ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

CREACIÓN DE PERSONAJES ANTAGONISTAS MITOLÓGICOS PARA VIDEJUEGOS

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO DIGITAL

PRESENTA:

PAVEL LÓPEZ HERNÁNDEZ

ASESOR: DR. JOSÉ RAFAEL MAULEÓN RODRÍGUEZ

CIUDAD DE MÉXICO A 03 DE AGOSTO DEL 2016

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 20080024 DE FECHA 21 DE ABRIL DE 2008. CLAVE 2006

Índice

-Introducción general

-Capítulo I. Elementos Indispensables para construir un personaje mítico villano o antagonista, en un videojuego.

- 1.1 El personaje
- 1.1.1 Dimensiones principales:
- 1.1.2 Ejemplos
- 1.2 La importancia de la acción en la construcción de un personaje
- 1.3 La importancia del mito en el personaje de la época moderna
- 1.4 El héroe mitológico
- 1.5 Análisis de un personaje mitológico protagonista

-Capítulo II. Propuesta de modelo iconográfico para la construcción de personajes de videojuego mitológicos.

- 2.1 La base de la iconografía y sus exponentes
- 2.1.1 Propuesta de Panofsky
- 2.1.2 Propuesta de Juan Esteban
- 2.1.3 Modelo teórico de análisis iconográfico de Juan Carmona
- 2.1.4 Propuesta de María Elena Gómez
- 2.2 La alegoría como elemento indispensable de la iconografía
- 2.3 La importancia de la iconología como análisis de la imagen
- 2.4 Modelo teórico de análisis iconográfico aplicado a la iconografía
- 2.5 Modelo de análisis pre-iconográfico, iconográfico e iconológico de un personaje

-Capítulo III. Modelo práctico para la creación de personajes antagonistas de videojuegos.

- 3.1 Ejemplos de iconografía e iconología en personajes antagonistas para videojuegos
- 3.2 Aplicación del modelo práctico iconográfico-iconológico de personajes antagonistas para videojuegos

-Conclusión general

-Fuentes de consulta

Introducción general

La finalidad de este trabajo es proponer una construcción de personajes antagonistas para videojuegos, que considere una comunicación basada en las características del mismo, orientado al ilustrador y modelador en 3d. Esto es con el fin de ampliar la información que existe sobre los personajes antagonistas de los videojuegos; se busca aportar información en español sobre este tema, ya que se encontraron solo pequeñas menciones de personajes villanos pero de muy poca profundidad. Específicamente se busca una guía, que explique de manera detallada, cómo diseñar uno de esos personajes, desde el bocetaje hasta su modelado y proponer características de los diferentes *renders.*

Para abordar el tema, se formulan las siguientes preguntas: ¿qué elementos son indispensables para construir un personaje mítico heroico? ¿Cuál es la razón de usar un modelo iconográfico en la construcción de personajes de videojuego mitológicos? ¿Cómo utilizar el modelo iconográfico propuesto en el diseño de un personaje antagonista?

Los supuestos sobre esas preguntas son los siguientes:

- Los elementos más importantes provienen de los tres planos de un personaje que son apariencia, social y psicológica, que son justificadas a través de los mitos, ya que estos son indispensables para la construcción de un personaje heroico.

- La iconografía se encarga del estudio de las imágenes que, a través de previos conocimientos de la interpretación, de un contenido o forma y que por medio de un personaje se puede desglosar mediante atributos o rasgos que lo definen en cierta temporalidad y espacio, como es en el caso de los personajes mitológicos.

- El procedimiento parte de elegir entre algunos modelos teóricos existentes, las constantes de aplicación; después se genera una matriz propia con elementos sustraídos de los modelos revisados y los conceptos recopilados, que se consideran de suma importancia, para el diseño de personajes antagonistas de videojuegos; finalmente deben de someterse a prueba para el desarrollo de un personaje.

La investigación se conforma de tres capítulos: en el primero se revisa la estructura principal para la construcción de un personaje con su respectiva participación en su narrativa; también se explica la importancia de personaje dentro del mito, sus diversas representaciones a lo largo de la historia, así como el rol donde el héroe es un elemento fundamental en la transición de una historia.

En el siguiente capítulo se analiza la definición de iconografía y los conceptos relacionados, como lo son: la alegoría y la metáfora; también los modelos iconográficos existentes para revelar la importancia que tiene en la construcción de los personajes antagonistas, tanto para la literatura y cine, como para los videojuegos.

Por último en el tercer capítulo, una vez que se revisen dichos modelos iconográficos, se construirá uno propio, con la finalidad de guiar al usuario para la creación de un antagonista de videojuegos, y así poder aplicar de una forma adecuada, todas las herramientas que proporciona la iconografía para la construcción de una personajes, buscando que el espectador reconozca los atributos del mismo.

Capítulo I. Elementos indispensables para construir un personaje mítico

El marco teórico tiene un propósito en particular que es justificar la investigación de cada tema, analizar los diferentes modelos teóricos y crear diferentes conclusiones estructuradas por categorías. Por lo tanto se debe considerar lo siguiente.

El objetivo particular del capítulo es comprobar la importancia de las tres dimensiones para construir un personaje heroico, a través de lo físico, social y psicológico. Y categorizar cada uno de ellos para su posterior análisis en formato tabla.

Pero ¿qué elementos son indispensables para construir un personaje? La hipótesis propuesta señala que los elementos más importantes provienen de los tres planos de un personaje que son apariencia, social y psicológica, que son justificadas a través de los mitos, ya que estos son indispensables para la construcción de un personaje.

En la primera parte del capítulo se guía al lector para comprender como se construye un personaje, sus elementos y complementos, además de los propósitos que tienen dentro de un entorno y su papel definido en algunos videojuegos. Posteriormente se revisa el personaje protagonista dentro del mito, con sus respectivas representaciones en diferentes culturas y épocas históricas.

1.1 El Personaje

La importancia en la creación de un videojuego puede ser el entorno, los gráficos, la jugabilidad, que han sido estudiados por estudiantes del ICONOS, Instituto de Investigación y Cultura, entre ellos Carlos Zarate,

que en su investigación destaca la importancia de en qué son los videojuegos, particularmente los *massively multiplayer online role-playing game*. Este proyecto se enfoca exclusivamente a la construcción de personajes, ya que son los que dan una estructura a los demás aspectos del juego y se presume que este es el factor que probablemente lleva al juego a ser exitoso o no serlo. En los casos de éxito se realizan secuelas del videojuego o propuestas que anteceden a la historia de manera particular (precuelas), por ejemplo en la saga de DragonAge I y II, con sus respectivas expansiones, World of Warcraft con cuatro expansiones y Starcraft. Videojuegos que han sido recibidos de manera exitosa.

Para llevar a cabo la construcción de un se enfocarán en diversos elementos, entre ellos la construcción física, la psicológica, así como la interacción que tendrá con el entorno, las consecuencias de los actos que realice y la narrativa en la que está construido. A continuación se plantean.

1.1.1 Dimensiones en el diseño de un personaje

El autor Lajos Egri en su libro *Arte de la escritura dramática*, nos habla acerca de la importancia de la construcción de personajes con base en tres dimensiones: fisiología, psicología y sociología.

A) DIMENSIÓN FÍSICA

La función de la dimensión física es para poder tener una mejor propuesta para enriquecer el discurso visual de un personaje, que en este caso el objetivo será un antagonista. Por lo tanto a continuación se explica el propósito de la dimensión física.

La siguiente cita nos explica la primera dimensión, que propone:

> La primera dimensión es la fisiológica […] influye en la forma que vemos la vida. Y tiene una influencia infinita sobre nosotros mismos, llevándonos a ser tolerantes, desafiantes, humildes o arrogantes. Afecta nuestro desarrollo mental, sirve como base para el desarrollo de los complejos de inferioridad o de superioridad. El aspecto es la más obvia del primer grupo de las dimensiones humanas. (Lajos 65)

Por esta razón, la apariencia física tiene un interés en una historia de videojuego, involucra ciertos comportamientos ante una vulnerabilidad o complejidad física, como la musculatura, que impone a otra persona más débil físicamente. Por ejemplo en el caso del juego de World of Warcraft (Activision Blizzard, 2004), la raza de los Orcos (Figura 2) son grandes y musculosos y al contrario de ellos, los Gnomos son pequeños y aparentan poca fuerza (figura 1).



Figura 1 World of Warcraft 2006



Figura 2 World of Warcraft 2006

El Orco en el videojuego comentado, tiene algunas características que Lajos menciona de ciertos comportamientos debido a la apariencia, una raza que proviene de tribus salvajes que son agresivos ante cualquier otra raza aún siendo aliados. En cambio los Gnomos son criaturas muy

sociables, quisquillosa y también bastante ágiles debido a su pequeño tamaño. En el cine también podemos observar este caso, como en el Señor de los Anillos Gollum, una criatura enclenque, pequeña, débil y en el caso contrario a los Uruk Hai, (Figura 4) musculosa Orcos mezclados con elfos.



Figura 4 Uruk Hai y Gollum WorkArt Lord of the Rings



Figura 6 Final Fantasy XIII



Figura 5 Guild Wars 2

Si bien la complexión en apariencia es un rasgo físico importante, también los es la expresión facial, en relación directa con la complexión. Ambas características definen a los personajes de diversos géneros, por ejemplo en los videojuegos de rol, en los de aventuras, así como los *dungeoncrawle*r y los de estrategia. Esos aspectos cobran relevancia en distintos niveles, por ejemplo en el género de fantasía, juegos como Guild Wars, las sagas The Elder Scrolls (Figura 5), World of Warcraft, Final Fantasy (Figura 6), donde se destacan en personajes famosos de dichos juegos. Como en el primer ejemplo de la figura 5, el personaje femenino y masculino son de una misma clase de combate, los guerreros que

comparten características similares en la complexión física. Y la criatura de la figura 6, la cual es completamente diferente en la complexión y rasgos particulares, que son conformados por metal, así como una respectiva armadura que cubre dicho personaje.

Al final, lo importante es considerar que la apariencia física resulta un elemento destacable debido a la metodología de construcción que requiere un personaje. Para poder lograr el cometido de comunicar una identidad que este mismo quiere dar desde una perspectiva más gráfica, Glenn Fabry explica los pasos importantes para poder estructurar un personaje antagonista de fantasía, aunque también se puede aplicar a cualquier personaje que se desee crear.

En la primera parte nos describe en su libro *Anatomía para Dibujantes de Fantasía*, que respecto a la expresión facial:

> La cara es la parte más expresiva del cuerpo, por lo que tienes que asegurarte siempre de que las expresiones que reflejas sean claras y comprensivas. No tengas miedo de exagerarlas hasta el límite… ¡eso es muy del estilo del arte fantástico! Una expresión clara y valiente no sólo es fácil de descifrar, sino que también puede crear emociones. (Fabry 24)

Por ello es importante considerar que el rostro es una cualidad muy importante del personaje, desde donde se pueden resaltar las emociones; ciertos detalles de las cejas, en la boca o en la misma mirada pueden destacar la personalidad del personaje. A continuación se muestra un ejemplo de un personaje antagonista en la cual se muestra esta característica.



Figura 7. Arthas, personaje del videojuego Warcraft 3 Reign of Chaos

La figura 7 fue portada del juego World of Warcraft III FrozenTrone, que representa al personaje antagonista principal. El trabajo que se realizó en modelado 3d fue importante, porque además del nivel de representación se consideraron las expresiones faciales y con ello probablemente es adecuada para la presentación del videojuego, que por su gestualidad, puede calificarse de impactante y atrayente, de acuerdo a los parámetros propuestos por Fabry.

La segunda característica que Fabry menciona, es la complexión física, donde los modelos de cuerpo tienen diversos tamaños y volúmenes; en ocasiones la complexión da una pista visual de quién puede ser el protagonista de la historia o el villano. La tipología física se divide en:

a) Endomorfo

La cualidad principal de la construcción de personajes de este tipo son

cuerpos voluminosos, formas redondeadas, manos grandes, apariencia muy carnosa, regularmente tienen vientre, con frecuencia son usados para personajes secundarios o esbirros de los antagonistas principales (Fabry 32). Un ejemplo donde este personaje puede entrar en un papel principal de la historia como antagonista es Azmodan, uno de los líderes del infierno en la saga de Diablo 3, videojuego del estudio Activision Blizzard, donde se puede observar que en los rasgos faciales tiene sus diversas cualidades, que ya van estableciendo probable perfil maligno, así como en su cuerpo. Este rasgo físico, por la observación de los videojuegos mencionados nunca caracterizan a los héroes de esa manera.



Figura 8. Azmodan Diablo 3 ArtWork del Videjuego Diablo 3 2012

b) Mesomorfo

Los cuerpos mesomorfos tradicionalmente son representados como los héroes de la historia, ya que tienen la característica de tener cuerpos compactos y musculosos. Esto permite mucha fuerza y agilidad, por lo tanto es una cualidad estética atractiva. En el arte fantástico un cuerpo musculoso y saludable se asocia con el del protagonista masculino, mientras que los villanos acostumbran a tener algún defecto físico. (Fabry

33) Por lo tanto, si el defecto físico lo tienen los villanos, esto nos puede dar una pista de que el antagonista puede tener alguna deformidad o alguna consecuencia en su cuerpo, que puede presentarse de manera genética. Otro caso es cuando ese defecto se pudo ocasionar en el transcurso de su vida. Por ejemplo esta el caso de Illidan de Tempestira, un elfo corrompido por un poder oscuro en la saga de Warcraft Reign of Chaos, donde el personaje presenta una ceguera permanente debido a una consecuencia de sus actos, durante el transcurso de su vida; para tapar sus ojos afectados, lo hace cubriéndose con una venda. La consecuencia de su ceguera es debido a que renunció a la vista, por querer la habilidad de ver de otra manera a todos sus enemigos, es decir, a través de energías demoniacas. Por otra parte Illidan presenta un cuerpo musculoso, donde nos revela que también un villano puede presentar esta característica única, que según Fabry no debería tener un villano y por esto desmiente lo dicho por este autor. Por lo que la combinación del uso de cuerpos musculosos, pueden darnos resultados más atractivos a la hora de hacer un personaje antagonista.



Figura 9 Illidan de Tempestira World of Warcraft Frozen Throne 2004

c) Ectomorfo

Los personajes de esta complexión tienen rasgos frágiles, músculos mínimos; en ésta categoría entran las mujeres con poderes mágicos, ninfas, vampiros y magos viejos. Las mujeres atractivas normalmente son ectomórficas, ya que casi siempre necesitan agilidad en el combate y por lo general se ve como una calidad deseable. Además los magos tienden hacer escuálidos y eso da un efecto más espectacular cuando desatan sus poderes mágicos. (Fabry 33) Si bien es cierto que los personajes ectomorfos pueden ser diversos personajes arquetípicos como los hechiceros, brujos, magos, asesinos, cabe decir que también caracteriza a protagonistas como antagonistas, al igual que a los acompañantes de aventuras.



