



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

CAMPUS IRAPUATO-SALAMANCA
DIVISIÓN DE INGENIERIAS

**Diseño de personajes para un videoclip animado basado en la
Obra de Robert E. Howard: “La Hija del Gigante Helado”**

TESIS

Que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Digitales

QUE PRESENTA:

Francisco Manuel Soto Mireles

DIRECTOR DE TESIS:

Mtro. Luis Jesús Aguilar Jaramillo

Salamanca, Guanajuato.

Enero 2022

Dedicatoria y Agradecimientos

Es cierto que otros pudieron haber sido los caminos que caminase, más cómodos o acordes a lo esperado por los espíritus débiles, pero también es cierto que en este viaje llamado arte he encontrado otras formas de expresión, camaradería sincera y única, historias y mentores sobresalientes y un futuro que puede ser incierto, pero que contra todo pronóstico ha sido forjado por mí.

Dedico esta tesis a mis padres J. Socorro Juan Soto Rosales y Josefina Mireles Berber quienes, con su dedicación, afecto y trabajo duro han permitido que mi espíritu siga a flote en momentos y escenarios en los cuales hemos enfrentado adversidades juntos y sus consejos han sabido ser el bálsamo que tanto necesitaba en mi corazón y mi alma.

A mis sobrinos, para que no olviden que sea lo que sea que intenten en la vida estaré con ustedes.

Agradezco especialmente a mis compañeros Carlos Iván Casique Vega y Joel Alejandro Reyna Raygoza por darme ánimos y ayudarme durante toda mi trayectoria académica.

A las inmortales letras de Robert E. Howard.

Índice

Introducción.....	5
Antecedentes.....	5
Justificación.....	6
Objetivo General y Objetivos Específicos.....	6
Desarrollo.....	7
Resultados Esperados.....	9
1. Vida y obra de Robert E. Howard.....	9
1.1 La Hija del Gigante Helado.....	11
1.3 Conan El Cimmerio.....	11
2. Documentación.....	12
2.1 Referencias Visuales.....	13
2.2 El estilo visual a representar, Pixel Art.....	19
2.3 Evolución del Pixel Art en los Videojuegos.....	20
2.4 Artistas y Juegos Referenciales.....	25
3. Fases de la realización del diseño del personaje principal.....	31
3.1 Psicología y rasgos físicos del personaje.....	31

3.2 El Arquetipo correcto para nuestro personaje.....	32
3.3 Bocetos preliminares del personaje.....	33
3.4 Rasgos Faciales.....	35
3.5 Vestuario.....	37
3.6 Carta de poses y movimientos.....	38
3.7 Paleta de colores.....	40
3.8 Diseño Final.....	41
3.9 Pixel Art.....	42
4 Consideraciones con el resto de personajes en el relato.....	44
5 Conclusión.....	48
6 Bibliografía.....	50
7 Índice de imágenes.....	52

Introducción

Antecedentes

La obra de Robert E. Howard ha tenido toda clase de adaptaciones visuales entre las más representativas se encuentran los cuadros de Frank Frazzeta que marcan un antecedente directo de la adaptación del estilo narrativo de Howard a la rama de la pintura.

En el campo de los comics la editorial Marvel publica los títulos *Savage Tales* (1971 – 1975), *Giant-Size Conan* (1974–1975), *King Conan/Conan the King* (1980–1989), *Conan the Adventurer* (1994 – 1995), *Conan* (1995 – 1996), y *Conan the Savage* (1995 – 1996), títulos en los que los trazos de Barry Windsor Smith y John Buscema serían de los más recordados por los lectores y aficionados de las publicaciones orientadas al personaje.

La película *Conan El Bárbaro* (1982) del director John Milius la cual utiliza muchos de los elementos visuales previamente vistos en Frazzeta, Thomas y Buscema ha quedado como un antecedente obligado para todo aquel que aborde de nuevo los escritos de Howard en el plano de las artes visuales.

Como se puede observar, la influencia del personaje abarca desde series, videojuegos, películas, posters, pinturas y toda clase de referencias visuales en el marco de la cultura pop.

Más allá de un intento fallido de animación en 2010, no se ha visto una animación enfocada expreso a una nueva adaptación de los relatos más clásicos de Howard y se ha desatendido en gran medida su paso por la industria fílmica tanto animada como en el cine tradicional.

Justificación

La hija del gigante helado es un escrito emblemático de Howard y quizás de los que más representaciones y adaptaciones ha sufrido dentro de la cultura popular, sin embargo a menudo no se recuerda al autor de dicho relato, y es que a pesar de ser de enorme influencia para diversos campos, Howard no parece ser reconocido en contraposición a autores contemporáneos de su época como lo son Lovecraft o Tolkien, la realización de trabajos inspirado en sus relatos nos permiten preservar y dar a conocer su legado a las nuevas generaciones, por otro lado más allá de un intento fallido de animación en 2010, no se ha visto una animación enfocada expreso a una nueva adaptación de los relatos más clásicos de Howard y es por ello que la Hija del Gigante Helado es una obra que presenta enormes posibilidades de adaptación y recepción dada la simpleza de su historia, número de personajes y escenario específico.

Al contar con los conocimientos básicos en animación digital y conceptualización de trabajos, este es un proyecto que puede ser consolidado si se atienden y acatan los objetivos anteriormente mencionados, abordar a autores y ejemplos que se asemejen o retraten personajes y creaciones de conceptos acordes a lo establecido por Howard nos permitirán recrear el personaje que buscamos.

Objetivo General:

Conseguir mediante un método establecido la correcta creación de un personaje para un videoclip animado, basado en el universo y la obra del autor norteamericano Robert E. Howard, concretamente tomando como referencia a Conan el bárbaro.

Objetivos Específicos:

- Reflejar el universo de Howard en un personaje.
- Representar los conceptos literarios abordados en la obra del autor.
- Realizar un análisis preliminar de la influencia del trabajo de Howard en la cultura Pop.
- Recolectar, revisar y seleccionar los estilos que se usarán en la elaboración del personaje.
- Realizar los conceptos terminados utilizando algún software digital.
- Presentar un diseño final del personaje acorde a lo establecido.

Desarrollo

Para concretar este proyecto buscamos llevar a cabo un método establecido para la correcta creación de un personaje para un videoclip animado, basado en el universo y la obra del autor norteamericano Robert E. Howard, concretamente tomando como referencia a Conan el bárbaro.

Con base en el análisis del texto literario de Robert E. Howard "*La hija del gigante helado*", un cuento o relato corto publicado póstumamente en la revista *Weird Tales*, en dicho relato el personaje de Conan se ve envuelto en una desesperada búsqueda por atrapar a la hija del Gigante Ymir, pero esta, no está sola, ya que en el relato una cruenta e inesperada batalla le espera al bárbaro, es a partir de este relato que podemos definir algunos de los elementos que encontraremos en nuestro proyecto, y uno de los principales es el personaje de Conan, un cimero, una raza imaginaria creada por el autor, dicho personaje es un arquetipo del héroe de los relatos de espada y hechicería, y ha sido representado de múltiples formas a lo largo de los diversos trabajos centrados en la obra de Howard.

La correcta elaboración de personajes que reflejen el universo de Howard y tengan un diseño conceptual y gráfico correctos, pero que a su vez respeten el material original descrito en la obra de Howard al realizar un transporte correcto y cuidado de los conceptos literarios descritos en los textos a un entorno audiovisual, concretamente una animación de dos dimensiones, que se apoya en los campos de la ilustración, animación, cine, y demás ramas afines a los medios audiovisuales que se han visto influenciadas por el universo de este personaje.

La influencia del trabajo de Howard en la cultura Pop el cual nos permitirá utilizar dicho análisis para poder recolectar y evaluar los diversos escenarios que nos permitan elegir una metodología de ejecución de la conceptualización y desarrollo de personajes que se utilizaran en el videoclip, esto para evaluar una ejecución visual e interpretación que sea aplicable a este caso en específico donde la realización de la creación del personaje se apoyara en un boceto primario realizado a lápiz o en digital que se desarrollará y se conceptualizará utilizando el software de Adobe Photoshop para una presentación más acorde y poder trabajar tanto proporciones como colores.

La recolección, revisión y elección de estilos, autores, técnicas y pasos a seguir dada las diferentes interpretaciones y formas posibles de abordar el desarrollo de personajes nos permitirán concretar la tarea de la elaboración de los personajes necesarios y suficientes que puedan ser utilizados para responder a diferentes criterios y contextos específicos que deban realizarse en pro de una correcta utilización para consolidar la idea del videoclip y su ejecución, no obstante tomar en cuenta aspectos como la psicología del personaje y sus características físicas, son necesarios para lograr un personaje “vivo”, es decir que no quede solo en una representación simplista y sin sentido y realmente transmita algo al espectador.

Se busca que el desarrollo del personaje tenga un corte tradicional, pero a la vez dinámico para poder realizar las diversas acciones que se requieren en el videoclip, poses, dimensiones y colores son algunos de los elementos que se espera se puedan realizar para consolidar un personaje que esté acorde a las pautas establecidas en los diferentes textos de consulta y que permitan una presentación final del personaje.

Resultados Esperados

El proyecto busca una conceptualización correcta del personaje en base a la adaptación acorde a lo establecido en las fuentes y ejemplos citados, se busca que el personaje sea dinámico y con una personalidad y cualidades identificables, con una paleta de colores y un diseño definidos concretados en los softwares que se mencionaron anteriormente, para esto el boceto inicial no debe ser tomado como el definitivo si no que se espera que este cambie hasta encontrar uno que funcione al proyecto del videoclip.

Finalmente se busca presentar una serie de imágenes que presenten al personaje como finalmente se concretó su conceptualización y diseño, esto para poder demostrar los resultados finales de este proyecto.

1. Vida y obra de Robert E. Howard

Robert E. Howard nació en Peaster Texas, el 22 de enero de 1906, hijo de Issac Mordecai Howard y Hester Jane Ervin, de una salud frágil y siempre en constantes mudanzas por los territorios del sur, este y oeste de Texas, llegando incluso a vivir en el Oeste de Oklahoma, es hasta que su familia se asienta en Cross Plains, Texas que Howard encuentra un hogar que ya no abandonaría. Desde muy pequeño se aficiono a los relatos históricos y mitológicos,

Howard se había transformado en un ávido lector y no transcurriría mucho tiempo para que este intentase comercializar sus relatos (Barrero, 2004).

