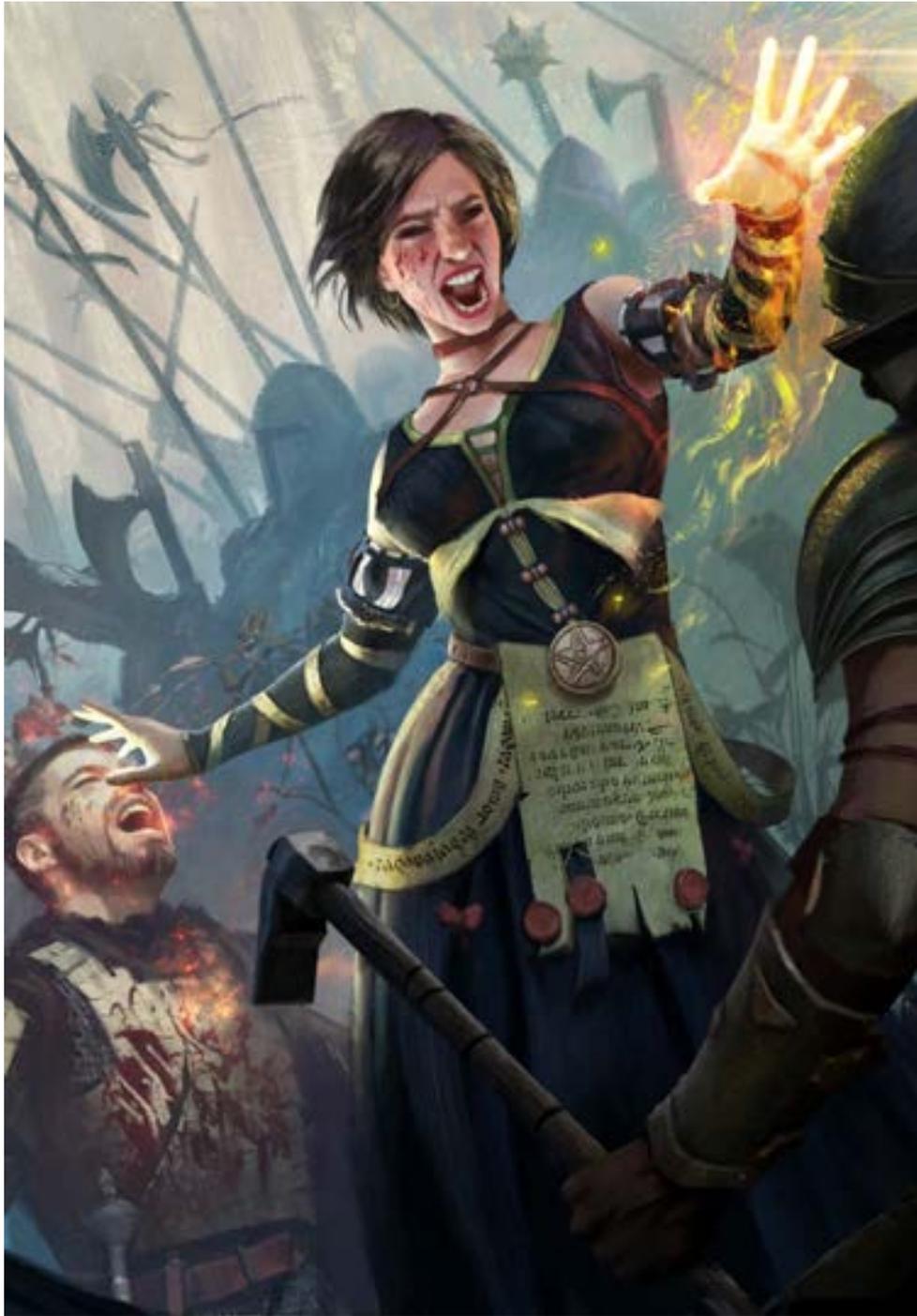
Cuadro 18

### Obtención del concepto

Su apariencia y trasfondo como hábil cazador lo puede ubicar fácilmente como el Guerrero, aunque su personalidad como tutor y figura paternal de Aloy dentro de la trama del juego lo ponen como el Cuidador, sirviendo incluso como el Sabio durante el tutorial inicial del juego. Por ello, se le va a considerar como la base del **Cuidador**.