Figura 10 Al Mualim Assasins Creed Videjuego de Ubisoft 2009 y Jainna Proudmoore Blizzard 2009

Al Mualim o conocido también como El Viejo de la Montaña, fue el Mentor de la Orden de los Asesinos en Tierra Santa durante la Edad Media; en el videojuego de Assasins Creed era el líder de la primera orden de asesinos, siendo el antagonista principal. Los asesinos son personas ágiles y fuertes en el combate en sigilo, por lo tanto debe ser de complexión ectomorfa.

Este personaje tiene esas cualidades: es delgado y escuálido, a pesar de ser de edad avanzada.

En la tabla siguiente se muestran las categorías mencionadas de la dimensión fisiológica, mediante una selección por el autor de la tesis se propone lo siguiente:

Categoría	Se debe considerar
Sexo	Masculino o femenino, transgenero y hermafrodita
Edad	Bebé, niño, puberto, joven, adulto joven, adulto, adulto mayor y anciano.
Complexión física	Ectomorfo, endomorfo, mesomorfo, estatura y peso
Postura	Tipo de estructura en la columna vertebral: curva, recta.
Enfermedades	Deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento.
Herencia biológica	No aplica.
Expresión facial	Color de los ojos, tipo de rostro, tipo de expresiones.

Lista de Categoría sobre el plano fisiológico de un personaje, diseño por Pavel López Hernández 2015.

En la siguiente tabla se concluye con la selección de las categorías más importantes en la dimensión física, donde se destaca la complexión física, la edad y la expresión facial que son categorías que más adelante se considerarán para el futuro modelo práctico para personajes antagonistas mitológicos para videojuegos.

B) DIMENSIÓN SOCIAL

El aspecto social es la segunda dimensión, esta es importante ya que el personaje tiene una participación dentro de una sociedad, tal como lo menciona Lajos en la siguiente cita:

> Si una persona hubiera nacido en un sótano y jugara en la calle sucia de una ciudad, sus reacciones serían diferentes a las del niño que hubiera nacido en una mansión y jugado en un ambiente limpio y tranquilo. Sin embargo no se puede hacer un análisis exacto de las diferencias entre ambos, hasta que sepamos de cada uno de ellos. ¿Quién fue su padre o madre?, ¿estaban sanos o enfermos? El poder adquisitivo de cada uno de ellos, ¿quiénes eran sus amigos?, ¿cómo influían en ellos o cómo les afectaba?, ¿Qué ropa les gusta? (Lajos 66)

La importancia de involucrar situaciones externas al personaje principal planteado, son los que están a su alrededor, tal como se menciona en la cita. Factores como el entorno económico, implican un desarrollo del personaje también con su medio ambiente: cómo le afecta en su entorno, el trato que se le tiene o como lo tratan, así como sus acciones ante las demás personas dentro del escenario en el que está desenvuelto. También es necesario determinar si existen amistades o enemistades con otros personajes.

Esta dimensión es un complemento para el personaje, ya que puede ubicar en la época que vive, la que clase o rango que tiene, el tipo de personalidad, así como los colores de sus prendas. Los personajes femeninos por ejemplo usan adornos y/o decoraciones que acentúan la forma femenina. La ropa de los superhéroes ayuda a remarcar su fuerza.

(Fabry 30) Esto es importante a considerar, porque complementa las dos dimensiones restantes de todo personaje.

Por ejemplo, el rey Leoric, un villano en la saga del videojuego de Diablo 3, se puede describir por su vestimenta la época en que pudo haber existido, el estatus o rango militar que pudo haber tenido (a pesar de ser un muerto viviente). La primera pista nos la puede dar la corona en su cabeza, ya que en la historia de la humanidad de la Europa Medieval, la corona forma parte de un estatus social y este personaje es representado en dicha época. También la armadura nos puede indicar su rango, ya que en aquella época no todas las armaduras de rangos bajos de soldados tenían muchos ornamentos y colores.



Figura 11 Rey Leoric Diablo

Resumiendo lo anterior, se plantean las categorías más importantes en una tabla.

Categoría	Se debe considerar
Vestimenta	Accesorios, trajes, armas, ropa interior, ropa casual.
Clase	Pobre, media y alta.
Educación	Medieval: educación básica (pueblo), Gobernantes (política) Actual: básica (kinder), media (primaria, secundaria y preparatoria) superior (licenciatura o ingeniería, maestría y doctorado); otros tipos de estudios.
Ocupación	Tipo de trabajo, horario, ingreso, condiciones laborales, es miembro de sindicato, cuál es su actitud hacia la empresa, es un trabajo adecuado para él.
Religión	Sectas, gremios.
Raza o nacionalidad	Entre diferentes países, el color de piel y vestimenta.
Lugar en la comunidad	Líder entre amigos, participación en clubes o deportes.

Lista de Categoría sobre el plano fisiológico de un personaje, diseño por Pavel López Hernández 2015.

La dimensión social se considera la parte complementaria de un personaje, debido a que está ligado directamente a la dimensión psicológica, que se explicará más adelante. Pero podemos concluir que la educación y el lugar en la comunidad son categorías muy importantes en gran cantidad de personajes que pueden existir antagonistas.

C) DIMENSIÓN PSICOLÓGICA

Todo lo anterior incide en la toma de decisiones y/o comportamiento de los personajes, en donde la última dimensión que es la psicología se ven

reflejadas las otras dos.

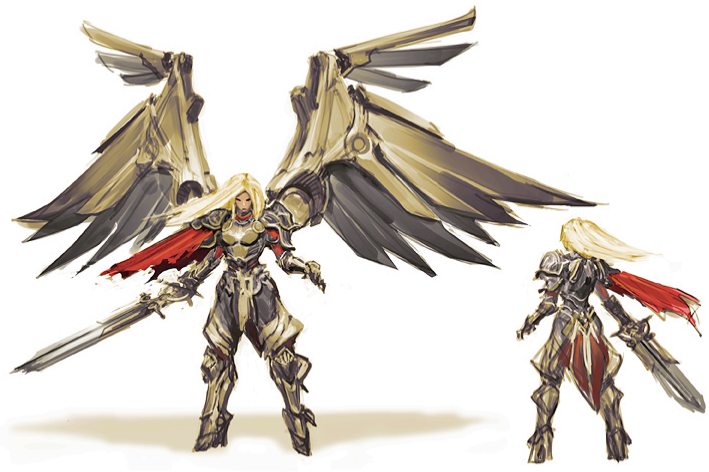
> La tercera dimensión, la psicológica, es el resultado de las dos anteriores. La influencia combinada de ambas produce ambición, frustración, temperamento, actitudes y complejos. De este modo la psicología viene a complementar las tres dimensiones. Si se desea comprender las acciones de cualquier individuo, se debe de buscar en la motivación que lo lleva a actuar de esa forma [...] Esta dimensión conforma el estado mental. (Lajos 66)

Como vemos en la cita anterior, la psicología del personaje es la fusión de las otras dos dimensiones y nos permite ver a fondo la unión final de este. Ya que su aspecto físico se ve plasmado en el comportamiento propio del personaje; además de que influye en los demás personajes que lo rodean, tales como familiares y amigos que influyen en la madurez del personaje propuesto; es en la tercera dimensión la más importante a considerar debido a que los héroes y antagonistas reciben todas sus características mediante la dimensión psicológica que determina su comportamiento, temperamento y personalidad.

Por ejemplo en la Saga de Diablo (Activision Blizzard 1998), el personaje Tyrael (Figura 11), un arcángel, protegido por una armadura blanca y dorada, que tiene alas en la espalda y viste un manto en el centro de su pecho que indica la devoción de su religión, vela por la seguridad de los seres humanos, se sacrifica por ellos, cede su poder para ayudarlos. Los humanos lo consideran una criatura noble, compasiva y valiente, mientras que los de su misma especie le niegan su descenso a la tierra, mostrando conformismo y orgullo ante una raza diferente a la suya, ya que mencionan que los seres humanos tienen que resolver sus propios problemas y que son criaturas inferiores a ellos. A pesar de esta situación

Tyrael muestra una actitud optimista y defiende a la raza humana, sin importar lo que sus compañeros piensen y estos deciden abandonar toda ayuda a él y a los humanos. En cambio su némesis de Tyrael, Diablo Señor del Terror (Figura 11), una criatura enorme y con complexión mesomorfa, con cuernos enormes, representa al demonio; apoya a la dominación de la tierra y junto a sus aliados infernales, adoran cultos sangrientos y violentos. Completamente dominados por la ambición, son controlados por su amo y someten todo a su alrededor; destruyen todo a su paso y usan la esclavitud para poder construir su gran imperio.

Ahora bien, en el aspecto físico, la manifestación de los rasgos y concepciones de los demonios y ángeles ya están preestablecidos, ya que los arcángeles se representan como seres superiores a los humanos: tienen complexiones físicas mesomorfas y ectomorfas.



1 **Darsiders Uriel 2009**

En lo social se representan con vestimentas que indican un rango alto en la religión de la cual son devotos creyentes. Finalmente se debe considerar su forma de pensar y el temperamento: son valientes, enérgicos, tolerantes y orgullosos.

En cambio las criaturas como los demonios representantes del mal, son

criaturas que pueden tomar cualquiera de las complexiones físicas previamente mencionadas como son la ectomorfa, mesomorfa y endomorfa. Carecen de vestimenta en la mayoría de los casos, pero algunos accesorios pueden revelar que tienen pertenencias muy preciadas y que son un premio por haber asesinado algún esclavo humano; también pueden llevar cráneos, cuerpos humanos y sus armas. Pertenecen a un grupo comandado por un general demonio, siempre dependientes de sus órdenes. En el caso de los generales, pueden portar armaduras oscuras o grises oxidadas. Representantes de un culto hacia el demonio principal, son ambiciosos, orgullosos, impacientes.

Por lo tanto viendo las dos dimensiones como ejemplo, los planos físico y social se verifican de una manera precisa en ambas partes. Ya que por una el arcángel tiene ciertos rasgos particulares que lo definen como tal y el Demonio también tiene sus propios rasgos característicos. Sin ellos podría haber una confusión en cada rol establecido, tanto en un personaje principal, como en uno secundario.

Figura 12 Tyrael y Diablo



Finalmente se plantean las categorías de la dimensión psicológica:

Categorías	Debe considerarse
Temperamento	Colérico, tranquilo, pesimista, optimista.
Actitud hacia la vida	Resignado, militante, desafiante.
Complejos	Obsesiones, inhibiciones, supersticiones, fobias.
Habilidades	Idiomas, talentos.
Cualidades	Imaginación, análisis, gusto, equilibrio..
Coeficiente intelectual	Alto, medio y bajo.
Premisa personal	Ambición, humildad, orgulloso.
Extrovertido, introvertido, ambivalente	Enérgico, desganado.
Vida sexual	Activo, poca frecuencia.

Tabla de categorías creada por Pavel López Hernández 2015

No hay que olvidar que además se deberá tomar en cuenta las expresiones faciales, la complexión del cuerpo del personaje y su vestimenta, para qué se puedan comprender las dimensiones psicológica y social del personaje.

1.2 La importancia de la acción en la construcción de un personaje

Ya se han planteado las tres dimensiones para poder construir a un personaje y también se explicó a detalle la expresión facial y la complexión, pero otro punto a considerar es la acción de un personaje, ya que para la literatura como para el cine es parte fundamental de toda historia. Es por eso que ahora se muestran algunos puntos importantes que explican el significado de la acción dentro de un personaje:

> Para Cl. Bremond, cada personaje puede ser el agente de secuencias de acciones que le son propias (*Fraude, Seducción*); cuando una misma secuencia implica dos personajes (que es el caso normal), la secuencia comporta dos perspectivas o, si se prefiere, dos nombres (lo que es *Fraude* para uno, es *Engaño* para el otro); en suma, cada personaje incluso secundario, es el héroe de su propia secuencia. [...] A. J. Greimas propuso describir y clasificar los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen, en la medida en la medida en que participen de tres grandes ejes semánticos, que por lo demás encontramos en la frase (sujeto, objeto, complemento de atribución, complemento circunstancial) y que son la comunicación, el deseo (o la búsqueda) y la prueba. Estas tres concepciones tienen muchos puntos en común. El principal, es definir el personaje por su participación en una esfera de acciones. (Barthes, 34)

La importancia de la acción en los personajes, es lo que determina en sí lo esencial dentro de la estructura de un relato. Esto da pie a las diversas cadenas de interacción entre personajes secundarios, que también son relevantes de acuerdo a la participación de sus acciones en la historia. La interpretación de las acciones entre un protagonista y un antagonista, es lo que puede dar origen a lo que podría ser un conflicto. Esta serie de acciones son dadas por sus características (fisiológicas, sociales y psicológicas) y el comportamiento entre cada personaje conduce a diversas acciones que determinan el conflicto y desenlace en una historia.

Por ejemplo Arthas, personaje antagonista del videojuego World of Warcraft. Es un príncipe de un reino que se ve involucrado en una guerra,

contra una legión de demonios y para contrarrestar la invasión decide tomar un poder prohibido a través de una espada maldecida llamada Frostmoure. Pero la consecuencia de sus actos de poder y ambición, es lo que permite a la espada tomar poder de su cuerpo y alma, y finalmente es corrompido. Las consecuencias de sus actos son la masacre de sus pueblos y la invasión de sus nuevos aliados llamados la Legión Ardiente.

Hay que decir que la forma de contar las acciones de un personaje, está enteramente relacionada con los puntos que propone Frank Baiz en el artículo "Aspectos teóricos y prácticos de la escritura del guión cinematográfico":

- Primer punto: visión esencialista del personaje, que está conformado de los atributos o cualidades, los cuales son conjunto de esencias, según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o sus datos psicológicos más o menos estáticos.
- Segundo punto: visión dinámica del personaje, esto es el conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación (personaje), generalmente antropomórfica, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que se hace o, mejor dicho, representa un hacer.
- Tercer punto: las diversas exploraciones en torno al problema de la construcción del personaje del filme de ficción se orientan alrededor de un eje en cuyos polos se sitúan. (MargaRita 4)

Es por eso que se tiene que considerar el énfasis en ciertos elementos de la construcción del personaje, el diseño de su "crecimiento", la formulación de sus motivos y sus intenciones.

El método concluido para comenzar un personaje se establece en los siguientes parámetros: las tres dimensiones de creación de un personaje

son la física, social y psicológica; con ellas se determina una identidad en el personaje y se establece su comportamiento dentro y fuera de la historia principal. Las acciones del personaje también son importantes debido al puesto o estatus que pueda tener dicho personaje, e influenciar en la trama de la historia. Así como el nivel de madurez o desarrollo psicológico que pueda tener a lo largo de la trama, para finalmente revelar el verdadero propósito o intención por el cual fue creado.

1.3 La importancia del mito en el personaje

Siempre en la creación de los mitos nos encontramos menciones de personajes. Encontramos criaturas fantásticas y héroes, que tienen ciertas características representadas en cierta época, que han sido percibidas y entendidas mediante el uso de símbolos y/o dioses o personajes de fantasía, que son llamativos para la audiencia actual. Con base en lo dicho, es necesario plantear la importancia del mito y la relación directa de cómo crear un personaje considerando los mitos.

El mito Universal

Florencia Rampoldi expone diversos antecedentes etimológicos del mito y cabe destacar que no hay un término exacto que lo defina, aunque existen algunos puntos de interés y que son expuestos a continuación.