En 1923 la revista *Weird Tales* identificó como relatos de espada y hechicería a aquellas narraciones que contienen una orientación temática eran los relatos de horror, aventura, crímenes y temáticas en su mayoría orientadas a un público maduro y de manufactura barata (Londoño (2009).

Es en las revistas denominadas *Pulp* en las cuales Howard desarrollaría la mayor parte de su obra y en la cual comienza a publicar en 1925, siendo autor de clásicos de este género como lo son “Sombras Rojas” y “El Reino de las Sombras” relatos donde Kull de Atlantis y Solomon Kane, héroes arquetípicos también creados por él, verían sus primeras apariciones en los mencionados relatos.

No es sino hasta la creación de Conan el Cimerio en 1932 que Howard alcanzaría una estabilidad profesional y personal cómoda con la creación de relatos tan emblemáticos como “*El Fénix y La Espada*”, “*La Reina de la Costa Negra*”, “*La Torre del Elefante*” o “*Más allá del Rio Negro*” (Nepomuceno, 2018). Howard fue un contemporáneo de H.P. Lovecraft y Clark Ashton Smith autores que influenciaron y retroalimentaron en alguna medida su obra y permitieron inclusive la realización de un universo compartido como en el caso de Lovecraft, autor con el que Robert se escribía y compartía conceptos y pensamientos, así como una gran amistad a nivel personal.

La vida personal de este autor contrasta con su carrera literaria pues la enfermedad de su madre y su mismo carácter depresivo, sumado a diversas deudas a las que se había hecho acreedor, lo llevarían a su inevitable suicidio en 1936 a los 30 años de edad (Gutiérrez 2004).

Howard dejaría un vasto universo que hasta hoy día sigue influenciando a diversos medios, desde comics hasta películas y marcando una pauta para futuras generaciones.

1.1 La Hija del Gigante Helado

El texto de referencia para este trabajo es "*La Hija Del Gigante Helado*" publicado en 1953, para esto he realizado un breve resumen de la trama:

Después de una cruenta batalla en las tierras de Nordheim al norte de Cimmeria Conan se encuentra en un duelo final con uno de los norteños y al ganar este combate se percató que se encuentra solo ante un montón de soldados muertos, sin embargo, logra vislumbrar a una hermosa joven vestida apenas con un velo y de piel tan blanca como la nieve, el calor de la batalla despierta la lujuria de Conan quien intenta poseer con violencia a la joven, lo cual desencadena una persecución que lleva a Conan a un enfrentamiento de proporciones épicas con los hermanos de la joven; Conan sale vencedor de esta nueva afrenta y justo cuando capturar a la muchacha, esta invoca al dios Ymir, su padre, quien con un relámpago salva a la chica y deja inconsciente al bárbaro. Más tarde un grupo de refuerzos norteño encuentra a un inconsciente Cimerio al que habían dado por muerto, y para su sorpresa, este sostiene un velo que no parece ser confeccionado por manos humanas. (Howard, R. E., 1980).

Este relato es una de las primeras historias situadas en la juventud de Conan y fue publicado de manera póstuma a la muerte de Howard, en este, podemos observar un Conan joven, de gran ímpetu y dispuesto a todo para llegar a lograr sus objetivos.

1.3 Conan El Cimmerio

En el universo descrito por Howard, Conan vive en la era Hiboria, Londoño, A. G. (2009) nos da una descripción precisa de esta edad ficticia:

Aunque Howard no es preciso en las fechas, algunos estudiosos de su obra se atreven a dar una fecha estimada de la época en que transcurre Conan: unos 12.000 años antes de nuestro tiempo, lo que la sitúa hacia el final del Paleolítico. Pero las culturas que rodean a Conan no tienen características de la

Edad de Piedra, sino que se encuentran en un punto vago entre la antigua Roma y el Medioevo. ¿Cómo explicar entonces esa contradicción?... Fácilmente. Con un cataclismo global que borró luego todo del mapa, cambiando incluso la forma de los continentes, por lo que las ciudades tuvieron que surgir de la nada una vez más y las culturas volver a aprenderlo todo, incluso los conocimientos más básicos, como la escritura o la forja de metales. (pág. 43).

Y es justamente en esta era donde vive el pueblo cimmerico, de donde es originario Conan, este pueblo vive en la región de Cimmeria al norte del continente Hiborio una tierra donde el clima hace casi imposible la vida. Aunado a esto la deidad Cimmeria por excelencia es Crom un dios cruel que no ve por su pueblo más que para causar calamidades o bromas crueles, dejando siempre a la deriva a los cimmericos y prometiéndoles solo desolación y vagar eternamente por su oscuro reino. Sin embargo, son justamente estos dos aspectos los que nos revelan parte del carácter de Conan, este, se sabe sin ayuda y aun así su ímpetu no decae, no espera nada de nadie, pues nadie le otorgara nada, las guerras constantes con los pueblos colindantes a Cimmeria, hacen que este siempre esté listo para la batalla, la guerra y la muerte. Constantemente Conan ansia la guerra, la aventura y es solo cuando Conan abandona su tierra natal que puede ver todos los aspectos positivos y negativos de la civilización, con la cual siempre comparte una extraña relación de amor y odio.

2. Documentación

Una vez que conocemos el texto de partida y el personaje en el cual nos enfocaremos, es necesario recabar cierta información para observar las diferentes interpretaciones que ha sufrido el personaje en diversos campos artísticos. Es esencial la búsqueda de fuentes que

puedan darnos tanto una idea, como un aspecto, basado en la temática que buscamos abordar en nuestro personaje (Garcerá Moreno, M., 2015). Esta documentación tomará en cuenta diversos campos que han retomado esta figura de Howard una y otra vez, se busca tener una cantidad suficiente de referencias visuales y teóricas alrededor de nuestro personaje para permitir una construcción visual sólida que nos remita a los elementos clásicos retomados por autores en el pasado, en este capítulo realizaremos un recorrido por algunas de las imágenes o representaciones icónicas y a su vez repararemos en algunos significados que se pueden leer en algunos de estos diseños, ilustraciones o reinterpretaciones, rescatando a autores clásicos de las obras y a su vez interpretaciones más actuales o contemporáneas presentes en toda clase de medios, desde comics a películas, pasando inclusive por videojuegos.

2.1 Referentes visuales para la construcción del personaje

Un de las principales imágenes, que nos remite inmediatamente al relato y además nos permite vislumbrar parte de la posible vestimenta a adaptar en nuestro personaje es el trabajo de Frank Frazetta, ilustrador enfocado principalmente en el género fantástico y a quien casi automáticamente se asocia con la figura del bárbaro, concretamente la obra titulada *Snow Giants*, que se inspira directamente en el relato de la hija del gigante helado.

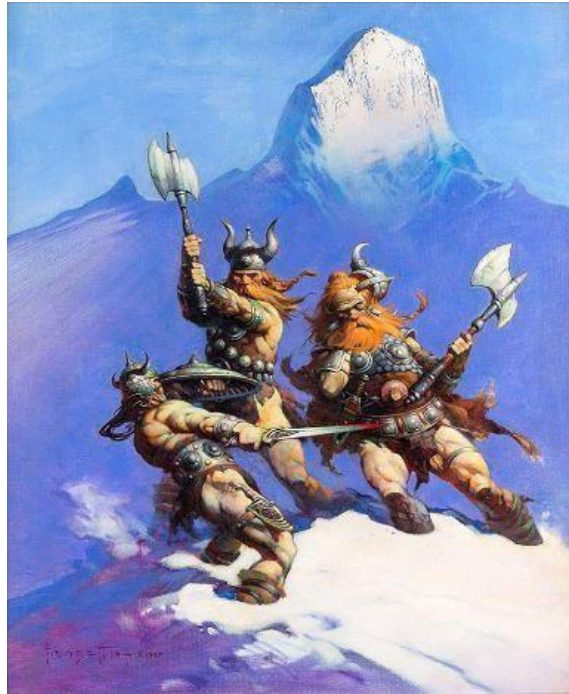


Ilustración 1. Frazzetta F., 1967. "Snow Giants", Pintura al Óleo.

Algunos de los detalles que podemos apreciar del personaje de Conan es que es representado en la clásica línea de un héroe bárbaro medieval, si bien no se puede observar su rostro, la clásica vestimenta de un taparrabos y botas solamente nos da un atisbo de que este héroe tiene un salvajismo predominante y que ni aun el clima más austero le significa gran problema; a su vez el pelo largo cubierto por un clásico casco que estaría presente en otro de los medios clásicos en lo que Conan es representado, el comic.

En el terreno del comic destaca por mucho el trabajo de Roy Thomas y John Buscema, escritor e ilustrador de las primeras líneas de comics enfocadas en el cimmerico, de Thomas, se sabe que originalmente Thomas trataría de vender el concepto de un Bárbaro mítico, mediante la figura de *Thongor*, una suerte de bárbaro espacial, pero al recibir luz verde para desarrollar las historias de Conan en 1969, Thomas decide mantener una adaptación lo más fiel posible a las historia de Howard y a su vez se apoya en las imágenes de Buscema, que

tenía una carrea ya labrada en los números de *Silver Surfer* y *The Submariner* (Furió, D. M., 2009). y que a la postre, se transformaría en uno artista cuyo diseño del personaje de Howard se volvería una referencia para la mayoría de los subsiguientes ilustradores del comic del bárbaro.