Décima pieza de *concept art*: Fringilla Vigo



Análisis iconográfico

Al nivel de la preiconografía, se puede una escena de carácter fáctico, pues involucra múltiples sujetos como las siluetas en el fondo y los dos guerreros que se encuentran peleando con una mujer que toma posición central en la imagen. En el significado, se aprecia el sujeto principal como una mujer con un vestido adornado con diversos cinturones y listones, así como un pergamino con sellos de color, se puede notar que se encuentra en medio de una pelea al someter a los otros dos sujetos con el uso de algún poder que surge de sus manos.



En la iconografía resalta su pose que extiende ambas manos hacia sus atacantes y las expresiones de sus rostros, demostrando dolor en el caso del guerrero y enojo en el de la mujer mientras varios otros soldados en armadura marchan en el fondo que se asemeja a un bosque nevado por el uso de colores y los troncos de los árboles. Todos estos elementos nos indican a nivel iconológico que se trata de una batalla con varios signos de intervención fantástica, pues la mujer se encuentra sin protección, se encuentra adornada por un pergamino, cintas y talismanes que refieren a lo arcano, así como su habilidad para atacar con poderes mágicos.

### Tipo del signo visual

A primera vista, se aprecian elementos visuales como un /vestido oscuro/, varias /figuras humanoides en armadura/, /siluetas de soldados/ y varias armas como /hachas/, /lanzas/, /espadas/, /mazos/ y /alabardas/, signos icónicos fuertemente arraigados en la tipoteca, pero al mismo tiempo se hacen presentes elementos extraños, como el /papiros/ con un /lenguaje desconocido/ adornado con /sellos/ que cuelgan de la cintura del personaje, así como una extraña /plasta de colores/ brillosos que surgen de sus manos.

### Figuras de la retórica icónica

Al nivel de la transformación, se puede notar la heterogeneidad al dar la sensación de profundidad a los personajes principales de la imagen, aunque el fondo tiene un cierto nivel de homogeneidad mezclado con una textura de pincel. Así mismo, esta ilustración presenta una transformación *gamma* debido a la presencia de diversos contornos en el escenario que corresponden a personajes y sus armas, así como algunos troncos de árboles. Finalmente, una última transformación toma forma de un filtrado, pues se puede apreciar el uso de color para diluir la intensidad de ciertos elementos para incitar una sensación de profundidad, así como la frialdad del escenario.

Al nivel de la tipología, se desprende el elemento no pertinente de la energía amarilla de las manos del personaje, mientras que la ilustración presenta la técnica por insubordinación del *siluetaje* sobre los personajes del fondo.

### Grados cero generales de la retórica icónica

Al ver la situación en la que se encuentra el personaje, que es en medio de un campo de batalla, es necesario entender el contexto de la imagen, que en este caso corresponde al universo de *The Witcher*. La misma ilustración nos brinda su nombre, *Fringilla Vigo*, una maga humana de la ciudad y reino de *Nilfgaard*, y miembro en secreto de la *Logia de Hechiceras*. El Emperador de *Nilfgaard*, *Emhyr var Emreis*, en busca de expandir su reino inicio una guerra contra los Imperios del Norte y enfocó todo su avance hacia *Sodden*, en donde la maga Fringilla participó en favor de los Nilfgaardianos. A pesar de sus números, fueron derrotados en la *Batalla del Monte de Sodden*, causando que Fringilla tuviera que retroceder junto con todo el ejército de *Nilfgaard*, llevando la primera Guerra de Norte a su fin. Fringilla entonces se acomodó en el ducado de *Toussaint* bajo la tutela de su prima *Anna Henrietta*, gobernadora y duquesa, quien la acomodo en el *Palacio de Beauclair*, aunque aún se mantuvo en contacto con la Logia.



