

TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

Nombre del autor: Alejandro Pellegrini.

Título del TFG: La Evolución del Apartado Visual en los Videojuegos.

Carrera: Licenciatura en Diseño Gráfico.

Año: 2013.



Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la evolución del apartado visual de los videojuegos desde el año 1980 hasta la actualidad. Para tal fin, se ha seleccionado el siguiente recorte de corpus: títulos enmarcados en los siguientes dos géneros: rol y acción-aventura. La muestra consistirá en tres videojuegos diferentes por cada uno de los géneros seleccionados. Se trata, en ambos casos, de sagas clásicas que manifiestan una evolución visual a lo largo de los años: Final Fantasy y The Legend of Zelda. A partir de un estudio exploratorio, se ha trabajado con la técnica de análisis de contenido cualitativo, para indagar diversos aspectos de esta forma de expresión audiovisual en relación con diferentes teorías del diseño gráfico, con el fin de comprender cómo y por qué se ha producido esta evolución en los gráficos hasta llegar a los existentes en la actualidad. Tras el correspondiente análisis, las principales conclusiones obtenidas fueron que las características técnicas de cada plataforma determinan cuán definidos pueden llegar a ser los gráficos de un videojuego, pero no condiciona necesariamente su estilo visual. Esto lo establece el estilo artístico, que resulta del concepto del videojuego. Para lograr transmitir gráficamente dicho concepto de la manera más idónea, los diseñadores se valen de herramientas denominadas motores gráficos, empleadas para dar forma a todo tipo de videojuegos. Sin embargo, no son los proyectos los que se adaptan a los motores, sino que son los motores gráficos los que deben adecuarse a cada videojuego. Los aspectos morfológicos que se emplean en el diseño de cada videojuego, dependen de qué se quiere contar y de cómo desean hacerlo. También se puede afirmar que tanto el diseño gráfico como el diseño de videojuegos comparten lineamientos básicos y procesos creativos. A pesar de que estas dos profesiones poseen sus propios campos de acciones, los procesos creativos, las búsquedas de ideas y de su consecuente plasmación, son, en gran medida, compartidos.

Abstract

The aim of the present research is to analyze the evolution of the graphics of video games since 1980 up to the present day. For this purpose, the following cutback of corpus has been chosen: titles framed by these two genres: role and action/adventure. The sample shall consist of three different video games for each selected genre. In both cases there are instances of classic sagas which exhibit the visual evolution over the years: Final Fantasy and The Legend of Zelda. Based on an exploratory study, work has been undertaken with the qualitative content analysis technique to investigate different aspects of this type audiovisual expression with reference to the different theories of graphic design in order to understand how and why this evolution in graphics has taken place until the present time. After the corresponding analysis, the main conclusions were that the technical characteristics of each platform determine how defined can be the graphics of a video game. This does not necessarily predetermine its visual style; instead, the artistic style does, which results from the concept of the video game. For the purpose of graphically communicating such concept rationally, designers have tools called graphics engines, which are used to shape up every type of video game. However, it is not designers who put up with the engines but the engines that have to get used to each project. The morphological aspects that are used in the design of each video game depend on what it is wanted to say and how it is said. It can also be claimed that as much graphic design as the design of video games share basic guidelines and creative processes. Even though these two professions have their own areas of action, the creative processes, the brainstorming processes and the consistent visualization are, to a large extent, shared.



Agradecimientos

Este trabajo de graduación está dedicado a mi familia y amigos, que con su amor y cariño incondicional me apoyaron y acompañaron a lo largo de mi vida.

Agradezco a Mauricio, Matías, Sofía y también a Melisa, por regalarme su tiempo leyendo, opinando, corrigiendo, traduciendo, dándome ánimo en los momentos de crisis, y por acompañarme en aquellas interminables horas de análisis y diseño.

Y a Alejandra Martínez y Gabriel Escánes por su disposición y ayuda brindada.

Muchas Gracias.

I- Introducción.....	5
II- Pregunta de investigación.....	6
III- Justificación.....	7
IV- Objetivos.....	8
V- Marco Teórico.....	9
VI- Metodología.....	33
VII- Unidades y Categorías de análisis.....	36
VIII- Final Fantasy.....	37
IX- The Legend of Zelda.....	84
X- Conclusión.....	136
XI- Bibliografía.....	139



La Evolución es un concepto que suena muy a menudo en la industria del videojuego. El tiempo y como éste transcurre es diferente a como lo hace en otros sectores. En poco más de 40 años, el software de entretenimiento ha nacido, madurado y ha sido adoptado por los usuarios; han evolucionado no sólo en su faz tecnológica, sino también en su concepción como forma de entretenimiento.

Con tan sólo tomar un teléfono celular con unos años de antigüedad y ponerlo junto al más moderno smartphone es posible corroborar este proceso de cambio al que se hace alusión. Para evidenciar esto en el sector del videojuego, solamente basta con buscar títulos de generaciones anteriores y compararlos con los videojuegos en alta definición más recientes.

El ejemplo anterior, se puede llevar a cabo también con sagas, algunas de ellas veteranas, que han evolucionado, adaptado y tratado de mantener su esencia viva a través de las generaciones. Estas series, entre las que se puede nombrar a *Super Mario Bros.*, *Sonic the Hedgehog*, *The Legend of Zelda*, *Metroid* o también *Castlevania*, forman parte de la historia del ocio digital. Estas populares sagas no sólo crearon estándares visuales y jugables, sino que también definieron géneros.

En todo este tiempo, los *píxeles* han dado paso a los polígonos y a los gráficos fotorealistas en 3D. Las introducciones estáticas han evolucionado en complejas escenas de video generadas por computadora; las composiciones en formato *MIDI* son ahora piezas interpretadas por orquestas sinfónicas y sin compresión; los cuadros de texto son escuchados directamente en voces de actores.

Es importante destacar que en las últimas décadas los videojuegos se han convertido en una industria millonaria que supera incluso a la del cine, como afirma Brik (2008), y se ha expandido en nuevos mercados, plataformas y formas de distribución; el modo en que se juega y se interactúa con ellos han ido evolucionando a través del tiempo para llegar cada vez a una mayor audiencia.

Debido a que las personas somos seres visuales, percibimos y captamos la información más rápidamente a través de nuestros ojos. Por esta razón, uno de los aspectos que más impacto genera en los videojuegos y que ha cambiado progresivamente, adaptándose a los tiempos que corren y a las tecnologías disponibles, es el *apartado visual*, puesto que es el apartado que más fácilmente consumimos y con mayor rapidez.

En el presente trabajo lo que se pretende es analizar el cambio de los gráficos en los videojuegos a través de los años, desde los antiguos píxeles hasta las imágenes fotorrealistas que se pueden encontrar actualmente en algunos de los videojuegos disponibles a la venta. Dicha investigación se llevará a cabo por medio de una estructura compuesta por seis unidades de análisis que incluye: Estilo Gráfico, Protagonista, Antagonista, Entornos, Interfaz Gráfica e Isologotipo. Éstas serán interpretadas a través de cuatro categorías de análisis: Morfología, Color, Tipografía/Personalidad e Imágenes Retóricas.

II. Pregunta de investigación

La pregunta que estructura este trabajo final de graduación es la siguiente:

¿Cómo ha evolucionado el apartado visual de los videojuegos desde la década de los '80 hasta la actualidad?



La industria del ocio digital ha convertido al lector o espectador tradicional en un jugador que explora el texto de forma no lineal, y que no sólo debe interpretar una historia y atribuirle una serie de significados, sino que también es necesario que intervenga sobre la misma. Los mundos ficcionales que recrean los videojuegos a partir de la imagen sintética, donde las posibilidades de creación y representación van más allá de lo que se puede reproducir por medio de la imagen real, son cada vez más complejos y ofrecen mayores posibilidades de interacción, afirma Fernández Ruiz (2011). Es por esta razón, que el diseño ha cobrado gran importancia y se busca, por lo tanto, la diferenciación y la innovación al crear estéticas que supongan auténticos aportes creativos.

El videojuego ha crecido como industria sabiendo adaptar su modelo de negocio a los continuos cambios en las condiciones del mercado y en los hábitos del consumidor. La experiencia de este sector es un claro referente para el resto de Industrias Culturales que, acosadas por fenómenos como el de la piratería, buscan necesariamente nuevas formas de monetizar sus contenidos en un mercado global y desmaterializado. (Escolano, Castro, Riera, Márquez, Álvarez de Lara, 2011, s/p).

Por consiguiente, este trabajo final de graduación pretende analizar la evolución visual de los videojuegos desde el punto de vista del diseño gráfico. Para ello, a partir de un análisis de contenido de tipo cualitativo, se indagarán diversos aspectos de esta forma de expresión audiovisual en relación con diferentes teorías de la disciplina, con el fin de comprender cómo y por qué se ha producido esta evolución en los gráficos hasta llegar a los existentes en la actualidad.

Objetivo general

Analizar la evolución del apartado visual de los videojuegos, desde el año 1980 hasta la actualidad, en los géneros rol y acción-aventura.

Objetivos específicos

- Averiguar cómo las especificaciones técnicas de las plataformas determinaron el apartado visual de los videojuegos.
- Identificar qué motores gráficos y qué estilos visuales se han utilizado en la creación de las sagas a analizar.
- Describir qué aspectos morfológicos se emplean para transmitir el concepto y la personalidad del videojuego.
- Comprender los lineamientos en el diseño de videojuegos y de esa manera determinar diferencias y semejanzas con los del diseño gráfico.



¿Qué es un videojuego?

Este trabajo final de graduación tiene como eje central a los videojuegos, por esta razón, consideramos pertinente exponer una definición de los mismos.

Como respuesta a qué entendemos por *videojuego*, Teitelmann (2010) sostiene que es todo aquel sistema de entretenimiento, basado en interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico, ya sea un ordenador, una videoconsola, un dispositivo móvil que ejecuta dicho videojuego. Sin embargo, siguiendo con el autor anteriormente referenciado, no se trata sólo de un software desarrollado específicamente con fines de entretenimiento. En la actualidad, los videojuegos poseen también otros fines, como la educación, la rehabilitación o el entrenamiento. Con respecto a esto, el autor va más allá y afirma “Es más: hoy en día son considerados como una nueva forma de arte” (Teitelmann, 2010, p.3). Sin ir más lejos, en los Estados Unidos por ejemplo, acaban de reconocer a los videojuegos como forma de arte y los incluyen en la siguiente definición: “Como proyecto artístico se consideran programas de televisión, radio, representaciones teatrales, series, webisodios, instalaciones y juegos interactivos.” (Castillo, 2011, s/p).

Diseño de videojuego

El *diseño de videojuegos* abarca la creación de las reglas y el contenido del videojuego. Diseñarlo no involucra programación, arte, animación, marketing o cualquiera de las tareas requeridas en la construcción y distribución del juego. En cambio, cuando nos referimos al desarrollo de un videojuego, estamos hablando de todas aquellas tareas necesarias para poder obtenerlo, donde el diseño es sólo una parte, sostiene Teitelmann (2010).

Cuando los productores comienzan con el desarrollo de un videojuego, llevan a cabo una serie de tareas que son comunes a todos los proyectos por igual, entre las que podemos encontrar el *Diseño de la mecánica de juego*, que según Teitelmann (2010), es la forma en la que el jugador experimenta el mundo del videojuego. En esta etapa se deciden las reglas básicas que lo definirán. ¿Cuáles son los protagonistas?, ¿qué puede ser controlado por el usuario?, ¿qué acciones pueden ser llevadas a cabo con los elementos controlados?, ¿qué pasa específicamente cuando se realiza una determinada acción y cómo afecta al juego? Generalmente, el autor considera que esta etapa involucra la definición de tres cosas:

- *Reglas de inicio:* ¿cómo comienza el juego?
- *Reglas de progresión del juego:* una vez que el juego comienza, ¿qué pueden realizar los jugadores y cómo reacciona el juego ante cada una de estas acciones?
- *Reglas de resolución:* ¿qué es lo que causa el fin del juego?, ¿cuáles son las reglas que determinan cuándo se gana o pierde un determinado juego? (Teitelmann, 2010, p.9).

¿Qué es el *gameplay*? “Este término engloba la experiencia que vive el jugador cuando utiliza un videojuego” (Teitelmann, 2010, p.4). Si bien es muchas veces utilizado por los críticos para evaluar un videojuego con un determinado puntaje, su verdadera naturaleza tiene que ver con lo que el jugador hace o puede hacer mientras se lleva a cabo la sesión del juego. Los aspectos principales del *gameplay* se relacionan con los desafíos que se le presentan al usuario y las acciones que éste puede realizar en respuesta a dichos retos. La jugabilidad -equivalente de *gameplay* en español- por sí sola no es el principal factor que determina si un juego será o no exitoso; sólo una buena combinación entre *gameplay*, narrativa, gráficos, sonidos, música y originalidad puede ser sinónimo de un gran producto.

Diseño de contenidos en videojuegos

Los videojuegos contienen distintos tipos de contenidos, desde el punto de vista de Teitelmann (2010). Banda sonora y efectos de sonido, escenarios, modelos y objetos en 3D forman parte de esos contenidos. También lo son los niveles, la inteligencia artificial y las estrategias que dispone el videojuego. La creación de dibujos conceptuales y los *gráficos de los componentes* del videojuego, como personajes, niveles, vehículos, etc., es una tarea que corre a cargo del diseñador o grafistas. Teitelmann (2010) dice que los gráficos corresponden a todas las imágenes que podemos visualizar y los efectos realizados sobre ellas. Incluyen objetos 3D, imágenes 2D, *Full Motion Videos*, estadísticas y cualquier otro elemento que el jugador vea en pantalla durante la partida o fuera de ella, como por ejemplo, los efectos que generan las imágenes estereoscópicas que proyecta la *Nintendo 3DS* o cualquier otro sistema que soporte tecnología 3D.

Como se expone en el *Manual de Taller de diseño 1* del Colegio Universitario IES (2008), el estilo gráfico debe ser estudiado como un elemento con contenido propio dentro del mensaje. Es el que revela su ideología, el resultado de una construcción donde intervienen:

1. Los elementos gráficos como signos icónicos, cromáticos y lingüísticos.
2. Las variables de forma, tratamiento y relación, que se le aplican a los mismos.

3. Las pautas estructurales que controlan la relación espacial de los elementos entre sí y entre éstos, y el campo gráfico donde se disponen.

4. Los criterios constructivos y compositivos que permiten la coherencia.

En la industria del videojuego existen muchos ejemplos de estos estilos gráficos. Uno de ellos es el *Cel shading*; Según lo que postula de Díaz (2010), es un tipo de técnica diseñada para hacer que los gráficos de computadora parezcan hechos a mano y simulen la estética de los dibujos animados.

A su vez, un juego posee gráficos en 2D cuando sus “acciones, actividades y mecánicas funcionan en dos dimensiones”. (Thompson, Berbank-Green, Cusworth, 2008, p.186). Un ejemplo de este tipo de juegos es *The Legend of Zelda: Minish Cap*, diseñado para la consola portátil *Game Boy Advance*. Un videojuego en 2D puede, no obstante, contener gráficos en 3D.

Por otro lado, un juego presenta gráficos en 3D cuando sus “acciones, actividades y mecánicas funcionan en tres dimensiones.” (Thompson, Berbank-Green, Cusworth, 2008, p.186). Como ejemplo de este tipo de juego, puede referenciarse a *Super Mario 64*.

Para que los diseñadores de videojuego puedan plasmar sus proyectos, deben recurrir a diferentes herramientas denomi-

nadas *motores de juego*: es un “código de programación que controla la estructura y la mecánica de un juego.” (Thompson, Berbank-Green, Cusworth, 2008, p.188). Un ejemplo de tipo de motores es el denominado *motor gráfico*. Los motores gráficos le confieren a los juegos los elementos visuales en 2D y 3D. Unas de las herramientas utilizadas para el tratamiento superficial de los objetos tridimensionales es la denominada *Gouraud Shading* la cual, según Angel (2012), permite producir un continuo sombreado de superficies representadas por mallas poligonales.

Existen, así mismo, otros motores que brindan los instrumentos necesarios para poder diseñar, crear y representar un videojuego; tal es el caso de los motores de físicas, animaciones e inteligencia artificial -IA-, entre otros.

De acuerdo con lo que Teitelmann (2010) afirma, se define a *Sprite* como toda imagen o animación digital, generalmente en dos dimensiones, que se integra a una escena de videojuego.

Uno de los elementos que confiere espectacularidad y atractivo visual y que están presentes en casi la totalidad de los videojuegos son las denominadas *escenas de transición*. En lo que concierne a este elemento, Thompson, Berbank-Green y Cusworth las definen como partes no interactivas del juego que sirven para hacer avanzar la historia. Algunos juegos dependen mucho de ellas: las series *Final Fantasy* y *Metal Gear Solid* suelen utilizar escenas de transición muy largas. Otros juegos, como *Grand Theft Auto*, utilizan sólo pequeñas secciones de historia para informar al jugador sobre sus misiones o para actualizar la información sobre su estado. Estas

escenas pueden ser videos en tiempo real generados por el propio motor gráfico del juego o escenas *CGI -Computer-generated imagery* o, en español, imagen generada por computadora- las cuales son generadas previamente por computadora e insertada posteriormente en el juego.

Todos los juegos digitales tienen una interfaz de usuario que posibilita la interacción entre el software y los jugadores. El diseño de esta información es crucial, ya que una interfaz bien diseñada puede realzar la personalidad de un juego incluso antes de empezar a jugar, aseveran Thompson, Berbank-Green y Cusworth (2008). Esto va más allá del simple uso del ratón, teclado o joystick, e incluye aquellos gráficos sobre los que el usuario debe navegar, los menús del sistema que debe navegar, y los sistemas de control de juego necesarios para dirigir o controlar las partes o piezas del juego.

Diseñar la interfaz de usuario para un videojuego significa definir dos cuestiones principales según Teitelmann (2010). Por un lado tenemos *el input*, que se refiere a cómo el jugador comanda el videojuego. Y por el otro está *el output*, que detalla cómo el videojuego comunica al jugador los resultados de nuestras acciones u otros aspectos. Para saber si una interfaz de usuario estará bien diseñada debe cumplir con dos premisas fundamentales: si ésta es fácil de utilizar y si es fácil de aprender. En muchos casos cuando los usuarios afirman que una interfaz es intuitiva u orgánica hacen énfasis en estos puntos, a su rápida asimilación y sencilla usabilidad.

Si seguimos con la línea de pensamiento del último autor citado, en la etapa del Diseño de niveles *-level design-* es cuan-

do se da forma al *gameplay*. Un nivel puede ser una misión, una etapa o un mapa dentro de un videojuego. A medida que el jugador progresa en el juego, los niveles suelen subir de dificultad al mismo tiempo que se desarrolla la historia. Su construcción es una tarea que comienza por la creatividad del diseñador, para luego plasmar el nivel en el proyecto.