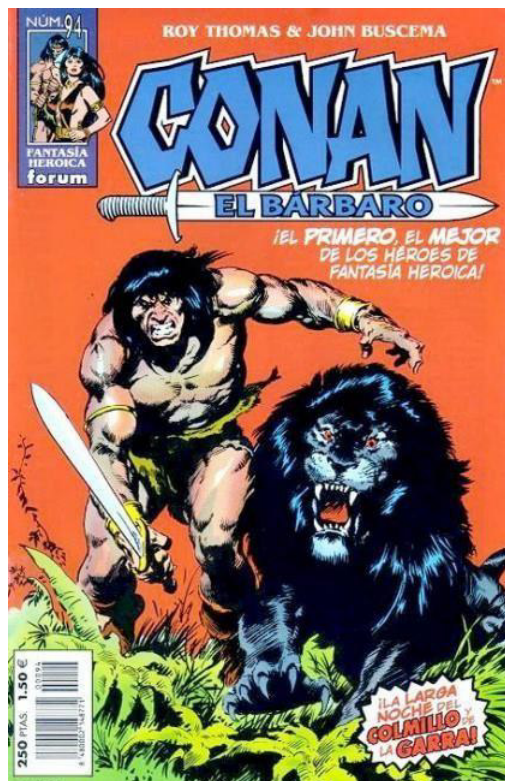


Ilustración 2. Buscema J., 2009. “Nº 94 de Conan el bárbaro de la línea Fantasía Heroica”, Ilustración.

En los diseños de Buscema, encontramos una de las representaciones más clásicas de este personaje, Conan en la mayoría de las ocasiones viste una suerte de taparrabos, unas pulseras metálicas y alguna ocasional ornamentación de oro, y unas botas que recuerdan su pasado pirata, resalta además que en el rostro de Conan se puede observar un semblante duro, ensombrecido y hasta inclusive podría decirse amenazador, la musculatura excesiva de este

Conan sería representada hasta el hartazgo en años subsiguientes, alcanzando incluso a su versión cinematográfica.

A la par del trabajo de Buscema, resalta también la prolífica carrera del inglés Barry Windsor Smith, que como describe Manuel Barrero en *Barry Windsor Smith: el prerrafaelismo bárbaro* (1996):

La serie le fue encargada a finales de 1969. En su situación, el ofrecimiento de una serie fija y de la posible ayuda que Marvel iba a prestarle para conseguir la carta de verde, la autorización de residencia fija en el país, terminó por convencerle de aceptar la propuesta. Además, consultó con fruición el envío que le hiciera Thomas de libros de Espada y brujería de Howard y Carter. (pág.19).

Es justamente este acercamiento a los textos de Howard y la libertad creativa que se le otorgo, lo que permite a Smith desarrollar un Conan muy diferente al de Buscema, este Conan es más estilizado, parece reflexionar en algunas de las viñetas y aunque no pierde su gusto por la guerra en ningún momento, ahora presenta un código de honor más marcado, siendo ahora compasivo, libertador, contrastando con el sentir que pudiese provocar el diseño de Buscema en comics anteriores (Furió, D. M., 2009) y de nueva cuenta Manuel Barrero nos da más detalles de esto en *Barry Windsor Smith: el prerrafaelismo bárbaro*:

“Conan era una versión idealizada de sí mismo, de cómo le hubiera gustado ser si se hallase en semejante situación. No era pues un repentino gusto por el género de espada y brujería, más bien se trataba de una suerte de identificación personal con el bárbaro” (Barrero, 1996: 22).

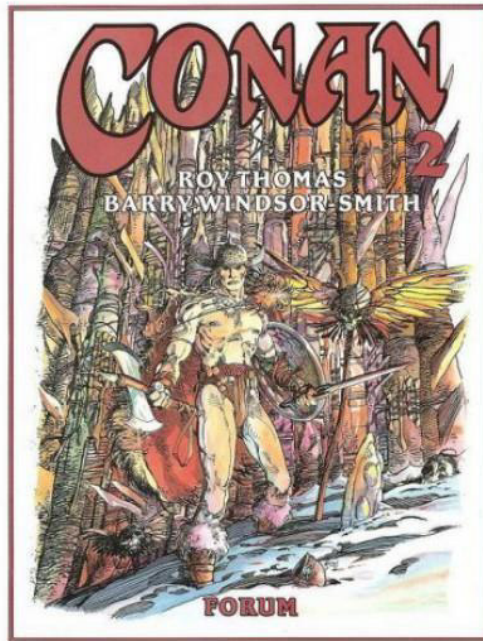


Ilustración 3. Windsor-Smith B., 1994. “Nº 2 de Conan/Novela Gráfica [de 8]”, Ilustración.

Los diseños de Smith son de los más recordados y alabados por fans y crítica en general, pues nos muestran a un artista que en futuros años llevaría su estilo artístico a dimensiones artísticas más profesionales, que le convertirían en un referente, no solo para el universo del bárbaro.

El filme de John Milius “*Conan el bárbaro*” 1982 nos muestra de manera más peculiar la reinterpretación de la imagen del bárbaro, pues a diferencia de los anteriores ejemplos la imagen del bárbaro recae ya no en un dibujo, si no en la caracterización de un actor, Arnold Schwarzenegger.



Ilustración 4. Milius J., 1982. Conan el Bárbaro, Fotograma.

Respecto al filme, Jose Luis Bellon, nos demuestra muestra la importancia del mismo:

¿Qué tipo de película es, por tanto, Conan el bárbaro? ¿Cine ‘fantástico’ de ‘aventuras’, ‘Ciencia Ficción’? Conan es una de las primeras películas de las llamadas sword-and-sorcery [‘espada-y-brujería], pero ella misma es todo un ‘genero’ y sin duda una película de culto.

(Bellon, J. L., 2005 :114).

En esta obra de culto podemos encontrar una caracterización acorde a lo que buscamos reflejar en nuestro personaje en el papel desarrollado por Schwarzenegger, si bien su apariencia física no se busca plasmar como tal, es su vestimenta la que resulta totalmente icónica para este personaje, así como algunas posibles referencias visuales del filme de Milus.

Por último una referencia más moderna recae en el videojuego *Conan* de 2007 desarrollado por Nihilistic Software y producido y desarrollado por THQ, en este título se nos cuenta una historia original donde Conan realiza un viaje para recuperar una serie de artefactos mágicos, si bien la trama el juego no dista de ser un mero pretexto para colocar en determinadas situaciones de peligro a Conan para que el jugador avance, es en su apartado artístico donde de manera muy cuidada presentan uno de los Conan que amalgama

perfectamente los trabajos de Buscema y Smith, con sus propias reinterpretaciones y nos transporta a un mundo acorde al personaje.



Ilustración 5. THQ, 2007. Conan

2.2 El estilo visual a representar: Pixel Art

El estilo artístico que se busca desarrollar a lo largo de la animación es el llamado pixel art, este estilo artístico tiene su origen en el pixel, que equivale a la mínima unidad perceptible de color que forma parte de una imagen digital, a su vez esta imagen digital se compone de un determinado número de píxeles, una definición concreta del pixel art podría resumirse en que es un estilo artístico que se encarga de realizar composiciones, a ves más simples, a veces más elaboradas, pero centrándose en el pixel como herramienta y medio para ello (Alejandro, C., 2018).

Si bien se puede encontrar directamente relacionado este estilo artístico con el puntillismo y los mosaicos grecorromanos, este estilo encuentra su propio lenguaje en ámbito a veces subestimado como lo es el campo de los videojuegos, concretamente con la aparición de las consolas de 8, 16 y 32 bits en la época de los 80s que es donde se define de manera

más concreta el estilo, con la aparición de juegos que buscaban cada vez una representación realista de los entornos en los cuales se sumergía el jugador.

2.3 Evolución del Pixel Art en los Videojuegos

Uno de los primeros ejemplos de *Pixel Art* es *Pong*, título pionero en los videojuegos recreativos, creado por el ingeniero Nolan Bushnell en el año de 1972, el cual forma parte de la primera generación de Videojuegos.

Aunque de un diseño muy austero dadas las limitaciones técnicas de la época, además de que el apartado artístico del juego dependía de los programadores del mismo los cuales se enfocaron más en el terreno de la programación y no tanto en el diseño, este juego visualmente aborda una estética minimalista, fácil y de accesible comprensión para el usuario lo cual le valió figurar entre los títulos más exitosos de su época.

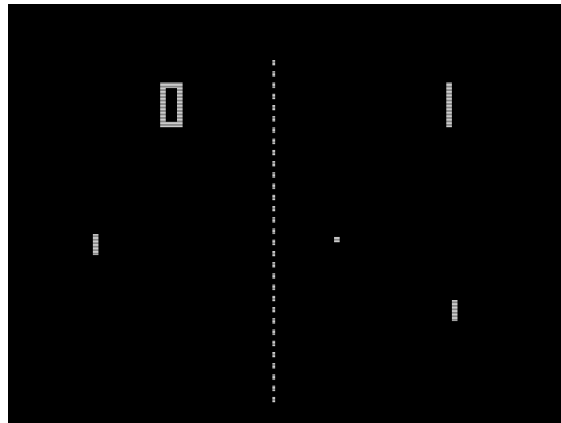


Ilustración 6. Bushnell, N., 1972. Pong

Lo que Pong significo en su época bien puede ser sintetizado en las palabras de José Antonio Carrión Pentinat: “Podemos decir que Pong es un juego en el que se han aprovechado los recursos para conseguir un juego funcional y con los elementos en pantalla simples y fáciles de reconocer.” (Carrion,2018: 11).

Una segunda generación de videojuegos ve la luz en el año de 1978 con la aparición de *Space Invaders*, título creado por el ingeniero Toshihiro Nishikado, este juego fue en gran medida influenciado por la estética espacial predominante en el cine de la época, la mecánica del juego era simple, destruir hileras de alienígenas invasores con un pequeño cañón que se movía de izquierda a derecha de la pantalla y solo tenía de protección cuatro escudos presentes en pantalla que se destruían con cada disparo de los invasores. Lo que convierte en un pionero de la segunda generación a *Space Invaders*, es el hecho de que fue de los primeros títulos en jugarse en salas recreativas y del primero en integrar una puntuación alta o record de puntuación, un enemigo que ataca al jugador, así como uno de los primeros sistemas de dificultad, en su libro *“Breve historia de los videojuegos”*(2008), Belli, S., & Raventós, C. L nos resumen lo que convierte en un precursor del juego moderno a *Space Invaders*:

Space Invaders se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari) y sistemas domésticos como el Atari 2600. (pág. 162).