> El primer autor del que se tiene noticia que utilizó la palabra Mitología fue Platón. *Mythología* se definía como "contar historias". *Mythos* quiere decir, en griego, "expresión", y con el tiempo pasó a ser "contar en forma de historia". Pronto, los *Mythos* fueron sinónimos de historia, sin aludir a su veracidad o falsedad. Los Mitos resultaban, por lo tanto, simples historias tradicionales que actuaban como formas de comunicación y de

> instrucción; y que el ámbito de la oralidad volvía indudablemente cambiantes inestables. (Rampoldi 25)

En el anterior párrafo hay una definición etimológica, que recuerda el hecho de contar historias. Es una forma de comunicar, que a través de la evolución de la humanidad se ha adoptado en las diversas culturas y lenguas y refiere a sus historias verídicas o falsas. Sin embargo, no es suficiente esta información que Platón propuso, porque en la falsedad de la historia se justifica una representación de algo que el humano no podía entender (fenómeno natural) y se le explicaba de esa manera, convirtiéndose así en algo aceptable para una determinada cultura. Otra definición dice que el mito:

> Son relatos sagrados ya que tratan de temas de creación y sobre los dioses en una época anterior a la historia, confiriéndoles una categoría sobrenatural y divina. Dentro de los relatos legendarios estarían las aventuras de los héroes, plagadas de seres fantásticos, de brujas y hadas. Estos cuentos populares no se sitúan en el pasado remoto propiamente mítico sino en un tiempo indeterminado y mantienen la estructura fija de Prueba y el Premio. (Rampoldi 25)

Por lo anterior se puede decir que el mito: es la narración de historias que se albergan en una cultura y que tienen como característica principal, contar situaciones sobrenaturales representadas por dioses que adquieren una importancia dentro de una historia; esto no necesariamente tiene que ser un hecho factico o real dentro de un espacio y tiempo. Además se mantiene siempre una estructura narrativa predeterminada, como lo es la prueba y el premio.

En el libro de Juan Carmona *Iconografía Clásica Guía Básica para*

Estudiantes, se retoma una cita, donde el mito surge de la civilización griega, la cual necesitaba crear diversos dioses que pudieran satisfacer una necesidad.

> El mito ha formado parte de todas las civilizaciones. Cuando el hombre no domina racionalmente su entorno, la imaginación llena ese vacío total e insostenible, la ilusión y la magia dan sentido a su existencia y el mito se convierte en una necesidad lógica. Así detrás del trueno o el rayo existe una poderosa voluntad, una personalidad concreta a la cual podemos dirigirnos, para aplacar su furia.
> Intrincadas genealogías y complicadas narraciones, unen a los dioses, héroes, y seres de toda la mitología clásica. Grecia, la cuna de la razón, no descuidó éste componente irracional que también anida en el ser humano y quizá es lo que permita serlo. (Carmona 9)

Como se plantea en la cita, el mito es una parte a considerar para comprender la construcción de diversas divinidades de la humanidad y sus representaciones, que a través de la imaginación se pueden plasmar. Es importante decir que el mito, sirve de inspiración para la construcción de personajes y se ha considerado importante a lo largo de la historia; lo cual implica señalar que: también el espacio y el tiempo son factores importantes en la definición de un personaje.

Otro investigador que nos puede hablar sobre la importancia del mito en la humanidad, es Joseph Campbell, autor del libro *El Héroe de las Mil Caras*:

> La mitología ha sido interpretada por el intelecto moderno como un torpe esfuerzo primitivo para explicar el mundo de la

> naturaleza; como una producción de fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida por las edades posteriores; como un sustituto de la instrucción alegórica para amoldar el individuo a su grupo; como un sueño colectivo, sintomático de las urgencias arquetípicas dentro de las profundidades de la psique humana; como el vehículo tradicional de las intuiciones metafísicas más profundas del hombre; y como la Revelación de Dios a Sus Hijos. La mitología es todo esto. Los diferentes juicios están determinados por los diferentes puntos de vista de los jueces. Pues cuando se la investiga en términos no de lo que es, sino de cómo funciona, de cómo ha servido a la especie humana en el pasado y de cómo puede servirle ahora, la mitología se muestra tan accesible como la vida misma a las obsesiones y necesidades del individuo, la raza y la época. (Campbell 209)

Aquí el autor recalca que la importancia del mito recae directamente en el propósito de saber "cómo" funciona, en el tiempo y espacio que se ha manifestado y a lo largo de la historia de la humanidad, para poder plasmar manifestaciones en forma de dioses y que en diferentes culturas, convergen debido a las alegorías representadas en ellos.

Con esto concluimos que el mito es una narración de una cultura que representa diversas manifestaciones de la naturaleza, que recaen en personajes como dioses o criaturas sobrenaturales y considera: como se desarrollan en su entorno, dentro de un espacio y tiempo. Estas criaturas o dioses, son actualmente fuente de inspiración de los actuales estudios de videojuegos, que crean entornos y personajes como criaturas fantásticas, héroes, dioses y que replican la importancia e influencia asumida en la vida de cada cultura. Un ejemplo es Zeus que para la cultura griega era un dios que representaba ciertos fenómenos

sobrenaturales y comportamientos del entorno dentro de la naturaleza. Ahora toca hablar de la importancia de los héroes mitológicos.

1.4 El héroe mitológico

De acuerdo a los parámetros antes establecidos, los personajes míticos tienen ciertas habilidades sobrenaturales y funcionan como ejemplo dentro de una sociedad y cultura. Esa condición sirve ahora para la construcción de los personajes de cine y videojuegos, a partir de los héroes mitológicos. Su participación dentro de una historia comunica mensajes a una cierta población, que a su vez generan ciertas emociones al espectador. Razón por la cual se explica cómo se construye un héroe mitológico. Al respecto de lo anterior, Rampoldi menciona que:

> … es un personaje extraordinario, con facultades fuera de lo común. Generalmente su mundo es un lugar sombrío, tal vez simbólicamente deficitario. Para resolverlo, el Héroe toma el camino del exilio, un camino oscuro y fabuloso por su interior más profundo. Su finalidad es la búsqueda interna de su propia existencia. Su lucha es individual y universal. A su regreso, el Héroe se ha despojado de sí mismo, se ha transfigurado elevándose por sobre el mundo. Curiosamente el Héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo pequeño, doméstico: se casa con la princesa, obtiene un tesoro, vence al dragón, etc. Porque su mundo es diminuto y su visión más banal. Entretanto el Héroe del Mito obtiene su legado que tiene un triunfo de envergadura universal y eterna. Su legado es trascendental. Retorna como maestro para enseñar lo que ha aprendido. Ahora él es el Guía, el señalador del camino. (Rampoldi 26)

Como se menciona, la importancia del héroe mítico tiene la característica

de un proceso evolutivo en la parte de su personalidad, debido a los cambios que sufre en su camino, por la búsqueda del ser a través de un exilio; con esto el personaje pasa por un proceso de aprendizaje que pueda beneficiar a una comunidad. Además cabe mencionar que la transferencia de conocimiento del héroe, lo lleve algún aprendiz que retome los valores que su mentor arraiga y forme más adelante parte de su personalidad. Ejemplo de lo anterior son los héroes míticos que hemos visto en la novela *El Señor de los Anillos*, donde el mentor Gandalf enseña los diversos valores a los pueblos que pelean en contra de Sauron; otro es Odín, el dios Escandinavo que es padre y mentor de su hijo Thor. (Todos éstos tienen características de ser divinidades)



Odin Concept Art Thor 2011

Una historia del cine es la saga de *StarWars* donde Qui-GonJinn (el mentor de una orden de Jedis, caballeros de la luz que protegen el universo), tiene a su alumno Obi-WanKenobi, que más adelante, después

de la muerte de su mentor, toma como alumno al antagonista principal de la saga, Anakin Skywalker y posteriormente se convertiría en DarthVader; éste a su vez lo traiciona dando un conflicto entre mentor y alumno, dejando así un trágico desenlace. Al final Kenobi se retira al exilio, donde en años posteriores toma como alumno al hijo de DarthVader y le enseña todos los valores para convertirse en caballero Jedi, siendo este el último de su legado.

En la asociación de personajes míticos de videojuegos podemos destacar a Uther el Iluminado (Blizzard Entertaiment Warcraft 3 Reign of Chaos 2003), un paladín guardián de la luz, que a su vez era el encargado de tener alumnos los cuales pudiera enseñar los diversos valores que él mismo impartía. Pero en especial tenía un alumno predilecto: Arthas Menethil el hijo del rey Terhenas, quien al final lo traiciona llevándolo a su muerte. Con éste evento se puede contradecir el supuesto del guía o mentor que nació de un héroe; entonces, si bien no siempre detrás de un héroe hay un mentor, ya que también esto puede dar origen al nacimiento del villano: porque a pesar de los valores que se inculquen o el entorno donde se haya crecido, puede surgir un resultado inesperado.



Arthas y Terhenas Menetil 2007 Concept Art

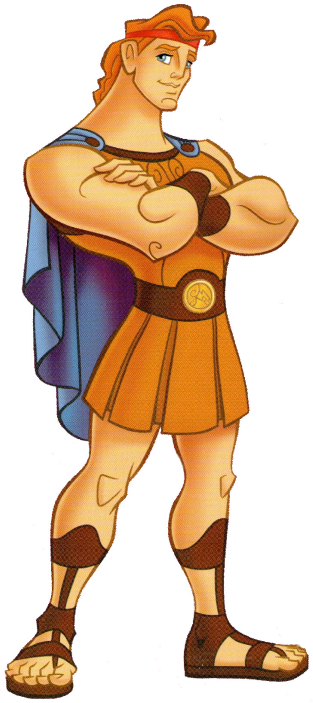
La base mitológica desde la que se puede proponer un personaje es vasto, si bien la necesidad de comunicar mediante historias con base a estructuras en dioses y en culturas variadas, se puede convertir en una fuente de inspiración, y de ese modo generar aceptación en un público más general. Esto se debe a que como sociedad involucramos aspectos históricos en nuestra educación y crecemos con ellos.

Resultados como los héroes de cuento y mitológicos, son reflejo de muchos años de historia y cuentos de ciertas generaciones en las diversas culturas globales, que convergen y reflejan los valores que como humanos tenemos arraigados. Por lo tanto, la principal forma de estructurar a los personajes en su apariencia física, en lo psicológico y social, tienen conexión directa en la comunicación de los mitos. Porque como lo plantea Fabry refiriéndose a los personajes: en culturas antiguas todos ellos tenían cierta vestimenta, ciertos rasgos de complexión y diversas representaciones a través del rostro. (Fabry 7)

Finalmente se está consciente que con éstos aspectos ya señalados para la construcción de un personaje y la estructura de cómo conformar a un personaje mítico, permite la conformación de un antagonista, que es el punto principal que se destaca en la investigación de éste capítulo. Con esto podemos estructurar una tabla que contenga ciertas características que un héroe mitológico debe tener, para que al final podamos sacar su opuesto. Y así poder crear un personaje antagonista mitológico. Para ello tomaremos a un personaje mitológico de ejemplo.

1.5 Análisis de un personaje mitológico protagonista

A continuación se presentará la propuesta de un modelo propio con categorías previamente propuestas para analizar a un héroe mitológico donde después se creará otro que oponga los criterios propuestos y se puedan ver las diferencias. Para ello se escogió a un héroe mitológico llamado Hércules, el cual se ha mencionado en diferentes medios como la televisión, el cine, la literatura y por último los videojuegos. Donde ha adquirido suma importancia en la cultura actual y donde las nuevas generaciones han recibido a este héroe mitológico como un referente a seguir.



Hercules, Disney 1997

Plano Físico

Concepto	Características
Expresión Facial	Ojo azules, ceja poblada, nariz semirecta, menton prominente y cuadrado, orejas grandes, labios carnosos, cabello largo medio y ondulado.
Tipología física	Mesomorfo: musculoso, prominente, alto, fornido, huesos anchos, saludable menton cuadrado y brazos y pies grandes.
Sexo	Masculino

Plano Social

Raza	Aria (Mediterraneo).
Vestimenta	Capa corta, sandalias griegas, cinturon grueso, banda roja y armadura de piel con falda corta
Ocupación	Campesino y posteriormente guerrero.
Lugar en la comunidad	Es hijo de Zeus y nació en el Olimpo y crece en la tierra conviviendo con los humanos que se dedicaban a la agricultura.
Metas personales	Aspiraba a ser un dios mediante una petición de su padre.

Plano Psicológica

Personalidad	Noble, valiente, humilde, inocente, extrovertido, audaz y simpático.
Temperamento	Risueño, positivo y tierno
Complejos	Inadaptado e incomprendido (por sus poderes divinos).
Habilidades	Fuerza sobrehumana, carisma y veloz .
Cualidades	Leal, honesto, afectivo y determinante.
Acción (verbo que lo defina)	Yo sueño



Hercules Marvel 1966

Plano Físico

Concepto	Características
Expresión Facial	Ojos cafés, menton recto, cabeza grande, orejas pequeñas, cabello quebrado corto, ceja poblada, boca pronunciada y ojos pequeños.
Tipología física	Mesomorfo: musculoso, alto, huesos anchos, pies grandes, manos grandes vello abundante en parte del centro del pecho y piernas.
Sexo	Masculino

Plano Social

Raza	Aria (Mediterranea).
Metas personales	Establecerel balance entre el olímpo y la tierra de los humanos, además de castigar a los enemigos de los vengadores..
Vestimenta	Armadura de cuero, con falda de tela especial, cinturón grueso con hebilla de oro y grilletes en las manos. Cocido de cuero en las piernas y casco ligero.
Ocupación	Vengador , pescador y guerrero.
Lugar en la comunidad	Hércules es el hijo de Zeus, rey de los dioses del Olimpo y Alcmena.

Plano Psicológica

Personalidad	Valiente, arriesgado, tenaz, justo, extrovertido y honesto.
Temperamento	Paciente
Complejos	Demasiado perfeccionista
Habilidades	Fuerza sobrehumana, velocidad y aguante, practicamente es inmortal.
Cualidades	Honesto, leal, valiente y tenaz
Acción (verbo que lo defína)	Yo creo



Arte de "Smite" 2014

Plano Físico

Concepto	Características
Expresión Facial	Ojos blancos, menton recto, orejas pequeñas, cabello quebrado, poca barba nariz semirecta.
Tipología física	Mesomorfo: musculoso, alto, huesos anchos, pies grandes.
Sexo	Masculino

Plano Social

Raza	Moreno, rasgos latinos.
Metas personales	Liderar y comandar legiones divinas en contra de criaturas del mal.
Vestimenta	Armadura de metal, con falda color plata y decorados de corceles, hombreras con piel y detalles en cuero además de cinturón ancho con detalles.
Ocupación	Guerrero
Lugar en la comunidad	Es hijo de Zeus desciende al mundo humano para criarse entre guerreros.