Teitelmann (2010), como explicamos anteriormente, propone una serie de etapas que componen el desarrollo de un videojuego, una de ellas es la Narrativa.

“Si bien muchos juegos se caracterizan por contar con elementos propios del arte o una acción estrepitosa, fallan al brindar al jugador la sensación de estar inmersos y ser protagonistas de una historia. Los diseñadores de videojuegos suelen creer erróneamente que la historia es sólo diálogo o es secundaria. Si el juego consiste en una aventura con historia, ésta necesitará de un desarrollo tan cuidadoso como si de una película o una novela se tratase.” (Teitelmann, 2010, p.9).

La narrativa es un proceso de creación que involucra a todos los aspectos relacionados con contar una historia dentro de un videojuego, ratifica Teitelmann (2010). Entre estos aspectos podemos mencionar por un lado a la Narrativa Embebida, la

cual se refiere a la historia contada en la introducción del videojuego, en forma previa al comienzo de la interacción con el jugador. Luego tenemos a la Narrativa Emergente, referida a la historia que se desencadena como resultado de cada acción que el jugador toma durante el juego. También forman parte de una narrativa funcional el diseño de las interfaces, la mecánica y el arte del videojuego, ya que deben estar perfectamente acoplados a la historia que se pretende contar, finaliza Teitelmann (2010).

Con respecto al apartado sonoro, Thompson, Berbank-Green y Cusworth (2008), señalan que, en la industria del videojuego, trabajan músicos y técnicos de sonido que se encargan de construir e implementar el sonido dentro del juego. Esto incluye melodías de inicio, música de *CD*, *MIDI*, pistas *MOD*, efectos *Foley -FX-* y sonido ambiental, sostiene Teitelmann (2010).

La tarea del diseñador en esta etapa del proceso es orientar a los profesionales en su tarea sugiriendo efectos de sonido y diálogo para crear una experiencia más inmersiva y atractiva para el consumidor final.

La curva de dificultad debe tenerse en cuenta en el análisis de los videojuegos. A la hora de considerar la distribución de la curva, Thompson, Berbank-Green, Cusworth (2008) remarcan que el videojuego debe ser “fácil al principio” y “difícil al final”. Esto garantiza que la mayoría de los jugadores sea capaz de participar en casi todo el juego y tenga tiempo de aprender los movimientos de sus personajes. Además, esto implica que el juego tendrá cierta longevidad, ya que el pro-

tagonista necesitará varios intentos para completar las fases finales.

Otras de las definiciones con las que a menudo se trabaja es la de personalidad de un videojuego. Pero para comprender a qué se refiere concretamente primero la definiremos desde el punto de vista psicológico. Cada uno de nosotros tenemos sistemas responsables de conducta, ya sea en cuanto a lo físico, lo actitudinal o en lo emocional, que adquieren una forma característica. Al respecto, Filloux sostiene que “la personalidad es la configuración única que toma, en el transcurso de la historia de un individuo, el conjunto de los sistemas responsables de su conducta» (1973, p.10). De acuerdo con el autor, la personalidad:

“No es sólo una suma de funciones, sino una organización, una integración; (...) es única, propia de un individuo, aunque tenga rasgos en común con la de otros; (...) temporal, porque es siempre la de un individuo que vive históricamente; (...) se presenta como una variable intermediaria que se afirma como un estilo a través de la conducta y por medio de ella.” (Filloux, 1973, p.11).

Cuando nos referimos a la personalidad del videojuego, hacemos alusión a las características propias que éste posee,

que lo hace único y lo diferencia de los demás productos de la industria.

Como todo *software*, los videojuegos necesitan de un determinado *hardware* que los ejecuten. Nosotros emplearemos el término plataforma a todo aquel “tipo de *hardware* con el que se juega; por ejemplo, una consola o una *PC*”. (Thompson, Berbank-Green, Cusworth, 2008, p.188).

Al planificar un juego, lo más probable es que el diseñador lo haga con una de estas plataformas en mente: consola de sobremesa, consola portátil, *PC* o dispositivo móvil. Cada una tiene sus puntos fuertes y débiles, los cuales deben considerarse para lograr una implementación óptima en el diseño. Uno de estos aspectos que deben tenerse en cuenta al momento de comenzar con el desarrollo de un videojuego son las denominadas especificaciones técnicas, que son aquellas características del *hardware*, como la memoria *RAM*, discos duros o las tarjetas gráficas, que cada sistema posee. A continuación procederemos a exponer las especificaciones de las consolas con las que trabajaremos.

Las especificaciones técnicas de *NES*, de acuerdo con el portal *Gamasutra* (2012), son las siguientes:

CPU: Procesador manufacturado por *Ricoh* de 8 bits basado en *MOS Technology 6502*, con 4 generadores de tonos -dos cuadrados, un triángulo, un ruido-, un dispositivo *DAC*, y Controlador *DMA* restringido.

RAM: 2 KB, con opción de utilizar una expansión si estaba presente en el cartucho.

PPU: Procesador de vídeo *Ricoh*

Paleta: 48 colores y cinco grises en la paleta base; rojo, verde, y azul se pueden oscurecer individualmente en regiones específicas de la pantalla usando código temporizado.

Colores en pantalla: 52 colores en una línea de escaneo -color de fondo + 4 conjuntos de 3 colores de cuadro + 4 conjuntos de 3 colores de *sprite*-.

Sprites en pantalla: 64 -sin recarga en mitad de pantalla-.

Tamaños de *sprite*: 8x8 u 8x16 píxeles.

Memoria de video: *PPU* conectada a 32 KB de vídeo *RAM*. *PPU* contiene 2 KB de *RAM* interno atribuible/de cuadro; 256 bytes de *RAM* de posición de *sprite*; 28 bytes de *RAM* de paleta -que permite selección de color de fondo-; 8 KB de *ROM/RAM* de patrones de cuadros en el cartucho.

Resolución: 256x240 píxeles.

Puertos para control: 2

De acuerdo con el sitio web *IGN* (2003), las especificaciones técnicas de la consola *Nintendo GameCube*, son las siguientes:

CPU: Gekko, un procesador de la familia *PowerPC*, fabricado por *IBM*.

Frecuencia de reloj: 485 *MHz*.

Precisión de datos internos: 32 *bits* y 64 *bits* -punto flotante de doble precisión-.

Caché interna: *L1: 32 KB* para instrucciones y *32 KB* para datos -8 vías-. *L2: 256 KB* -2 vías-.

Capacidad real de procesamiento gráfico: de 6 a 12 millones de polígonos por segundo. -Capacidad de procesamiento estimada en un juego real incluyendo modelados complejos, texturas, etc.-. Aunque han llegado a realizar juegos con más polígonos -unos 28 millones de polígonos-.

Funciones de procesamiento de imagen: Niebla, Subpíxel *Anti-aliasing*, Luces *HW x8*, *Alpha Blending*, *Virtual Texture Design*, *Multi-texture Mapping/Bump/Environment*, *Mapping*, *MIPMAP*, *Bilinear Filtering*, *Real-time Texture Decompression -S3TC-*, etc.

Procesador de sonido: *DSP 16 bit* Especial, diseñado por *Macronix*.

Memoria principal del sistema: 24 *MB*.

Unidad de disco: sistema *CAV* -velocidad angular constante-.

Soporte: *GOD* -*GameCube Optical Disc*-, de 8 cm de diámetro, con tecnología de *DVD*, en un lector óptico fabricado por *Matsushita*, con capacidad de 1,5 o 3 *GB* -doble capa-.

Por otro lado, las especificaciones técnicas de *Wii*, de acuerdo con el portal de internet *IGN* (2006), son:

CPU: 729 MHz IBM PowerPC "Broadway".

GPU: 243 MHz ATI "Hollywood".

Memoria: 24 *MB* principal 1 *T-SRAM*, 64 *MB* otro 1 *T-SRAM*.

Memoria de textura: 3 *MB* en la *GPU*.

Capacidad de almacenamiento: 512 *MB* memoria *flash* interna.

RED: 802.11b/g *Wi-Fi* incorporada.

AV multi-puerto S-video, compuesto, componente.

Analógico (izquierda/derecha) de audio / *DPLII*.

Dos ranuras para *GameCube Memory Pak*.

Dos puertos *USB 2.0*.

Compatible con hasta cuatro controles remotos *Wii*.

Cuatro puertos de controlador de *GameCube*.

Acepta 12 cm *Wii* y discos de 8 cm *GCN*.

Una vez finalizado el detalle de las consolas de *Nintendo*, se procederá a hacer lo propio con las de *Sony*. Las especificaciones técnicas de la primera consola *PlayStation*, de acuerdo con el portal de internet *Gamasutra* (2012), son:

CPU: R3000A, de 32 bits *RISC* con una frecuencia de reloj a 33,8688 *MHz*. Fue desarrollada por *LSI Logic Corp.* con tecnología licenciada de *SGI* y contiene, en el mismo chip, el *Geometry Transfer Engine* y el *Data Decompression Engine*.

Capacidad de cálculo de 30 *MIPS*.

Ancho de banda del bus de 132 *MB/s*.

Caché de instrucciones de 4 *KB*.

Caché de datos de 1 *KB*.

Geometry Transfer Engine (GTE): ubicado dentro del *chip* de la *CPU*, es el encargado de la renderización de los gráficos.

Capacidad de procesamiento gráfico: 1,5 millones de polígonos por segundo *-flat-shaded-*.

360.000 polígonos de textura mapeada y fuentes de luz/s.

GPU: separada de la *CPU*, se encarga de procesar toda la información de gráficos en 2D.

Paleta de colores: 16,7 millones de colores.

Resoluciones: desde 256 x 224 hasta 640 x 480.

Capacidad de procesamiento gráfico: 4000 *sprites* de 8 x 8 píxeles, con *scaling* y rotación individual

Puede hacer matización o matización *gouraud*, y mapeo de texturas.

Puede manejar fuentes *ADPCM* con 24 canales y hasta 44,1 *KHz*.

Memoria: *RAM*: central 2 *MB*, de vídeo 1 *MB* y de sonido: 512 *KB*.

Buffer para *CD-ROM*: 32 *KB*.

ROM del *BIOS*: 512 *KB*.

Tipo y capacidad de las tarjetas de memoria estándar: *EEPROM* de 128 *KB*

Unidad de lectura de *CD-ROM*: Velocidad de lectura de 2x (300 KB/s como máximo en transferencia de datos).

Para finalizar con el detalle de las especificaciones técnicas, se detallarán las correspondientes a *Playstation 3*, que según su página web oficial (2012), son las siguientes:

CPU: Cell Broadband Engine™.

GPU: RSX®.

Salida de audio: *LPCM 7.1ch, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD, AAC.*

Memoria: 256 MB de memoria RAM principal XDR, 256 MB GDDR3 VRAM.

Capacidad de almacenamiento:

CECH-4000A: 12 GB de memoria Flash.

Entradas/Salidas USB de alta velocidad -USB 2.0-: 2.

Red: *Ethernet -10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T- × 1.*

IEEE 802.11 b/g.

Bluetooth® 2.0 -EDR-.

Mando: Mando inalámbrico -*Bluetooth®*-.

Resolución: 1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i, 576p, 576i.

Conector *HDMI OUT***x 1.*

Conector *AV MULTI OUT x 1.*

Conector Digital *out -optical- x 1.*

Velocidad máxima de lectura de la unidad de *BD□DVD□CD* -sólo lectura-:

BD × 2 -BD-ROM-, DVD × 8 -DVD-ROM-, y CD × 24 -CD-ROM-.

Géneros de videojuegos

Como sucede en las películas, las novelas, o cualquier otro tipo de producto de entretenimiento, los videojuegos también pueden categorizarse en diferentes géneros. Con respecto a esto, Teitelmann (2010) considera que un videojuego pertenece a un tipo determinado de género cuando comparte una serie de elementos comunes con otros. Igualmente, existen videojuegos que no pueden ser categorizados dentro de un único género, lo que permite que esta organización sea muy dinámica, donde permanentemente aparecen nuevos géneros o subgéneros que amplían el universo de los videojuegos.

Los *juegos de plataforma* son uno de ellos: podemos definirlo como “juegos en el que se debe avanzar por un entorno lleno de peligros para conseguir un objetivo determinado y restaurar el orden. Tradicionalmente, la acción se desarrolla en plataformas bidimensionales que ofrecen una visión completa del nivel”. (Thompson, Berbank-Green, Cusworth, 2008, p.188).

Este género de videojuegos es uno de los más antiguos e influyentes, que fue creado en los primeros años de la década de los '80 y sigue manteniendo popularidad en la actualidad. Se suele utilizar scroll horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha. Desde *Donkey Kong* y *Sonic el Erizo*, el alcance y la sofisticación han evolucionado con cada innovación de *hardware*. Muchos videojuegos que no se consideran de plataforma contienen grandes secciones inspiradas directamente en la tradición de este género. El término *juego de plataforma* suele evocar la imagen de una mascota -normalmente un

animal, como *Sonic* o *Yoshi*- que salta de un lado a otro en un escenario visualmente estridente esquivando toda suerte de obstáculos letales.

De acuerdo con Teitelmann (2010), los *juegos de acción* es uno de los géneros más populares en la actualidad. La clave de estos videojuegos es la habilidad para saltar, esquivar, correr, agacharse, ocultarse y disparar. Detrás de todo videojuego de acción existe un obstáculo a vencer y combatir.

Otros de los géneros que forman parte de este trabajo final de graduación es el de *Aventura*. Si bien a priori uno puede tentarse en clasificar bajo este subgénero a videojuegos basados en películas o libros de aventura, lo cierto es que no necesariamente tiene relación con este tipo de juegos. Es un subgénero donde la acción se basa en la investigación, la exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego y un enfoque en el relato, en lugar de desafíos basados en el reflejo, afirma Teitelmann (2010). Una de las características diferenciales de este subgénero se basa en la importancia que se le asigna a la historia y en la fortaleza de su narrativa. Entre los clásicos se encuentran *The Secret of Monkey Island* y *Myst*. Es interesante notar que este subgénero ha tenido su mayor difusión y aceptación en PC.

Conforme a lo que sostiene Yova (2009), los *videojuegos de acción-aventura* son aquellos que combinan los elementos de los juegos de acción -combates, destreza, recolección de ítems, entre otros- con elementos propios del género aventura -exploración, investigación, resolución de *puzzles* o rompecabezas, entre otros-. Es uno de los géneros más difíciles



de definir por su naturaleza híbrida, ya que abarca muchos subgéneros. A su vez, es uno de los más abundantes y populares en la actualidad. Tradicionalmente, los juegos de acción-aventura eran videojuegos en tercera persona, ya que, la cámara se situaba totalmente detrás del protagonista.

En la actualidad existen *shooters* en primera persona, es decir, juegos que dan al jugador la impresión de ver con los ojos del personaje. Es cierto que existen variantes a estas mecánicas. Las dos últimas entregas numeradas de la serie *Resident Evil*, más concretamente el 4 y el 5, pueden considerarse una combinación de ambas perspectivas. En este caso, la cámara está posicionada en el hombro del protagonista, lo que otorga mayor visibilidad del escenario, sin dejar de visualizar en ningún momento a nuestro personaje.

El último género con el que trabajará es el tipo de videojuego denominado *juego de rol*, *Rol Playing Games* o simplemente *RPG*. Estos juegos están basados en los juegos de mesa tradicionales, tales como *Dragones y Mazmorras*, cuya dinámica se sustenta en el control de uno o varios personajes que se desarrollan y especializan a elección del jugador en cada uno de sus aspectos. Como señala Teitelmann (2010), éstos representan uno de los géneros de mayor crecimiento en los últimos años.

Actualmente, los videojuegos de rol se caracterizan por la representación de un mundo fantástico, donde los jugadores controlan a uno o más personajes que deben ir cumpliendo distintos objetivos o misiones, valiéndose de un inventario, poderes mágicos, dinero virtual y otros objetos que deberán

utilizarse con astucia para poder avanzar en el juego, afirma Teitelmann (2010). La táctica y estrategia utilizada por los jugadores suele ser la diferencia a la hora de ganar o perder en esta clase de juegos -en los juegos de acción, es la habilidad la que impera-. A diferencia de otros géneros, estos videojuegos presentan una experiencia de juego prolongada, la cual dura varios días o incluso meses.

Los videojuegos de rol pueden dividirse a su vez en varios sub-géneros:

Los *ActionRPG* o *RPG's*, están centrados en la acción y en el combate, los cuales se desarrollan en tiempo real. El juego depende, en gran parte, de la habilidad del jugador, asegura Yova (2009). Las características del personaje muchas veces se simplifican o incluso se eliminan para darle protagonismo a su pericia. Este tipo de juegos suele además hacer menos énfasis en el desarrollo de una historia profunda. Un ejemplo paradigmático es el clásico *Diablo*.

También tenemos a los *JapanRPG* o *JRPG's*, que son aquellos juegos de rol creados en Japón con un estilo particular que se repite prácticamente sin modificaciones: mundos fantásticos, personajes andróginos jóvenes y totalmente predefinidos, aspecto infantil, estética animé y acción lineal, según manifiesta Yova (2009). Estos juegos priorizan la historia en detrimento de la jugabilidad y sólo ceden la libertad en puntos concretos. Un ejemplo clásico del *JRPG's* es la saga *Final Fantasy*.

Por último están también los denominados *Massive Multiplayer Online RPG* o MMORPG's: Son juegos de rol que se juegan en Internet de manera masiva. Se basan principalmente en el desarrollo del personaje y de pequeñas tareas conocidas como misiones o *quests*, donde prima la colaboración con otros jugadores. No existe una historia o la misma se desarrolla muy vagamente fomentando una máxima libertad. Es un género particularmente de moda en *PC*, aunque también popular, en menor medida, en consolas. Dentro de este género, se destaca *World of Warcraft* y *Final Fantasy XI*.

Conceptos de diseño gráfico aplicados a los videojuegos

Comencemos con la idea que da forma a todo proyecto de diseño, el *concepto*. Hernández Martínez, afirma que “la finalidad del concepto creativo es expresar, de la mejor manera posible para el destinatario de la comunicación, la promesa seleccionada por la estrategia a través de imágenes, palabras y sonido”. (1999, p.159).

Cuando en el desarrollo de un videojuego aprueban nuestra propuesta y se haya reunido todo el material necesario, es hora de generar el concepto del juego. En lugar de abordarlo como un conjunto, esta parte del proceso trata de descomponer la idea en partes e identificar las necesidades individuales del desarrollo, comentan Thompson, Berbank-Green y Cusworth (2008).

La morfología, disciplina encargada del estudio de las formas y de sus propiedades, engloba una serie de conceptos, tales como color, textura y forma, indispensables para analizar visualmente cualquier pieza gráfica; los videojuegos no son la excepción.

Las formas visuales, como las llama González Ruiz (1994), que nacen como resultado del diseño se comportan como un organismo vivo aunque el objeto sea artificial, creado por el hombre. Así como un organismo está compuesto por órganos, la forma lo está por partes. Y del mismo modo que en un organismo vivo, la forma visual o audiovisual, depende del ambiente, del contexto, de las demás formas con las que convive y participa.