Ilustración 7. Taito Corporation, 1977. Space Invaders

En cuanto al apartado gráfico *Space Invaders* presenta figuras más elaboradas y coloridas a diferencia de *Pong* pues Nishikado utilizó el color verde para diferenciar al jugador y algunos efectos de las balas, creando un entorno más atractivo y vivo visualmente, a su vez cada enemigo alienígena se realizó en una plantilla de 16x8 píxeles, sin embargo aunque el plan original era utilizar más colores para aumentar el dinamismo del juego, los adelantos tecnológico de la época no lo permitieron y de nueva cuenta se optó por mejorar el apartado técnico para una mejor experiencia para el video jugador (Carrion, 2018).

Si bien después de *Space Invaders*, decenas de títulos surgieron como resultado de la popularidad de las salas recreativas alrededor del mundo, con la llegada de las consolas de sobremesa surge un juego que volvería a cambiar tanto la estética como la forma en la que se jugaban los videojuegos hasta entonces, *Super Mario Bros.* de Shigeru Miyamoto, juego que fue publicado en 1985 para la consola de sobremesa “*Nintendo Entertainment System*”.

Super Mario Bros. presenta cambios que a la postre marcarían el estándar no solo para los juegos de plataforma de la época, sino para toda clase de videojuegos a publicarse después de este título, entre las características nuevas que presenta este título, son que el personaje principal recibe un nombre y una historia propia, creando un contexto único para este dentro del título, la implementación de una pantalla deslizable, tan poco común en la época, la aparición de poderes especiales que beneficiaban al jugador, una gran variedad de enemigos y la posibilidad de obtener vidas extras.

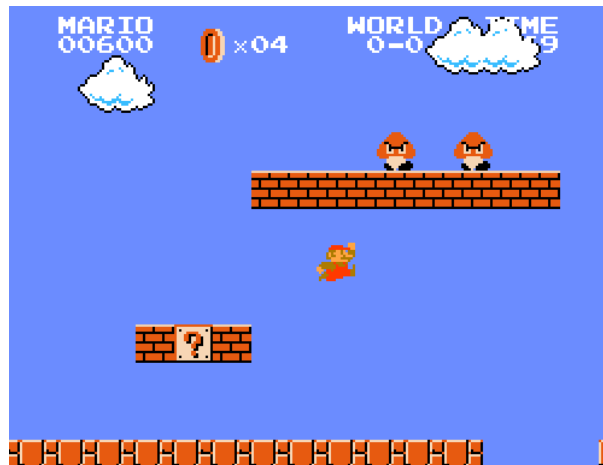


Ilustración 8. Nintendo, 1985. Super Mario Bros

En el apartado gráfico logró dominar sus limitaciones y creó toda una serie de pintorescos enemigos, así como un protagonista icónico, Mario. El título además presentó coloridos mundos, enemigos de diversas formas y tamaños, una banda sonora icónica, todos elementos nunca vistos en otros títulos y que a la postre se replicarían y copiarían por cientos de compañías que buscaban capitalizar parte del éxito del título.

Nintendo, consciente del éxito que tenía, se apresuró a desarrollar más títulos centrados en el personaje de Mario. *Super Mario Bros: The Lost Levels* de 1986 y *Super Mario Bros 2* de 1987 son muestra de ello, pero no es hasta el año de 1990 que Nintendo vuelve a revolucionar el mercado y dejar huella con otro título gráficamente increíble, *Super Mario World*.



Ilustración 9. Nintendo, 1990. Super Mario World

Este título fue desarrollado mientras se gestaba toda una evolución en las consolas de sobremesa, o la llamada cuarta generación, como lo apuntan Belli y Raventós en *Breve Historia de los Videojuegos*:

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System "SNES"), la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom). (Belli, S., & Raventós, C. L., 2008: 164).

Este juego conservó y potenció la mayoría de las mecánicas ya existentes, agregando otras que a la postre se convertirían en nuevas reglas a seguir para el resto de la industria, en el apartado gráfico, las capacidades gráficas de la consola permitieron crear un mundo aún más vistoso que el visto en títulos anteriores, pues con la utilización de colores claros y oscuros intercalados gracias a una paleta de colores más extensa logró un diseño de personajes y ambientes que rebasaban incluso a sus contemporáneos. A la postre es en esta generación

donde la estética del Pixel Art tendría sus diseños más icónicos dentro de la industria (Carrión Pentinat, J. A., 2018).

Con la llegada de los gráficos en tercera dimensión el estilo *Pixel Art* en los videojuegos no decayó del todo, pero si sufrió una especie abandono pues las capacidades graficas de las nuevas consolas, ahora de 32 bits, aunadas a la aparición de juegos de PC en un entorno totalmente tridimensional y el declive de las salas recreativas (Belli, S., & Raventós, C. L., 2008).

En la actualidad el *Pixel Art* sufre una especie de resurgimiento por parte de artistas, programadores y compañías de videojuegos que ven en este estilo un nicho seguro, pero a la vez buscan nuevas formas de abordarlo y presentarlo a las nuevas generaciones.

2.4 Artistas y Juegos Referenciales

En este apartado mostrare algunos artistas cuyo trabajo tomaremos de referencia para crear un estilo propio para nuestro personaje.

Uno de los primero aristas a tomar en cuenta, es el español Octavi Navarro, que en el medio del *Pixel Art* recibe el nombre Pixels Huh. Nacido en 1979, Octavi es oriundo de Cataluña España y en muy poco tiempo ha logrado consolidarse como un referente de este estilo, pues ha realizado colaboraciones con gentes icono del medio, como lo es Ron Gilbert o Gary Winnick, creadores de aventuras graficas como *Maniac Mansion* o *Monkey Island*, siendo la colaboración más importante hasta la fecha el título *Thimbleweed Park* (2017) (Juan Garro, 2020).

El estilo de Navarro sobresale por utilizar paletas de colores diversos, pero siempre tendiendo a los colores oscuros que as u vez se conjugan con una serie de sombras que

consiguen colocar a sus personajes en fondos de una tridimensionalidad obtenida a través de las diversas combinaciones de los tonos principales de su composición y las diversas variaciones de estos.



Ilustración 10. Navarro O, Desconocido, “The Quest”, Ilustración Digital.

La facilidad de Navarro para equilibrar la simpleza y complejidad del estilo nos permite retomar parte de esto en las consideraciones de los fondos y las sombras que interactuaran con nuestro personaje.

Como otro referente visual, el título *Barbarian: The Ultimate Warrior* de 1987 sobresale al tomar directamente como referencia el género de la espada y hechicería para su apartado visual debido a la influencia que tendría el imaginario de Howard en su creador Steve Brown, que trabajaba para *Palace Software* desarrollando títulos como *Cauldron* (1985) y *Cauldron II: The Pumpkin Strikes Back* (1987), Brown se había hartado de los

diseños sosos y simplistas de los peleadores de los títulos de su época y es cuando decide retomar la imagen del bárbaro y crear un protagonista visualmente más complejo (Ryan Lambie, 2018).



Ilustración 11. Palace Software, 1987. Barbarian: The Ultimate Warrior

Si bien los gráficos en 8 bits del juego contienen mucha simpleza en sus diseños, llegando incluso a utilizar bloques de colores en sus fondos y personajes, con sus limitados diseños y una mecánica de juego adictiva y simple, Barbarian nos muestra una serie de fosas de luchas bastante elaboradas y con elementos visuales que sobresaltan a la vista, volcanes en erupción, fosas de gladiadores, personajes al fondo de los escenarios y pequeñas animaciones que dotaban al juego de un estilo visual único, que sobresale entre los demás títulos. La relevancia de este título radica en que podemos encontrar en él una aproximación correcta al género que se busca representar en el presente trabajo y por ello es de consideración para algunos aspectos visuales que se buscan representar en nuestro personaje, que, si bien busca representar un corte más moderno del *Pixel Art*, necesita de las bases de los primeros diseños de este tipo de personajes para una elaboración adecuada que parta desde lo más básico a lo más complejo.

El siguiente referente visual es el trabajo de Gerardo Quiroz, artista peruano conocido bajo el seudónimo de Kirozake, este artista se especializa en laborar animaciones cíclicas basadas en una estética ochentera con un manejo de sombras y del movimiento perfectamente equilibrado.



Ilustración 12. Quiroz G., Desconocido, “The Last Ones”, Animación Digital.

Kirozake aborda diversas temáticas que van de lo medieval a la ciencia ficción, inclusive dejando ver una especie de corte cinematográfico o emotivo en varias de sus obras, inclusive se aleja de las temáticas tradicionales orientadas a la recreación de juego en 16 y 8 bits y nos deja ver rostros definidos, así como indumentarias y escenarios complejos que presentan una profundidad muy bien balanceada entre escenarios, personajes y objetos en la escena.

Para tener un panorama general de una adaptación de una obra literaria al estilo Pixel Art, el videoclip musical de la banda *Gunship*, que da una libre versión de la novela *Ready Player One*, es un excelente ejemplo, la banda recurrió al artista de *Pixel Art Genuine Human* (Jason Tammemagi) para la realización de este videoclip que cuenta gran parte del argumento del libro, de acuerdo a Tammemagi lo que el buscaba era capturar el romance presente en la

música que le fue proporcionada y su atmosfera de ensueño y referencias diversas a la cultura pop, sobre todo enfocadas en el mundo de los videojuegos (Aaron Vehling, 2018).



Ilustración 13. Tammemagi J., 2018. "Art3mis & Parzival", Fotograma.

Este trabajo de *Tammemagi* muestra que una adaptación puede realizarse con pocos elementos visuales, pero de gran complejidad visual y narrativa respetando en todo momento las pautas visuales de su estilo artístico inicial.

El diseño artístico del título *Blasphemous* a cargo del estudio sevillano *The Game Kitchen* es un título de pixel art del género de plataformas conocido como *Metroidvania*, etiqueta que alude a los juegos *Metroid* y *Castlevania* que tienen un diseño de niveles de libre exploración. *The Game Kitchen* toma como inspiración la fusión del catolicismo y la pintura, escultura y arquitectura española, adaptándolas al entorno de los videojuegos y presentándolas en su segundo título publicado en 2019 (Sara Borondo, 2019).