Años después, el protagonista de la historia, el Brujo *Geralt de Rivia*, se encontraba buscando a Ciri y tuvo que tomar un pequeño viaje a *Toussaint* y bajo ordenes de la Duquesa, este se vio obligado a atender un festival junto a Fringilla; durante todo el día, la maga hizo todo lo posible por seducir a Geralt y, bajo las ordenes de la Logia, conseguir información sobre el paradero del maligno *Vilgefortz*. A pesar de que Geralt tenía la intención de solo estar un fin de semana en *Toussaint*, Fringilla lo logro mantener ocupado por casi dos meses; en el mientras tanto, Geralt logró espiar a la elite de *Toussaint* desde el Palacio, luego engañó a Fringilla con un paradero falso y ella terminó siendo humillada por la Logia por su fracaso.

### Grados cero locales de la retórica icónica

Como se puede ver y gracias al contexto, el personaje de Fringilla se encuentra /peleando/ contra un grupo de personas armadas y en armadura, muy posiblemente representando la Batalla del Monte de Sodden contra las fuerzas de los Reinos del Norte por medio de magia. Esto se basa en su bagaje como maga y miembro prominente de la Logia de Hechiceras, exhibiendo un poder que se deriva de la piroquinesis, una clase de mágica básica que manipula el fuego y que, al basarse en la pose de las manos, es posible que se trate del encantamiento *Igni* pues le esta causando /dolor visible/ a sus atacantes. Así mismo, es posible que la feroz batalla le haya causado daño debido a la sangre presente en su rostro y su prominente expresión facial, quizás resultado de dolor o enojo. Finalmente, es posible ver una turba de guerreros a sus espaldas, que pueden ser tropas de los Reinos del Norte o de *Nilfgaard*, aunque juzgando por el hecho de que les esta dando la espalda, es posible que se traten de Nilfgaardianos, pues ninguno esta centrando su atención en ella, a pesar de las circunstancias en las que está visualmente presente.

### Desviaciones

Debido a su contexto, se puede afirmar que el grado cero local de "pelea" y "dolor" se respeta, por lo que se tendrá que recurrir a violaciones a la tipoteca y por lo consiguiente, el grado cero general. Lo primero que resalta en el personaje es su inusual traje; se trata de un vestido con influencias visuales del Renacimiento, aunque su estructura sencilla recuerda al *kirtle* barroco, pero con una especie de inusual corte por debajo del pecho y un par de cinturones que se unen al nivel de las clavículas. Al nivel de la cadera, Fringilla expone un pergamino colgante que contiene escrituras desconocidas; en la parte de abajo se aprecian varios sellos de cera, así como un amuleto con un pentagrama que lo mantiene en su lugar. Dicho pentagrama trae consigo una alta carga simbólica, cuya importancia tuvo su auge durante la Edad Medieval al representar las cinco heridas de Jesús, las cinco virtudes del título de caballero, los cinco misterios de María así como los cinco sentidos del ser humano; sin embargo, también se asocia con los cinco elementos neoplatónicos, la orientación del micro-cosmos humano o las cinco fases del *Wuxing*, aunque también gano una connotación negativa gracias a los escritos de Eliphaz Lévi, quien describió<sup>125</sup> que la estrella invertida tiene una relación con la magia negra, el ocultismo, el diablo y su indirecto antagonismo hacia los cielos.

125 Gerald Morgan, "The Significance of the Pentangle Symbolism in Sir Gawain and the Green Knight", Modern Humanities Research Association, 1979. P. 49. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/3728227> (Consultado el 20 de enero del 2022)



Como se puede apreciar en el personaje, la estrella se encuentra hacia arriba, por lo que puede significar su relación con la magia, los elementos y la alquimia en el universo de *The Witcher*. Otra desviación se presenta en la manifestación de colores de sus manos, que es posible ver que las utiliza de manera ofensiva contra los dos soldados que la enfrentan, que, si bien se puede interpretar como magia, solo sabiendo el contexto del juego y su universo se puede descifrar.