Elementos visuales básicos

Dentro de la forma visual se presentan las tres direcciones principales: la extensión de la altura, la extensión en ancho y la profundidad, sostiene González Ruiz (1994). Esta tridimensionalidad de la forma pertenece a ella. Todo es de tres dimensiones, hasta la hoja más delgada. En la realidad física no existe nada bidimensional, señala el autor. Toda imagen de dos dimensiones existe sobre algo que tiene tres. Esta noción de tridimensionalidad nos ayuda a interpretar mejor los elementos visuales básicos, como los llama González Ruiz (1994), porque los tres primeros, el punto, la línea y el plano,

son conceptos bidimensionales, y el cuarto, el volumen, es un concepto tridimensional. Pero lo fundamental, manifiesta el autor, reside en que los cuatro elementos son abstracciones y no formas.

Comencemos con el primero de ellos, el *punto*, que se lo considera como el átomo visual, no tiene largo ni ancho; es el comienzo y el fin de una línea o el cruce de los de ellas. Es necesario tener en cuenta que un punto puede adquirir diversas formas y no sólo la circular.

La *línea* también es un concepto y no una forma, aclara González Ruiz (1994), porque según su definición matemática es un punto que se desplaza en el espacio. Tiene largo pero no ancho; está limitada por puntos y forma los bordes de un plano, manifiesta González Ruiz (1994). El movimiento es su característica propia, ya que comparándola con el punto que es estático, la línea es dinámica. Las líneas se cruzan, convergen, divergen y forman grupos. Cuando estos conjuntos constituyen agrupamientos que se entrelazan ordenados, configuran las tramas. Al igual que el punto, la línea tiene la capacidad de construir valores tonales. Cuando trabajamos con ellas tenemos que manipular su grosor con precaución, ya que si éste es demasiado exagerado se transforma en una superficie.

La *forma plana*, por otro lado, está determinada conceptualmente por sus líneas de borde. Por lo tanto el tipo de línea que delimita el contorno de una figura plana es el que define sus características. Tiene largo y ancho pero no espesor, describe González Ruiz (1994). Sobre la base de la clasificación reali-

zada por Wong (2008), las figuras planas las hemos reagrupado según sólo tres clases básicas: las geométricas, las cuales son formas planas construidas geoméricamente. Las *lineales*, formas planas cuyos bordes son rectilíneos, curvilíneos o combinados y cuya configuración no está regida por leyes matemáticas, sino espontáneas. Y por último las *gestuales*, formas planas que nacen de una intención expresiva a mano alzada o por procesos.

De acuerdo con lo que González Ruiz establece (1994), el desplazamiento de un plano en un sentido paralelo al suyo lo convierte en un *volumen*. Aparecen aquí las tres dimensiones: al largo y al ancho se le suma la profundidad. “Éste tiene una posición en el espacio y es limitado por planos pero también es un concepto” (González Ruiz, 1994, p.191).

Vale aclarar que los elementos conceptuales como los que desarrollamos anteriormente no son visibles. No tienen existencia como formas visuales. Existen las formas de puntos, las formas de líneas, las formas de planos y las formas de volúmenes, que sí son visibles.

Estos cuatro tipos de formas, señala González Ruiz (1994), sumados a la dimensión, el color, el valor y la textura, constituyen los ocho elementos básicos de la configuración formal.

Las formas bidimensionales o tridimensionales tienen distintas dimensiones y pueden ser medidas. La *dimensión*, de acuerdo con González Ruiz (1994), existe en el mundo real pero en la representación gráfica de la idea esa dimensión es ficticia. En primer lugar porque en general las ideas se di-

bujan en otra escala y en segundo término porque aunque la escala sea natural la influencia del entorno sobre los objetos diseñados es tal que el diseñador debe proyectar intuyendo siempre la fuerza incidente del contexto sobre su obra.

Siguiendo con los elementos visuales básicos que plantea el autor, el factor que interviene con más potencia al momento en que se genera la primera impresión ante una determinada forma en nuestra mente es el *valor*: “Llamamos valor a cada uno de los distintos grados de luminosidad que pueden presentar las formas” (González Ruiz, 1994, p.214). La relación entre las partes claras y oscuras influye mucho en esta visión primaria.

La característica superficial de la forma, la *textura*, es otro elemento básico para su configuración. Puede ser apreciada, de acuerdo a lo que plantea González Ruiz (1994), mediante el sentido del tacto o el de la visión, o a través de ambos a la vez. Cada material manifiesta una textura diferente según su naturaleza -orgánica o inorgánica- y según su composición física.

Desde el punto de vista de los videojuegos, de acuerdo a lo establecido por Thompson, Berbank-Green y Cusworth: “una textura se define como una pequeña imagen digital en dos dimensiones que presenta una superficie.” (2008, p.138). La visión de la imagen de la textura es perpendicular a ésta; cuando se utiliza, la textura se enrolla alrededor del modelo para que parezca estar hecho del material que ésta representa. Las texturas pueden proceder de cualquier parte y ser naturales, artificiales o vivas. Por lo tanto, pueden pintarse manualmen-

te en un programa de imágenes digitales o pueden extraerse de fotografías de texturas reales.

Y para finalizar, tenemos al último componente que conforma los ocho elementos visuales básicos de la configuración de la forma, *el color*:

Kuppers (1980) señala que la luz y la materia no tienen colores. El color es siempre y exclusivamente la sensación del observador. ¿Cómo hace entonces el ser humano para ver toda la diversidad de colores? El autor lo explica de la siguiente manera:

La luz de iluminación recae sobre un objeto determinado. Una parte de esta luz es absorbida y, cuando es tragada, aumenta la temperatura del objeto. La parte de la luz que no fue absorbida, llamada resto de luz, es reflejada como estímulo a los ojos del observador. Después, el ojo, como órgano de la vista, se ajusta a dicho estímulo como medio de adaptación a la intensidad, al color de la luz y al contraste simultáneo, y se produce para cada punto de la retina un código eléctrico. Ello es enviado por los nervios al cerebro y de todos estos datos incoloros está constituida la imagen multicolor y tridimensional que ve el observador. (Kuppers, 1980, s/p).





Las longitudes de las ondas en el espectro visible pueden estar representadas en diferentes intensidades, lo que da origen a la distribución espectral. De la distribución espectral del estímulo depende el color que vemos, afirma Koppers (1980).

Nuestra idea común del color, de acuerdo con Wong (2008), se refiere a los *colores cromáticos*, relacionados con el espectro que puede observarse en el arcoíris. Los *colores neutros*, como el blanco, el negro o el producto de la unión de ambos, los grises, no forman parte de esta categoría y pueden denominarse *colores acromáticos*, sostiene el autor. A su vez, todo color cromático puede describirse de tres modos.

“El *tono* es el atributo que permite clasificar los colores como rojo, amarillo, azul, etcétera” (Wong, 2008, p.33). La definición de un tono será más precisa si se identifica la verdadera inclinación del color de un tono al siguiente. Por ejemplo, un determinado rojo puede ser denominado, con más precisión, rojo anaranjado.

Del mismo modo que sucede en las formas, en el color el *valor* se refiere, según Wong (2008), al grado de claridad o de oscuridad de un color. Un color de tono conocido puede describirse más precisamente calificándolo de claro u oscuro. Los valores contrastados, en un diseño, establecen formas distintivas. Los cambios de valor pueden lograrse mezclando el color con pigmentos blancos, negros o ambos.

Y por último, citamos nuevamente al autor para definir a la *intensidad* o *saturación* del color, que indica la pureza de un color. Los colores saturados son los más brillantes y vivos

que se pueden obtener. Los colores desaturados, en cambio, tienen una intensidad débil, son apagados y contienen una alta proporción de gris.

Connotaciones simbólicas de color

El color es un elemento indispensable a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. Puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertarlos mediante la gama de colores que utilizemos. Podremos generar diferentes sensaciones, como la de frío, de apetecible, de rugoso o de limpio, sostiene Ricupero (2007).

El *color psicológico* “son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, de opresión, violencia” (Ricupero, 2007, p.13). La psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe, que examinó el efecto del color sobre los individuos.

A continuación expondremos a los diferentes colores con sus respectivos significados:

El *amarillo*, es el color de la plenitud, el más luminoso, el más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la



luz y del oro, manifiesta Ricupero (2007). También, según el autor, se lo asocia a la juventud y a la niñez, es activo. Suele interpretarse como animados como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Pero también es símbolo del engaño y de la perfidia. “Irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas, es el color de las luz y puede significar: egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa, placer.” (Ricupero, 2007, p.13).

De acuerdo a lo que plantea Ricupero (2007), el color *rojo* significa la vitalidad, el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía: es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, potentes y protectores. “Es un color que parece salir al encuentro, adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Es el más excitante de los colores, puede significar: pasión, emoción, acción, agresividad, peligro.” (Ricupero, 2007, p.14).

El tercer color que desarrollaremos es el *azul*. Según Ricupero (2007), es tranquilo y se reviste de una profundidad solemne. Es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro del grupo de los colores frío. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego y posee la capacidad de crear la ilusión óptica de retroceder. A este color se lo asocia con el cie-

lo, el mar y el aire. “Es un color y que parece que se aleja. Puede expresar: confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad, amor.” (Ricupero, 2007, p.15).

El naranja, afirma Ricupero (2007), es un color hipnótico y más cálido el rojo. Posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética. “Es el color del fuego flameante, ha sido escogido como señal de precaución. Puede significar: regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia del sol.» (Ricupero, 2007, p.17).

El quinto color que describe el autor es el *violeta*. Expresa cierto misterio, pero es majestuoso. Es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva en lila o morado, se aplanan y pierde su potencial y evoca la influencia añorada, el mundo mágico y fantástico. “Es el color que indica ausencia de tensión. Puede significar: calma, aristocracia, violencia, engaño.” (Ricupero, 2007, p.18).

Ricupero (2007) expone que el *verde* es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es la calma indiferente, ya que no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo cobra fuerza activa y soleada; si en cambio en el predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado. Igualmente puede inducir a la percepción de la angustia o de espanto, dependiendo en qué objeto es utilizado. Es el resultado del acorde armónico entre el cielo azul y el sol amarillo. “Es el color de la esperanza y

puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio.” (Ricupero, 2007, p.18).

Por su parte, el *blanco*, puede expresar paz, felicidad, pureza e inocencia. Crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito, sostiene Ricupero (2007). “Es la luz que se difunde. Expresa la idea de: inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía. Para los orientales es el color que indica la muerte.” (Ricupero, 2007, p.18).

El color *negro*, de acuerdo con lo que Ricupero (2007) sostiene, es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante. “Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte, asesinato, noche, nobleza, pesar.” (Ricupero, 2007, p.19).

Y por último tenemos al color *gris*, el cual siguiendo con lo que asevera Ricupero (2007), que simboliza la indecisión y la ausencia de energía. A su vez expresa duda y melancolía. Los grises metálicos dan la impresión de la frialdad del metal, pero también transmite la sensación de brillantez, lujo, elegancia, por su asociación con la opulencia y los metales preciosos, concluye el autor.

Las interpretaciones y significados del color, que han sido utilizadas y fomentadas conscientemente, se encuentran en toda expresión humana, como en la heráldica, el arte, la vestimenta, etc. Este simbolismo se establece de manera intuitiva al relacionar el parentesco con la naturaleza. Pero, a su vez, cambia de acuerdo con las diferentes culturas, grupos huma-

nos, e incluso entre personas de un mismo grupo, comenta Morris (1963). Esto permite que para un mismo color existan significados duales y en algunos casos opuestos: por ejemplo, en el mismo objeto, una cinta, solo el color nos otorga diferentes significados. La cinta roja representa la lucha contra el SIDA, la cinta negra representa la lucha contra la violencia, y la cinta blanca representa la lucha contra la violencia contra la mujer. Por esta razón, debemos emplear la psicología del color con cautela, ya que el significado del color va a depender del contexto en el que se halla inmerso el objeto a analizar.

Mediante la clasificación funcional de los colores que llevó a cabo Costa (2003) tenemos como resultado la división de ellos en tres grupos diferentes, de más a menos icónicos, cada uno con sus correspondientes variables:

1. *Color realista*

Es la manifestación más fiel del aspecto que tienen las cosas del entorno. En este nivel color realista y forma realista van unidos. Sus variantes son:

- *Color naturalista*: los colores de las cosas son percibidos como naturales, se crea ilusión, la sensualización de la imagen, como si se hiciera táctil.

- *Color exaltado*: juega con su fuerza cromática, empleando los máximos niveles de saturación que da como resultado una imagen brillante, potente de plenos que la cromática naturalista no puede lograr. Se busca con ello la competitividad y el impacto visual.

- *Color expresionista*: Se persigue, mediante su uso, la mayor expresividad y dramatismo, sin la necesaria exaltación. Tiene un carácter retórico, donde juega lo psicológico y lo social-cultural. Se le añade significado a la imagen sin que haya contradicción entre la realidad y lo representado.

2. *Color fantasioso*

Es lo opuesto a la cromática realista, puesto que se alude mediante este a lo irreal, lo imaginario, creando escenas fantásticas. De acuerdo con la clasificación que propone Costa (2003), sus variantes son:

- *Color imaginario*: para crear escenas e imágenes que no existen en la realidad sino en el imaginario y la literatura, pero conservan la iconicidad. Pertenecen a la fábula, los cuentos infantiles, etc. -como la cabeza verde de un extraterrestre-.

- *Color arbitrario*: no está sujeto a aspectos de la realidad ni a sus connotaciones psicológicas, sino

que abandona lo real como referencia para explotar sus posibilidades gráficas. El color se vuelve autónomo tomando preponderancia sobre la forma icónica.

3. *Color sígnico*

El color acompaña al abandono de la forma realista y figurativa, ahora experimenta de forma independiente la superficie gráfica, ya que como sostiene Costa: “Ahora el color por sí mismo significa. Opera en un estado puro y no como atributo natural de las cosas que nos rodean” (2003, p.77). Las variantes que plantea el autor son:

- *Color esquemático*: Se despoja de sutilezas tonales, matices y se muestra en su naturaleza plana y saturada porque se simplifica, se abstrae concentrándose en su esencia. A veces recoge las nociones de la teoría Psicológica en la identidad visual.

- *Color señalético*: es una variable del anterior, cuyo nexa es el carácter sígnico. Este color antes que signo es señal óptica, es decir sensación luminosa, ya que transmite una sensación instantánea pero también un significado -como los colores de los semáforos- Lo que define su especificidad es su carácter de código, por el cual dentro de un determinado contexto cultural admite un significado específico.



- *Color emblemático*: Tiene de esquemático, señalético, cultural y social. Depende del contexto en que se use y de la intención del creador. Se aplican partiendo de convenciones de la sociedad.

Retórica de la imagen

Otros de los conceptos que definiremos es el de la *retórica de la imagen*, ya que para comunicarnos nos valemos del lenguaje, dentro del cual la unidad mínima de sentido es el signo: esa imagen mental de naturaleza totalmente distinta al estímulo que tiene por función evocar, afirma Ricupero (2007). Operativamente el autor lo divide en *significante*, es decir la representación en sí, y significado, el contenido que se le asigna. A cada significante le corresponde unos determinados *significados*, por eso decimos que es polisémico, ya que éste varía de acuerdo al contexto en el que esté.

Todo signo, de acuerdo a lo que manifiesta Ricupero (2007), tiene un significado *denotativo*. La denotación es la relación por medio de la cual cada concepto o significado se refiere a un objeto, un hecho, o una idea. El papel del receptor en el mensaje denotativo es pasivo, concluye el autor.

Además de denotar, el signo frecuentemente se carga de valores que se añaden al propio significado. Dichos valores varían de acuerdo con las personas y las diferentes culturas, a este

plus se lo denomina *connotación*. El papel del receptor en el mensaje connotativo es activo, ya que para decodificar el mensaje debe recurrir a procesos intelectuales vinculados a su competencia, sostiene Ricupero (2007). A su vez, denomina *competencia* a los códigos que maneja el receptor, formando los conocimientos comunes para codificar los mensajes.

La *retórica de lo visual* fue estudiada por Roland Barthes, quien a partir del análisis de la publicidad planteó la cuestión de que toda imagen es un principio polisémico porque contiene una gama de significados, y de que su lectura es múltiple. Este concepto puede ser extendido a todo el lenguaje visual, ya que todas las imágenes son retóricas, comenta González Ruiz (1994).

La función de la retórica es esencialmente la persuasión. Los recursos que se utilizan para operar sobre la imagen, siguiendo la línea de pensamiento de Ricupero (2007), reciben el nombre de *figuras retóricas*.

A su vez, los signos poseen dos aspectos diferentes, comenta el autor: *significante* -su forma- y *significado* (el contenido), lo que genera dos grupos de figuras retóricas: Las *sintácticas*, que operan por medio de la forma del signo y las *semánticas*, que atienden a los significados.

Las figuras sintácticas “se basan en la simple mostración, el nivel significativo se acaba en lo que se presenta. Tienen por objeto el significado pero apelan al sujeto por medio de las leyes sintácticas de la composición” (Ricupero, 2007, p.25). Estas leyes, sobre todo las morfológicas y de la percepción,

que regulan el ordenamiento y la disposición de los elementos de la composición visual, son aquellas que componen la sintaxis visual. Operan a través de diversas maneras de ordenar los signos con fines semánticos particulares y hacen referencia a lo denotativo.

De acuerdo a lo que González Ruiz (1994) afirma, las figuras retóricas son más de cien, por esa razón sólo definiremos las que utilizaremos en este trabajo. Podemos ordenar estas figuras en cinco grupos diferentes, determinados por los distintos modos de organizar formalmente la composición. En primer lugar tenemos a las *transpositivas*, las cuales se basan en una alteración del orden normal, o sea, de orden esperado, ya sea visual o verbal, ratifica el autor. En el campo visual son ejemplos de orden preestablecido: el eje axial, el constructo horizontal/vertical y la secuencia de lectura. “Se caracterizan por la omisión de nexos y la supresión de las coordinaciones entre los elementos.” (Ricupero, 2007, p.25).

Luego tenemos a las *privativas*. Consisten en suprimir parte de la imagen, que finalmente se sobreentiende de acuerdo con el contexto. Muchas veces se perciben como ilustración de escenas fantásticas. Visualmente, esta figura denominada según el autor “elipsis” es la inversa de la repetición. La supresión de elementos puede referirse a los elementos accesorios que acompañan al producto, al producto mismo, o a los personajes del retrato visual.

La tercera figura sintáctica de acuerdo con Ricupero (2007) es la *repetición*. La reiteración es síntoma de interés, de emoción o énfasis, atrae la atención y hace más intenso el signi-

ficado. No es necesaria la reiteración de elementos absolutamente idénticos, basta con que la repetición sea lo bastante clara como para ser visualizada. Las figuras repetitivas se basan en las siguientes operaciones según el autor: en la simple reiteración, la acumulación y por último la gradación.