Ilustración 14. The Game Kitchen, 2019. Blasphemous

Las influencias artísticas de este título son diversas, pero se logran transportar de forma correcta, como apunta Sara Bronodo en su artículo titulado *“The Game Kitchen muestra la inspiración de los personajes de Blasphemous”*:

Enrique Cabeza, director creativo de The Game Kitchen, ha explicado que en Blasphemous han creado un mundo partiendo de la pintura, la escultura y la arquitectura de España, sobre todo del sur, "que están muy relacionadas con la religión". De la obra de Francisco de Goya ha destacado la influencia del cuadro "Procesión de disciplinantes", perteneciente a una serie de cuatro tablas en las que el pintor aragonés ya había abandonado un estilo amable para mostrar unos personajes menos realistas en unos cuadros más oscuros. Cabeza ha afirmado: "su atmósfera fue muy importante, se ve una mezcla de fervor religioso, la vestimenta de los nazarenos, los flagelantes" y ha mostrado cómo el ambiente de ese cuadro inspiró a dos de los principales personajes de Blasphemous: el Penitente y el personaje que le sirve de guía. Usando ese ejemplo, Cabeza ha señalado que lo que ha hecho el estudio es tomar todas esas referencias culturales de la cultura "y transformarlas y llevarlas a la fantasía oscura". (Sara Borondo, 2019).

Este proyecto independiente presenta en gran parte el diseño de personajes que se busca referenciar en este trabajo, desde el diseño de los personajes, el volumen de los fondos, al uso de diversas paletas de colores que dotan de una esencia única al juego, pero partiendo de referencias generales y artísticas ya consolidadas, que son tomadas y transformadas en un nuevo producto, pero respetando sus bases referenciales.

3. Fases de la realización del diseño del personaje principal

3.1 Psicología y rasgos físicos del personaje

Una de las principales pautas para comenzar con el diseño del personaje es conocer bien que mueve al personaje internamente y algunas de sus principales características físicas, en caso de tenerlas muy bien definidas, nuestra previa documentación nos permite canalizar la información y consolidarla en las siguientes características presente en Conan, nuestro personaje a diseñar.

De acuerdo con Lizarán Moraga, G. (2015):

Cuando creamos un personaje, tenemos en cuenta primero muchos factores teóricos antes que prácticos. Mi propia experiencia en este campo me ha hecho ver que la creación de un personaje es mucho más compleja que ponerse a dibujar en un cuaderno de buenas a primeras. El primer punto es pensar; no dibujar, sino escribir, cómo será nuestro personaje: ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Cómo es? ¿Qué proporciones tiene? ¿Cómo actúa? ¿Cómo se relaciona? Contestando estas preguntas, somos capaces de generar un listado de características tanto físicas como psíquicas y expresivas del personaje. (pág. 7).

Para este trabajo hemos definido al personaje en base a sus características físicas y psicológicas, en el apartado psicológico de Conan podemos denotar las siguientes características en base a lo visto en diversos medios, nuestro protagonista posee gran astucia,

es determinado, temperamental, peligroso, hedonista, autosuficiente, honorable y sanguinario, particularmente sobresale el balance que se hace de su propio código de honor y la brutalidad de sus acciones.

De igual forma sus características físicas tienden a repetirse en diversas ocasiones y se definen por ser las siguientes, Conan tiene una larga melena negra con un flequillo, es musculoso y de piel morena, si bien no existe una descripción como tal de sus rasgos faciales destacan sus ojos azules y cicatrices de sus batallas tanto en el rostro como en su cuerpo, viste generalmente un simple taparrabo, una muñequeras y botas confeccionadas de piel o telas.

De manera general estas son algunas de las bases para empezar a diseñar a nuestro personaje y no necesariamente se incluirán o reflejarán totalmente en nuestro trabajo final.

3.2 El Arquetipo correcto para nuestro personaje

Un aspecto para considerar incluso antes de partir con el boceto de nuestro personaje es identificar a que arquetipo corresponde. Carl Gustav Jung definiría al arquetipo como un conjunto de imágenes mentales y símbolos que se hacen presentes en todas las culturas, y se heredan de generación en generación, para Jung el arquetipo era un registro de vivencias, experiencias y recuerdos de nuestros antepasados, esto conceptos eran autónomos y no se desarrollaban en cada persona de manera individual, el contexto cultural y social de las personas influía en estos arquetipos que usualmente se encuentran en los símbolos y los mitos de las diversas sociedades (Gratacós, M., 2017). Jung establece cinco arquetipos principales, el ánima, el ánimus, la sombra, la persona y el si-mismo, si bien estos conceptos son los arquetipos más importantes, no son los únicos existentes y es así como Jung crea otras figuras arquetípicas de menor importancia, pero que engloban determinados patrones, características

y comportamientos. Es en el arquetipo del héroe, en el cual podemos basarnos para la creación de nuestro diseño, este arquetipo se enfrenta a la sombra, concepto que representa todo lo reprobable en el ser humano, el héroe es una figura basada en el poder, protege a la esfera social, pero ignora que su determinación por realizar esta protección no le permite reflexionar la naturaleza de esta lucha constante que tiene con la sombra (Torres, A., 2020).

3.3 Bocetos preliminares del personaje

El siguiente paso en la construcción es el bocetaje, este nos permitirá crear de manera rápida y precisa diversos diseños basados en la mayoría de nuestros antecedentes trabajando diversas líneas de diseño y consolidándolas en una construcción más precisa al tomar en cuenta pautas que veremos más adelante, el boceto no necesariamente refleja el diseño final de nuestro personaje, el boceto contempla entre otras variaciones de la proporción corporal del personaje y su expresividad, el bocetaje es en realidad un momento de prueba y error, pues a través de este encontramos un diseño que se acerca a los rasgos de los que buscamos representar en nuestro personaje, como lo describe De Paz García, M. (2019):

Hay que tener en cuenta que los seres humanos normalmente creamos una opinión de las personas y una imagen mental de su personalidad a pocos segundos de conocerlas, por eso las primeras impresiones son tan importantes. Debemos tener esto en cuenta a la hora de diseñar personajes ya que tenemos que conseguir que nuestra audiencia identifique la personalidad del personaje con solo verlo la primera vez que aparezca en la historia. Presentar un personaje interesante es también una manera de hacer que el espectador se interese por lo que está viendo, queriendo saber más de él. (pág.15).

La proporción del personaje cobran una gran importancia en este apartado pues son de gran importancia a la hora de definir cómo será el diseño primario y cómo abordarle a

futuro, en su libro *Cartoon Animation* (1994), Preston Blair aborda la importancia del concepto de proporción:

La proporción es uno de los factores más importantes a considerar cuando construimos dibujos animados. El animador debe mantener en mente lo relativos tamaños de las partes del cuerpo, porque las proporciones específicas serán usadas para crear diversos tipos de personajes. Por ejemplo, un personaje pesado, belicoso, tiene una cabeza pequeña, un pecho y cuerpo en general grande, brazos y piernas pesados, y una barbilla y mandíbula prominente, el personaje adorable está basado en las proporciones de un bebé con una gran cabeza y un cuerpo oval, una frente amplia y una boca pequeña, así como una exageración de sus partes y características. (pág.10).

Una vez se selecciona la figura que mejor se adapte a las características de nuestro personaje, realizamos diversos bocetos y conceptualizaciones gráficas primarias, de las cuales podremos seleccionar una pose base para poder trabajarla en los capítulos subsiguientes.



Ilustración 15. Bocetos Primarios del personaje. Autoría Propia.

En la *ilustración 15* se pueden observar los primeros acercamientos a las formas del personaje, así como algunas ideas preconcebidas para el diseño de este. Acercamientos que nos permitieron desarrollar una morfología primaria usando figuras simples y poses estilizadas que nos acerquen al concepto original que buscamos.

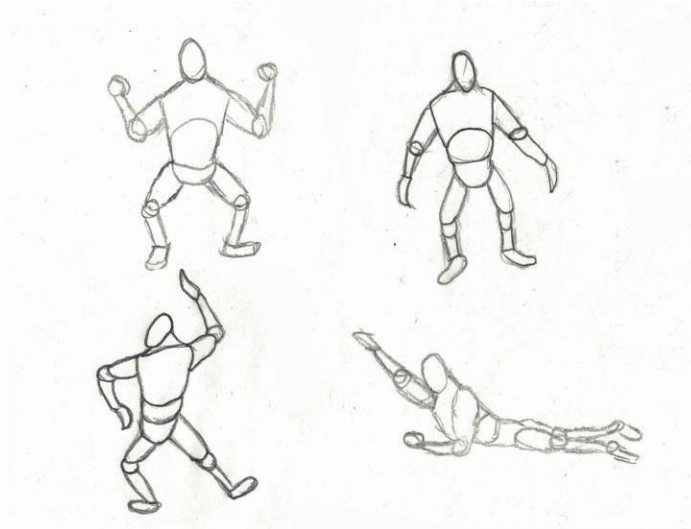


Ilustración 16. Acercamientos a la Morfología Corporal del Personaje. Autoría Propia.

3.4 Rasgos Faciales

A la par de la morfología corporal, los rasgos faciales de nuestro personaje cobran también un papel relevante en la creación de nuestro diseño, a partir de diversos bocetos como sucedió con el diseño del cuerpo de nuestro personaje podemos realizar una construcción inicial del rostro en bocetos y luego generar un modelo del mismo más acabado para realizar una hoja de expresiones que nos permita anticipar las diversas emociones por las que puede pasar nuestro personaje al ser animado, tristeza, ira, alegría, incredulidad, etc.

Lizarán Moraga G., nos recuerda la importancia de realizar un diseño de rasgos faciales de manera apropiada:

En animación y trabajando con un equipo, la carta de expresiones es un punto esencial en la producción. Ésta nos enseña diversos ejemplos de caras que nuestro personaje puede llegar a adoptar

según el sentimiento que quiera expresar, y según la situación en la que se encuentre. Partiendo de estas expresiones, las formas de su cara se manejan de una forma más natural y orgánica, y sirven como apoyo si el personaje ha de llegar a ser animado. (2015, pág.15).