### Generalidades de las texturas

La primera textura se puede apreciar en el tipo de pincel que utilizó el autor, el cual trata de replicar el óleo sobre tela, pues se presentan diversas líneas, manchas y plastas de color características del óleo al tratarse de pinceladas interrumpidas por la misma tela, dándole como resultado la apariencia de ver una imagen con manchas de "pintura" y pinceladas de color que dejan ver la estructura de su material, aunque claramente se trata de una ilustración digital por el uso de los colores en las plastas de color correspondientes a la magia. Hablando de las mismas, las ráfagas de fuego *Igni* que suelta el personaje tiene la adición de un brillo que ilumina su alrededor, así como chipas que vuelan hacia la izquierda posiblemente por la acción del viento, cuyo brillo permite denotar la textura de la armadura de la derecha, así como también ver la tela del vestido de Fringilla y el papel del pergamino. Es interesante resaltar el trabajo realizado sobre las cintas y el pergamino que rodea la cadera de Fringilla, pues se puede apreciar que contiene texto escrito al estilo de la caligrafía quadrata gótica, aunque es imposible de descifrarlo debido a la extraña forma del texto, muy posiblemente escrito con signos inventados o hechos al azar, aunque se puede concluir que este sea encantamientos o frases protectoras por su trasfondo como maga. Finalmente, el mismo brillo de las flamas permite también ver el nivel de destrucción y desgaste que ha sufrido la armadura del soldado de la derecha, así como la capacidad de ver que viste una capa de tela por debajo de su armadura y que trae una cota de malla. De igual manera, se puede apreciar el material de madera del martillo de guerra que sostiene el soldado de la izquierda, así como demuestra el efecto de metal granulado que corresponde a la punta del mismo.

### Emparejamientos plásticos de las formas

Las líneas que dividen a las figuras permiten ver que los personajes principales se encuentran en un primer plano, pues las tropas del escenario se encuentran en menor opacidad, indicando su distancia, mientras que la gran cantidad de armas, como lanzas, espadas, mazos y hachas, indica una turba que se moviliza hacia la izquierda de la imagen. En cuanto a los personajes del primer plano, se puede observar que las luces provistas por la magia, cuya apariencia se basa en plastas de color en forma de líneas curvadas, permite mostrar los límites en la armadura del soldado de la derecha, mientras que la iluminación natural del ambiente nos permite definir los brazos, el codal, antebrazo, el guantelete y su martillo, perfectamente definido de su ambiente. En el caso del soldado de la izquierda, el efecto de la magia permite observar su peto partido y cuarteado, así como el mazo que cuelga de su cinturón, a hebilla y el traje de tela.