En cuarto lugar el autor nos plantea las *acentuativas*, *el cual es* un proceso netamente gráfico. “Consiste en destacar un elemento o parte de él por diferentes medios: color, textura, nitidez, cambio de forma, cambio de proporción, contraste, etc.” (Ricupero, 2007, p.26).

La quinta y última de estas figuras son las denominadas *tipogramas*. Ricupero (2007) afirma que cuando el juego tipográfico alude únicamente a una composición determinada, se denomina de esa manera. El valor reside en lo sintáctico, en lo denotativo, donde predomina el valor estético de la composición sobre el aspecto significativo. Se asimila más bien a la contemplación plástica que a la lectura alfabética propiamente dicha, sostiene el autor.

Una vez que hemos definido a las figuras sintácticas procederemos a hacerlo con las semánticas. Este tipo de figuras tienen por objeto el significado, sostiene Ricupero (2007). Apelan al valor que la cosa remite pero van mucho más allá de la simple demostración del valor real de la imagen. “Comprometen más directamente al destinatario, crean actitudes, promueven respuestas, sentimientos y emociones” (Ricupero, 2007, p.27). Hacen referencia a lo connotativo, se dirigen a la cualidad del referente, a las distintas notas particulares, propias de cada uno, concluye el autor. Estas figuras se or-

denan en los diferentes grupos, según los distintos modos de relacionar los significados.

Empezaremos por las figuras *contrarias*, las cuales consisten, según manifiesta Ricupero (2007), en la unión de referentes opuestos, se basan en una contraposición de dos ideas o pensamientos. Es una asociación por contraste, para dar mayor relieve al mensaje. El autor afirma que cuanto más fuerte sea la oposición, más nítido e individualizado será el mensaje. Se las suelen usar en los mensajes humorísticos, donde toman la forma de la ironía.

Ricupero (2007) continúa con la segunda de las figuras semánticas, las *comparativas*. Se basan en la comparación de referentes. Esta comparación, afirma el autor, se esquematiza en un juego de similitudes y diferencias, es decir, en el poder fragmentador de la mente para poder ver y expresar distintos aspectos de una realidad unitaria. Los modos más comunes de comparación para Ricupero (2007) son:

La *hipérbole* visual es definida por González Ruiz (1994) como una exageración que se emplea de manera generalizada para condensar significados exaltados que siempre conmueven al observador. “Implica una exageración de términos, ya sea en sentido positivo o negativo, un aumento o disminución de elementos en relación con un punto de comparación.” (Ricupero, 2007, p.27).

La siguiente figura que se definirá es la *metáfora*. Ésta consiste, de acuerdo a lo que establece González Ruiz (1994) en la comparación de dos contenidos visuales, en la traslación

de sentido. Las cosas se presentan por su aspecto menos conocido o habitual y cobran un valor que, de otro modo, nunca alcanzarán, señala Ricupero (2007). Se usan para eludir el nombre de lo cotidiano.

Otra de las figuras de las que Ricupero (2007) hace alusión es la *personificación*. En este caso se comparan a animales, seres fantásticos o inanimados con los seres humanos, para lo cual se les atribuye el don de la palabra, de la vida o de la acción. Esta técnica es usada en la creación de dibujos animados, donde se otorga cualidades humanas a seres fantásticos o animales.

Cuando sustituimos a un referente por otro, sostiene el autor, estamos frente a las figuras *sustitutivas*. Hay dos tipos de relaciones en que se fundamenta la sustitución. Por un lado tenemos a la relación de contigüidad, la *metonimia*. Es un fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas. En esta figura no hay ni semejanza ni inclusión, sino una relación de contigüidad. La relación de contigüidad puede darse en el tiempo, en el espacio, o a través de una relación de causa-efecto. Y por el otro la relación de inclusión: *sinécdoque*. Aquí se sustituye un elemento por otro en base a una relación de inclusión, declara Ricupero (2007). “Se basa en una relación de *más por menos*, del *todo por la parte*. Expresa una decisión selectiva y postula el realce de un elemento entre todas las posibles descomposiciones de un objeto.” (Ricupero, 2007, p.28).

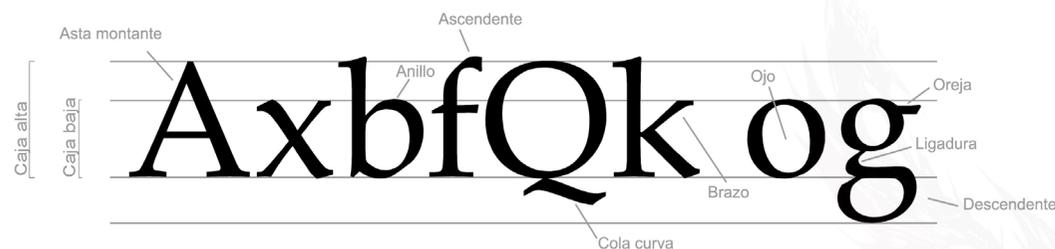
Una vez definidas las distintas figuras retóricas procederemos a desarrollar un recurso tipográfico que también posee un valor semántico muy enfatizado, los denominados por Ricupero (2007) *gags tipográficos*. Aluden y representan, de acuerdo con lo que postula el autor, una significación determinada. Alteran la caligrafía para que la letra también signifique. “Cuando la representación ha sido lograda la comprensión se resuelve en términos de una doble captación visual, las dos vías trazan una trayectoria convergente en sólo punto: el concepto.” (Ricupero, 2007, p.28).

Conceptos y elementos tipográficos

Dada la importancia que posee la palabra escrita y lo que esta significa a través de su forma, color, u otro elemento estilístico en el desarrollo de videojuegos, procederemos a definir algunos conceptos tipográficos básicos.

Comencemos con la unidad mínima en la que puede dividirse un texto: la *letra*. Es también la unidad básica de nuestra escritura. La letra es la representación convencional de un sonido y no tiene contenido semántico. Cada una de ellas tiene una estructura formal establecida y diferente de las otras, que la hace reconocible. Aunque cambien ciertos aspectos, conserva los rasgos formales esenciales para poder ser identificada.

A continuación expondremos las diferentes partes que constituyen a las letras:



Para que las éstas porten un contenido semántico deben agruparse en *palabras*: éstas conforman la entidad significativa de cada lenguaje.

La *alineación* del bloque de texto es otro factor importante, ya que repercute en la funcionalidad y la estética de la pieza. Un texto *alineado a la izquierda* está formado por líneas de largo irregular con nacimiento en un eje establecido a la izquierda y un desflecado a la derecha. Un texto *alineado a la derecha*, por su parte, está formado por líneas de largo irregular que terminan en un eje establecido a la derecha y un desflecado a la izquierda. En tercer lugar, cuando un texto está *centrado*, es porque está formado por líneas de largo irregular ubicadas en simetría respecto a un eje central. Por último existe el texto *justificado* está formado por líneas que ocupan todo el ancho de la caja.

Como la alineación, la *interlínea*, la *interpalabra* y la *interletra* son herramientas que los diseñadores empleamos regularmente para garantizar la correcta *legibilidad* (calidad que tiene un texto para ser legible) de los textos.

La interlínea es el espacio que existe entre las líneas de un texto, la que se mide desde el apoyo de las letras de una línea al apoyo de la siguiente. Luego tenemos a la interpalabra que es el espacio que existe entre las palabras de una línea de texto. Y para finalizar, para que el texto cumpla idóneamente con su cometido, debemos cuidar el interletrado: espacio que separa una letra de otra dentro de una misma palabra.

Anteriormente hemos definido algunos recursos indispensables para la generación de textos funcionales. Ahora procederemos a desarrollar a los elementos que internamente componen esos textos, ya que nuestro alfabeto es un sistema de signos cuya interacción permite el funcionamiento visual del lenguaje.

La *familia tipográfica* es un conjunto de signos alfabéticos y no alfabéticos con características estructurales y estilísticas comunes que permiten reconocerlas como pertenecientes a un mismo sistema. Desde punto de vista del diseño, una familia es un programa visual por excelencia.

La tipografía, además de funcionar como forma gráfica del lenguaje, tiene también una dimensión estructural y estilística que permite connotaciones particulares a cada familia.

Las *variables tipográficas* constituyen alfabetos alternativos

dentro de una misma familia, por lo tanto, mantienen el criterio de parentesco estructural y estilístico. En principio estas variables afectan a la letra de tres modos: en el *peso* modifica básicamente el trazo de la letra y por lo tanto su color, el *eje* cambia la estructura por lo que produce cambios en el ritmo y el *ancho* modifica la estructura de los signos.

A partir de la aceleración del ritmo de la escritura se las letras entre sí, aparecieron irregularidades, ascendentes y descendentes, aparecieron las minúsculas. Hoy estos dos sistemas, mayúsculas -o también caja alta, se emplean como iniciales de oraciones o nombres propios- y minúscula -o llamadas a su vez de caja baja, son usadas como escritura de texto propiamente dicho-, se usan combinados y con distintas atribuciones cada uno.

Cuando nos encontramos en el proceso de generación de un logotipo o cualquier pieza tipográfica debemos tener en cuenta elementos estructurales para que la pieza resultante signifique eficientemente.

Uno de ellos es la *línea base*: línea horizontal imaginaria en el cual se apoyan casi todas las mayúsculas. La *altura de mayúscula*, corresponde a la altura que poseen las mayúsculas, se mide desde la línea base hasta la parte superior del carácter.

También tenemos a la *altura de x*, que es la altura de las minúsculas, sin tener en cuenta a las ascendentes y descendentes. Por último tenemos a un elemento que es particular de cada diseño tipográfico, los *rasgos ascendentes y descendentes*, que son las porciones de la letra minúscula que sobrepasan hacia arriba la altura de x o hacia abajo la línea de base.

Las tipografías también se pueden agrupar en diferentes clasificaciones, nosotros lo haremos en dos grandes grupos. En el primero tenemos al grupo con *serif*-o *remache*-, como las *Romanas* y *Mecanas*, o trazo pequeño que remata en los extremos de los trazos principales de una letra. Son las más utilizadas para textos continuos, porque permiten que las letras no se junten unas a otras. También ayudan a mantener la vista acentuando la línea de la lectura.

Y por el otro están las denominadas *sin serif* o *de palo seco*. Estas letras están basadas en formas geométricas regulares, que tuvieron asidero en la escuela de la *Bauhaus*. Generalmente presentan la particularidad de poseer siempre el mismo valor de trazo, señala Gálvez (2005).



A continuación, se detalla el tipo de metodología de investigación.

- Tipo de investigación: *Exploratoria*.

Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio señalan que “los estudios exploratorios se efectúan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes” (1998, p. 58). Se ha decidido seguir los lineamientos de este enfoque debido a la escasez de investigaciones desarrolladas en relación con la evolución del apartado visual en los videojuegos desde el punto de vista del diseño gráfico.

Método: *Cualitativo*.

Cook y Reichard (1986) sostienen que las características más apreciables de los estudios cualitativos son su comprensión del marco de referencia, su disponibilidad de datos ricos y profundos, y su interés en la descripción de los hechos. Los estudios cualitativos fueron creados para comprender la subjetividad del actor social, interpretando la información disponible.

En el presente trabajo, se empleará el método cualitativo, ya que el objetivo es abordar la comprensión de la estructura y evolución del apartado visual en los videojuegos.

Técnica: *Análisis del contenido*.

Piñuel Raigada define el análisis de contenido del siguiente modo:

Se suele llamar *análisis de contenido* al conjunto de procedimientos interpretativos de *productos comunicativos* -mensajes, textos o discursos- que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados, y que, basados en técnicas de medida, a veces *cuantitativas* -estadísticas basadas en el recuento de unidades-, a veces *cualitativas* -lógicas basadas en la combinación de categorías- tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos, o sobre las condiciones que puedan darse para su empleo posterior. (2002, p. 2).

En el presente trabajo, se empleará el análisis de contenido cualitativo con la finalidad de focalizarse en la evolución gráfica de los videojuegos durante las últimas décadas. Para ello, se indagarán diferentes aspectos tales como colores, texturas, existencia o no de polígonos, imágenes retóricas, entre otros.

- *Recorte del corpus.*

Para llevar a cabo el trabajo de investigación se ha seleccionado el siguiente recorte de corpus: videojuegos enmarcados en los siguientes dos géneros: *rol* y *acción-aventura*. Se han elegido estos dos géneros debido a la diversidad de características particulares que presentan y su popularidad entre los consumidores. A su vez, la muestra consistirá en tres juegos diferentes por cada uno de los géneros seleccionados. Se trata, en ambos casos, de sagas clásicas que manifiestan una evolución visual a lo largo de los años, las cuales son:

- *Final Fantasy.*

- *The Legend of Zelda.*





A continuación daremos una breve descripción de los videojuegos que analizaremos en el presente trabajo final de graduación.

Final Fantasy: Es una franquicia de videojuegos creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por *Square Enix* -antes conocida como *Squaresoft*-, siendo también propiedad de esta. La franquicia se centra en una serie fantástica de videojuegos *RPG*, también incluyendo películas animadas, anime, medios de comunicación impresos, entre otros productos. La serie comenzó en 1987 con el videojuego homónimo, afirma Pelador (2012), desarrollado para intentar salvar a *Squaresoft* de la bancarrota; el juego fue todo un éxito y permitió el desarrollo de secuelas. La serie de videojuegos se ha ido adaptando a otros géneros como los *RPG* táctico, *RPG* de acción *MMORPG*, y carreras.

The Legend of Zelda: Es una serie de videojuegos creada por los diseñadores Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y desarrollada por *Nintendo*, quien también se encarga de su distribución internacional. A lo largo de sus títulos se describen las heroicas aventuras del joven guerrero *Link*, que debe enfrentarse a peligros y resolver acertijos con los primordiales objetivos de rescatar a la Princesa *Zelda*, derrotar a *Ganondorf* y salvar su hogar, el reino de *Hyrule*. A partir del lanzamiento del primer juego, el 21 de febrero de 1986 de acuerdo con Daniel Escandell (2011), la serie ha logrado mucha popularidad acompañada de numerosas críticas favorables en la industria especializada, traducidas en un cuantioso éxito comercial a nivel internacional.

VII. Unidades y categorías de análisis

- *Categorías de análisis.*

Para llevar a cabo el análisis del corpus utilizaremos un cuadro de doble entrada que permitirá organizar la información eficientemente a partir de categorías de análisis, las mismas son las variables que se observan para cada una de las unidades de análisis, los videojuegos seleccionados.

	UNIDADES DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS
U1	Estilo gráfico: Es el recurso utilizado por los diseñadores el cual permite el diseño, la creación y la representación visual de un videojuego.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Tipografía • Imágenes retóricas
U2	Protagonista: Es el personaje principal de la historia.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Personalidad • Imágenes retóricas
U3	Antagonista: Es el personaje de la historia que representa la oposición al protagonista.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Personalidad • Imágenes retóricas
U4	Entornos: Corresponden a los diferentes escenarios donde la acción se lleva a cabo.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Tipografía • Imágenes retóricas
U5	Interfaz gráfica: Este elemento consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación entre el juego y el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Tipografía • Imágenes retóricas
U6	Isologotipo: Signo tipográfico en el cual la conjunción del símbolo gráfico y el texto funciona como un todo para significar algo.	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Morfología • Tipografía • Imágenes retóricas



FINAL FANTASY



Pixel Art: estilo gráfico que presenta el primer Final Fantasy.



Final Fantasy VII es el primer capítulo de la saga en utilizar gráficos en tres dimensiones.



Final Fantasy XIII se desarrolló con gráficos fotorrealistas en alta definición.

Estilo gráfico

El primer *Final Fantasy*, desarrollado para la *Nintendo Entertainment System (NES)*, utiliza un estilo visual denominado *pixel art*: imágenes generadas por medio de píxeles, que es la menor unidad homogénea en color de una imagen digital. Éste se asemeja al puntillismo, diferenciándose principalmente en las herramientas utilizadas para la creación de las imágenes: computadoras y programas en lugar de pinceles y lienzos.

El apartado visual de *Final Fantasy VII*, en cambio, está basado en un motor gráfico en tres dimensiones. Es el primero en la saga en utilizar este tipo de tecnología, dejando de lado los *sprites* en dos dimensiones que se utilizaban en la primera entrega, para incursionar en ésta nueva tendencia gráfica de la industria. Ahora los elementos del juego constituidos por polígonos poseen alto, ancho y profundidad, lo que da como resultado gráficos más realistas.

El desarrollo del título comenzó en un principio para la *SNES*, aunque más tarde se trasladó a su sucesora, la *Nintendo 64*. Debido a la falta de espacio de almacenamiento de los cartuchos de ésta última y el rechazo por parte de *Nintendo* de lanzar el juego en varias unidades, hizo que finalmente el juego se desarrolle para la máquina de la competencia, la *PlayStation* de *Sony*.

A diferencia de las entregas anteriores, el estilo gráfico que se ha empleado para dar forma a *Final Fantasy XIII* son los gráficos fotorrealistas en alta definición. Para ello, *Square Enix* diseñó un nuevo motor gráfico exclusivo para las nuevas entregas de la saga denominado *Crystal Tools*. De acuerdo con Calvin Chan (2009), se creó para ser utilizado en *PS3*, *XBOX 360*, *Wii* y *Windows*, aunque fue diseñado principalmente para la *PS3*. La alabanza principal que ha recibido el motor es por su capacidad para hacer escenas *CGI* de muy alta calidad en tiempo real. Otras de las capacidades de este son su avanzado procesamiento de audio, la transición de escenas cinemáticas, cálculos de física y efectos especiales, todo ello en tiempo real.



Escena perteneciente al largometraje animado *Final Fantasy: Advent Children*.



Los elementos visuales básicos son los que predominan en el diseño de *Final Fantasy*.



Diseño poligonal en algunos elementos de *Final Fantasy VII*.

De acuerdo con el director e ilustrador de videojuegos de *Square Enix*, Tetsuya Nomura, el objetivo es hacer gráficos de muy buen aspecto, similares a los vistos en las escenas de lucha del largometraje *Final Fantasy VII: Advent Children*.

Morfología

La *NES* es sólo capaz de procesar imágenes por medio de píxeles, que morfológicamente son pequeños puntos de color de forma cuadrada. Por lo tanto, todo lo que vemos en pantalla está constituido por medio de elementos visuales básicos como puntos, líneas o planos. A través de ellos, se configuran figuras geométricas que dan forma a todos los elementos que constituyen el mundo de *Final Fantasy*. Por esta razón, el acabado visual resultante es muy geométrico y artificial debido a la incapacidad que tiene la consola de poder generar figuras orgánicas definidas, como son las líneas curvas.

A diferencia del primero, el estilo gráfico de la séptima entrega de la saga se caracteriza por añadir volumen a los elementos que aparecen en pantalla, lo que incrementa exponencialmente el realismo de las imágenes que el sistema proyecta. Las formas presentan texturas planas, puesto que están texturadas por medio de una técnica llamada *Gouraud Shading*, que permite producir un continuo sombreado de superficies representadas por mallas poligonales.