Plano Psicológica

Personalidad	Valiente, arriesgado, tenaz, justo, extrovertido y honesto.
Temperamento	Paciente, enojado.
Complejos	Demasiado perfeccionista
Habilidades	Fuerza sobrehumana, veloz, tenaz y paciente para emboscar.
Cualidades	Justo, leal , honesto y valiente.
Acción (verbo que lo defína)	Yo lucho.

De acuerdo con la tabla de análisis previo, podemos ver ciertas similitudes y destacar grandes diferencias entre tres personajes que representan a Hércules el primero es seleccionado de una película de Disney, el segundo es un héroe de una serie de comics de Marvel y por último un Hércules de Smite, un videojuego. De acuerdo a la propuesta de la tabla de análisis se identifican algunos conceptos similares en el sexo, habilidades, vestimenta, tipología física y expresión facial. Con las cuales reforzamos la hipótesis planteada y sustentando la importancia de los tres niveles de análisis y destacando la apariencia, la dimensión física tiene gran importancia en la creación de personajes mitológicos.

La segunda observación es el plano social donde se observa la similitud en la vestimenta, es similar en los tres personajes. Es un elemento importante en el personaje Hércules, una armadura ligera, detalles en las piernas en su armadura con cuero y remaches de metal. La ocupación es similar en los dos últimos que es la de guerrero, el arte de la lucha predomina en los 3 Hércules.

Por último el plano psicológico y social ya que los conceptos propuestos tales como el temperamento, las metas personales, la acción que lo define y sus complejos, resaltan cierta importancia en cuanto a la diferencia del entorno en donde se desarrolla su historia. En la primera es un semidiós que desciende al mundo humano y se incorpora en el ámbito laboral en el campo. Donde aprende ciertas cualidades y habilidades, que en cierta forma definen su personalidad. Pero a través del tiempo él se rebela y busca reencontrarse con su padre. En cambio en el segundo personaje que se analizó, llega a la tierra con el objetivo de poner un balance en las guerras entre humanos y criaturas. Su propósito es más bélico, por lo tanto en el plano psicológico destaca la importancia de su profesión y el entorno en el que plantea sus metas y aspiraciones.

Por lo cual nos lleva a la siguiente inferencia, en la que se plantea que el uso de los tres planos de análisis (físico, social y psicológico), para la creación de un personaje es importante para apoyar al ilustrador y generar un esquema visual argumentativo más preciso para la creación de un personaje mitológico. Pero que a su vez también se debe entender el plano psicológico y plantearlo de una manera más extensa, para poder comprender el uso de los arquetipos y alegorías. Por lo tanto la hipótesis queda verificada en que las tres dimensiones de un personaje son indispensables para la construcción de un discurso visual más plausible, pero se resalta que la dimensión psicológica se puede complementar más a fondo mediante la iconografía, que es un tema que se explicará más adelante.

Lo que sigue es relacionar este análisis con el siguiente capítulo referente a la investigación de la iconografía e iconología, centro de estudio de la siguiente hipótesis.

CAPITULO II –Propuesta de modelo iconográfico para la construcción de personajes de videojuego mitológicos

El objetivo particular del capítulo es profundizar la importancia de la iconografía para la construcción de un personaje mitológico protagonista, así como establecer un canon de construcción también con categorías de análisis y así crear su opuesto para el antagonista mitológico.

La pregunta señala ¿cuál es la razón de usar un modelo iconográfico en la construcción de personajes de videojuego mitológicos? Y la hipótesis del trabajo dice: la iconografía se encarga del estudio de las imágenes que, a través de previos conocimientos de la interpretación, de un contenido o forma y que por medio de un personaje se puede desglosar mediante atributos o rasgos que lo definen en cierta temporalidad y espacio, como es en el caso de los personajes mitológicos. Esta definición se logró construir mediante una investigación con importantes autores que tratan el tema. Para que se construya un modelo propio en formato tabla.

En este capítulo, se explica a la iconografía enfocada a la construcción de personajes antagonistas mitológicos y se exponen conceptos relacionados a ella, que son la alegoría y la iconología. Con lo anterior se busca complementar el modelo de creación de personaje mitológico, con base en su tres dimensiones: psicológica, social y la apariencia física, propuesto en el capítulo anterior; el cual seguramente se puede aplicar tanto a los héroes, como a sus antagonistas mitológicos. Al final se propone ese modelo, el cual será más detallado que el propuesto en el primer capítulo, el cual será utilizado para el diseño de un personaje antagonista mitológico, tema del capítulo tercero.

2.1 La base de la iconografía y sus exponentes

En este apartado se tiene como objetivo proponer modelos teóricos de algunos autores que tratan el tema de iconografía, utilizados con frecuencia en la historia del arte, para el estudio de imágenes. Uno de los autores de iconografía más importantes es Erwin Panofsky, que propuso un modelo teórico, construido en tres niveles que se describirán en este subtema.

Con este modelo se establece los diferentes pasos para entender los conceptos que están relacionados con la iconografía. Además de comprender su conexión en la creación de personajes y poder complementa rel previo modelo planteado en el capítulo uno que es la creación de un antagonista mítico, con la finalidad de construir personajes bajo nuevas perspectivas y criterios.

2.1.1 Propuesta de Erwin Panofsky

En esta primera parte se plantea que para poder comprender lo que llamamos imágenes, se debe primero establecer, mediante un modelo que pueda distinguir en su contenido temático, el significado de una obra de arte mediante tres niveles.

El primer nivel es llamado el de contenido temático o primario, subdividido en Fáctico y Expresivo. Es la identificación de formas puras, es decir, ciertas configuraciones de línea y color, o ciertas masas de bronce de forma peculiar, como representaciones de objetos naturales, tales como seres humanos, animales, plantas, casas, instrumentos, etc. El mundo de las formas puras, reconocidas así como portadoras de significados primarios o naturales, puede ser llamado el mundo de los motivos artísticos. Una enumeración de estos motivos sería una

descripción pre-iconográfica de la obra de arte. (Panofsky 15)

En esta parte Panofsky plantea que el primer nivel para el análisis de una obra de arte es poder identificar la configuración, es decir como concebimos las cosas en sus estructuras más naturales. Pueden ser figuras, colores, materiales, tipo de especie, género tipo de ecosistema proveniente, entre otras. En resumen es lo que se llamaría un significado primario y a esto se le denomina nivel pre-iconográfico. Esto es un punto importante debido a que nosotros siempre nos acostumbramos a simple vista a identificar por este proceso pre-iconográfico. Por ejemplo en el caso de los personajes, la primera parte que podemos utilizar es el primer nivel, lo pre-iconográfico. Es indicar la característica más básica de un personaje: en este caso puede ser un ser vivo o inerte, por ejemplo un animal como un venado (Bambi) o un robot (Wall-E). Aquí debe explicarse si llegase a tener movimiento, animado o inanimado, el tipo de material y los colores de los que está conformado. Si es un ser vivo zoomorfo, por ejemplo identificar el género, ya sea masculino, femenino o asexuado; indicar el entorno donde vive, se desarrolla y muere. Todo esto con la finalidad de poder pasar al siguiente nivel que propone Panofsky, el nivel Iconográfico, donde explica lo siguiente:

Contenido Secundario o Convencional

Los motivos artísticos y las combinaciones de motivos artísticos (composiciones) con temas o conceptos. Los motivos, reconocidos, así como portadores de un significado secundario o convencional pueden ser llamados imágenes y las combinaciones de imágenes son lo que los antiguos teóricos del arte llamaron "invenzioni"; nosotros estamos acostumbrados a llamarlos historias y alegorías. La identificación de tales imágenes, historias y alegorías constituye el campo de la Iconografía, en sentido estricto. (Panofsky 16)

El segundo nivel es el motivo de estudio de este proyecto de investigación, el cual nos revela que el contenido secundario o convencional, es lo que nos puede ayudar a identificar y crear alguna imagen. Esta imagen es importante que se reconozca mediante una agrupación de imágenes, por ejemplo en el caso de un herrero, a este siempre se le reconoce por medio de los instrumentos de trabajo que usa, en algún caso puede ser un martillo y un horno. Con estos instrumentos podemos diferenciar a un constructor de un herrero, por ciertas herramientas que nosotros lo consideramos como una convención. Por lo tanto cuando un grupo de personas representan alguna imagen o un hecho, que para ellos lo consideran sobrenatural (característica de un mito), lo pueden representar por medio de la agrupación de imágenes que a su vez generan una convención.

Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en la profesión de un guerrero. Podemos partir del primer nivel planteado:

Nivel pre-iconográfico:

- Figuras: una figura antropomorfa de género masculino, caucásico, raza alto elfo, ojos verdes, nariz afilada, mentón prominente, cabello largo y de color blanco.
- Vestimenta: piezas metálicas curveadas y afiladas, colores rojizos, ocres, eslabones colgados en el cuello de la figura antropomorfa. Las figuras que se ven en los hombros del humanoide, tienen semejanza a formas zoomorfas.

Nivel Iconográfico:

- Es un soldado que tiene una armadura de placas, hechas por algún metal en especial que es resistente a los ataques físicos. Su armadura es de un rango alto posiblemente por las decoraciones que se encuentran en sus hombreras; los halcones podrían representar algún rango en esa

época.



Figura 13 Lor'themar Theron- World of Warcraft

Las alegorías en ciertos casos forman un papel importante en esta parte, ya que sustituyen una imagen para darle una cierta configuración al mensaje y/o propósito al proponer. El tema de la alegoría se explicará más adelante con detalle.

La intención de dividir el contenido de análisis propuesto por Panofsky en lo iconográfico en la primera parte y posteriormente el iconológico es para lograr una mejor comprensión comparando las demás propuestas iconográficas de los otros autores.

2.1.2 Propuesta de Juan Esteban

Otra definición de iconografía es la que plantea Juan Esteban y la propone retomando información de otros autores antiguos que la describen de manera etimológica:

La iconografía no es más que un dibujo de las cosas que podemos representar en plano, con líneas y figuras geométricas, con las cuales se

pondera todo tipo de plantas de edificios, sin aparentar perspectiva, que viene realizada y descrita mediante instrumentos de precisión […] Se representa de mediana edad, vestida seriamente, porque el que se ejercita en ésta profesión debe descartar con medida, inteligencia y gran juicio, todo lo que se aparta de la verdad del arte de tanta consideración. (Juan Esteban, 11-15)

Con esta definición de iconografía nos podemos percatar que como ya lo dijo Panofsky, es una representación a través de figuras o imágenes, que deben de estar asociadas al significado de la obra y objeto a representar, esto no toma en consideración intenciones persuasivas. Pero lo interesante es la última parte, donde menciona que: la mujer de mediana edad, vestida seriamente, tendrá en la mano derecha escuadra, regla o compás y en ese mismo lado una brújula que pisa con el pie. En la mano izquierda, una tabla donde esté pintada la planta de un noble palacio y una vara medida en distintas medidas. Que representa mediante ese conjunto de imágenes preestablecidas como menciona Panofsky. Pero así mismo Esteban menciona que se debe descartar el juicio e inteligencia que esto pueda tener, quiere decir que cuando describes alguna obra, no se puede pensar en si tiene alguna característica psicológica en el caso de un humanoide, alguna criatura zoomorfa que pueda tener una inteligencia superior a su especie, en el caso de la ciencia ficción. Por lo tanto únicamente se debe considerar la apariencia del mismo objeto, descartando otras consideraciones como es el caso de la parte psicológica o social.

Otro ejemplo de esto se encuentra en los personajes de la *Saga de Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996), ya que para poder generar los personajes del conflicto de la guerra del pecado, intervienen Tyrael de parte del cielo y Diablo que representaba al infierno. Las características que diferencian al arcángel Tyrael y al demonio Diablo, se consiguen, en el primer caso

representándolo con alas, colores similares parecidos a los tonos blancos, todos estos representados a la luz. Y en el caso contrario, al Diablo como una criatura deforme, con cuernos y de colores oscuros, tierras ocres, rojizas. De esa manera se cumple con la convención de representar al ángel y al diablo, por lo menos para la parte occidental. Cabe agregar que estos personajes pertenecen a una parte de la historia antigua socializada y convenida, pero tienen ciertos parámetros y/o propiedades únicas que les dan identidad. En ese sentido, los diseñadores de los personajes toman en cuenta las diversas características: físicas y accesorias con los que se pueden asociar y con ello presentar una identidad.

Para finalizar la aportación que podemos agregar de Juan Esteban es la percepción en cuanto a un objeto, personaje u obra de arte directamente en como se ve en la dimensión física

2.2.3 Modelo teórico de análisis iconográfico de Juan Carmona

El siguiente autor propone un modelo, donde explica cada proceso para identificar las diversas características de la iconografía, que es Juan Carmona Muela. Aquí se le siguiere al lector poder entender otras perspectivas de análisis de la iconografía, como fue el autor anterior, y resumir términos que serán útiles para contestar la hipótesis planteada.

En el modelo de Juan Carmona de iconografía, define los puntos de análisis que se dan en su modelo planteado, que más adelante se verificará si podrán ser de utilidad para el proyecto final. Y donde plantea lo siguiente:

Atributo, que se puede entender como cualquier tipo de accesorio que lleve o acompañe al personaje, asociado a él de forma más o menos sistemática, y que nos permite reconocerlo en una obra de arte: un

objeto, animal, planta o incluso la fisionomía del personaje, su aspecto físico, si se ajusta a un modelo estable, que pueda ser considerado como uno de sus atributos. Episodios, si es de tipo simbólico, funcional, es decir, según las acepciones de los dioses, o simplemente de aspecto. Representaciones, cuales son las escenas más escogidas y más representadas por los artistas. (Carmona 9 - 20)

Considerando estos puntos planteados por el autor, cada parte, que se construye de un personaje debe proponer elaborar de manera asertiva, quiere decir, dependiendo al público al que va dirigida su obra, puede considerar los atributos, por ejemplo de ciertos dioses, y plasmarlos en un personaje de videojuego, que al público al que va dirigido, pueda identificarlo o reconocerlo de la manera que el artista planteó. Un ejemplo que se pueda identificar esto, es en los escritos de *El Señor de los Anillos*, historia escrita por Tolkien, que a través de un reconocimiento, identificación de episodios y atributos, pudo generar personajes, con rasgos de una etapa de la historia, convirtiéndolos en fantasía pura, y así haciéndolo agradable, para el autor.

Las razas que existen dentro de la mitología Tolkien, como son el caso de los elfos y los orcos, tienen un antecedente, una construcción previa, que alguna vez, en la historia más antigua se manejó.

Actualmente, muchos videojuegos, tienen este tipo de modelo de construcción, a la hora de elaborar personajes, si se observa con detalle en los videojuegos medievales, como por ejemplo de la empresa de Blizzard Entretaiment, World of Warcraft, Diablo y Starcraft, en diferentes épocas plasman a estos personajes, y la gente los sigue identificando como tal, no importa el tipo de elaboración de éste, o que formato se vea, siempre tienen una construcción previa de alguna divinidad o personaje de la mitología clásica.