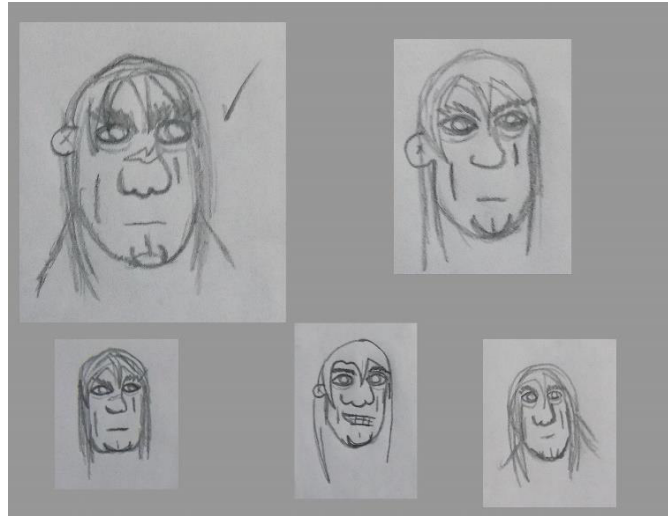


Ilustración 17. Bocetos del Rostro de Conan. Autoría Propia.

La *ilustración 17* muestra algunos de los diseños preliminares del rostro de Conan, diseño que evoluciona al diseño de la *ilustración 18*, en este diseño se consideró que no se debería tener un acercamiento realista o muy cargado en el detalle, salvo lo necesario cuando se requiriese en las escenas con *close up* u objetos definidos, esta ilustración muestra expresiones básicas como, ira, alegría, sorpresa, aburrimiento e indiferencia.

Si bien la mayoría de las expresiones del personaje no serán utilizadas en la animación final, y en la mayoría de los casos responde a la escena y su perspectiva, tener una conciencia plena de cómo responde desde diversas perspectivas tanto físicas como emocionales, nos permitirán escoger la mejor pauta para abordarla a la hora de la producción final de la animación.



Ilustración 18. Expresiones Faciales. Autoría Propia.

3.5 Vestuario

Para este apartado del diseño se ha optado por presentar a un Conan de aspecto clásico, esto con el fin de que el espectador identifique rápidamente al personaje y reconozca algunos aspectos clásicos de este, por ejemplo, sus muñequeras y sus botas propias de un guerrero de aspecto nórdico. Bocetar algunos de los elementos ha resultado primordial para poder identificar los elementos que estén acorde con las escenas que se pretenden animar, estas escenas ocurren en un entorno gélido y montañoso. Elementos como pieles, una cota de malla, muñequeras, un casco e inclusive una túnica, han sido contemplados al momento de realizar una vestimenta preliminar.

La *ilustración 19* aborda algunas piezas que se diseñaron para ver si representaban en un rápido esbozo el vestuario deseado, gran parte de estos primeros acercamientos se conservaron para el diseño final, como algunos detalles de la falda y piezas metálicas de las botas.

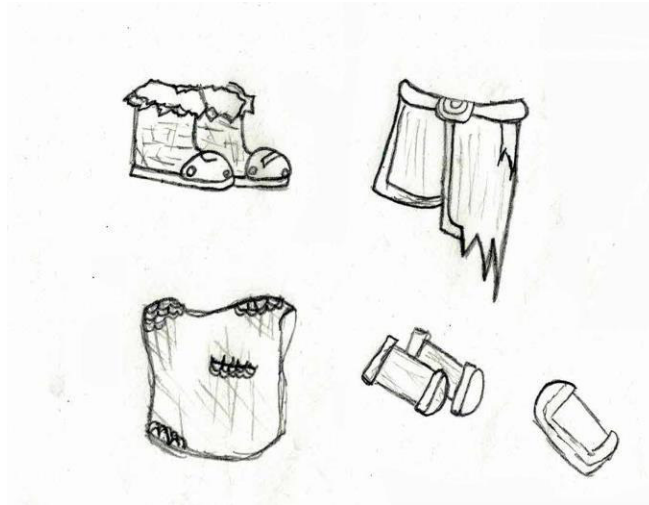


Ilustración 19. Bocetos de Ropa. Autoría Propia.

3.6 Carta de Poses y Movimientos

Este apartado busca desarrollar el concepto del personaje al representar en diversas poses, estas poses complementaran la personalidad de nuestro personaje. Para comenzar realizaremos un diseño preliminar en una pose simétrica conocida como *Turn Around*, la cual nos permite darnos una idea de cómo luce el personaje desde diversos puntos de vista, el *Turn Around* además ayuda al momento de conceptualizar una escena para animación, pues determina en gran medida la forma de abordar el comienzo de esta.

Al concretar nuestro diseño del *Turn Around* de nuestro personaje, determinamos las poses gestuales, las cuales nos permiten identificar la línea de acción de nuestro personaje y sus gestos acordes con su personalidad, es importante aclarar que no se busca representar algo contrario a la personalidad que buscamos, es decir si queremos un guerrero bárbaro poderoso, no le representaremos cabizbajo y agachado o débil sin poder cargar su arma, al

contrario se busca realzar la psicología, trasfondo y actitud del personaje en la carta de poses dinámicas (Jonatan Cortés, 2020).

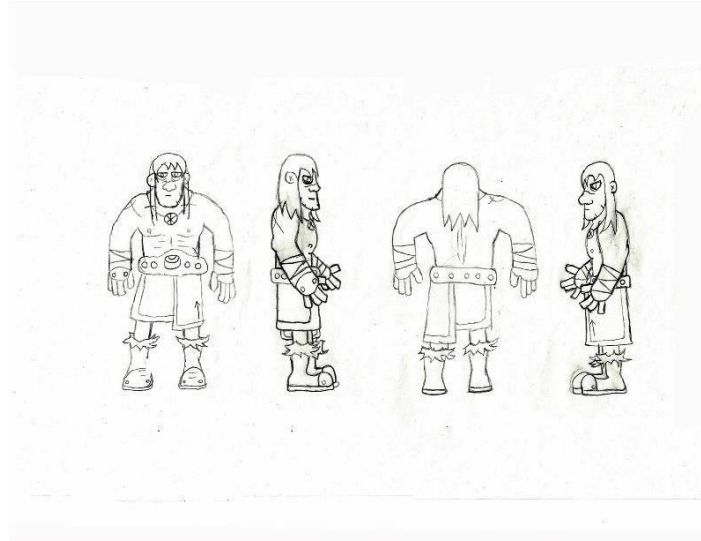


Ilustración 20. Turn Around del Personaje. Autoría Propia.

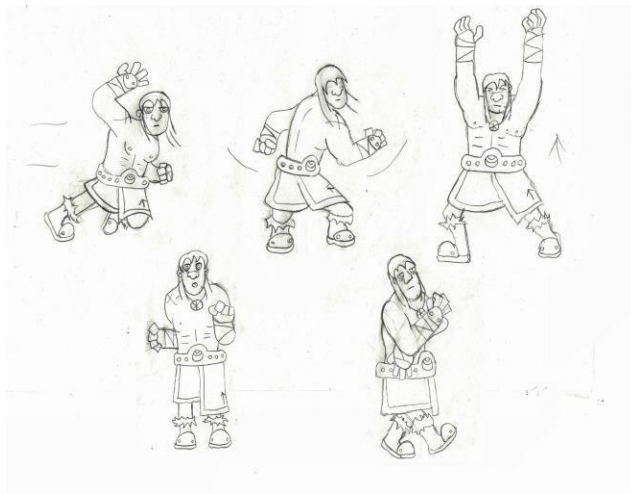


Ilustración 21. Poses Dinámicas del Personaje. Autoría Propia.

3.7 Paleta de colores

Para la paleta de colores de Conan se decidió segmentar el grupo de colores en elementos corporales y elementos del vestuario. En el aspecto corporal los colores elegidos para nuestro personaje son los siguientes, estos incluyen el pelo, la piel y los ojos, además de alguna posible marca. Estos colores definen muy bien los parámetros físicos del personaje y aunque no siempre se han respetado en algunos de los materiales alusivos al bárbaro, si son los más representativos y que lo hacen reconocible en la mayoría de los trabajos que abordan su imagen.



Ilustración 22. Colores base del Cuerpo. Autoría Propia

Los colores elegidos para los elementos del vestuario usan una paleta basada en los materiales que viste nuestro personaje, como metales, cuero, telas o pieles, elementos que contextualizan a nuestro personaje y también respaldan y dan un trasfondo a su historia personal, ya que el vestuario de un personaje puede darnos una idea de sus metas,

pensamientos o aspiraciones, en el caso de Conan los colores del vestuario se usan para enfatizar que este se encuentra en la región ficticia de *Nordheim*.



Ilustración 23. Colores Base de la Ropa. Autoría Propia.

3.8 Diseño Final

Ahora que se han sumado las influencias en un diseño preliminar muy completo de nuestro personaje y que puede resumirse como un diseño casi acorde al definitivo, se trabajara una pose definitiva que buscara amalgamar las características físicas, psicológicas y las características que se han apuntalado como inherentes a él.

Esta ilustración final recaerá concretamente en una pose dinámica que nos remita al Conan clásico, vigoroso y sobre todo expectante a la aventura, al desafío. Se eligió para las pruebas que esta pose represente a Conan con una expresividad acorde a lo descrito por Howard en el texto que, si bien esta va de la sorpresa a la ira, pasando por la lujuria, se ha tomado como pauta para este boceto representar la determinación de Conan, inherente a nuestro personaje dándole una expresión entre concentración e ira. Con sus ropas adecuadas

a la naturaleza del relato, así como algunos elementos presentes en el mismo, nieve, montañas o cicatrices, dichos elementos se describen y representan de forma recurrente en las distintas versiones realizadas a este texto y por ende sirven como un elemento de apoyo a esta ilustración final.