Morfológicamente, el motor gráfico que se utilizó en *Final Fantasy XIII*, ofrece infinitas opciones a la hora de dar forma al proyecto de videojuego. La calidad visual con la que reproducen texturas, formas, o cualquier tipo de modelado en 3D es muy alta, con un nivel de detalle nunca antes alcanzado en la franquicia, gracias a las capacidades técnicas que ofrecen las nuevas plataformas de alta definición.



El apartado visual de *Final Fantasy* no dispone de una gran cantidad de colores.



Final Fantasy VII se ve favorecido por los casi 17 millones de colores que ofrece la primer PlayStation.



El motor gráfico *Crystal Tools*, empleado en *Final Fantasy XIII*, posee la capacidad de generar colores realistas en HD.

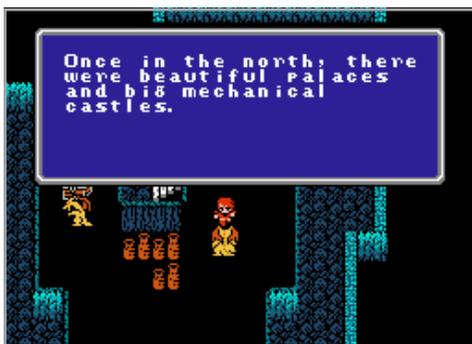
Color

Aunque la *NES* es un sistema muy limitado técnicamente en comparación con los disponibles en la actualidad, dispone de una paleta de colores constituida por cinco grises y 48 colores. El rojo, el verde y el azul pueden desaturarse individualmente en regiones específicas de la pantalla para obtener una mayor gama de colores.

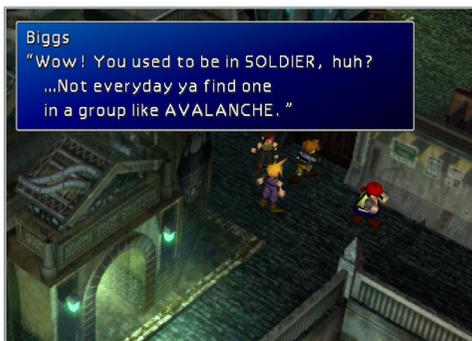
Final Fantasy presenta colores muy brillantes y vívidos, tal es el caso de algunos verdes, azules y rojos. Así mismo, se observaron colores con variabilidad en los valores como ocres, bordó y otras variantes de los colores primarios. Por todo lo expuesto anteriormente, los colores de este estilo visual pueden encuadrarse dentro de los denominados colores exaltados, los cuales juegan con su fuerza cromática empleando los máximos niveles de saturación, lo que da como resultado una imagen brillante y potente de plenos que la cromática naturalista no puede lograr.

Dada las aptitudes del motor gráfico utilizado en el desarrollo de *Final Fantasy VII*, cualquiera de las clasificaciones de colores que plantea Costa (2003), pueden ser las que caractericen a este estilo visual. En el caso concreto de este capítulo de la saga, se encuadraría dentro de los Colores realistas, que es la manifestación más fiel del aspecto que tienen las cosas del entorno. Dentro de sus variables, el Color naturalista, que son aquellos colores de las cosas percibidos como naturales, por tener la capacidad de reproducir una gran variedad de tonos y matices diferentes.

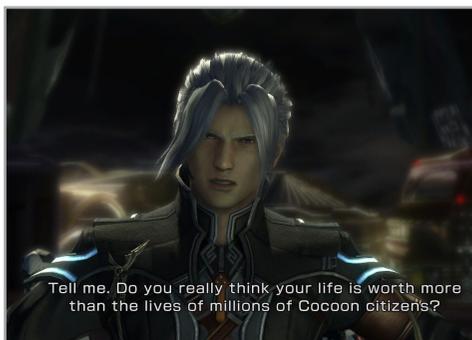
La cantidad de colores que es capaz de generar el motor gráfico utilizado en *Final Fantasy XIII* es enorme. Brinda a este universo de la posibilidad de crear entornos muy diferenciados, llamativos y con personalidad propia. A semejanza de la séptima entrega, el tipo de color empleado en este capítulo de la saga son los naturalistas.



La fuente tipográfica de *Final Fantasy* presenta una construcción modular por medio de píxeles.



Visualmente, la fuente tipográfica empleada en *Final Fantasy VII* posee trazos más finos que la del primer *Final Fantasy*.



Del mismo modo que en los anteriores videojuegos de la saga, en *Final Fantasy XIII* se optó por utilizar las fuentes de tipo palo seco.

Tipografía

Como sucede con los elementos que forman parte del universo de *Final Fantasy* detallado en el apartado de Morfología, la fuente tipográfica presenta una construcción modular “en bloques” mediante píxeles como si de piezas de *LEGO* se tratase. En la unidad de análisis Interfaz gráfica, se analizará con mayor profundidad.

Las tipografías en *Final Fantasy VII*, en cambio, se ven favorecidas por el salto tecnológico. Ahora cada carácter es fácilmente reconocible, ya que los trazos son mucho más claros y definidos, lo que permite una mayor legibilidad de los textos en los diferentes apartados. Existe por lo menos dos familias tipográficas dentro del juego -una más de la que habíamos visto en *Final Fantasy*-.

En *Final Fantasy XIII*, la tipografía es otro de los elementos que salen beneficiados gracias a las capacidades *HD* tanto en *PlayStation 3*, como en *XBOX 360*. Debido a los *720p*. o *1080p*. de resolución con los que operan estos sistemas, son capaces de reproducir hasta la línea más delgada que pueda tener un determinado carácter. El tipo de fuentes tipográficas que pueden utilizar es prácticamente ilimitado.

Imágenes retóricas

La repetición es la imagen retórica que mejor define al estilo gráfico del primer *Final Fantasy*: formas y figuras visuales básicas, colores y demás elementos se reiteran constantemente.

En *Final Fantasy VII*, la repetición se ve reflejada en determinados aspectos concretos, como por ejemplo, los enemigos. Si bien existe una amplia variedad de mons-



La repetición de elementos, como los enemigos, es común en el primer *Final Fantasy*.



Las extremidades de los personajes de *Final Fantasy VII* poseen desproporciones morfológicas.



Del mismo modo que en los anteriores *Final Fantasys*, en la decimotercer entrega de la serie los enemigos también se reiteran.

truos, máquinas y demás amenazas, muchas veces se reiteran una y otra vez. Esta invariabilidad también se percibe en los efectos visuales que se visualizan cuando un personaje conjura algún hechizo.

A su vez, existen elementos exagerados encuadrados dentro de la figura retórica de la hipérbole, como en el caso de las extremidades de los personajes fuera de los combates -el modelado que presentan los protagonistas en las batallas es diferente-, tanto para personajes principales como otros que forman parte del entorno. Las sombras que éstos proyectan en el suelo -círculos de proporciones mucho mayores a las que corresponderían de acuerdo con su textura física- están dentro de la clasificación de la hipérbole.

Por otro lado, los distintos acontecimientos que tienen lugar en *Final Fantasy XIII*, se caracterizan por tener un enfoque cinematográfico en el modo en que transcurren los acontecimientos. Al igual que en la fotografía, en toda escena suele existir un motivo -aquello que deseamos destacar, el centro de interés- y un fondo -aquello que rodea, decora y/o da sentido al motivo-. Para resaltar el motivo, los diseñadores deben llenar el encuadre con él, esto es, hacer que ése sea el objeto principal en la escena; de este modo se excluirá del encuadre otros objetos que puedan distraer la atención del espectador. Por lo anteriormente expuesto, se deduce que la primera imagen retórica de este estilo visual son las privativas. Éstas se encargan de suprimir parte del entorno en los combates, en las secuencias de video o al momento de explorar el mapamundi, por medio de los diferentes encuadres que realiza la cámara.

La repetición es otra de las imágenes retóricas del motor gráfico de la decimotercera entrega de la saga. Si bien la tecnología actual permite a los diseñadores crear elementos similares pero con las suficientes diferencias como para no ser percibidos como repetitivos, muchos objetos, elementos de la naturaleza que forman parte de los escenarios, enemigos o hasta personajes secundarios son exactamente iguales. Esta práctica se realiza para evitar aumentos en los costes y tiempo de producción.



A diferencia de los demás capítulos de la saga, el primer *Final Fantasy* no cuenta con un protagonista, sino con cuatro.



Cloud Strife es el nombre del protagonista de *Final Fantasy VII*.



Final Fantasy XIII es protagonizado por una mujer, llamada Lightning.

El realismo visual alcanzado en *Final Fantasy XIII* puede entrar dentro de la categoría de las figuras acentuativas. Esto se ha llevado a cabo por medio del color, del número de polígonos empleado en los modelos 3D o las texturas en alta definición, que han dotado a este mundo de fantasía de un realismo nunca antes conseguido en la saga.

Protagonista/s

Final Fantasy no cuenta con un solo protagonista, sino con cuatro. El rol como jugador consiste en adoptar el papel de uno de los *Guerreros de la Luz*, cada uno de los cuales porta uno de los orbes elementales que representan a los cuatro elementos de la naturaleza: fuego, agua, viento y tierra. El objetivo es restaurar la luz de dichos cristales corrompidos por las fuerzas del mal.

El protagonista de *Final Fantasy VII* es *Cloud Strife*, un joven ex miembro de una fuerza de élite del gobierno llamada *Soldado*, que ayuda a un grupo ecoterrorista conocida como *Avalancha* a detonar unos de los transformadores de *Mako* -energía espiritual del planeta- propiedad de la compañía de energía *Shinra Inc.* Aunque al principio parece muy serio y disciplinado, es un hombre con un gran sentido de la justicia.

En cambio, en la decimo tercera entrega de la serie, la protagonista es *Lightning*. Una joven huérfana, cuyo verdadero nombre es *Claire Farron*, oriunda de la localidad *Bodhum*. Adoptó ese nombre después de perder a sus padres para escapar de las vulnerabilidades e inseguridades de su antiguo ser y transformarse en una persona lo suficientemente fuerte como para poder cuidar a su hermana menor, *Serah*. En *Final Fantasy XIII*, *Lightning* es una ex militar que se embarca en un largo viaje para



► El estilo *superdeformed* es el que caracteriza al diseño de los personajes del primer videojuego.



► Modelo 3D del protagonista.



► Al momento de entablar un combate, el diseño de Cloud cambia por otro más estilizado y morfológicamente armonioso.

salvar a su hermana, que es convertida en cristal como resultado de haber cumplido con la misión que el *fal'Cie* -deidades pertenecientes a este mundo- *Ánima* le asignó.

Es la tercera protagonista femenina de toda la serie *Final Fantasy*, después de *Terra Branford* -de *Final Fantasy VI*- y de *Yuna* -de *Final Fantasy X*-.

Morfología

La configuración de los personajes de *Final Fantasy* parte de formas dulces, suaves y ovoidales, que resultan acordes para remarcar sus personalidades benévolas y bondadosas. Están diseñados sobre la base del estilo *superdeformed*, es decir, exagerando algunos rasgos, generalmente la cabeza, en relación al resto del cuerpo.

En el séptimo videojuego de la saga, *Cloud* es un joven de contextura delgada pero atlética, de aproximadamente 180 cm de estatura y mirada desafiante. Algunas de las características físicas que lo representa son el cabello rubio con largos mechones puntiagudos y sus grandes ojos -típico del estilo manga y animé japonés-. Al momento de recorrer el mundo de *Final Fantasy VII*, el modelado de los personajes se ven de un modo semejante al aspecto que poseen los muñecos de la marca *LEGO*. Para ejemplificarlo se puede describir los brazos de *Cloud*, constituidos por dos pentágonos irregulares de diferente forma -uno para el hombro y otro para el antebrazo-, unidos por una delgada línea. Al momento de entablar los combates, el diseño de los personajes cambia a otro más realista y estilizado que enfatizan los detalles. Características morfológicas como las que se observaron anteriormente -como la del brazo- ya no suceden. Las formas son más naturales y orgánicas, ya que las extremidades de los cuerpos son proporcionales con respecto a las dimensiones que estos poseen.



A pesar de que Lightning ya no forma parte de Guardian Corps, todavía viste con su uniforme.



Los magos negros poseen rostros completamente negros, donde sólo pueden verse sus ojos.

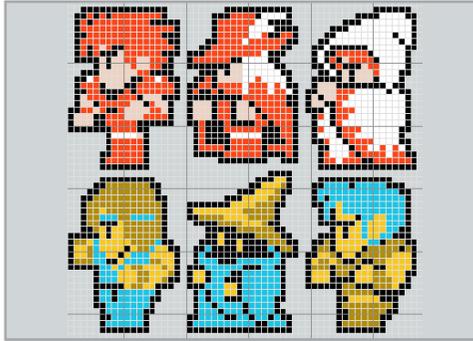
El personaje no presenta texturas en el cuerpo, sino que sus extremidades -a pesar de tener volumen por su naturaleza tridimensional- poseen superficies totalmente planas y homogéneas, lo que genera un aspecto plastificado.

Por otro lado, en *Final Fantasy XIII*, aparece *Lightning*. Una joven de 21 años de edad, de contextura delgada que posee aproximadamente 170 cm de estatura. Ella viste el uniforme de *Guardian Corps*. Este tipo de indumentaria que viste, a pesar de que ya no forma parte de las fuerzas armadas, sirve para preservar el estatus obtenido por el cargo ocupado y a su vez, acentúa su personalidad fuerte y seria, pero sin dejar de lado su lado femenino y sensual.

En fases muy tempranas de desarrollo del videojuego, *Lightning* se pensó como una mujer más sexual y provocadora. Para convertirla en la mujer fría y distante que es, los diseñadores se basaron en la personalidad de otros protagonistas de la saga, como en el caso de *Cloud Strife* de *Final Fantasy VII* y *Squall Leonhart* de *Final Fantasy VIII*. El diseño definitivo de *Lightning* presenta rasgos menos asiáticos si se compara con los personajes de anteriores entregas.

Color

La primera entrega de *Final Fantasy* dispone de un sistema denominado *jobs* o profesiones, mediante el cual se le asigna una determinada profesión a cada uno de los protagonistas, con habilidades y atributos propios. El tipo de color empleado para crear a los personajes se encuentra dentro de la clasificación de los colores fantásticos: el denominado color imaginario. A pesar de que conserva la iconicidad, se visualizan elementos inexistentes en la vida real, como las caras completamente negras con ojos amarillos brillantes de los magos negros.



Estos son los sprites de los oficios del primer Final Fantasy.



En el sprite del guerrero predomina el color rojo.



Los porcentajes de colores del diseño del ladrón son más equilibrados.

Las profesiones disponibles son: el guerrero, el ladrón, el monje, el mago blanco -que emplea magia defensiva y de sanación-, el mago negro -que utiliza conjuros ofensivos, basados en magias elementales- y el mago rojo, que recurre a ambos tipos de magias. Para darle identidad a cada oficio, se implementó una paleta muy reducida de 7 colores, cuya interpretación debe ser asociada al contexto. El guerrero, el mago rojo y el mago blanco comparten tres colores: el blanco, el rojo y el beige. En el diseño del ladrón, del monje y del mago negro se utilizó en cambio el ocre, el amarillo y el celeste. En las seis *jobs* se empleó el negro como parte de la composición de cada diseño.

Los colores empleados para cada profesión no fueron usados con ingenuidad; cada uno connota diferentes significados, los cuales se describirán a continuación:

El guerrero: Prevalece el color rojo, que connota agresividad, fuerza bruta, sangre y virilidad. También se lo asocia con la protección, la osadía y el dinamismo.

El ladrón: Posee colores con gran porcentaje de amarillo, el cual simboliza el oro, las riquezas y una personalidad muy activa. También se lo asocia al engaño y al egoísmo.

El monje: El celeste es el color de la generosidad y el preferido de todas aquellas personas que eligen retirarse de la vida mundana para dedicarse al bien y las causas más nobles. Es el azul en su más etérea tonalidad y se lo asocia con la meditación. Connota relajación y estabilidad.

El mago blanco: Como su nombre lo indica, en su constitución tiene mayor presencia de blanco. Éste representa la paz, la pureza y la inocencia. Encarna la estabilidad absoluta y la divinidad. Esto se refleja, por ejemplo, en el ataque mágico más poderoso que poseen éstos magos, el *Sacro*. Para los orientales, región de donde procede el videojuego, es el color de la muerte. No resulta casual, entonces, que estos magos posean la capacidad de revivir a los caídos.



El diseño del mago rojo comparte la misma cromática que el mago blanco y el guerrero.



Al igual que Lightning, Cloud sigue usando su uniforme de Soldado.



El color que predomina en el protagonista de Final Fantasy VII es el violeta.

El mago negro: El nombre de este oficio es reflejado en el rostro completamente negro del personaje. Éste es el color del silencio y del misterio. También connota poder, una de las características de estos magos y sus devastadores ataques mágicos.

El mago rojo: Al ser una mezcla entre ambos magos, comparte algunas de las connotaciones atribuidas a los colores de los mismos, como la pureza, la nobleza y el poder. A su vez, genera asociaciones propias al color rojo, como la pasión, la protección y la potencia.

A diferencia de la primera entrega de la saga, el tipo de color empleado en *Cloud* de *Final Fantasy VII*, son los que Costa (2003) denomina como expresionistas. Estos se caracterizan por tener un carácter retórico, donde lo psicológico y lo sociocultural juega un papel importante. Se le añade significado a la imagen sin que haya contradicción entre la realidad y lo representado.

Al tratarse de un ex miembro de *Soldado*, el protagonista viste un atuendo militar donde prevalece el violeta, con algunos detalles en marrón -como en el cinturón o en las botas- y con una hombrera en tonos metálicos. Esta predominancia del violeta es utilizada para remarcar características propias del personaje, además de las que puedan transmitir su aspecto físico o comportamiento. Algunas de las connotaciones que este color posee y que se asocian a *Cloud* son: es el color de la templanza, de la lucidez y expresa cierto misterio; también es melancólico y podría representar introversión. Significa violencia, lo que puede asociarse con su pasado en la milicia y con sus dotes para el combate.

Muchas de las ideas originales vertidas por los artistas y diseñadores de *Square Enix* en el comienzo del proceso de diseño de la protagonista de *Final Fantasy XIII*, han evolucionado hasta llegar al aspecto que actualmente posee. Unos de esos primeros conceptos que cambiaron es el del color del pelo. En un comienzo se ideó que *Lightning* lo tuviera plateado. Luego optaron por el color rosa, en un tono oscuro y apagado. Este tipo de rosas comparten la energía y el espíritu del rojo. A su vez son



Diseño antiguo -a la izquierda- y definitivo de Lightning, protagonista de Final Fantasy XIII.

percibidos como maduros, ya que son más sensuales.