2.1.4 Propuesta de María Elena Gómez y Bermejo Lorenzo

Por otro lado, para la autora María Elena Gómez (Gómez 7-39) a partir de los análisis de Panofsky, dice que la iconografía se da en sus niveles de análisis. En el segundo nivel o iconografía, la forma pasa a ser una imagen que el intérprete explica y clasifica dentro de una cultura determinada. En este nivel utilizamos nuestros conocimientos y nuestro pensamiento asociativo para comprender lo que nuestros sentidos han captado, accedemos así al significado convencional de las cosas; esto es, al significado por todos conocido y aceptado como válido. Esto implica tener un conocimiento amplio de la cultura en la cual se origina el fenómeno o situación que queremos entender; y además es necesario tener una experiencia práctica, que nos permita haber internalizado ciertos códigos o significados que orientan nuestro comportamiento en la sociedad.

Su aportación más importante es que la noción de clasificación, que se puede entender al organizar las cosas que nos rodean, es importante considerar. Y con esto podemos suponer que cada cultura es una clasificación de un grupo de imágenes preestablecidas, por un conjunto de personas que han crecido dentro de esta misma. Un ejemplo podría ser que en la cultura occidental representamos en esculturas y obras de arte de paisajes, de manera distinta a oriente. Esto se puede explicar debido a que la clasificación de sus imágenes de la cultura oriental y occidental, difieren en los parámetros que se establecen a lo largo de muchos años.

El investigador Carmen Bermejo Lorenzo (Bermejo 7-9), plantea similares puntos acerca de la iconografía y su importancia en el estudio de la historia del arte en el libro, que resultan de gran importancia para el desarrollo de personajes. Él menciona que la iconografía tiene una gran

importancia en el análisis y comprensión del pasado, y el presente de las obras de arte para el investigador. Su planteamiento de iconografía es:

El estudio de la imágenes, su persistencia y variaciones y de los contenidos que estos son capaces de transmitir. La identificación de los ciclos de imágenes, como de sus fuentes literarias constituyen el objeto de la iconografía.

La obra de arte es un producto polisémico y siempre abierto a la perspectiva de los intérpretes, pero en éste caso el espectador no puede situarse ante ella, sin estar en condiciones de "descubrir" o "identificar" a quién representa una figura o qué representa una figura o una escena. (Bermejo 7-9).

Por lo tanto la persistencia de la imagen asume un papel importante en la representación en una cultura y pueden crearse parámetros o reglas en la convivencia de una sociedad. Ciertos personajes históricos que forman parte de la cultura en una sociedad, sirven como ejemplo para crear nuevos personajes que representan valores y que hoy siguen siendo vigentes. Por lo tanto actualmente los que estudian y crean las imágenes tienen que tener una perspectiva de observación y comprensión de todos los elementos de la imagen, tener un bagaje histórico de un personaje para poder entender su construcción. Con esto se puede plantear que los personajes que se observan en los medios de televisión, cine, libros, cómics, videojuegos, generalmente tienen un antecedente y son a la vez un conjunto de interpretaciones, que se pueden identificar con la ayuda de la iconografía. Con ese fin, solo se debe de considerar el conjunto de características de un personaje mítico o importante en la historia y hacer una comparación de la representación de este, el fondo donde se desarrolla y finalmente el motivo en el que surge dicho personaje, con el fin de su comprensión.

En ese sentido, tanto en las historias clásicas de la mitología griega, como en los mitos modernos creados del señor Tolkien, se pueden ver diversos ejemplos de personajes que se han plasmado con características similares, a pesar de la diferencia de culturas y épocas. También las representaciones de comportamientos humanos o sentimientos, pueden generar un personaje e identificar sus diversos elementos en común, como en el caso de un sabio, un valiente, un líder, con iniciativa.

De todo lo dicho, podemos sintetizar que el propósito de la iconografía es: representar mediante las convenciones culturales expresadas a través de historias, imágenes y alegorías.

2.2 La alegoría elemento indispensable de la iconografía

Por otro lado, la importancia de la alegoría viene relacionada con la iconografía, para entender el verdadero mensaje de un artista o para poder plasmar una idea o sentimiento en un personaje en general, buscando una manera asertiva de representación. Esta es una de las razones por las que nos sirve la alegoría. Primero explicaremos cuál es su significado.

> Una alegoría dice una cosa y significa otra. Destruye la expectativa normal que tenemos sobre el lenguaje, que nuestras palabras "significan lo que dicen". Cuando predicamos la cualidad X de la persona Y, Y realmente es lo que nuestra predicación dice que es (o así lo asumimos); pero la alegoría transforma Y en algo distinto a lo que la afirmación abierta y directa le dice al lector […] la alegoría es apropiadamente considerada un modo: un proceso fundamental para codificar nuestra habla. Por la misma razón que se trata de un proceso lingüístico radical,

puede aparecer en toda clase de obras. (Angus Fletcher 11-12)

En cierta forma la alegoría es un proceso por el cual lo que nosotros conocemos o cuando definimos algo, cambia de manera radical por otra representación, para tratar de comunicar la misma idea. Puede ser de una ironía también, por ejemplo al mencionar a una persona con cierta personalidad, valiente, astuta, inteligente, veloz, podría representarse con los atributos o actividades que pueda tener una araña. Por ejemplo, al representar al superhéroe llamado Spider Man, creación del editor de comics y guionista Stan Lee de la empresa Marvel Comics, su naturaleza se asoció con los atributos de una araña, observando el comportamiento de ella al atrapar a sus presas, así como sus prácticas de supervivencia en su entorno.

La representación alegórica de ciertos animales plasmados en humanos, son ideas muy interesantes para poder crear personajes ficticios. Esta actividad no es reciente, las representaciones alegóricas de ciertos eventos naturales o sobrenaturales pueden ser observadas en pinturas o esculturas muy antiguas, representadas por dioses o criaturas malignas que existieron en ciertas épocas como en el Medievo o en la mitología griega.

Al final podemos sintetizar que la iconografía nos sirve para representar y clasificar lo que nos rodea, le damos un significado y este persiste a través del tiempo. Puede manifestarse a través de un conjunto de imágenes, que nos dan una idea sobre la representación de una obra u objeto en especial. A través de la función de la alegoría nos permite complementar la clasificación en la iconografía mediante el uso de la relación del significado con el objeto en sí mismo o fenómeno natural, habilidad específica de algún personaje, verificando así la estrecha relación de incluir en el análisis iconográfico a las alegorías como una

categoría para el uso activo del modelo final propuesto en este trabajo.

2.2 La importancia de la iconología como análisis de la imágen

El último nivel para Panofsky es el nivel que se considera como el más importante de los tres, debido la importancia de la siguiente explicación:

> Significado Intrínseco o Contenido.
> Lo percibimos indagando aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un periodo, una clase, una creencia religiosa o filosófica -cualificados inconscientemente por una personalidad y condensados en una obra-. Apenas hace falta decir que esos principios son manifestados y por lo tanto, esclarecidos a la vez por los "métodos compositivos" y por la "significación iconográfica". Concibiendo así las formas puras, los motivos, las imágenes, las historias y las alegorías como manifestaciones de principios fundamentales, interpretamos todos estos elementos como lo que Ernst Cassier llamó valores "simbólicos" […] es el objeto de lo que llamamos iconografía en un sentido más profundo: de un método de interpretación que aparece como síntesis más que como análisis. (Panofsky 17-18)

Lo que se entiende con esto, es comprender de una manera formal y correcta, el mensaje que el artista comunica con su obra, la intención revelada de la composición. Es cierto que el nivel iconográfico nos puede ayudar a representar el conjunto de imágenes como una convención. Pero en la iconología como se menciona, su nivel es más profundo. Esto quiere decir que no solo se comprende por lo que hay exactamente en la obra, imagen, historia o alegoría, si no lo que se consigue en conjunto con esto. Por ejemplo, una interpretación de acuerdo a la síntesis de este conjunto,

un propósito comunicado a través de la obra del artista, que muchas veces el espectador no lo entiende y lo reinterpreta.

Con la iconología, se intenta una conexión directa entre el motivo y el contenido, por ejemplo, hay diversos pintores que a lo largo de la historia han representado a los humanos o los paisajes que habitan. Pero lo que lo puede diferenciar gracias al último nivel, es que debido a una técnica de expresión de estas obras, se pueden revelar la verdadera intención entre ellas. En el caso de una pintura renacentista no tiene la misma técnica de ejecución que una pintura impresionista, tiene diferentes técnicas de ejecución que es lo que probablemente los artistas revelan el propósito final y el mensaje para las cuales fueron creadas.

El profesor Juan Esteban Lorente, encargado del departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, destacado en los estudios de la iconografía e iconología en la historia antigua, señala la importancia de la iconología en el estudio de obras importantes del Renacimiento. El investigador analizó diferentes tratados o documentos de la antigüedad que estudian los orígenes de la iconología.

Se menciona en una cita de un autor antiguo lo siguiente:

> Iconología o verdadera descripción de las imágenes, tomada de las obras antiguas, egipcias, griegas, y romanas, que son útiles para poetas, pintores, escultores, diseñadores, oradores, predicadores y otros estudiosos, donde se describen y justifican las alegorías de vicios, virtudes, pasiones humanas, afectos, cuerpos celestes, mundo y sus partes y todo aquello que pueda caber en el pensamiento humano, con sus atributos correspondientes de las que es posible extraer una moralidad o lección provechosa. (Esteban 7-8)

De este párrafo podemos extraer algunos puntos de interés, como que la iconología es un elemento que puede describir diversos comportamientos o formación de un personaje en la narratividad, ya que a través de las alegorías se da sentido a una representación sobre las características comunes del ser humano. Por ejemplo, el personaje Ragnaros (Wowpedia Ragnaros s/a 3), un enemigo del juego de rol *World of Warcraft*, representa todos los temores de la humanidad. La alegoría es descrita por el juego, como un dios elemental; sus motivos, la destrucción del mundo; morfológicamente se constituye por el fuego del personaje y con aspecto de una criatura divina. Iconológicamente el ejemplo identifica a las virtudes, pasiones y sobre todo, representa un temor para la humanidad, ya que el fuego genera destrucción e impone respeto.

Por lo tanto la iconología nos ayuda a comprender la intención o sensaciones humanas, es decir la verdadera intención conceptual del personaje. El verdadero propósito o misión y el porqué de sus acciones, para así cobrar sentido en la trama general que pueda tener en la historia de un videojuego. Así mismo la iconología nos ayudará a elaborar un modelo en formato tabla más amplia de cómo construir a un personaje antagonista.

En ésta parte se presenta a Matilde Battistini, que presenta el análisis iconográfico y explica acerca de las alegorías encontradas en las obras de arte medievales. Presentando diversos símbolos, comportamientos, etc., que puedan ayudar a la comprensión de las obras de arte.

El objetivo de esta parte es poder encontrar otros conceptos e ideas que complementen la importancia de la iconografía en relación a la construcción de los personajes, saber si un elfo de la imaginación de Tolkien podría tener relación con algún personaje de la mitología griega.

En el libro de Matilde Battistini *Símbolos y alegorías* se presenta primero la importancia de la iconografía desde, si existen mensajes ocultos dentro de las obras de arte antiguas, encontrar códigos de representación para entender a los pintores de las obras antiguas, o en el caso del tema, si de alguna forma, los personajes de los videojuegos tienen algún secreto, que los pueda identificar o definir como tal. Para ello se analiza desde el pensamiento medieval, quiere decir que existen conceptos religiosos y símbolos de la antigüedad, que sin un previo estudio de esto, no se podría alcanzar a comprender, llevando a una clara división de los principios del bien y el mal. (Matilde Battistini 5-6)

Para ello analiza diversos cuadros de la historia europea, y los clasifica para el análisis de la siguiente manera:

-El tiempo: la concepción de la temporalidad de las diversas épocas de la representación de la historia, a través de los personajes principales.
-El hombre: ilustra algunos arquetipos del imaginario cultural y antropomórfico de la humanidad, tomados generalmente de la cultura occidente.
-El espacio: descubrir lugares mágicos donde se rodea al personaje.
-Alegorías: representaciones de toda aquella emoción de la humanidad plasmada en algo.

A través de estos análisis también se podrá entender de los personajes actuales de la cultura del videojuego. Para ello se identificarán con los dioses nórdicos, así como sucesos, que existieron en la creación del hombre, la representación de los sentimientos de la humanidad y finalmente con la mitología de Tolkien, representar, ya sea con las representaciones a través de símbolos como ejemplo, que tanta similitud tienen. Cuando se obtengan las partes, con el estuduio del objeto

empírico, se compararan para ver cuantos conceptos se pueden contener también en un personaje de videojuego.

Para María Elena Gómez, cuya definición de iconología la construye con los estudios de Erwin Panofsky, plantea los diferentes niveles que existen para el análisis de las imágenes, las cuales son el proceso de interpretación en tres niveles (María Elena Gómez 7-39). Para ella, la iconología se encuentra en el segundo nivel de análisis.

En el nivel de la iconología el intérprete descubre significados ocultos, que están en lo más profundo del inconsciente individual o colectivo. Este nivel es llamado por Panofsky el nivel de la significación intrínseca o de contenido, como ya antes se había dicho. Para llegar a este valor es preciso conectarse con una información desconocida y que, por lo tanto, debemos buscarla forma de estudiar la obra de una manera más deductiva, además de intuir el verdadero mensaje del autor de la obra. Un ejemplo para poder comprender esto se encuentra en la representación de Sauron, un personaje que se encuentra en el libro de *El Señor de los Anillos*, que forjo un anillo único, para poder controlar la Tierra Media. La gente conocía los poderes otorgados al portador de ese anillo y por eso, temían la voluntad del portador. Sabían que ese anillo dotaba de un poder extraordinarioal que lo portara, pero que así mismo, corrompía y servía al legítimo dueño, que era Sauron; eso provoco diferentes enfrentamientos entre los pueblos de la Tierra Media, aun sabiendo lo anterior.