3.9 Pixel Art

Para lograr el estilo visual que se requiere para esta producción animada se utilizaron *Photoshop* e *Illustrator*, programas que permiten realizar el estilo deseado para el diseño final de nuestro personaje, el *Pixel Art*. Con base en los conocimientos que se tienen del software se transportó el diseño final a este estilo, pero no solo ello ya que se estudiaron otras poses y elementos del personaje en dicho estilo, esto con la finalidad de concretar qué es lo factible a la hora de comenzar a trabajar ya en la parte animada de este proyecto. Rediseños en *Pixel Art* de la ropa del personaje, sus expresiones y su anatomía, son necesarios para poder trabajar de manera adecuada los elementos presentes en esta animación y proporcionar un diseño óptimo y funcional acorde con lo que se fijó como objetivo representar.



Ilustración 24. Pose Dinámica a Colores, 2019. Autoría Propia



Ilustración 25. Pose Dinámica con escenario. Autoría Propia.



Ilustración 26. Ilustración Final. Autoría Propia.

4 Consideraciones con el resto de personajes en el relato

El relato además de su protagonista Conan también cuenta con otros cuatro personajes presentes, Atali la hija del gigante, antagonista del relato y sus dos hermanos, los gigantes de hielo, así como un Vanir, enemigo de la facción Aesir que es un grupo al cual sirve Conan de mercenario.

Al haber concretado una metodología que permitiese reproducir acorde a un personaje del relato, se decidió aplicar dicho procedimiento a los demás personajes aludidos en el mismo, a continuación, una breve justificación del diseño de dichos personajes y algunas de sus características visuales más sobresalientes.

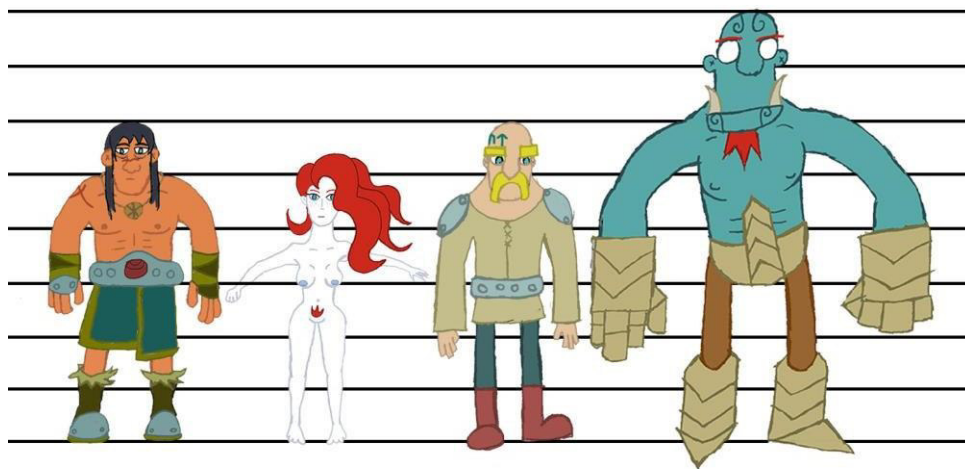


Ilustración 27. Estatura de Personajes. Autoría Propia.

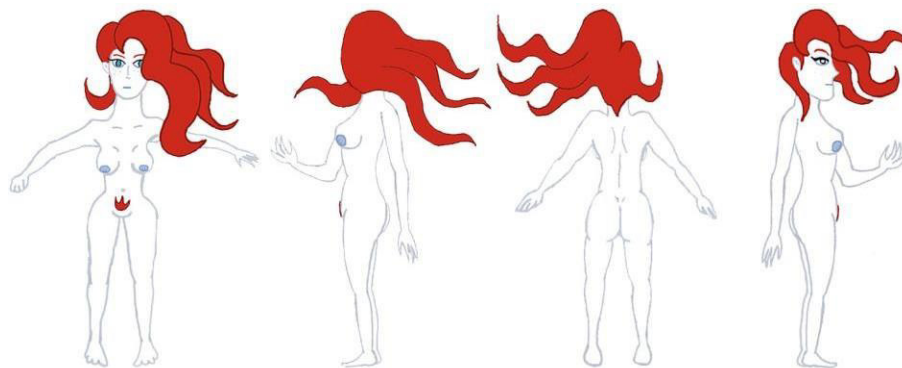


Ilustración 28. Turn around de Atali a colores. Autoría Propia.

Atali es un personaje femenino que en el relato busca embaucar a Conan con su belleza para dirigirle a su muerte, el diseño de personajes que se optó por realizar tomo en cuenta desde diseños Pin-up de Will Eisner a bocetos de desnudos de Fran Frazzeta, se optó por acentuar la voluptuosidad y suavidad descritas por Howard en el relato con una figura simple pero curvilínea y para dar un atisbo de su peligrosidad es en el diseño de su pelo donde se acentúan figuras picudas que aluden a seguridad intenciones, los colores de la misma se basaron en algunos tonos de gris y azul que dan ese color de piel nívea descrita al encontrarse y ser vista por Conan en el relato a su vez una cabellera roja que acentúa el fuego que persigue e inspira al bárbaro a darle alcance.

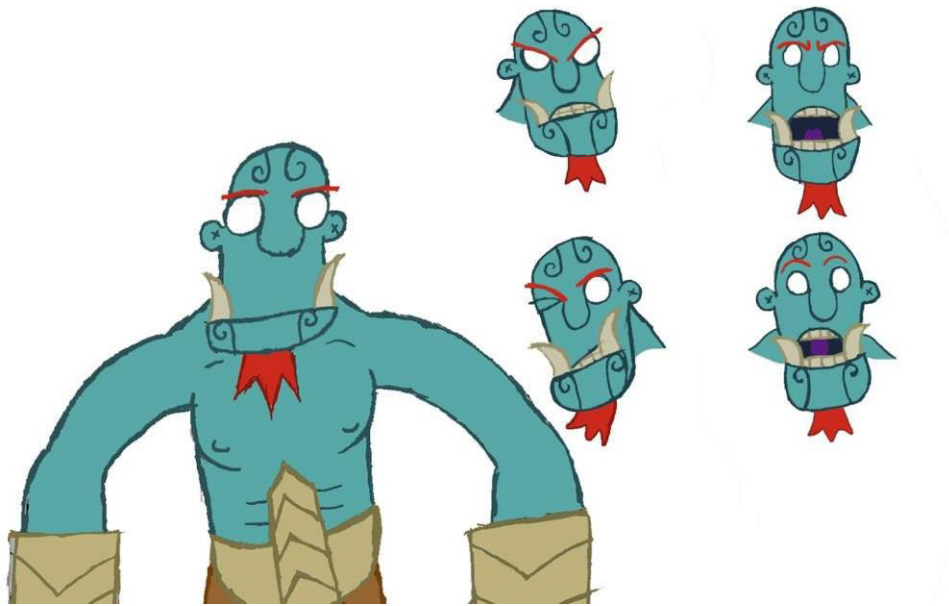


Ilustración 29. Expresiones faciales de los gigantes. Autoría Propia.

Los gigantes de hielo se conceptualizaron como una suerte de figuras gemelas y a pesar de contar con cientos de representaciones de dioses, guerreros y bestias nórdicas en la mayoría de las versiones de este relato, no hay una descripción tan detallada en el mismo más allá de su altura, así que las referencias visuales realmente jugaron un peso importante para su conceptualización al tomar referencias de genios de la mitología árabe y dibujos de Mike Mignola.

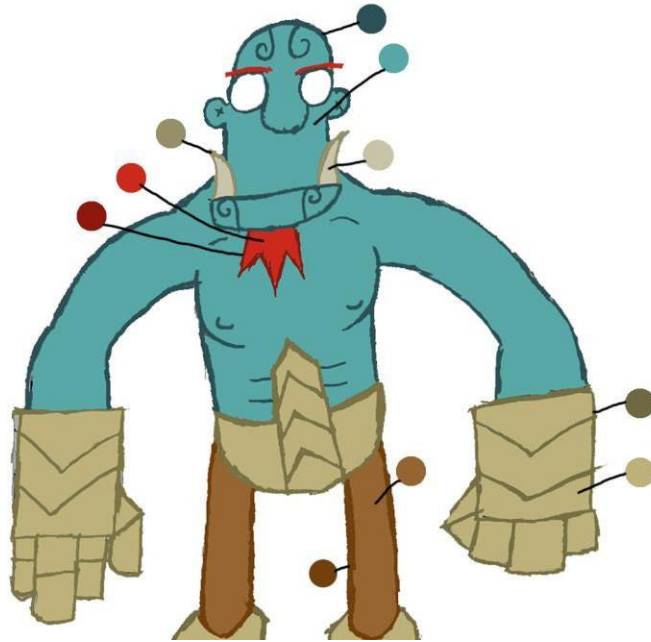


Ilustración 30. Guía de colores de cuerpo y vestimenta de los gigantes. Autoría Propia.

Se diseñó a estos con una piel color azul que le confundiese con el entorno y barbas rojas que les emparentaran con Atali, su hermana, su armadura dorada alude a que tienen un cierto grado de divinidad y sus prominentes colmillos aluden a su fiereza y peligrosidad.

Finalmente, el guerrero Aesir cuya conceptualización se basa en los guerreros de aspecto nórdico, intenta reflejar dicho origen en su tono de piel, su vestimenta y sus tatuajes, presenta un diseño que busca emular cierta serenidad en cuanto a cómo este aborda el combate con el bárbaro.

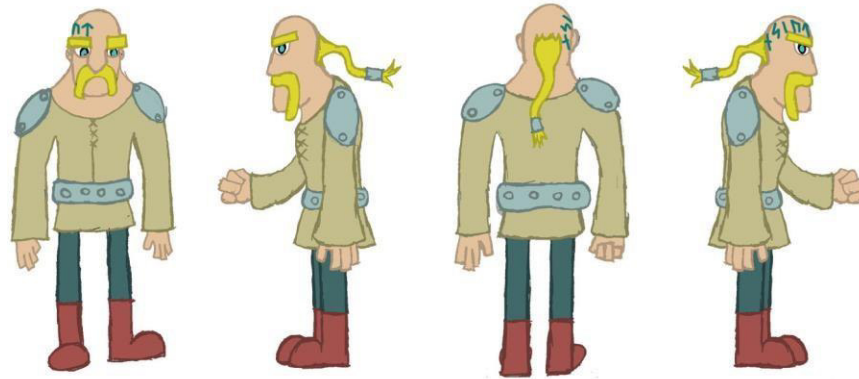


Ilustración 31. Turn around del enemigo Aesir a colores. Autoría Propia.