Finalmente, llegaron a la conclusión de que el color idóneo fuese un rosa desaturado, con menos presencia de negro con respecto al anterior. Dependiendo de su valor, el rosa expresa distintos sentimientos. Son enérgicos, juveniles y generan sensación de movimiento. Los tonos más claros y suaves del rosa son percibidos como femeninos y románticos. Una vez expuesto esto, se concluye que este color fue escogido meramente por sus connotaciones. De esta manera, el cabello actúa como condensador de significados, que refuerza el lado femenino y delicado de este personaje.

Al igual que con el cabello, el color de sus ojos cambiaron. Estos pasaron de ser azul oscuro a azul claro -los tonos oscuros transmiten sensación de autoridad mientras que a los claros se los asocian con la tranquilidad-. Si bien el atuendo que viste Lightning en ambas versiones es el mismo, en el último se avivó el color y se aumentó la proporción de brillo.

Personalidad

Las connotaciones psicológicas y culturales que desprenden los colores empleados en el diseño de los protagonistas, pueden brindar una noción de cómo son.

La personalidad de los cuatro protagonistas de Final Fantasy varían de acuerdo con el tipo de oficio practicado. Así, por ejemplo, uno de ellos encarna a un mago blanco tendrá, por consiguiente, una personalidad inocente, ingenua y pacífica. Cuando la profesión de ese mismo personaje cambia a la de guerrero, por ejemplo, su personalidad se torna indefectiblemente agresiva, emocional y provocadora.



Las personalidades de los protagonistas varían dependiendo de qué profesión desempeñan.



Cloud es una persona seria e introvertida, pero que sabe manejar muy bien su sable.



Lightning se muestra como una mujer fría y distante, aunque poco a poco desvela su costado dulce y protector.

Como se expuso en el apartado de *color*, en *Final Fantasy VII* estamos ante un protagonista serio, sereno, introvertido pero que a su vez contiene altos niveles de odio y violencia en su interior. El diseño del cabello de *Cloud*, creado por medio de líneas rectas muy marcadas que conforman ángulos agudos en sus vértices, refleja esa belicosidad, puesto que estas líneas son percibidas como agresivas.

Sus gestos también aluden a los mismos significados: en su cara nunca se esboza una sonrisa, siempre permanece serio; sus puños aparecen siempre cerrados, lo que indica una actitud de hostilidad y tensión.

De un modo similar a lo que sucede en la séptima entrega de la serie, la protagonista de *Final Fantasy XIII* es una mujer fría y que se mantiene distante de los demás. Es determinada e independiente; sin embargo, a lo largo de la historia, mostrará que realmente posee un costado más cercano y amable.

Eventualmente, *Lightning* conserva su reticencia e independencia, pero su pasión, inteligencia y autoridad la convierte progresivamente en la líder del grupo, y en cierto punto, la protectora de los demás *lu'Cie* de *Paals*.

Cabe destacar que gran parte de su ropa está confeccionada en cuero. Este material tiene propiedades de resistencia y flexibilidad. Por consiguiente, se puede inferir que con su utilización se pretendió dar una imagen fuerte y que presente predisposición a enfrentar sus conflictos con tenacidad y entereza.



Las imágenes retóricas denominadas transpositivas y privativas están presentes en el diseño del mago negro.



El uniforme de Cloud sólo cuenta con una hombrera.

Imágenes retóricas

En el primer *Final Fantasy*, las imágenes transpositivas son evidentes en el rostro del mago negro, donde se produce una alteración del orden normal: el mismo posee la cara completamente negra sin otro rasgo visible que sus ojos. También se aplica este efecto al cabello del ladrón, de color celeste.

La justificación de la supresión de algunos elementos visuales del cuerpo como la nariz o la boca -característica de las imágenes privativas- reside en las capacidades técnicas limitadas de la consola.

La figura retórica predominante en las profesiones de los personajes es la repetición. Esto es fácilmente reconocible en los pies de los personajes, la postura de los cuerpos y los ejes de simetría que se han tenido en cuenta para su desarrollo.

La hipérbole es también una figura retórica evidente en este apartado. Basta con comparar la enorme proporción de las cabezas de los personajes en relación con el resto de sus cuerpos.

La primera figura retórica identificada en Cloud, de *Final Fantasy VII*, fue la transpositiva. Aquí está representada en su vestimenta, puesto que posee una sola hombrera -la izquierda- en vez de ambas. Lo mismo ocurre con la muñequera, que sólo viste una en la mano izquierda en vez de una en cada muñeca.

El destaque visual, característica de las figuras acentuativas, es perceptible tanto en la pigmentación de sus ojos como en el de su cabello (además de su morfología). Sus ojos albergan un brillo azulado-verdoso especial a causa de haber sido expuesto a la energía *Mako* -característica que lo identifica como *Ex-Soldado*-. También se destaca su arma, una larga y ancha espada que suele apoyar sobre su hombro derecho.



Lightning posee el cabello completamente rosado.



Esta protagonista usa algunos accesorios de pieza única, como por ejemplo: la hombrera y la manga negra del brazo izquierdo o el bolzo atado en su pierna también izquierda.

La hipérbole, una de las imágenes retóricas que se encuentra dentro de la clasificación de las comparativas, aparece en muchos rasgos de *Cloud*, especialmente en la exageración de muchas partes de su cuerpo, como sus manos, pies, ojos y cabello.

Una vez expuestas las imágenes retóricas de *Final Fantasy* y *Final Fantasy VII*, se procederá a detallar las correspondientes a *Final Fantasy XIII*. En *Lightning*, se observa las siguientes imágenes retóricas: En primer lugar, se identificó a las transpositivas. Actúan alterando la pigmentación natural del cabello humano por una ficticia, en este caso, el rosado.

La protagonista viste ciertos accesorios únicos que carecen del segundo par. Como por ejemplo, como ocurre con el guante negro que cubre su antebrazo hasta por encima del codo, o con la hombrera luminosa, ambas presentes en el brazo izquierdo. Esta práctica forma parte del modus operandi de *Tetsuya Nomura* (unos de los diseñadores de personajes más importantes de la compañía), si se tiene en cuenta los anteriores diseños creados por el artista. Por ejemplo, *Cloud* de *Final Fantasy VII*, posee solamente una hombrera y muñequeras en el brazo izquierdo. *Squall Leonhart*, protagonista de *Final Fantasy VIII*, tiene tres cintos atados en su pierna derecha. También *Yuna*, heroína de la décima entrega de la franquicia, posee un color diferente para cada ojo -uno verde y otro azul-. A través de lo señalado anteriormente, se deduce que la omisión del segundo elemento o los cambios que éste sufre, están relacionados con fines puramente estéticos. Por lo tanto, para dotar a *Lightning* de una personalidad y presencia única, se ha optado por la alteración del orden normal o esperado de las prendas que viste.

La repetición es la segunda imagen retórica identificada. Su indumentaria, tiene elementos que son piezas únicas y otros que se reiteran. Por ejemplo, las botas o los guantes que lleva son exactamente iguales, tanto en el color como en la forma.

Otras de las figuras encontradas en el diseño de la protagonista es la acentuativa. Ésta se encarga de destacar algún elemento gráfico o parte de él por diferentes me-



Rubor, brillo labial y hasta el tono rosado de su cabello se han tenido en cuenta para remarcar la femeneidad de este personaje.



El cristal de Lightning es similar a una rosa.



Garland, antagonista del primer Final Fantasy.

dios. En este caso, se trata de la femeneidad de *Lightning*. Para lograrlo, se empleó colores en tonos claros y suaves. Además de su cabello rosado, presenta rubor en sus mejillas, pestañas estilizadas y hasta posee brillo labial en su boca.

Físicamente es una joven hermosa y femenina, pero se aleja del estereotipo de la mujer frágil y delicada. *Lightning*, es una mujer fuerte, austera e autosuficiente. Esto corresponde con lo que Ricupero (2007) denomina como figuras contrarias, basadas en la contraposición de dos ideas o pensamientos. En este caso, el de una mujer delicada pero belicosa.

Por último, se ha hallado la presencia de la metáfora. Se trata de la sustitución de un término por otro cuyos conceptos pertenecen a campos distintos. En este videojuego, para invocar a su *Eidolón*, *Odín*, la protagonista utiliza un cristal que se asemeja a la flor de la rosa. Aquí se extrapolan dos conceptos diferentes, la belleza de la flor que hace referencia a su aspecto físico por un lado y la rudeza de sus espinas que representan su carácter por el otro.

Antagonista

Garland es el villano principal del primer *Final Fantasy*. Una vez fue el mejor guerrero del reino de *Cornelia*, pero fue corrompido por el mal, y secuestró a la *Princesa Sara*. Es derrotado por los cuatro *Guerreros de la Luz* al principio del videojuego. No obstante, los *Guerreros* descubren que creó un ciclo eterno junto con los cuatro demonios. Cuando los *Guerreros de la Luz* viajan al pasado, lo vuelven a encontrar y se convierte en *Caos* para luchar contra los héroes.



El villano de *Final Fantasy VII* es Sefirot.



Baldanders es el antagonista de la decimotercer entrega de la saga.



Garland en el remake del primer *Final Fantasy* para PlayStation Portable.

Al igual que *Garland*, *Sefirot* es el principal enemigo de *Final Fantasy VII*. Perdió la razón al descubrir que nació de un horrible experimento llevado a cabo por el profesor *Hojo*. Extendió su odio sobre los humanos y finalmente a todo lo que existía en el mundo. Cree ser un elegido que ha de llevar adelante el deseo de *Madre -Jénova-*. Busca la *Materia Negra* para invocar un enorme meteorito y provocar una herida mortal en el planeta. De esta manera, se apoderaría de su energía y se convertiría en un ser sobrenatural que gobierne sobre las corrientes vitales.

En *Final Fantasy XIII*, *Baldanders* es el verdadero nombre de *Galenth Dysley*, presidente del *Sanctum* y dirigente del *Nido*. La principal función de este *fal'Cie* es dirigir la política del *Nido*, haciéndose pasar por un ser humano. A su vez, en la historia del videojuego, es el encargado de guiar a los protagonistas para que se fortalezcan y consigan cumplir con su misión: destruir el mundo flotante.

Morfología

En *Final Fantasy*, *Garland* está creado a partir de formas geométricas que enfatizan la angulosidad. Estas formas se relacionan con la agresividad, la maldad y el peligro. Aparecen, principalmente, en la configuración de los cuernos, en el área donde se encuentran sus ojos e incluso en la propia forma de su cabeza.

A diferencia de las formas planas que constituyen los cuerpos de los protagonistas de esta entrega, el de *Garland* presenta volumen generado por medio de variaciones tonales en los colores.

Sefirot, antagonista de *Final Fantasy VII*, es mayor que *Cloud* -alrededor de 30 años de edad-, por lo que su contextura física es considerablemente diferente. Es un hom-



Una de las características principales de este antagonista perteneciente a *Final Fantasy VII* es su larga cabellera plateada.



La vestimenta de Galenth Dysley es semejante a la de un sacerdote cristiano.



Primera transformación de Baldanders.

bre alto, fornido y caracterizado por una larga cabellera plateada.

Este personaje fue diseñado en base un eje central de simetría. Ambos lados del cuerpo son prácticamente idénticos, a excepción de una leve variación de tamaño de los mechones de su flequillo. También su vestimenta permanece sin alteraciones.

Morfológicamente, el diseño de *Sephiroth* posee las mismas diferencias visuales —es decir, entre el modelado creado para recorrer los entornos y el empleado para los combates— que el correspondiente a *Cloud*.

Por otro lado, en *Final Fantasy XIII*, *Galenth Dysley* -forma humana de *Baldanders*-, posee el aspecto de un hombre mayor vestido con atuendo sobrecargado de accesorios semejante a las sotanas de los sacerdotes y una corona repleta de detalles con los colores de su indumentaria. A lo largo de la historia, las coronas han sido símbolo de la autoridad monárquica. Por esta razón, se infiere que la inclusión de este elemento en su diseño actúa a modo de anclaje para enfatizar la jerarquía y el poder que este personaje posee.

Durante la trama del videojuego, los protagonistas combaten en tres oportunidades con *Baldanders*. En cada una de ellas varía su aspecto. En la primera batalla, posee la apariencia de una criatura mecánica de enorme tamaño. Presenta marcas, símbolos y demás detalles ornamentales de color doradas sobre su cuerpo; cuatro cabezas extras -boca abajo- de menor tamaño, a los lados de su cabeza principal. También posee un par de alas sin desplegar y manos con finas garras. En su rostro se esboza una enorme sonrisa y posee, además, un par de ojos blancos que carecen de pupilas.

Luego, en su segunda aparición, mantiene su forma básica pero con algunas modificaciones. Desaparecen sus cinco cabezas -tanto la principal como las cuatro extras-, las alas y se vuelve de color blanco. También aparecen nuevas simbologías e inscripciones.



Éste es el aspecto que presenta la segunda forma de Baldanders.



Baldanders en su última transformación.



Los colores empleados en Garland son el violeta, el blanco y el celeste.

Por último, la tercera transformación, es una combinación de las dos anteriores. Reaparecen las alas, las inscripciones y las cabezas giradas a 180° -contenidas en pilares laterales-, de la primera forma, pero respeta los colores de la segunda.

Estas transformaciones, además de otorgar mayor variedad visual a cada batalla, pueden justificarse si se tiene en cuenta su capacidad especial de cambiar de aspecto -de humano a *fal'cie*, por ejemplo-.

Color

Como sucede con los protagonistas del primer *Final Fantasy*, en el diseño de *Garland*, se ha empleado el tipo de color imaginario. Esto se evidencia en el color blanco de su piel y en el violáceo de sus ojos.

Los colores empleados en este villano, de mayor a menor proporción, son: violeta, blanco y celeste. Las connotaciones simbólicas que éstos evocan contribuyen a definir algunas de las cualidades popularmente asociadas a personajes malvados.

El violeta es el color que simboliza lo mágico y lo fantástico, lo místico y lo espiritual. Es también un color asociado al misterio, la violencia y el engaño.

El blanco, como se detalló anteriormente, en oriente, alberga significados relacionados con la muerte. Es empleado en el tono de piel de *Garland*, como si se tratase de un cadáver.

El celeste se utiliza para generar las sobras en el color blanco. Es uno de los colores fríos por excelencia y ayuda a transmitir sensación de muerte.



En *Sephiroth* predomina el negro y los tonos grises.



En cambio, en *Galenth Dysley* prevalece el violeta, el beige y tonos dorados.

En el antagonista de la séptima entrega de la saga, *Sephiroth*, se utilizó el color denominado por Costa (2003) como expresionista.

La paleta escogida para su confección, está constituida por una reducida cantidad de colores. Prevalece el negro seguido por los grises. Sólo se ha usado dos colores diferentes a ellos, el beige para el tono de la piel y el celeste para los ojos. A continuación se analizará sus connotaciones: el negro posee una considerable cantidad de significados negativos, acordes con el personaje analizado. Es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones significa impuro y maligno. Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte, asesinato y también pesar.

Por otro lado, la gama de los grises (presente en el color de su cabello y de los accesorios metálicos que viste) comparte algunas de las connotaciones del negro. También, los grises metálicos transmiten la sensación de frialdad propia del metal.

Finalizadas las interpretaciones cromáticas de los antagonistas del primer y del séptimo *Final Fantasy*, se procederá a analizar las pertenecientes a *Baldanders*. Los colores que los diseñadores han escogido para el personaje están dentro de la clasificación de los llamados: emblemáticos. Sus significados dependerán del contexto en el que se los usen o de la intención del creador.

El atuendo que usa *Galenth Dysley* posee los siguientes colores: el violeta y beige -en mayor proporción- y pequeños detalles en dorado. Esta combinación es semejante a la utilizada en las túnicas que visten los sacerdotes en las misas de Semana Santa: el violeta, el blanco y el rojo. Por lo que se puede inferir que el diseño de su ropa pesde estar inspirada en el que usan dichos sacerdotes.

El violeta, como afirma Samara (2009), es nombrado como el color de la teología; en la novela de Alice Walker "*The Color Purple*", las flores campestres de color lila significan que Dios está en todas las cosas. Connota misterio y espiritualidad y a su vez es majestuoso; también es místico y mágico. Significa aristocracia y engaño. El



Algunas de las connotaciones que poseen estos colores son: aristocracia, poder, odio y egoísmo.

segundo color, el beige, es también una muestra de divinidad. Llevan los mismos atributos que los blancos, pero son más moderados y menos brillantes. Y por último, el dorado, al igual que el amarillo, se los asocia con el sol, las riquezas y el poder. También con los grandes ideales, la sabiduría, los conocimientos, con el esplendor y la iluminación espiritual. Pero a su vez es el color del odio y puede significar: egoísmo, celos y envidia.

En las tres diferentes transformaciones de *Baldanders*, se observan los siguientes colores: en la primera posee negro -símbolo de lo impuro y la muerte-, blanco y dorado. La segunda y tercera transformación están constituidas por la misma paleta cromática: diferentes tonos de plateado y dorado, y detalles en negro. Del mismo modo que el dorado, el plateado simboliza la riqueza y el poder. Éste es el color de la luna, la cual está en constante cambio. Este hecho puede ser relacionado con las múltiples formas que es capaz de adoptar este ser. También se relaciona con lo tecnológico e industrial, lo que tiene sentido si se considera el aspecto mecánico que presenta el *fal'Cie*.

Personalidad

Los elementos anteriormente desarrollados en *Garland* de *Final Fantasy*, como la configuración de sus formas angulosas, las líneas marcadas y el uso de los colores, contribuyen a definir la personalidad de este personaje: un ser malvado, agresivo y con sed de muerte.

De un modo similar a *Garland*, en *Final Fantasy VII*, *Sefirot* puede ser descrito como un antagonista sumamente peligroso, desquiciada y con única idea en mente: dominar el mundo. De los análisis realizados en los anteriores apartados se concluye



Sefirot es un personaje con una psiquis completamente desquiciada.



Es un antagonista que goza de un gran poder y autoridad política.



Ilustración de Garland, villano del primer capítulo de *Final Fantasy*.

que es un ser lleno de odio y que no se detendrá hasta llevar a cabo sus malévolos planes.

Por último, resta describir la personalidad de *Baldanders*, principal villano de *Final Fantasy XIII*. Es un ser siniestro y despiadado. Posee mucho poder y millones de seguidores dispuestos a obedecer sus órdenes. Cree que matando millones de personas conseguirá que el *Creador* (deidad que creó a los *fal'Cie*) aparezca para redimir al mundo del *Nido*.

Está convencido que los humanos y *lu'Cie* son sólo herramientas de los *fal'Cie*, y los utiliza sin ningún tipo de remordimiento para conseguir su objetivo. *Baldanders* también muestra dolor sobre el estado en el que se encuentra el mundo y, como el *Huérfano* (otro de los antagonistas de la historia), desea su destrucción.