En el caso de Gollum, una criatura que en su pasado sacrificó su lugar en una sociedad de Hobbits, para convertirse en una criatura horrible, acepta el exilio y finalmente se consume por el anillo. Se advierte así, que aquel que quiera poseer el anillo, le costará más que su vida, pagando con su cuerpo o alma y siendo un esclavo del mismo objeto (anillo). De lo dicho

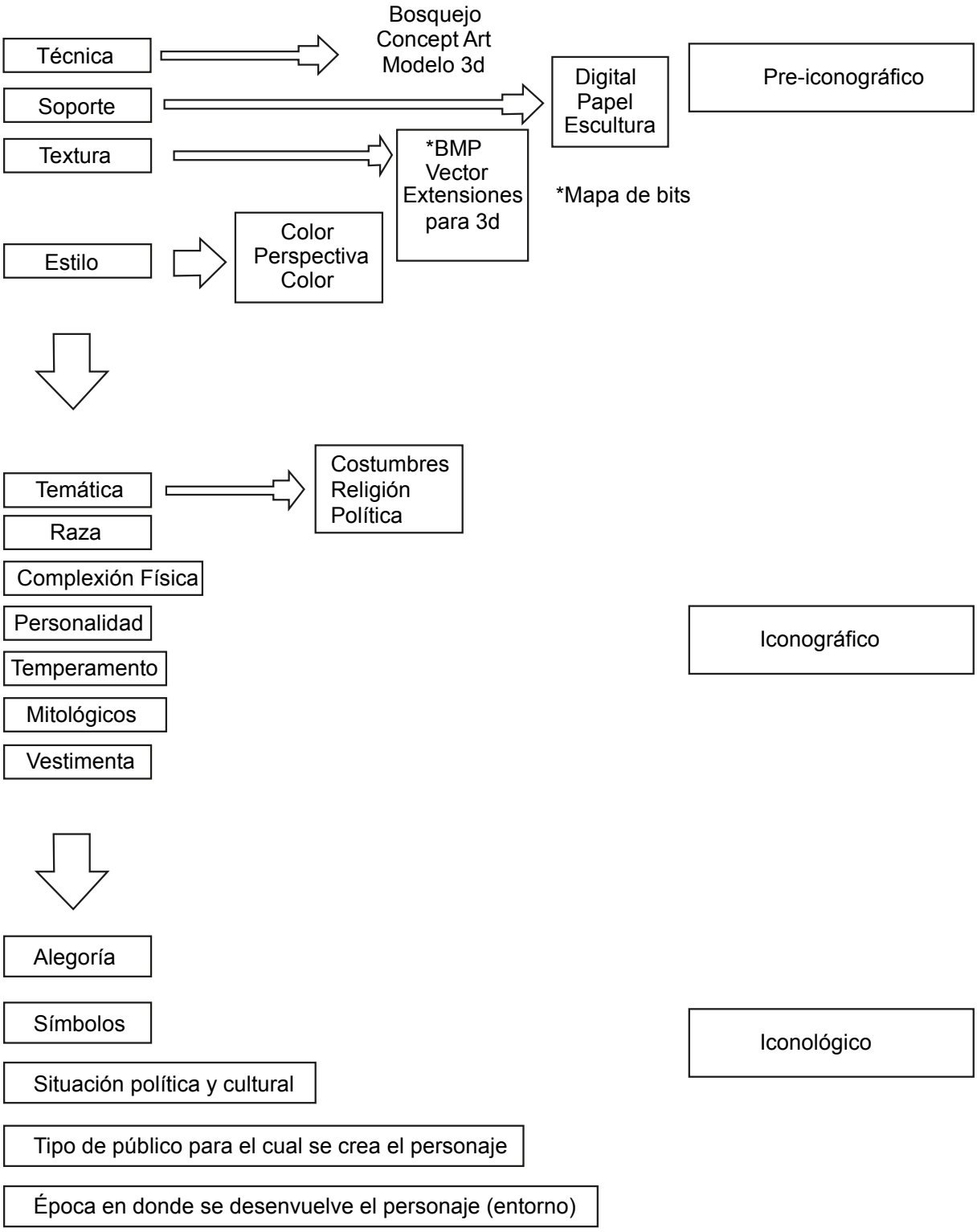
se desprende que: el anhelo del ser humano por tener el poder, probablemente sea una búsqueda común entre todas las personas desde épocas antiguas identificada por mitos; ahora se manifiesta en un relato moderno que representa una clara advertencia del precio del poder.

La iconología entonces es la forma de comprender una obra o un acto, de acuerdo a previos factores que influyen en ésta, ya sea por la cultura, el tiempo o espacio, en el que se encuentra. Busca revelar la intención de la obra, acto que también se pude repetir en el caso de videojuegos, que se basan en los mitos, que la sociedad actual respeta, consume o rechaza.

Para poder aplicar estas dos definiciones resumimos a través de un esquema como aplicar esta descripción en tres niveles que serán propuestos en el subtema siguiente.

2.2 Propuesta de modelo de análisis pre-iconográfico, iconográfico e iconológico de un personaje

Modelo de análisis pre-iconográfico, iconográfico e iconológico de un personaje



Modelo construido por Pavel López Hernandez 2015

Ahora podemos clarificar las características de personajes, de una manera adecuada y con los planteamientos de estos tres niveles de análisis. A continuación a partir de las caraterísticas de un personaje de videojuego, se ejemplifica la tabla anterior, como forma de aplicar el modelo expuesto.

Figura 14 Goblins, World of Warcraft Cataclysm 2005



Concepto	**Pre-iconográfico**
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital
Textura	BMP, Modelado en 3d Polígonal
Estilo	Vista Frontal, textura de extensión 3d.

Concepto	**Iconográfico**
Temática	La Horda tribus de Azhara. Celebran rituales adorando a personajes ladrones e ingenieros
Raza	Goblins
Complexión física	Dos personajes del sexo masculino y femenino. Estatura baja, el primero tiene una armadura de metal con adornos azules, la otra tiene una armadura de tela color

	morado con encajes dorados. Orejas y nariz prominente.
Personalidad	Personalidad valiente, extrovertidos, carismáticos y bromistas
Mito	Mitología asturiana
Temperamento	Intolerantes, negligentes, perspicaces
Vestimenta	Ropas ligeras, recicladas, coloridas

Concepto	**Iconológico**
Alegoría	Representar exilio: pobreza, esperanza, exótico.
Símbolo	N/A
Situación política y cultural	Exiliados, pertenecientes a los miembros de la horda.
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 12 a 30 años de edad
Entorno	Medieval Fantasía

Modelo planteado por Pavel López Hernández 2015

En la figura 14 se muestra el *concept art* del videojuego World of Warcraft Cataclysm, son la raza de los Goblins, una raza que fue incorporada en una de sus cuatro expansiones. Los Goblins son representados con diferentes rasgos, que a través de los dos niveles el pre-iconográfico e iconográfico se pueden representar de la siguiente manera:

- La apariencia física en los Goblins fue retomada como inspiración de la versión de Dungeons & Dragons (1974-1976), ciertas características físicas les dieron suficiente inspiración para poder crear a esta fantástica raza al videojuego de *World of Warcraft*. El primer nivel describe lo pre-iconográfico: criaturas amorfas, de estatura baja, rasgos prominentes en el rostro como lo es la nariz, boca y ojos. El color de su piel es verde y la textura es un poco uniforme en algunas partes, pero también áspera.

Cabello de diversos colores como azul, negro y morado. Su vestimenta se conforma de telas ligeras, así como algunas de metal por su cuerpo.

- Los diseñadores tomaron en cuenta que ciertas características de una cultura pueden llevar a la creación de este personaje, en el caso de la mitología presente en España o la mitología asturiana. Donde con ayuda de la iconografía se les representa como un hombre pequeño y cojo de la pierna derecha, con la piel morena, vestido de rojo y tocado de un gorro picudo también rojo, tiene un agujero en la mano izquierda. También lo podemos asociar a los gnomos, son enanos fantásticos o elementales de la Tierra, en cuyas entrañas moran, trabajando en minas, custodiando tesoros subterráneos y cuidando de los metales y piedras preciosas. También se dice que les roban a las personas ambiciosas. Lo cual está narrado en la historia de la campaña de inicio de los goblins en el videojuego. Entrelazando diversas características de antiguos mitos de ciertas culturas para conformar a los goblins.

En la parte de la iconología, en la historia de *World of Warcraft*, la raza Goblin fue incorporada debido a la importancia que esta tiene en los conflictos entre las facciones que existen dentro del juego; las cuales son la alianza y la horda, donde cada una tiene sus propios principios dentro de un mundo conocido como Azeroth. Que se entablan diversas batallas entre una y otra, los goblins al comienzo son neutrales hasta que al final, debido a una catástrofe, son exiliados de su pueblo natal Azhara. La naturaleza del exilio Goblin es debido a que son criaturas que su economía se basa en la minería, por lo tanto toda la zona fue explotada hasta lo más profundo del interior de la isla. Muy dentro de ella yacía un poder maligno de un dragón que fue despertado, atacando toda la isla y destruyéndola casi por completo. Por lo tanto buscaron refugio a las facciones donde existía el conflicto, la alianza le dio la espalda por completo declarándoles como hostiles y la horda los recibió de una

manera amistosa.

El punto es que los goblins son criaturas que les da un balance a todas las razas con las cuales conviven, mostrando que es un pueblo que a pesar de una gran catástrofe aún pueden sobrellevar su cultura y sus tradiciones. Esto mismo se puede observar en gran parte del mundo, mostrando conflictos civiles, de culturas indígenas que son denigradas por las grandes poblaciones a su alrededor. Con esto podemos llegar a la conclusión que los desarrolladores de este videojuego tratan de simular los conflictos de la vida real en las simulaciones dentro del videojuego, dándole la oportunidad al usuario de poder controlar un avatar de una curiosa y exótica raza que busque un lugar dentro de la sociedad, e incluso buscando un cambio de manera positiva para toda la sociedad en la cual está envuelta. Con la finalidad de enseñar a los videojugadores la importancia de la verdadera convivencia entre culturas sin importar su raza, religión o sus tradiciones.

Finalmente se establece que la iconografía es un elemento importante para lograr una adecuada construcción de un personaje mitológico protagonista. De ese modo la hipótesis planteada es verificada y positiva, ya que a través de propuestas y categorías se puede lograr un concepto visual más preciso. Pero lo más importante a desatacar es que no solamente la iconografía nos ayuda en el plano visual del personaje, sino que la iconología forma parte fundamental para la construcción de éste. Existen diversas categorías que se destacaron como importantes dentro de la iconología, ya que a través de conocer la intención del autor se pueden observar ciertos secretos de patrones que se repiten en los personajes, los cuales revelan el probable éxito comercial del mismo.

Capítulo III. Modelo práctico para la creación de personajes antagonistas de videojuegos

En el último objetivo se construye un canon con las tablas anteriores de análisis para un personaje antagonista mitológico. De acuerdo a ciertos procesos de verificación y aplicación del mismo; se anotan los elementos más importantes de cada una, para lograr conjuntar una tabla única que permita la creación del personaje.

¿Cómo utilizar el modelo iconográfico propuesto en el diseño de un personaje antagonista? En la última hipótesis propuesta se menciona lo siguiente: al tener un modelo iconográfico, conformado desde algunos modelos teóricos existentes y con las constantes, se puede generar una matriz propia, con elementos sustraídos de los modelos revisados y conceptos recopilados, que el investigador considera de suma importancia para el diseño de personajes antagonistas de videojuegos.

A continuación en el siguiente subtema se aborda lo siguiente:
Crear una guía en formato tabla, que antes de poner lápiz y papel en él, tenga una buena concepción argumental del personaje, que incluso lo podríamos llamar nuestro Héroe.

3.1 Ejemplos de iconografía e iconología en personajes antagonistas en los videojuegos

A través de un previo estudio de los personajes protagonistas que se analizaron en el capítulo anterior, se mostraron diversas categorías propuestas con la ayuda de los tres niveles de análisis pre-iconográfico, iconográfico e iconológico. Pero ahora el objeto de estudio se centrará en

analizar personajes antagonistas de videojuegos que se han posicionado a lo largo de muchos años. En este caso los tomaremos de un estudio en particular como uno de los mejores al crear historias para sus videojuegos, estamos hablando de *Blizzard Entertaiment*. Los cuales crearon *Diablo, Starcraft, World of Warcraft*, que son los más emblemáticos del estudio. Y que dichos videojuegos contienen un universo extendido de personajes, con los cuales el público se identifica o en su caso idolatra. Generalmente la popularidad de dichos personajes se masifica en festivales que organiza el estudio cada año llamados Blizz Con, en los cuales realizan concursos de los mejores disfraces o venta de *merchandising* de algún videojuego en específico, presentan adelantos o actualizaciones de sus videojuegos.

Entre algunos de los personajes populares se encuentran gran cantidad de antagonistas, que incluso son más populares que los mismos héroes, por lo tanto basaremos el análisis de los personajes del universo de Blizzard Entertaiment que se mostrarán a continuación. Esta selección de personajes se estableció debido a la importancia que han tenido sus juegos como franquicias y el universo extendido de fans y/o seguidores que tienen. Además de que cada personaje tiene una extensa historia.

Sarah Kerrigan

Un personaje del universo de Blizzard, un juego de estrategia que en gran parte de la historia resalta la participación de dicho personaje. Su participación de Kerrigan es en los dos juegos existentes de Starcraft, en la primera fue un personaje secundario que acompañaba al protagonista de la historia, en la secuela es el antagonista principal.



Figura 15 Sarah Kerrigan Starcraft 2 Wings of Liberty 2010

Categorías	**Pre-iconográfico**
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital
Textura	BMP, impreso promocional en la blizzcon 2013
Estilo	Vista Frontal

Como se ve en la tabla anterior lo que se puede denotar es la repetición en cuanto a técnica, soporte y textura.

Categorías	**Iconográfico**
Temática	Futurista, planeta de los Zerg Primigenios Sector Koprulu
Raza	Híbrido Terran/Zerg primigenio (anteriormente) Xel'naga]]
Complexión física	Cabello rojo (humana) castaño/negro (como zerg), ojos Verdes (humana) Amarillo brillante, ectomorfo, delgada y textura áspera con escamas, cuerpo de color morado y posee unas alas con cierta forma arácnida.
Personalidad	Personalidad extrovertida, rencorosa, amorosa, valiente
Mito	Mitología de la medusa, gorgonas
Temperamento	Intolerante, agresiva.

Vestimenta	Desnuda y con ciertos adornos en la misma piel, armadura de escamas en ciertas partes de la espalda y piernas.

La complexión física y la personalidad en este antagonista son peculiarmente interesante porque existen ciertos conceptos en la personalidad que se oponen dentro de este personaje.

Categorías	**Iconológico**
Alegoría	Venganza y destrucción traición
Símbolo	Representar venganza: odio, rencor, grotesco
Situación política y cultural	Enjambre de Kerrigan (Fines de junio de 2500 - Fines de 2504 / Noviembre/Diciembre de 2504), Agente de la Mente Suprema (Abril de 2500 - fines de junio de 2500) Reina de los Zerg.
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 17 a 35 años de edad
Entorno	Futurista espacial, TarKossia lugar de nacimiento.

Como se observa en la tabla anterior, se puede destacar en algunas categorías importantes como el temperamento, alegoría y símbolo, que nos permiten representar por ejemplo, lo grotesco representado en la complexión física, las extremidades de su espalda y la vestimenta, por medio de las escamas atribuidas al mito de las gorgonas, las cuales son descritas con escamas. Respecto a la alegoría la venganza también es común, dentro del paralelismo de los dos personajes. La complexión física respecto al cuerpo es muy importante para destacar la silueta femenina es a través del cuerpo ectomorfo. El tipo de público al cual va dirigido es importante para Blizzard, ya que el videojuego y su universo va a dirigido a personas que puedan adquirir de una manera más fácil sus productos, es decir que tengan la capacidad de económicamente de ser

autosustentables. Es por eso que se considera el rango de edad mayor a los 17 años aproximadamente.

Baal Señor de la Destrucción

El antagonista principal de la trilogía de Diablo, parte del estudio de Blizzard North; Baal es un personaje inmerso en la historia de la segunda parte. Fue el culpable de la corrupción del primer protagonista de la historia, el corrompió su alma y lo convirtió en un esbirro más del ejercito de los demonios. Hermano de sangre de Diablo Señor, del Terror y Mephisto, Señor del Odio, mediante la piedra del alma Baal construye un imperio en el mundo mortal y dirige un ataque contra de los humanos.