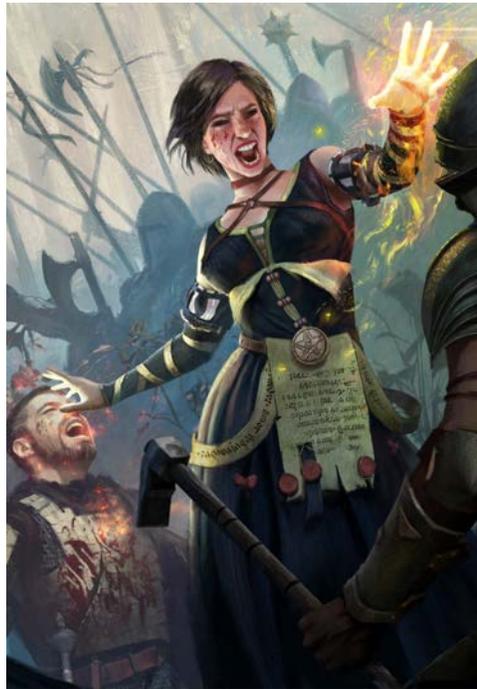
Un dato curioso de dicho soldado son las platas rojas en el peto de su armadura, la cual pueda significar manchas de sangre o una pintura decorativa que viene a representar a uno de los Reinos del Norte. Si ese fuera el caso y debido a que no es posible definir bien la figura, los únicos emblemas que se asemejan son los de *Cidaris*, la *Liga de Hengfors* y el de *Kaedwen*. Otro detalle surge en la diferencia de formas entre las armaduras de ambos soldados, una siendo estriada y la otra perteneciente a infantería. En el caso de Fringilla, se puede apreciar que su vestido se divide en platas de azul oscuro debido a las franjas bordadas presentes en sus bordes, así como las dos cintas que surgen del pergamino rectangular. Al nivel de los brazos, se puede apreciar que Fringilla viste unas mangas de estilo *juliet*, basados en la moda de la Italia renacentista, y que tienen varios lazos en el antebrazo, posiblemente para mantener el atuendo bien apretado. La naturaleza del complicado vestido, tan solo por sus componentes, indica que es de la nobleza y que, a pesar de estar en pleno campo de batalla, la maga Fringilla trae un vestido así consigo. En última instancia, entre el primer plano y las tropas del fondo se pueden apreciar las siluetas de unas plantas, partes de la vegetación que indican el contexto del *Monte de Sodden*, donde la batalla esta tomando lugar.

### Relaciones iconoplásticas de los colores

Es una imagen con colores claros y de los cuales se alcanza a distinguir el turquesa, un toque de verde, gris, blanco e incluso un poco de amarillo. La relación de la dominancia se establece en el turquesa debido a la opacidad puesta en el fondo y por su mayor cantidad de espacio usado, tomando presencia sobre el primer plano. En el ámbito de la saturación se presenta en las platas que corresponden a las manifestaciones de magia en los brazos del personaje principal, pues utilizan colores puros que resaltan sobre el gris y turquesa del fondo. Otro color que resalta es el verde por su contraste con el azul oscuro del vestido, adquiriendo un carácter llamativo al enfocarlo en el centro de la imagen. En el aspecto de la luminosidad, las manos presentan un alto grado de iluminación para diferenciarse del amarillo y el naranja de la magia, así como el color del fondo detrás de las tropas, el cual adquiere esa tonalidad blanca para sobrepasar el turquesa oscurecido que pertenece a las tropas. A nivel icónico, sin embargo, se puede afirmar que el color turquesa y el blanco del fondo refieren a grandes cantidades de nieve siendo levantadas, borrando la visión clara de los objetos a distancia y, como antes descrito, esto se debe a que la imagen busca ilustrar la *Batalla del Monte de Sodden*, en el cual la maga Fringilla se encuentra luchando usando sus hechizos mágicos, especialmente uno que utiliza fuego como base, al poder observar llamas de color amarillo y naranja surgiendo de sus manos. Pasando al ropaje, se aprecia que los colores de las armaduras son diferentes entre ambos soldados, muy posiblemente debido a que una es estriada y la otra es de infantería, que tal vez explique la diferencia de materiales y por lo tanto de colores. En el caso de Fringilla, es posible ver que su vestido es de un color azul muy oscuro, de coloración *Oxford*, y que es adornado por secciones en verde y beige, posiblemente para representar cuero, junto con botones en la sección media, lo que indica el alto grado del vestido y de su calidad, muy arraigado a la nobleza. Esto se explica por ser la prima de la duquesa Anna Henrietta.