Imágenes retóricas

Del mismo modo que con los protagonistas del primer episodio de *Final Fantasy*, las imágenes transpositivas son evidentes en el tono de la piel del villano. También en el hecho de que posea cuernos, característica física imposible en los seres humanos.

La supresión por medio de las figuras privativas de algunos elementos visuales del cuerpo, como la nariz o la boca, están relacionados con las limitadas capacidades técnicas de la consola para reproducir detalles.

Las asenuativas, en este caso, se visualizan en la pose que presenta el personaje. La postura con el puño cerrado y el brazo contraído alude a alguien combativo, provocador y listo para el ataque.



Sprite original del antagonista.



Otro elemento que caracteriza a Sefirot es su larga katana.



El cuerpo de Baldanders está cubierto de símbolos.

Las figuras conocidas como contrarias, se usan para contraponer dos ideas. Los elementos morfológicos y los colores que se usaron para diseñar a *Garland* son totalmente opuestos a los que constituyen a los protagonistas. Esto favorece, entre otras cosas, a separar de alguna manera a lo correspondiente al bien -los protagonistas- y al mal -el antagonista-.

Algunos rasgos exagerados del cuerpo del personaje, como sus cuernos, son interpretados por medio de la hipérbole. Estos son relacionados con la maldad, la agresividad o incluso con el demonio. Por lo que, su considerable tamaño, contribuye a remarcar lo vil que este personaje es.

En *Final Fantasy VII*, sin embargo, por medio de las imágenes acentuativas, los artistas gráficos de *Square* realizaron algunas de las características propias del diseño *Sefirot*. Tal es el caso de su cabello plateado o de la larga katana que blande. Además de acentuar esos elementos, también se exagera su tamaño por medio de la figura retórica de la hipérbole. Proporcionalmente, la katana es exageradamente larga, la que sobrepasa la altura que el propio personaje posee. También, la cabeza de este antagonista es de menor tamaño en relación al resto del cuerpo

Siguiendo con el análisis de las imágenes retóricas, ahora en *Final Fantasy XIII*, se comenzará por detallar a las figuras transpositivas. Son identificadas en la primera transformación de *Baldanders*, en la posición invertida de sus cuatro cabezas extras y en la segunda transformación, dado que ésta carece de rostro.

Otras de las figuras halladas en este personaje es la repetición. En su forma humana se observa en algunos de sus accesorios, como en las perlas por ejemplo. Del mismo modo, en su transformación en *fal'Cie*, se ve reflejada en sus cuatro cabezas laterales, en los símbolos gravados en su cuerpo y hasta en las capas que forman sus alas.

La tercera imagen retórica que presenta el diseño de *Galenth Dysley* es la acentuativa. Éstas consisten en destacar algún elemento o parte de él a través de diferentes



Diseño conceptual de Galenth Dysley, villano de *Final Fantasy XIII*.



Mapamundi perteneciente al primer *Final Fantasy*.

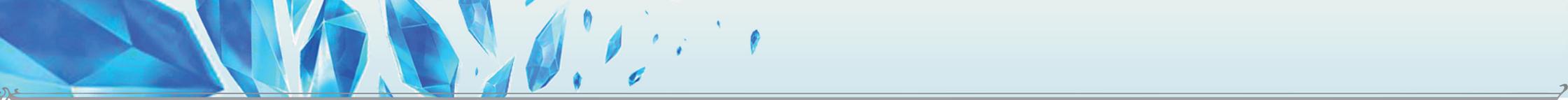
medios, en este caso la corona. Presenta una mayor cantidad de detalles -tanto a nivel morfológico como cromático- en comparación con el resto de su atuendo. Por lo tanto, se deduce que este realce ha sido empleado para dotar de mayor énfasis al estatus que el personaje posee. En cuanto en su forma de *fal'Cie*, *Baldanders*, este destaque se refleja en sus cinco cabezas, tanto en la principal por su tamaño, como en las extras por su color, morfología y disposición. Se puede concluir que la capacidad de cambiar voluntariamente de aspecto de este villano se refleja en las múltiples caras que éste posee en su cuerpo.

Po último, la hipérbole visual aparece en el tamaño exagerado de la cabeza de la primera y tercera transformación de *Baldanders*. Esto puede estar relacionado con el hecho de que su verdadera identidad, es su forma de *fal'Cie*, teniendo en cuenta que su apariencia humana se trata de un mero disfraz.

Entornos

A la diversidad de escenarios como palacios, pueblos, santuarios, cementerios, bosques, ruinas o cavernas que hacen acto de presencia en *Final Fantasy*, hay que sumar la paleta de colores de la NES de *Nintendo* utilizados para que cada zona adopte una personalidad propia. El mapamundi, empleado muy a menudo para desplazarse de un punto geográfico a otro, es claro y sencillo. Indica de forma icónica, mediante símbolos de colores, donde se encuentran las localizaciones más importantes que el mundo de este videojuego ofrece.

Por otro lado, los escenarios que presenta *Final Fantasy VII*, son de lo más variados. Como es habitual en la saga, se mezclan entornos futuristas -como la enorme ciudad de *Midgar*-, con otros naturales -tales como bosques, cuevas, entre otros-. Estos no



La gran ciudad de Midgar es la más grande y avanzada tecnológicamente del mundo de Final Fantasy VII.



La exploración ha sido uno de los aspectos más criticados de Final Fantasy XIII



Las figuras geométricas son las predominantes en los entornos del primer Final Fantasy.

son generados en tiempo real por el motor gráfico del videojuego, sino que han sido pre-renderizados -es decir, generados previamente por computadora-, con contados efectos de movimientos en pequeños detalles como cortinas o niebla.

Visualmente, los paisajes que conforman el mundo de *Final Fantasy XIII*, han sido creados con gran nivel de detalle, rebosantes de colores, formas y texturas dotándolos de personalidad única.

Desde sus inicios, esta saga -en mayor o menor medida-, ha brindado un gran componente exploratorio. Siempre se ha permitido que el jugador fuese de un rincón a otro del mapa. *Final Fantasy XIII* no permite hacerlo. En su lugar, brinda una historia dramática y profunda, narrada a través de seis personajes que se ven envueltos en una trama de conspiraciones políticas, poder y magia que se revela poco a poco.

Morfología

Los elementos que dan vida al mundo del primer *Final Fantasy* están diseñados por medio de píxeles. Dado que los píxeles son pequeños cuadrados de color y su dimensión depende de la resolución del sistema que los procese -en este caso la NES-, visualmente se ven efectos indeseados al momento de mostrar formas curvas u oblicuas. Esto se observa en la costa del mar, en las montañas o en las copas de los árboles.

En la representación visual tanto de figuras orgánicas como inorgánicas, prevalecen la utilización de figuras geométricas rígidas y estructuradas, como los cuadrados, rectángulos o líneas rectas u oblicuas.



Mapamundi perteneciente al primer *Final Fantasy*.



Los fondos en *Final Fantasy VII* son pre-renderizados.



En esta imagen puede observarse al Nido desde el Gran Paals.

Por otro lado, las texturas empleadas para simular todo tipo de superficies, son ilustradas a través de formas básicas como puntos, líneas o una conjunción de ellos, como en el caso del césped o de los ríos.

Las figuras planas también están presentes en el videojuego. Generalmente son usadas en construcciones edilicias, aunque también se encuentran en elementos de la naturaleza. Como por ejemplo, los árboles o el suelo de algunas zonas del mapamundi.

Una vez finalizado con el análisis morfológico de los escenarios de la primera entrega de la saga, se procederá a hacerlo con los pertenecientes a *Final Fantasy VII*.

Si bien las imágenes que forman parte del entorno son bidimensionales -poseen alto y ancho, pero no profundidad-, visualmente son percibidos como si fuesen en tres dimensiones. Esto es posible gracias al tratamiento gráfico de luces, sombras, tonos de colores y texturas que se ha hecho sobre las imágenes.

Finalmente, todos los entornos de *Final Fantasy XIII* -ya sean naturales o artificiales-, gozan de un nivel de detalle nunca antes alcanzados en la franquicia. Transmite la sensación de estar vivo.

El mundo de *Final Fantasy XIII* está constituido, a grandes rasgos, por dos partes fundamentales: el gran Paals y el Nido. El primero es un mundo salvaje e inhóspito habitado por temibles monstruos. Antiguamente estaba habitado por humanos, pero con el tiempo fueron muriendo y sus ciudades quedaron finalmente reducidas a escombros, lo que acabó con la vida humana en este territorio. El Nido, en cambio, es un mundo flotante altamente tecnológico suspendido sobre Paals. Alberga millones de personas en su interior, que habitan en las numerosas ciudades que contiene, tales como *Bodhum* -un pueblo costero-, *Palumpolum* y *Nautilus* -ciudad turística-.



El mundo de la desimotercer entrega de la saga está compuesto por una gran variedad de paisajes. Estos van desde grandes ciudades comerciales hasta praderas infestadas de monstruos.



Los colores en Final Fantasy son equivalentes a los de la realidad: El agua es celeste y la vegetación verde.

Ambos mundos son dirigidos por los *fal'Cie* -entes de cualidades paranormales con un tremendo poder mágico-. Los pertenecientes al *Nido* se encargan de suministrar energía y alimentos necesarios para sustentar la vida de la sociedad, en cambio, los *fal'Cie* de *Paals* se dedican solamente a explorar la tierra. Ambos poseen la capacidad de marcar a los humanos convirtiéndolos en sus siervos, asignándoles una misión que desempeñar y otorgándoles poderes mágicos. Dichos siervos, llamados *lu'Cie*, poseen un tiempo limitado para cumplir su misión para no convertirse en *Cie'th*, formas de vida miserables con aspecto de monstruo destinados a una vida de pena y remordimiento. Si un *lu'Cie* cumple con éxito su misión, se convierte en estatua de cristal y, según la leyenda, obtiene vida eterna. En ocasiones, cuando un *lu'Cie* se ha sentido sofocado por su misión, se han manifestado seres llamados *Eidolones* para aliviarlos de su carga.

Pero alcanzar este nivel visual de detalle conlleva ciertas consecuencias técnicas. Nótese que en determinadas ciudades, *Nautilus* por ejemplo, baja notablemente la tasa de fotogramas por segundo al presentar demasiados elementos en pantalla.

Color

El tipo de color empleado para los entornos del primer videojuego de *Final Fantasy*, es el naturalista. Si bien la tecnología de la *NES* no permite la reproducción detallada de imágenes y colores, como sí es posible lograrlo en la actualidad, cada elemento que aparece en pantalla es reproducido con los colores correspondiente a su equivalente en la naturaleza: la vegetación es verde, el cielo es celeste, el agua en este caso azul. Se mezcla el uso de colores saturados, como los verdes presentes en la vegetación, y desaturados, como en el caso de los celestes empleados en el agua.



La estética de este poblado contrasta con la ambientación oscura que presenta la capital de *Final Fantasy VII*: *Midgar*.



Las localizaciones de *Final Fantasy XIII* se aprecia un gran cuidado por el detalle.



Los letreros *INN* de las posadas poseen una fuente tipográfica de color negro que contrastan cromáticamente con el edificio.

Por otro lado, las imágenes que configuran a los diferentes escenarios de la séptima entrega de la saga, son realizadas a partir del mismo tipo de color empleado en los personajes, los expresionistas. Se persigue, mediante su uso, la mayor expresividad y dramatismo, sin la necesaria exaltación. Por ejemplo, los colores desaturados y con valores oscuros que se usaron para el diseño de la ciudad de *Midgar*, connotan la infelicidad de su población carente de libertad y la artificialidad que esta metrópolis tecnológicamente avanzada posee. En cambio los bosques que se encuentran fuera de la ciudad representan, a través de colores vivos, brillantes y saturados, entornos naturales que irradian vida.

Del mismo modo que en el primer capítulo de la serie, en *Final Fantasy XIII* se han empleado los colores naturalista. Se utilizó una amplia gama de colores, en diferentes tonalidades, para crear contrastes cromáticos y dotar a cada localización de gran realismo e impacto visual.

Tipografía

Dado que la fuente tipográfica empleada en los entornos de *Final Fantasy* -como en el caso de la inscripción *INN* de las posadas de los poblados-, es la misma que la de los demás apartados del videojuego, será analizada con mayor profundidad en la unidad de análisis: interfaz gráfica. La única variación que alberga esta tipografía es el color. Debido a que los edificios donde está presente la inscripción son de color blanco es necesario generar un contraste visual para su correcta y fácil lectura. Por esta razón, la letra se emplea en color negro en vez de blanco, como sucede en el resto de los apartados.



Las tipografías que aparecen en los letreros de *Final Fantasy VII* varían dependiendo del mensaje que transmiten.

Final Fantasy VII significa un mundo exponencialmente más grande y variado que el que posee el primer juego de la saga, donde existen enormes ciudades con sus sistemas de transportes, comercios, restaurantes y demás servicios. También se hallan pequeñas aldeas con cantinas y posadas donde descansar. Por lo tanto, cada lugar al que se visite, presenta una cartelería diferente. Cada una posee su propio estilo y personalidad, con tipografías llamativas que promocionan lo que venden.

En este videojuego, es posible emplear distintas fuentes tipográficas para cada tipo de mensaje, dependiendo de cuales sean las necesidades comunicacionales de cada caso, en vez de una sola tipografía universal como sucede en el primer *Final Fantasy*.



En *Final Fantasy XIII* los letreros cobran un mayor protagonismo al ser más espectaculares que en las anteriores entregas de la serie.

En *Final Fantasy XIII*, es posible encontrarlas en las grandes ciudades a modo de letreros publicitarios e indicaciones direccionales. Son llamativas, con colores estridentes -como el naranja, por ejemplo- y, al ser animadas, son aún más vistosas para el espectador.



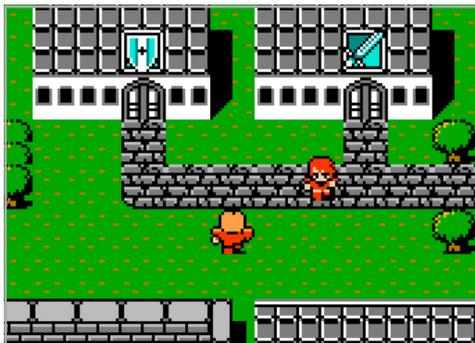
En el extremo superior de la pantalla de los combates puede visualizarse una imagen que representa la localización actual del jugador.

Imágenes retóricas

La primera figura retórica que aparece en los entornos de *Final Fantasy*, es la privativa. Se evidencia en las imágenes de los diferentes escenarios que se visualizan en el extremo superior de los cuadros de las batallas. Estas imágenes pertenecen a la clasificación de las privativas, porque presentan encuadres que recortan parte del escenario, para enfatizar rasgos característicos propios de cada entorno. Estos varían dependiendo de qué zona del mapamundi se encuentre el jugador. Por ejemplo, si al momento de entablar un combate se halla inmerso en un bosque, aparecerá una imagen con árboles y vegetación frondosa.



Para representar un bosque se repite reiteradamente el mismo sprite del árbol.



Qué mercancías vende cada tienda lo iconiza el letrero ubicado sobre la puerta.



Existe una gran variedad de carteles publicitarios en Final Fantasy VII.

La repetición es otra de las figuras retóricas de los entornos y, también, la más evidente. Para representar un bosque se multiplica reiteradas veces la misma ilustración del árbol, o para crear un muro utilizaron una y otra vez la misma imagen del bloque de piedra.

Las imágenes acentuativas se pueden observar, por ejemplo, en las tiendas de los poblados. Sobre su ingreso, poseen íconos significativamente más grandes en comparación con resto de los elementos en pantalla. A su vez, los destacaron por medio del color, que simboliza el tipo de objeto o servicio que se comercializa en ese establecimiento.

Las contrarias, capaces de crear contrastes visuales, también aparecen en los entornos. Por ejemplo, entre el color de los letreros *INN* presentes en las posadas y el color de la pared del edificio. Además, se observa en el contraste cromático entre el blanco de las montañas con el negro empleado para sus texturas.

La exageración de términos, definida por la hipérbole, están presentes, entre otros ejemplos, en la representación las localizaciones del mapamundi. Éstas se ven proporcionalmente más grande que otros elementos, como las montañas, por ejemplo.

Finalizado el análisis de las figuras retóricas de la primer fantasía final. A continuación, se procederá con el mismo análisis en los entornos de *Final Fantasy VII*.

La repetición en los escenarios, está presente en algunas reiteraciones en el uso de las fuentes tipográficas en los letreros de vía pública.

La segunda figura retórica presente en las fuentes tipográficas empleadas en este apartado son los tipogramas. Como en la mayoría de los carteles publicitarios -los que aparecen en este videojuego no son la excepción-, el valor estético de la composición es de suma importancia. En algunos de estos textos, se enfatiza la contemplación plástica que la lectura alfabética propiamente dicha.



Elementos de la naturaleza como hiervas, flores o árboles, se reiteran para construir diferentes localizaciones en *Final Fantasy XIII*, como en el caso de este paraje en el Gran Paals.

Los enormes letreros, a su vez, poseen exageradas dimensiones –propias de la hipérbole-, que exageran el punto de los caracteres para ser percibidos más fácil y rápidamente por los potenciales consumidores.

Para finalizar con el análisis de las imágenes retóricas de los entornos de esta saga, se procederá a detallar las correspondientes al decimotercer capítulo.

La primera imagen retórica identificada en *Final Fantasy XIII*, es la repetición. Se la halla en determinados elementos arquitectónicos de las ciudades, como pilares, iluminación u objetos ornamentales. También en entornos naturales, como en el caso de mariposas, flores o rocas. Dado que estos escenarios se encuentran repletos de detalles, las repeticiones muchas veces no son tan evidentes.

A su vez, está presente la metonimia. Se encarga de la traslación de significados que se produce dentro del mismo campo semántico. Que el mundo artificial creado por los *fal'Cie* se llame *Nido*, puede deberse a la semejanza que este tiene con un nido real: un lugar de refugio utilizado por animales para procrear y criar a su descendencia.



Aspecto visual que presenta la interfaz gráfica de los combates del primer *Final Fantasy*.

Interfaz gráfica

Las batallas de *Final Fantasy*, consistían en un sistema basado en acciones realizadas por turnos, en el que se puede elegir comandos como: Lucha, Magia, Objeto o Huida, en una interfaz dividida en varias ventanas. Las dos más prominentes, se encuentran en la parte superior de la pantalla. La ventana de la izquierda, muestra a los enemigos y la de la derecha a los protagonistas. En las inferiores -de menor tamaño- a la izquierda, se halla una descripción de las acciones que se lleva a cabo en combate y el menú de



Interfaz gráfica de las batallas de la séptima entrega de la saga.

opciones a la derecha. Estas ventanas poseen un marco con varios matices de color gris que emula el acabado visual propio del metal, que las encuadran y separan una de otra. En diseño del menú del juego, es similar al del sistema de batallas. Los cuatro protagonistas aparecen encuadrados a la derecha de la pantalla, los que ocupan la mayor parte de ésta. El resto de la información, como el dinero, el estado o el equipamiento de los héroes, se encuentra en el lado izquierdo.