Figura 16 Baal Señor de la Destrucción Diablo 2 Lord of Destruction 2006



Categorías	Pre-iconográfico
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital y papel
Textura	BMP, impreso en couche 250 gr, contenido edición deluxe.
Estilo	Vista tres cuartos, pose de relajación.

Una vez más vemos que la técnica y textura son parecidos, el estilo cambia de frontal a tres cuartos.

Categorías	Iconográfico
Temática	Baal es uno de los Tres Males Mayores, junto con sus hermanos Diablo y Mephisto. Baal fue creado originalmente a partir de una de las siete cabezas de Tathamet junto con los otros Demonios Mayores. Él, junto con sus dos hermanos, gobernó los Infiernos Abrasadores durante miles de años y llevó a los ejércitos del infierno en contra de la Milicia Celestial de los Altos Cielos.
Raza	Demonios
Complexión física	El Señor de la Destrucción es casi en forma de araña en su apariencia. Cuando nos enfrentamos en Diablo II, Baal se mueve en cuatro patas insectoides. En comparación con su hermano Diablo, Baal todavía conserva algunos rasgos humanoides, muy probablemente de su habitar el cuerpo de Tal Rasha. Por supuesto, es sólo el torso superior, que es pálido, demacrado y esquelético. Lo más probable es una de las características más reconocibles de Baal son sus apéndices enconadas, los tentáculos que se manifiestan en distintos lugares de su cuerpo. En la batalla, Baal convoca a éstos desde el suelo para impedir el camino del jugador. Del mismo modo, en la secuencia de la película de apertura de Diablo II: Lord of Destruction, Baal evoca estos apéndices de sus manos para asesinar horriblemente a un bárbaro. Se considera un personaje ectomorfo.
Personalidad	Bromista (humor negro), posesivo, intolerante, impaciente.
Mito	Baal Baʿal Zəbûb, literalmente, "el Señor de las Moscas", venerada en la ciudad filistea de Ecrón. En el cristianismo, que se conoce como "Belcebú" y se refiere a menudo como un aliado de Satanás.
Temperamento	Arrogante y agresivo.
Vestimenta	Abrigo de piel de oso, y adornos de metal en sus extremidades

El temperamento y la personalidad son lo que rige en este personaje, la agresividad es un factor común en los dos primeros personajes.

Concepto	Iconológico
Alegoría	Corrupción y destrucción
Símbolo	Corrupción, muerte, infierno
Situación política y cultural	En cuanto a la función, se le describe como "la cabeza de todos los poderes infernales", haciendo de él un adecuado nivel de último jefe. También se afirma que "sus propiedades se encuentran en Oriente", cayendo junto con el "siempre hacia el Este" motivo de la partida. Por otra parte, manda a sesenta y seis legiones, pero es imposible establecer ninguna relación con ninguna tradición formal.
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 18 a 30 años de edad
Entorno	Trono de la destrucción Medieval fantasía

Una vez más se observa que en la categoría de complexión física la complexión de tipo ectomorfo es constante, debido a la silueta delgada a pesar de tener ciertos rasgos arácnidos. En su temperamento es igual que en el personaje anterior en la agresividad, la cual permite al personaje tomar acciones violentas en la historia. En la situación política y cultural es similar, debido a que los dos son líderes supremos de cierta secta o ejército que les permite dirigir a su gusto. En la categoría de alegoría la destrucción es igual, ya que para ambos personajes les permite dejar secuelas de sus acciones sobre sitios o personajes protagonistas provocándoles dolor o muerte. El público es mayor a los 17 pero es parecido en el rango de edades, en este caso es por el contenido para adultos, que puede contener escenas de violencia o tortura extrema.

Alamuerte

Uno de los Dragones aspectos, un semidiós en el mundo de Azeroth, parte del videojuego World of Warcraft. Alamuerte originalmente su propósito era proteger al mundo de las criaturas mortales que habitaban en su entorno. Por consecuencia de su temperamento y personalidad decide darle la espalda a sus compañeros para reinar mediante imposición y esclavitud en el mundo de los mortales.

Figura 17 Alamuerte World of Warcraft Cataclysm 2010



Categorías	**Pre-iconográfico**
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital e impreso portada del videjuego Cataclysm, en carton y metalizada
Textura	BMP, impreso en algunos materiales como couche y cartón y vinilos
Estilo	Vista tres cuartos, en reposo

Por tercera vez la técnica, soporte y textura son indispensables, pero el estilo tres cuartos se hace presente como una constante para la presentación del antagonista.

Concepto	Iconográfico
Temática	Originalmente Neltharion, el Guardían de la Tierra, es uno de los cinco Dragones Aspectos y líder del Vuelo Negro. Perteneciente al clan del bastión del crepúsculo
Raza	Dragones Negros
Complexión física	Dragon rojo y negro, con alas razgadas, fauces prominentes, ojos amarillos, escamas gruesas, con detalles de armadura de placas echas con un metal resistente a altas temperaturas. Es de tipo zoomorfo
Personalidad	Persuasivo, dictador, extrovertido, intolerante
Mito	Mitología de dragones nordicos
Temperamento	Feroz, arrogante
Vestimenta	Armadura de placas en el lomo

La arrogancia se vuelve un concepto en temperamento muy importante, se hace presente para considerarlo como parte del modelo final de análisis. La personalidad dictatorial rige a este personaje debido a su importancia como un guardián.

Categorías	Iconológico
Alegoría	Maldad y destrucción
Símbolo	Destrucción, sanguinario
Situación política y cultural	Aspecto del vuelo negro, Heraldo de los dioses Antiguos, Antiguo guardián de Azeroth
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 15 a 35 años de edad
Entorno	El alma del Dragon, Varios puntos de Azeroth Medieval Fantasía

En esta creatura se observa que en la categoría de alegoría una vez más se repite la destrucción como elemento característico de los antagonistas, en la personalidad también se denota lo extrovertido e intolerantes que pueden ser los personajes constantemente. Por lo tanto la personalidad del antagonista se puede considerar para un personaje exitoso. En el

público existe una gran diferencia en los primeros debido a que el contenido del juego de *World of Warcraft* está dirigido a un público más joven.

Kael'thas Sunstrider

El mago más importante dentro de un clan llamado Kirin Tor, forma parte de Blizzard para World of Warcraft. El dirigente de un clan de elfos llamados elfos de la sangre, los cuales diridos bajo su mano se dedican a imponer su legado en las otras razas que se oponen a el.

Figura 18 Kael'thas Sunstrider World of Warcraft Burning Cruzade



Concepto	**Pre-iconográfico**
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital e impreso portada del videjuego Burning Cruzade, en cartón
Textura	BMP, impreso en algunos materiales como couche y cartón y vinilos
Estilo	Vista tres cuartos, en reposo

El estilo sigue predominando en tres cuartos, la textura y el soporte es lo mismo. Se aclara que como son Concept Art del videojuego, se repiten esas características.

Categorías	**Iconográfico**
Temática	El Príncipe Kael'thas fue un poderoso mago y miembro de los Seis, el poderoso Consejo Superior del kirin tor
Raza	Elfos de la Sangre
Complexión física	Mesomorfo, complexión fornida pero un poco delgada
Personalidad	Manipulador, cobarde,
Mito	Mitología del Uroboros, el alquimista
Temperamento	Arrogante
Vestimenta	Telas de seda y algunos detalles de metal con incrustaciones en oro, cinturón de metal

El temperamento de este personaje es semejante a los anteriores, también en la temática se repite que en su entorno tienen puestos altos o rangos que les permiten mover y/o persuadir a ejércitos.

Categorías	**Iconológico**
Alegoría	Corrupción, veneno, verde fluorescente
Símbolo	Odio, corrupción
Situación política y cultural	Señor de los Elfos de Sangre, Maestro de Tempest Keep, No-coronado Rey de Quel'Thalas, Sirviente de Kil'jaeden
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 15 a 35 años de edad
Entorno	El Ojo en Tempest Keep y también en Magisters' Terrace, medieval fantasía

Una vez más los personajes ectomorfos son una constante en la categoría de la complexión física, en la personalidad se repite la arrogancia y en la categoría de alegoría por tercera vez también es igual en la corrupción. La situación política de este personaje es similar a los dos primeros ya que es un dirigente de una ciudad importante dentro del juego. Pero la diferencia que éste tiene más adelante es que se convierte en un

subordinado una vez que toma el rol de antagonista, ya que tiene un cambio de bando dentro del juego. Lo que lo convierte en traidor de su propio reino para entregarse al líder antagonista Kil'jaeden. El público es igual en el anterior debido a que es parte de una secuela del juego de *World of Warcraft*. El entorno es igual en todos los personajes mencionados que es medieval fantasía.

Figura 19 Arthas el Rey Exánime, World of Warcraft Wrath of the Lich King



Categorías	**Pre-iconográfico**
Técnicas	Modelado en 3d
Soporte	Digital
Textura	BMP, render para cinemática
Estilo	Vista tres cuartos

Particularmente en este personaje las tres primeras categorías son diferentes, debido a que esta imagen es tomada de la misma cinemática del juego. Pero el estilo se repite como los anteriores a tres cuartos.

Categorías	**Iconográfico**
Temática	Arthas Menethil, Príncipe Heredero de Lordaeron nació de Lianne Menethil y el Rey Terenas Menethil II

Raza	Caballero de la Muerte, Humano
Complexión física	Mesomorfo, fornido con torso prominente y piernas grandes.
Personalidad	Controlador, perfeccionista, egocéntrico, narcisista
Mito	Mitología del Uroboros, el rey caído
Temperamento	Arrogante e impaciente
Vestimenta	Placas de la muerte, armadura pesada, equipada con hojaruna

En la tabla anterior el temperamento se vuelve la categoría en la cual la arrogancia y la impaciencia son constantes, por lo tanto podemos adelantar que la categoría como los conceptos se deben de implementar en el modelo actual.

Categorías	**Iconológico**
Alegoría	Corrupción, hielo
Símbolo	Traición, corrupción, odio
Situación política y cultural	Controlador del Azote
Tipo de público para el cual se crea el personaje	Público De 15 a 35 años de edad
Entorno	Rasganorte, medieval de fantasía

En este caso en la complexión física existen diferencias como en A la muerte, pero en este caso es de tipo mesomorfo, también en la categoría del mito de Uroboros es igual a Kael Thas. Ya que en ambos personajes por el dominio de la transmutación a través de magia negra a través de algún objeto sagrado, la alquimia se convierte o transforman en personajes antagonistas con un gran poder dentro de la historia. En la categoría de alegoría la corrupción es una vez más una constante así como en los símbolos la corrupción por lo tanto es importante a considerar que esto no puede pasar por alto a la hora de construir un

personaje antagonista para videojuegos. El tipo de público es igual que los dos anteriores, forma parte del universo de *World of Warcraft* como una secuela y Arthas el rey caído es el personaje antagonista principal de esta expansión como título "Wrath of The Lich King". El entorno es medieval fantasía como en los demás personajes.

El carnicero

Es un antagonista secundario debido a que es general del ejército de Diablo el Señor del Terror en el videojuego de Blizzard, aparece en dos de los tres videojuegos que se lanzaron para Diablo el primero y el tercero. Es un personaje sanguinario y solo obedece ordenes de su amo, se encarga de dirigir los ejércitos menores.

Figura 20 El carnicero, Diablo 3



Categorías	Pre-iconográfico
Técnicas	Concept Art
Soporte	Digital e impreso
Textura	BMP, CMYK, poster couche
Estilo	Vista tres cuartos

El estilo nuevamente es a tres cuartos, la técnica y soporte son exactamente iguales en los antagonistas por lo tanto también se propondrá en el modelo final.

Categorías	Iconográfico
Temática	El carnicero es un subjefe final de Diablo 1 y 3 que participa en la masacre de lugareños de un pueblo llamado Tristán
Raza	Demonio
Complexión física	Endomorfo, cuerpo voluminoso y baja estatura. Con cuernos y piel cocida
Personalidad	Sanguinario, cruel y malévolo
Mito	Mitología del universo de Diablo 1 y 3
Temperamento	Impaciente y feroz
Vestimenta	Telas rasgadas y equipado con cadenas y una especie de machete, con el cual corta a sus víctimas

En el caso de la complexión física tenemos ya dos endomorfos, tienen rasgos parecidos que los hacen ser grotescos, en la personalidad ser sanguinario es un elemento importante para la construcción de un antagonista más creíble en un discurso visual y por último el temperamento es diferente a los otros. En gran medida es por la diferencia en la temática, ya que en este caso es un esbirro no un líder.

Categorías	Iconológico
Alegoría	Sangre y repulsión
Símbolo	Odio y sanguinario
Situación política y cultural	Guardia de Lazarus en la catedral de Tristam
Tipo de público	Público

para el cual se crea el personaje	De 18 a 40 años de edad
Entorno	Tristam, edad media, oscurantismo

Este personaje en particular es diferentes en la mayoría de las categorías, en primera porque en la situación política y cultural es un acolito de un antagonista dentro de la historia de Diablo 1 y 2, pero lo interesante es que en la categoría de símbolos el odio sigue siendo una constante en casi todos los personajes, además de la destrucción. El público es similar al del personaje Baal ya que es parte del universo de personajes de Diablo. En este caso el entorno en el que se crea su personaje es diferente a los demás. Así como en la complexión física ya que es un personaje endomorfo.

Los resultados del análisis anterior de los personajes antagonistas de Blizzard, requiere hacer un diagnóstico de constantes para poder comprobar la última hipótesis propuesta. En este caso se analizaron seis personajes antagonistas, que tienen una gran relevancia en la trama del videojuego. Los resultados son los siguientes:

En el primer diagnóstico tenemos el primer nivel pre-iconográfico.

Pre-iconográfico

Categoría	**Descripción**
Técnicas	Concept Art
Estilo	Tres cuartos

Las constantes en estas dos categorías son en general comunes a la hora de la construcción del personaje ya sea como bosquejo o arte final, además la vista tres cuartos es la más usada ya que te permite reflejar

una posición más realista de un personaje de cuerpo completo. Ya sea para exhibir su enorme cuerpo o los detalles de su armadura, montura, cualquier arma o accesorio a mostrar.

En el segundo diagnóstico se muestra el segundo nivel iconográfico.

Iconográfico

Categoría	Descripción
Complexión física	Ectomorfo y mesomorfo
Personalidad	Arrogancia

En el caso de la iconografía se destaca la complexión física, ya que para representar a una raza humanoide o en su caso delgada o femenina existen los ectomorfos y para los personajes con músculos marcados y que tienen un tamaño considerable para portar armas grandes o armaduras relucientes existen los mesomorfos. La arrogancia en cuanto a la personalidad es la más constante, ya que la arrogancia les permite pasar encima de los demás e imponiendo una imagen autoritaria dentro de su grupo o universo en la historia. Pero a su vez esa misma personalidad los traiciona por confiarse de más y son derrotados por ser demasiado arrogantes.

En el último nivel de análisis que es el iconológico se muestran las siguientes constantes.