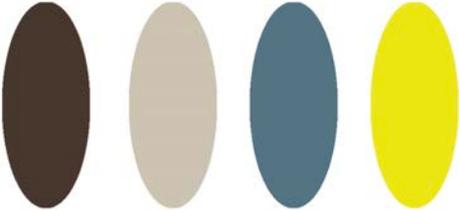


Cuadro descriptivo



<p><b>Tipo del signo visual</b></p>	<p>Se aprecian elementos visuales como un /vestido oscuro/, varias /figuras humanoides en armadura/, /siluetas de soldados/ y varias armas como /hachas/, /lanzas/, /espadas/, /mazos/ y /alabardas/, signos icónicos fuertemente arraigados en la tipoteca.</p>
<p><b>Grados cero generales</b></p>	<p>Corresponde al universo de <i>The Witcher</i>, donde la maga Fringilla Vigo, participó en favor del imperio de Nilfgaard en una importante batalla que resulto en una derrota y forzó a la maga a escapar a Toussaint bajo la tutela de su prima Anna Henrietta, y en donde años después mantuvo ocupado al Brujo Geralt de Rivia por dos meses con sus encantos mágicos con el fin de adquirir información de él.</p>
<p><b>Grados cero locales</b></p>	<p>El personaje se encuentra /peleando/ en la Batalla del Monte de Sodden contra las fuerzas de los Reinos del Norte por medio de su magia, con las fuerzas de Nilfgaard avanzando en el fondo.</p>
<p><b>Desviaciones</b></p>	<p>Inusual vestido, par de cinturones que se unen al nivel de las clavículas, pergamino colgante que contiene escrituras desconocidas y la manifestación de colores de sus manos.</p>
<p><b>Texturas</b></p> 	<p>La primera textura se puede apreciar en replicar el efecto de óleo sobre tela, las ráfagas de fuego Igni que suelta el personaje, textura de las armaduras, así como también la tela del vestido de Fringilla y el papel del pergamino.</p>



<p><b>Formas</b></p> 	<p>Tropas del escenario se encuentran a la lejanía, diferencia de formas entre las armaduras de ambos soldados, una siendo estriada y la otra perteneciente a infantería, mientras que los rebordes del vestido ayudan a delimitar sus secciones que corresponden a cada extremidad.</p>
<p><b>Colores</b></p> 	<p>Se alcanza a distinguir el turquesa, un toque de verde, gris, blanco e incluso un poco de amarillo. Presenta una saturación en las platas de la magia, así como en el aspecto de la luminosidad, la cual se extiende al color del fondo detrás de las tropas, de tonalidad blanca. Los colores presentes en el vestido indican la relación con la realeza al ser prima de la duquesa Anna Henrietta.</p>

Cuadro 19

### Obtención del concepto

Por el evento de la imagen, que corresponde al grado cero local, se puede inferir que el personaje es una Guerrera, capaz de utilizar poderosa magia para defenderse, digno de su linaje como Maga. Sin embargo, su contexto dentro de la historia y la trama de los juegos también la ponen como una Seductora prominente, cuya habilidad fue capaz de persuadir al protagonista de la historia, Gerald de Rivia. Por esta razón, se procederá a utilizar el arquetipo de la **Seductora**.



#### IV. Diversificación de estilo

Como se había estipulado en la hipótesis, un portafolio variado involucra la implementación de varios estilos de ilustración, por lo que a continuación se hacen presentes dos variantes de estilo en la Guerrera y el Rebelde.



Imagen 150

En este primer ejemplo, se siguió un estilo cómic similar al trabajo de Mike Mignola, mientras que se intentó en la medida de lo posible seguir los detalles del diseño original del personaje, así como implementar una pose y expresión que delate su arquetipo del rebelde. En última instancia, el escenario se mantuvo en mínimo detalle, solo enfocándose en el suelo y las nubes que conforman las tóxicas Marismas.





Imagen 151

Para el caso de la guerrera, se utilizó un estilo de dibujos animados, influenciado por el trabajo de Bryan Konietzko, siguiendo un modo de sombreado simple y con un fondo que simula pintura al óleo. Así como en el caso del rebelde, se intentó mantener los suficientes detalles del diseño original, así como los colores y complementado por una pose energética y una expresión de enojo. El fondo es una interpretación de una nave lateral de una catedral, lo que permite reflejar el lugar que protege el personaje.