5 Conclusión

Uno de los principales objetivos de este proyecto era poder conceptualizar los elementos del universo de Robert E. Howard de manera acorde al estilo *Pixel Art* sin desmerecer la calidad ni el diseño de nuestro personaje, este objetivo, aunque presento una amplia investigación sembrada en ocasiones de diversas dudas, dudas presentes gracias al amplio eclecticismo a la hora de abordar el diseño concreto de nuestro personaje, al final logro darnos un proceso simple, efectivo y concreto para la creación de un personaje que cumple los estándares que se propusieron. Esta metodología no se ciñe a un solo personaje si no que se adapta y se puede reproducir en toda la línea de personajes requeridos para la realización de este

videoclip, además no se limita a esta producción y es aplicable a personajes de diversas índoles o proyectos.

Si bien no se había realizado en concreto un diseño de personajes usando una metodología como tal, se podría plantear este como un primer acercamiento personal formal a la línea de producción de personajes. En el caso del estilo de arte conocido como *Pixel Art* las referencias fueron de gran ayuda a la hora de replantear la morfología, expresividad, vestimenta, sombra y color de nuestro personaje, y marco una gran diferencia partir de una rigurosa documentación a solamente empezar de cero sin seguir algún ejemplo o pauta previa.

En general este trabajo cumple con los objetivos planteados al principio apoyándose en conocimientos previos sin dejar de lado loes nuevo, adquiridos durante su realización y ejecución, sin lugar a duda futuros trabajos que aborden el diseño de personajes partirán de una manera más formal y concreta en pro de una producción de calidad y acorde a lo que nos sea solicitado.

6 bibliografía

- [1] Londoño, A. G. (2009). Filosofía de un bárbaro. Conan de Cimmeria, de Robert E. Howard. Revista Universidad de Antioquia.
- [2] Manuel Barrero. (2004). Biografía Robert E. Howard. 04/09/2020, de Tebeosfera Sitio web: <http://www.tebeosfera.com/1/Libris/REH/autores/RobertE/Howard.htm>
- [3] Nepomuceno, M. Á. (2018). El nacimiento de la fantasía heroica: de la tradición popular a la literatura " pulp". León: Universidad, 2002.
- [4] Alberto Silván Gutiérrez . (2004). Robert E. Howard el verdadero suicidio. 04/09/2020, de cYbErDaRk.NeT Sitio web: <http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=299>
- [5] Howard, R. E. (1980). La hija del gigante helado (No. Digital). [sn].
- [6] Garcerá Moreno, M. (2015). Diseño de personaje para animación. Magode, la Bruja (Doctoral dissertation).
- [7] Furió, D. M. (2009). SWORD AND SORCERY. Robert E. Howard. un bárbaro con miedo a ViVir. Quaderns de Filologia-Estudis Literaris, 14, 85-102.
- [8] Barrero, M. (1996). Barry Windsor-Smith: El Prerrafaelismo Bárbaro. Barcelona: El Boletín
- [9] Bellon, J. L. (2005). El enigma del acero:" Novela familiar" en Conan de John Milius. Filosofía, política y economía en el Laberinto, (19), 111-123.
- [10] Alejandro, C.[Nivel Oculto].(2018, Julio, 2). Pixel Art - Un análisis estilístico [Archivo de Video]. Recuperado de <https://youtu.be/TdLYDSbmEP4>

[11] Carrión Pentinat, J. A. (2018). Polaris: Desarrollo de un videojuego con estética Pixel Art (Doctoral dissertation).

[12] Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, (14), 159-179.

[13] Juan Garro. (2020). De completo desconocido a trabajar con una leyenda de los videojuegos en solo un año: la historia de Octavi Navarro y Pixels Huh con Ron Gilbert. 02/10/2020, de Xataka Sitio web: <https://www.xataka.com/videojuegos/completo-desconocido-a-trabajar-leyenda-videojuegos-solo-ano-historia-octavi-navarro-pixels-huh-ron-gilbert>

[14] Ryan Lambie. (2018). Barbarian: The Ultimate Warrior – 1987’s Most Controversial Video Game. 02/10/2020, de www.denofgeek.com Sitio web: <https://www.denofgeek.com/games/barbarian-the-ultimate-warrior-1987-s-most-controversial-video-game/>

[15] Aaron Vehling. (2018). Gunship Return with ‘Art3mis & Parzival’ Classic Video Game Music Video & Fascinating Contest. 08/10/2020, de vehlinggo.com Sitio web: <https://vehlinggo.com/2018/03/09/gunship-art3mis-parzival/>

[16] Sara Borondo. (12/9/2019). The Game Kitchen muestra la inspiración de los personajes de Blasphemous. 09/10/2020, de <https://vandal.elespanol.com/> Sitio web: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350726909/the-game-kitchen-muestra-la-inspiracion-de-los-personajes-de-blasphemous/>

[17] Lizarán Moraga, G. (2015). " Jon McIntre" Diseño de personajes para preproducción de videojuego (Doctoral dissertation).

[18] De Paz García, M. (2019). La Sombra II. Diseño y animación de personajes para un cortometraje animado (Doctoral dissertation).

[19] Gratacós, M. (2017). Arquetipos de Jung: definición, características y tipos. Recuperado de <https://www.lifeder.com/arquetipos-de-jung>.

[20] TORRES, A. Los arquetipos según Carl Gustav Jung. 21/10/2020, Recuperado de: <https://psicologiaymente.net/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung>.

[21] Blair, P. (1994). Cartoon animation. Walter Foster.

[22] Jonatan Cortés. (2020). 19 Principios del Diseño de Personajes. 29/10/2020, de notodoanimacion.es Sitio web: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

7 Índice de imágenes

Figura 1: Frazzeta F., 1967. “Snow Giants”, Pintura al Óleo.

Recuperado: <https://www.frazzeta.com/products/conan-of-cimmeria-print>

Figura 2: Buscema J., 2009. “Nº 94 de Conan el bárbaro de la línea Fantasía Heroica”, Ilustración.

Recuperado: https://www.tebeosfera.com/numeros/conan_1998_planeta-deagostini_-_el_barbaro_nueva_edicion-94.html

Figura 3: Windsor-Smith B., 1994. “Nº 2 de Conan/Novela Gráfica [de 8]”, Ilustración.

Recuperado: https://www.tebeosfera.com/numeros/conan_1994_planeta-deagostini_-_novela_grafica-2.html

Figura 4: Milius J., 1982. Conan el Bárbaro, Fotograma.

Recuperado: <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-37176/fotos/detalle/?cmediafile=19179119>

Figura 5: THQ, 2007. Conan

Recuperado: <https://vandal.elespanol.com/juegos/ps3/conan/6589#imagen68>

Figura 6: Bushnell, N., 1972. Pong

Recuperado: <https://www.eurogamer.es/articles/2011-07-23-primera-generacion-articulo>

Figura 7: Taito Corporation, 1977. Space Invaders

Recuperado: <https://www.eurogamer.es/articles/2011-07-23-primera-generacion-articulo>

Figura 8: Nintendo, 1985. Super Mario Bros

Recuperado: <https://www.nintenderos.com/2009/10/toda-la-saga-de-super-mario/>

Figura 9: Nintendo, 1990. Super Mario World

Recuperado: <https://www.nintenderos.com/2009/10/toda-la-saga-de-super-mario/>

Figura 10: Navarro O, Desconocido, “The Quest”, Ilustración Digital.

Recuperado: <https://www.behance.net/gallery/65454513/Scene-44-The-Quest>

Figura 11: Palace Software, 1987. Barbarian: The Ultimate Warrior

Recuperado: [https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarian:_The_Ultimate_Warrior#/media/File:Barbarian_\(Palace_Software\)_-Gameplay.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarian:_The_Ultimate_Warrior#/media/File:Barbarian_(Palace_Software)_-Gameplay.png)

Figura 12: Quiroz G., Desconocido, “The Last Ones”, Animación Digital.

Recuperado: <https://www.behance.net/gallery/36738259/Last-ones-gif-animation>

Figura 13: Tammemagi J., 2018. “Art3mis & Parzival”, Fotograma.

Recuperado: <https://youtu.be/WQaH3lh-CA4>

Figura 14: The Game Kitchen, 2019. Blasphemous

Recuperado:<https://vandal.lespanol.com/noticia/1350726146/gamescom-2019-el-esperado-blasphemous-muestra-su-jugabilidad/#imagen9>

Ilustración 15. Bocetos Primarios del Personaje. Autoría Propia.

Ilustración 16. Acercamientos a la Morfología Corporal del Personaje. Autoría Propia.

Ilustración 17. Bocetos del Rostro de Conan. Autoría Propia.

Ilustración 18. Expresiones Faciales. Autoría Propia.

Ilustración 19. Bocetos de Ropa. Autoría Propia.

Ilustración 20. Turn Around del Personaje. Autoría Propia.

Ilustración 21. Poses Dinámicas del Personaje. Autoría Propia.

Ilustración 22. Colores Base del Cuerpo. Autoría Propia

Ilustración 23. Colores Base de la Ropa. Autoría Propia.

Ilustración 24. Pose Dinámica a Colores, 2019. Autoría Propia

Ilustración 25. Pose Dinámica con escenario. Autoría Propia.

Ilustración 26. Ilustración Final. Autoría Propia.

Ilustración 27. Estatura de Personajes. Autoría Propia.

Ilustración 28. Turn around de Atali a colores. Autoría Propia.

Ilustración 29. Expresiones faciales de los gigantes. Autoría Propia.

Ilustración 30. Guía de colores de cuerpo y vestimenta de los gigantes. Autoría Propia.

Ilustración 31. Turn around del enemigo Aesir a colores. Autoría Propia.