Iconológico

Categoría	Descripción
Alegoría	Odio y corrupción
Situación Política	Líderes de facción o generales
Tipo de público	15 a 35 años de edad
Entorno	Medieval fantasía

En este último diagnóstico se puede observar que en la alegoría destaca en casi todos los personajes el odio y la corrupción por una u otra circunstancia dentro de la historia. Es importante mencionar que la corrupción se puede complementar con la categoría del mito, específicamente en dos personajes del mismo videjuego; con el mito de Uroboros, ya que la finalidad de contar la historia de éste mito es para corromper al que tenga el poder de transmutar a través de la magia. Por ello consideramos como constante y reforzando a la corrupción. La situación política como previamente mencionamos es muy importante, ya que a través de la arrogancia que pueda tener el personaje se convierta en un dictador, comandante o dirigente de alguna facción o raza. El entorno es justificado por la gran cantidad de universo narrativo que puede tener la época medieval además de que los creadores de Blizzard se consideran fanáticos de las historias del juego de mesa de calabozos y dragones, que formaron parte de su inspiración para crear los universos de casi todos sus juegos.

Con lo revisado se establece que: el canon para la creación de un antagonista de videojuegos miológico son las categorías siguientes: la alegoría, situación política, tipo de público y entorno.

3.2 Aplicación del modelo práctico iconográfico-iconológico de personajes antagonistas para su creación en videojuegos

Ya que se hizo el diagnóstico de las constantes de las categorías de los tres niveles para el análisis de un personaje, se orientó a un ilustrador destacado en el área de ilustración digital con el nombre de Mauricio Herrera alias el "El-Grimlock", es proveniente de Chile y ha participado en diversos proyectos en el área de juegos de rol de cartas como *Mitos y Leyendas* realizando el arte de cada una de ellas. Así como en la industria

del videojuego específicamente para Blizzard Entertaiment, creando el arte de un videjuego para dispositivos móviles y pc llamado *Heroes of the Storm*, el *concept art* de *God of War*, *Soulforge* entre otros.[1]

Se tuvo la oportunidad de realizar un *concept art*, solo a plumón de un personaje que sugiere las características de un personaje antagonista mitológico para videojuegos. Mencionado las características anteriores, el arte que se realizó fue de adquisición propia en el libro de *Oddysey*, como parte de un regalo. Es el que se muestra a continuación para su posterior análisis.

[1] Mauricio Herrera proveniente de chile participó en proyectos en el área de juegos de rol de cartas como Mitos y Leyendas realizando el arte en cada una de ellas. Así como en la industria de los videjuegos

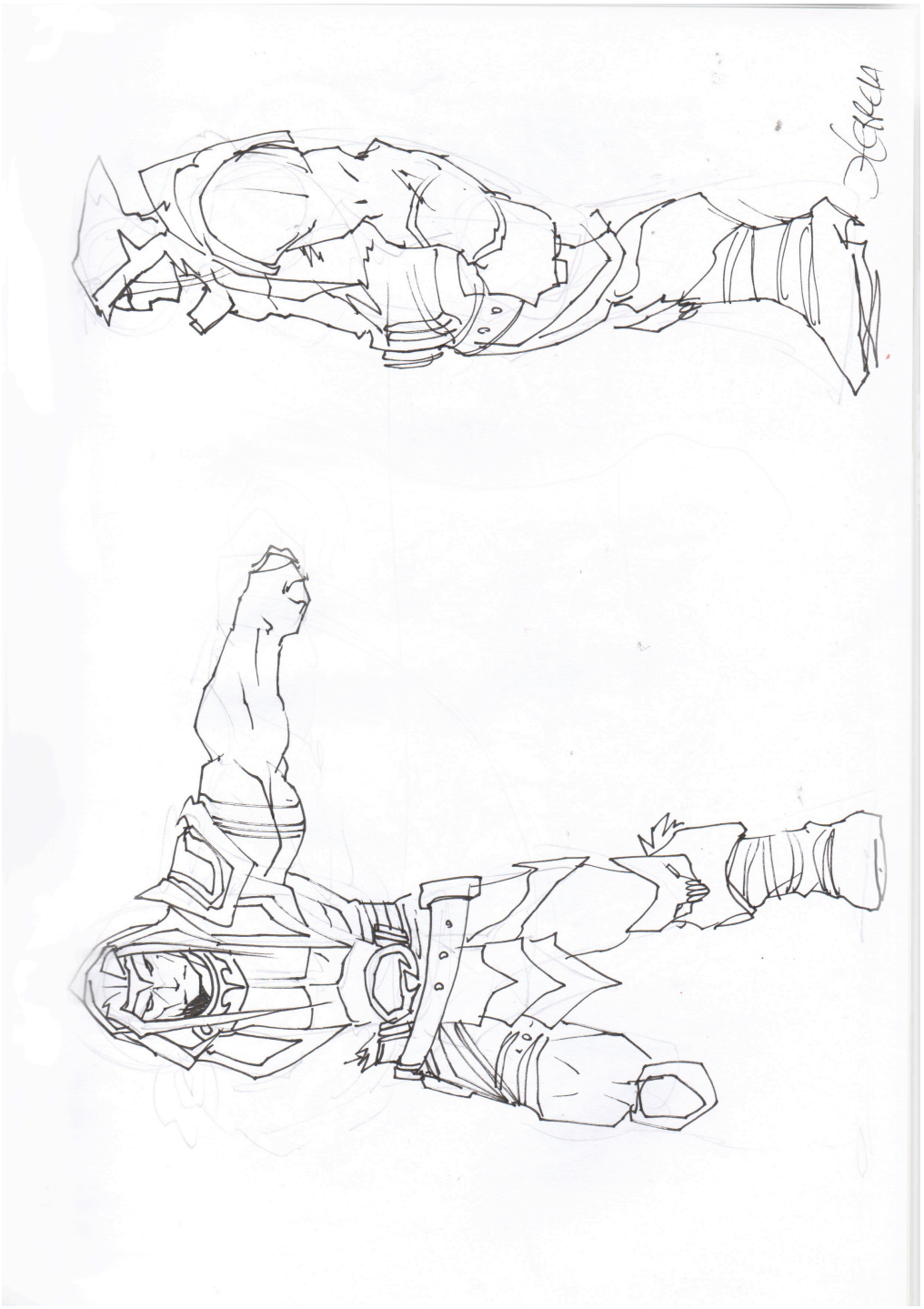


Figura 21 Ilustración personalizada de Mauricio Herrera

Como observamos en el bosquejo anterior del personaje, primero se identifica que en el nivel pre-iconográfico

Pre-iconográfico

Categoría	Descripción
Técnicas	Concept Art
Estilo	Frontal y lateral

El propósito de realizarlo con el estilo frontal y lateral es debido a que este arte se solicita para modelar un personaje en 3d, ya que las vistas requeridas son estas principalmente. La técnica es un *concept art* debido a que son bosquejos de un posible personaje que puede requerir más detalle o modificaciones posteriores en el trabajo final. Incluso este tipo de bosquejos pueden ser incluidos en algún libro de edición especial que contenga algún videojuego y sea parte del tesoro de una producción. Por lo tanto en estas dos categorías cumple con lo solicitado en la comprobación de la hipótesis.

En la siguiente tabla se expone las siguientes categorías que se propusieron y las cuales se cumplieron.

Iconográfico

Categoría	Descripción
Complexión física	Mesomorfo
Personalidad	Arrogancia

La complexión física es una parte fundamental para la construcción de un personaje antagonista, ya que con los elementos importantes como constante que se analizaron previamente lo ectomorfo y mesomorfo dominan esta categoría. En este caso fue mesomorfo; también es importante destacar que aunque no se incluye en la tabla final, los detalles de la vestimenta en este caso en particular sobresalen en la parte de las piernas. Ya que como es parte de su armadura del personaje tiene adornos cerca de la rodilla que hacen referencia alguna creatura con

aspecto tenebroso. La personalidad la podemos ver a través de su rostro, el cual tiene un aspecto relajado, pero a su vez enojado. Posiblemente indagando una posible posición de superior. Pero esto es parte de la tabla siguiente.

Iconológico

Categoría	**Descripción**
Alegoría	Odio
Situación Política	Líderes de facción o generales
Tipo de público	15 a 35 años de edad
Entorno	Medieval fantasía

Se considera la parte fundamental del diagnóstico final de la ilustración de Mauricio respecto al diseño del personaje antagónico, ya que en la categoría podemos observar que a través de su rostro se puede ver el odio en sus ojos y su mentón recto, y un poco afilado. Destacando que es una raza parecida a los altos elfos o si vemos una gran similitud a uno de los antagonistas analizados previamente en el diagnóstico anterior.

Por lo tanto la verificación de la hipótesis menciona que la propuesta de un modelo iconográfico es la más adecuada para construir un personaje antagonista para videojuegos. Pero en este caso más allá de verificar la importancia de la iconografía, se destaca que la iconología tiene un peso mayor para poder crear un personaje más complejo y convincente de manera gráfica para la creación de antagonistas.

Más sin embargo, a través de la verificación de cada uno de las tablas de los personajes, se puede observar ciertas categorías idénticas que son los factores determinantes para identificar que en el diagnóstico iconológico de los diversos personajes tienen una similitud. Se verifica que si existe un canon previamente comprobado, para la realización de un personaje antagonista mitológico para videojuegos.

Conclusión general

La investigación en el tema de los personajes es muy amplia, en diversos campos como en la literatura, cine, televisión, teatro, radio y videojuegos. Particularmente el interés para la creación de personajes me llevó a introducirme al campo de los videojuegos, ya que hoy en día para nuestra generación es fundamental en nuestro crecimiento y desarrollo personal.

Las historias en los videojuegos enriquecen el aprendizaje mediante la réplica de modelos y hechos históricos, esta se puede lograr a través de un personaje actual que puede ser el héroe principal de la historia, un personaje secundario e incluso un villano muy importante. Por lo tanto viendo este punto decidí centrar el estudio exclusivamente en la creación de personajes antagonistas.

Diagnostico general y comprobación de hipótesis

Para establecer cómo crear una propuesta para la creación de personajes antagonistas, se requirió de una extensa investigación acerca de la iconografía con todos sus conceptos asociados, la investigación del mito universal y la importancia de la creación de análisis y síntesis por categorías. La hipótesis planteada en el primer capítulo menciona que la creación de un personaje se rige a través de tres planos de análisis que son físico, psicológico y social. Para generar un esquema visual argumentativo más preciso, se establece lo siguiente:

Tesis

1. El plano físico y social nos ayuda a generar un esquema visual concreto y preciso.
2. El plano psicológico precisa un planteamiento más extenso de análisis que se logra a través de la ayuda de la iconografía.

3. El plano psicológico requiere del uso de los arquetipos y alegorías que están ligados directamente al capítulo dos.
4. Con el uso de los tres planos de análisis el ilustrador o modelador puede crear bosquejos o los principios de ideas para la creación de un personaje.

Diagnostico general y comprobación de hipótesis

En el desarrollo del segundo capítulo se plantea que la iconografía es el elemento principal de la investigación planteada para la creación específica de los personajes antagonistas mitológicos para videojuegos. La hipótesis planteada menciona que la iconografía es importante en el desarrollo y análisis mediante categorías con la ayuda de autores que estudian la imagen en el arte, nos puedan dar una guía detallada paso a paso de cómo construirlo. Pero también se encontró que el mito está relacionado directamente para la creación de un personaje que en este caso los llamamos héroes mitológicos.

Tesis

Los hallazgos más importantes son los siguientes:
1. La iconografía es un elemento indispensable para la creación de personajes protagonistas mitológicos.
2. El mito forma parte importante para la creación de un héroe así como su contraparte que es el antagonista
3. Para crear un personaje protagonista mitológico se precisa de tres niveles de análisis: pre-iconográfico, iconográfico e iconológico
4. La iconología forma parte fundamental para la creación de un personaje antagonista mitológico.
5. Existen ciertas categorías fundamentales que se encuentran en los planos iconográfico e iconológico que pueden ser elementos que se requieren para que el personaje sea exitoso.

6. La creación de arquetipos en los personajes permiten el aprendizaje de ciertas culturas.

Diagnostico general y comprobación de hipótesis

En el capítulo final a través de la síntesis de categorías en las tablas anteriores, se construyó un modelo propio llamado modelo práctico iconográfico-iconológico de personajes antagonistas para videojuegos. Que ayuda a crear un personaje con todos los elementos propuestos en la conjunción de las categorías anteriores, creando así una guía adecuada para los ilustradores y modeladores en 3d. Se concluye lo siguiente en el capítulo final:

Tesis

1. La técnica y estilo dentro de la tabla pre-iconográfica es un elemento importante para el principio de la creación del personaje.
2. La complexión física y la personalidad en la tabla iconográfica es lo más destacado para aterrizar las ideas del personaje y pueda tener atributos únicos.
3. La alegoría es una clave principal para la creación de un personaje antagonista, en la parte iconológica.
4. El tipo de público es un elemento relevante para orientar específicamente el proyecto a desarrollar del videojuego además de que funciona como parámetro.

Con lo planteado anteriormente, la investigación concluye que la importancia de la investigación para crear personajes antagonistas más adecuados en los videojuegos se centra en la iconografía e iconología. Que a través del desglose en categorías al usuario final que en este caso se plantea como ilustradores y modeladores 3d puedan aterrizar ideas

más concretas para sus personajes que puedan crear. Paso a paso se describe que se requiere en cada punto y estructura del personaje. Los campos de investigación en donde se puede seguir indagando son: la creativa de videojuegos, personajes antagonistas en el cine, radio y televisión. También puede aportar información para los nuevos análisis de la iconografía e iconología de historia del arte puedan ser enfocados a los nuevos medios. Tales como los videojuegos de consola o PC, universos extendidos en los comics y para trabajar de manera independiente como creador de personajes para todas las áreas.

FUENTES DE CONSULTA

Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1977. Impreso

Battistini, Matilde. *Símbolos y alegorías*. Madrid: ELECTA, 2003. Impreso

Bermejo, Cármen. *Textos para la iconografía clásica. Volumen I.* Obviedo: Universidad de Obviedo, 1997. Impreso

Campbell, Joshep. *El Héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito.* México: Fondo de Cultura Económica, 1972. Impreso

Egri, Lajos. *Arte de la Escritura Dramatica Fundamentos para la interpretación creactiva de las motivaciones humanas.* México: Universidad Autónoma de México, 2010. Impreso

Esteban, Juan Francisco. *Tratado de Iconografía.* Madrid: ISTMO, 1995. Impreso.

Fabry, Glenn. *Anatomía para dibujantes de fantasía.* España: S.A Norma Editorial, 2010. Impreso

Fletcher, Angus. *Alegoría, Teoría de un modo simbólico.* Madrid: Akal, 2002. Impreso

Muela, Juan Carmona. *Iconografía Clásica Guía básica para estudiantes.* Madrid: ISTMO, 2000. Impreso

Ospina, Diana. *Aspectos teóricos y prácticos de la escritura del guión cinematográfico.* Saber UCAD 1990 <

http://saber.ucab.edu.ve/handle/123456789/33447>

Panofsky, Erwin. *Estudios sobre iconología.* Madrid: Alianza Editorial, 1998. Impreso

Rampoldi, María. *El Señor de los Mitos*. San Andrés de la Barca: Círculo Latino, 2003. Impreso