La interfaz gráfica empleada en *Final Fantasy VII*, heredó algunos aspectos característicos de la diseñada para *Final Fantasy*. Los elementos que vuelven a utilizar los diseñadores son: el color azul de fondo de los cuadros de texto, el menú de los personajes y de las batallas, la tipografía de color blanco y la mano con el dedo índice extendido empleada como puntero para las opciones de los menús.

Por otro lado, los sistemas de menús y demás información en *Final Fantasy XIII* que se muestra en pantalla, se benefician por las capacidades visuales que ofrece el motor gráfico en *HD*. Tal es el caso del mapa, las opciones, o distintos tipos de estadísticas -como por ejemplo, el daño que ocasionan los ataques de los personajes a los enemigos-. Si bien, a grandes rasgos se mantiene gran parte de la información y de la estructura básica de diseño que se ha empleado en la saga, este apartado ha sido renovado visualmente casi por completo para estar a la altura de los tiempos que corren. Para ello se han empleado colores, texturas y disposiciones de los elementos diferentes a lo que venía siendo habitual en esta franquicia.



El motor gráfico HD de *Final Fantasy XIII*, favorece la implementación de varios elementos en las batallas.



Las interfaces gráficas de este videojuego, tanto la de los menús como la de los combates, están compuestas principalmente por cuadrados y rectángulos.



En el diseño del menú principal de Final Fantasy VII también se ha empleado figuras rectangulares.

Morfología

Dentro de la unidad de análisis de la interfaz gráfica de *Final Fantasy*, predominan las formas cuadradas y rectangulares. Son figuras estáticas que transmiten sensación de rigidez al estar basados en una estructura geométrica. Toda la información es mostrada por medio de marcos, ya sean rectangulares o cuadrados. Dentro de ellos, se muestra los datos del videojuego, como los estados de los personajes, objetos o enemigos. El menú, cuenta con el sector derecho de la pantalla dividida en cuatro rectángulos iguales, correspondiente a cada uno de los protagonistas. El izquierdo, a su vez, se dividió en tres rectángulos, que muestran diferente tipo de información, como el dinero con el que cuenta el jugador, el equipo, entre otras clasificaciones.

El aspecto morfológico que presenta la interfaz gráfica de las batallas, ha sido detallado en la introducción de este apartado.

Como se ha expuesto anteriormente, la interfaz gráfica de este *Final Fantasy VII* está constituida básicamente por rectángulos, similares a los analizados en *Final Fantasy*. Son de diversos tamaños para poder contener todo tipo de información, ya sean diálogos, opciones de combate, entre otras. Poseen bordes con los vértices redondeados visualmente semejantes al metal.

El menú principal, también está diseñado en base a estas figuras. Está constituido por un rectángulo principal -el de mayor tamaño-, donde aparecen las fotos de los tres personajes que conforman el grupo. A la derecha de la pantalla, dispuesto en forma vertical, se encuentra otro cuadro, donde aparece diferentes opciones, como los objetos, la configuración del juego o salvar la partida. Debajo de éste, se halla un pequeño cuadro que indica el dinero con que cuenta el jugador y el tiempo que lleva jugando. Por último, en el extremo inferior derecho de la pantalla, se encuentra otro rectángulo más que indica la localización geográfica actual del jugador en el videojuego.



De un modo más simplificado, en la interfaz gráfica de las batallas de *Final Fantasy VII*, la información también es mostrada por medio de recuadros.



A su modo, la interfaz gráfica de *Final Fantasy XIII* también emplea rectángulos.



Toda la información necesaria para el jugador perteneciente a las batallas aparecen en el margen inferior de la pantalla.

En cuanto a las batallas, una vez más toda la información es mostrada por medio de estos cuadros. Están divididos en dos: el primero, que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla, muestra a los personajes que están combatiendo; el segundo, colindante a este último, detalla la vida y magia que poseen los personajes, la barra de límite y, también, la barra de tiempo. Nuevamente, los diseñadores de *Squaresoft* vuelven a utilizar el cursor en forma de mano ya clásico en la saga.

El diseño de los menús de *Final Fantasy XIII* sigue la estela de las anteriores entregas. Aquí también se mantienen los rectángulos que contienen todo tipo de información, pero se han sustituido los fondos azules por otro con texturas móviles semejantes a nubes. Algunos de estos cuadros -en forma horizontal-, situados a la izquierda de la pantalla, enmarcan las opciones del videojuego, como las formaciones, objetos, estado de los personajes, etc. A la derecha, aparecen seis rectángulos verticales contiguos con la foto de cada uno de los protagonistas, con sus respectivos puntos de vida y de cristal -puntos que se obtienen al finalizar las batallas y que se usan para desarrollar a los personajes- y la formación que éstos usan.

En las batallas, se muestra en pantalla el nombre del ataque que ejecuta el, los puntos de vida que son restados a los enemigos por dicho ataque y la vida que poseen en forma de barra. Los estados de los tres personajes que se encuentran combatiendo, aparecen en la sección inferior derecha de la pantalla. A su vez, en el margen inferior izquierdo, el videojuego muestra las acciones que puede llevar a cabo el personaje. En esta información se encuentra la barra *BTC*: este nuevo sistema combina el estilo de combate por turnos con las batallas en tiempo real de los juegos de acción. La barra *BTC*, está dividida en segmentos, los que se llenarán a medida que transcurra el combate. Cada acción del personaje gastará una cierta cantidad de segmentos de la barra. La única información que se muestra en pantalla al momento de recorrer el mundo que ofrece *Final Fantasy XIII*, es el mapa. De forma ovoidal y con bordes metálicos, indica la dirección que se debe seguir para cumplir con las metas, o los enemigos que se encuentran en las periferias del jugador.



Todos los cuadros de este videojuego presentan bordes con aspecto metálico.



En los recuadros de Final Fantasy VII también se emplearon los bordes metálicos.



Los fondos de la interfaz gráfica de Final Fantasy XIII presentan tonalidades grises en lugar del clásico azul de anteriores entregas.

Color

Los marcos grises presentes en la interfaz gráfica de *Final Fantasy*, posee un efecto de iluminación que emula el acabado visual del metal, generado por medio de una línea blanca. En la parte superior de las ventanas de mayor tamaño -donde aparecen los protagonistas y los enemigos-, el juego muestra una ilustración de gran colorido que contrasta con el negro que se escogió como color de fondo. Por ello, se infiere que los colores de este apartado corresponden a la clasificación de los naturalistas.

Con respecto al menú, los cuadros donde la información es expuesta son de color azul -a diferencia de los negro correspondientes a las batallas-. En este caso, se trata de un color arbitrario, donde su propósito se basa en la funcionalidad más que en las connotaciones que pueda tener. La información que se visualiza contrasta correctamente con el fondo, lo que facilita y ayuda a la correcta utilización de las opciones del videojuego.

Los colores empleados para este apartado en *Final Fantasy VII* es prácticamente el mismo que se usó en el primer *Final Fantasy* -recuadro azul con bordes metalizados-.

Se ha optado por añadir a los rectángulos una estilización en forma de gradiente, que parte desde un azul saturado hasta otro con mayor presencia de negro. Sus bordes también poseen un gradiente para poder ser percibidos como metálicos -como sucede también en *Final Fantasy*-.

En los cuadros de diálogo pertenecientes al sistema de ayuda del videojuego, se ha optado por utilizar rectángulos con gradientes en tonos violáceos y magentas en vez de los azules.

Sin embargo, en el menú principal de *Final Fantasy XIII*, se sustituyen los tonos azules empleados en las anteriores entregas de la franquicia por diferentes matices



El color de la barra de salud de los personajes varía dependiendo de cuánta vitalidad poseen.



El color blanco de la tipografía optimiza la legibilidad de los textos al contrastar con el negro del fondo.

de grises. Los tres personajes que forman parte del equipo de combate aparecen a todo color, mientras que los tres restantes se muestran en escala de grises.

La barra *BTC*, de color turquesa y bordes metalizados, posee un aspecto futurista. El mapa del mapamundi tiene una estética similar, donde sus bordes exteriores son semejantes a una estructura metálica -tanto en su cromática como en su morfología-, mientras que en su interior prevalecen los tonos fríos, que van desde el turquesa al verde desaturado.

Las barras de salud están constituidas por tres colores: cuando se encuentra llena es de color verde. Si el personaje es dañado y el porcentaje de vida baja dos tercios del total, cambia a amarillo. Por último, cuando la barra de vitalidad se encuentre por debajo de un tercio del total, se vuelve de color rojo. Este uso del color puede ser comparado con las connotaciones que posee la cromática de los semáforos: El verde significa que el personaje está saludable y, por ende, fuera de peligro. El amarillo, connota que el jugador debe tener precaución en los niveles de salud y que estos no bajen demasiado. Finalmente, el rojo, indica que el personaje está en peligro de muerte y, si su salud llega a cero, se habrá debilitado.

Tipografía

La fuente tipográfica que aparece tanto en las batallas como en el menú de *Final Fantasy*, posee caracteres con y sin *serif*, en caja alta, en *bold* -por lo que tiene un peso visual considerable- y trazos geométricos propios del *pixel art*. Cada letra fue realizada en a un cuadrado, con un eje central, lo que da como resultado letras simétricas. Es de color blanca, lo que optimiza su legibilidad al contrastar con los fondos negros y azules de la interfaz. Para la alineación de los textos, se ha optado



En *Final Fantasy VII* también se optó por utilizar una fuente tipográfica de color blanca.



En el menú de las formaciones de los personajes se emplean tipografías diferentes, con características morfológicas y cromáticas particulares.

justificarlos a la izquierda, el tipo de alineación más fácil de leer.

En cambio, en *Final Fantasy VII* se emplearon dos fuentes tipográficas distintas. Una de ellas es similar a la analizada en el primer *Final Fantasy*, en color verde agua, usada en los menús para las numeraciones y las abreviaciones de las palabras *level*, *health point* y *magic point* -LV, HP y MP, respectivamente-. En las batallas, se emplea una variación de esta tipografía, más condensada, con menor punto tipográfico y de color gris.

La segunda fuente, empleada para el resto de los apartados del videojuego, como en los diálogos, en las batallas -para los nombres de los combatientes- y en los demás elementos del menú, está dentro de la clasificación de las *san serif*. Su peso tipográfico es el *light* y es de color blanco. Posee ascendentes y descendentes considerablemente más cortas que la altura de x, un interlineado del tipo cuadrado. Estos textos también se encuentran justificados a la izquierda.

Del mismo modo que en *Final Fantasy*, se ha optado por el color blanco por una cuestión meramente de legibilidad.

Por otro lado, para respetar la estética, tanto morfológica como cromática de este apartado en *Final Fantasy XIII*, las fuentes tipográficas empleadas entran en la clasificación de las de palo seco, que son percibidas como modernas y sobrias.

Si bien son varias las fuentes utilizadas, todas pertenecen al mismo tipo. En algunas secciones -como en la configuración de las formaciones-, se observan diferentes variantes de ellas, como la itálica, la redonda, en caja alta y hasta expandidas. Generalmente, también son monocromáticas para respetar los tonos que constituyen el menú.

En las batallas se usan las mismas fuentes, aunque los números son de mayor tamaño y presentan gradientes en escala de grises.



Los recuadros metálicos que contienen información en la interfaz gráfica de los combates se superponen concatenándose entre sí.



Las letras tienen dimensiones exageradas para poder ser reconocidas dada su baja resolución.

Imágenes retóricas

La primera figura retórica que aparece en la interfaz gráfica de *Final Fantasy* es la privativa. Parte de los marcos metálicos de las batallas, al encimarse unos con otros, es suprimido y sustituido por el lado del cuadro colindante -por ejemplo, en los cuatro cuadros con los nombres y vitalidad de los personajes-.

Otras de las figuras presentes es la repetición. Se utilizan siempre los mismos cuadros, cambiando únicamente su tamaño y forma. Lo mismo sucede con la fuente tipográfica, empleada en toda la interfaz gráfica.

También están presentes las acentuativas. En el extremo superior, por encima de los dos cuadros principales de las batallas, se sitúa una ilustración del paisaje correspondiente a la zona en la que se encuentre el jugador. Al ser imágenes a todo color, se destacan por el contraste cromático generado con el fondo negro del resto de la composición.

La hipérbole se encuentra representada en el tamaño de la tipografía, que es considerablemente mayor al compararla con resto de los elementos en pantalla. Por un lado, favorece la legibilidad -perjudicada por la baja resolución de la consola-. Aunque, por el otro, no permite que haya una gran cantidad de palabras por oración, lo que obliga al jugador a presionar constantemente el botón joystick para poder pasar al siguiente cuadro de texto.

Otra imagen que aparece en la interfaz gráfica de este videojuego es la contraria. Se observa en el contraste cromático generado por el color de los textos con el de los fondos, para optimizar su legibilidad.

En este apartado, se identificaron las siguientes figuras retóricas en *Final Fantasy VII*. En primer lugar están a las privativas. Se visualizan, al igual que en el primer videojuego de la saga, en el cuadro del menú principal, donde los recuadros que con-



En el menú principal de la séptima entrega de la serie, los recuadros también se superponen unos a otros.



Los números que indican el daño causado a los enemigos aparecen con un mayor cuerpo tipográfico.

tienen información son superpuestos, suprimiendo algunos de sus lados. También se identificó a la repetición. Si bien los cuadros no son exactamente iguales por la variedad de tamaño que presentan, toda la información del videojuego se provee a través de ellos.

Se ha hallado tanto a las acentuativas, como a las contrarias en el realce de la información contenida en los recuadros, por medio del contraste cromático entre la tipografía y el fondo.

El peso visual exagerado que posee la fuente tipográfica utilizada para los números y estadísticas, es interpretado por medio de la hipérbole. Se ha empleado para exaltar determinados elementos del resto de la información -como los puntos de vida o de magia-.

En *Final Fantasy XIII*, la reiteración es la primera figura retórica encontrada en este apartado, debido a que las mismas fuentes tipográficas son empleadas en los diferentes textos.

Las acentuativas destacan las fuentes tipográficas por medio de dos elementos: el color y el tamaño. Como por ejemplo, los nombres de las formaciones en el menú principal aparecen con colores. A su vez, en las batallas, los números del daño que se ocasiona a los enemigos son de mayor tamaño que el resto de las fuentes y con gradientes.

Las figuras retóricas llamadas tipogramas, aluden a la contemplación plástica de la tipografía en vez de su lectura alfabética propiamente dicha. En este apartado, se observan nuevamente, por ejemplo, en el nombre de las formaciones. Dado que, son percibidas más rápidamente por medio del color que las identifica en lugar de ser leídas.



Los atributos del personaje, como los HP o CP, aparecen coloreados para contrastar con el resto de la información.



Rediseño del logotipo del primer Final Fantasy.



Isologotipo perteneciente a Final Fantasy VII.

El contraste cromático que se produce entre el nombre de las formaciones, el HP o los CP -puntos de vida y de cristal, respectivamente- con el resto de las fuentes tipográficas que aparecen en color blanco, negro o gris, pueden ser interpretadas bajo las figuras contrarias. Se tratan de la unión de referentes opuestos -presencia y ausencia de color, en este caso- para dar mayor realce al mensaje.

A la hipérbole, para finalizar, se identifica en las batallas, en el aumento de tamaño de los números que representan el daño o el porcentaje de aturdimiento de los enemigos.

Isologotipo

A continuación, se procederá a analizar la última unidad de análisis de la saga *Final Fantasy*: el isologotipo. El signo del primer videojuego no es exactamente un isologotipo, debido a que carece de símbolo gráfico -el isotipo-. No obstante, a partir de *Final Fantasy IV*, los logotipos de las primeras entregas se rediseñan y se sistematizan para crear una identidad visual para la saga. Se ha optado por emplear el mismo logotipo y variar el isotipo y su color según el capítulo, convirtiéndose en los diferenciadores iconográficos además de la numeración. Entonces, lo que se analizará en el primer *Final Fantasy* será un logotipo.

Yoshitaka Amano, es el encargado del diseño artístico de todos los isotipos de la serie, incluso después de que su presencia como ilustrador en proyectos posteriores a *Final Fantasy VI* haya quedado en segundo plano. Debajo del subrayado del logotipo aparece el nombre en su idioma de origen, el japonés.



Isologotipo de *Final Fantasy XIII*.



Logotipo original del primer capítulo de *Final Fantasy*.



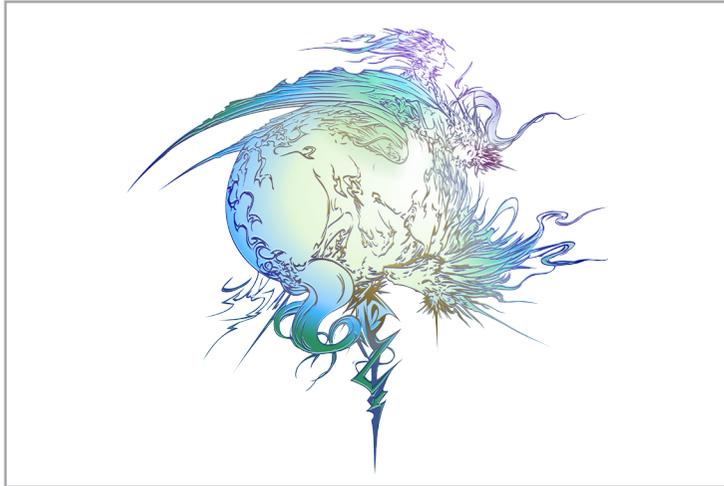
El logotipo de la saga conforma un rectángulo en posición horizontal.

En *Final Fantasy XIII*, al igual que en *Final Fantasy VII*, la compañía mantuvo su política de emplear el mismo logotipo -con la numeración correspondiente al capítulo de la saga- y variar el isotipo. Éste se trata de un diseño único y representativo que se diferencia de los demás productos de la marca, pero que al mismo tiempo conforman un sistema de identidad visual unificado.

Morfología

La primera letra *F*, correspondiente a la palabra *Final* del logotipo del primer *Final Fantasy*, está constituida por una línea muy delgada -cinco veces más estrecha, aproximadamente-, que acompaña al asta principal y que lo atraviesa por la mitad sobresaliendo en ambos extremos. Las bases de las astas de las *F* descienden por debajo de línea de base, lo que modifica su forma y transforma al *serif* en una terminación semejante a una cuña. La descendente de la primera *F*, más pronunciada que la de la palabra *Fantasy*, genera mayor pregnancia y jerarquía a la primera letra del signo verbal.

Por otro lado, la caja de texto del logotipo de *Final Fantasy VII* está formada por un rectángulo horizontal en proporción 5:1, que toma como base a las demás letras en versalitas. Los caracteres poseen más plenos que vacíos, por lo tanto genera mayor peso visual y pregnancia. Las formas y contraformas están mayormente definidas por líneas rectas, lo que otorga rigidez a la pieza. El logotipo forma un rectángulo compacto en el que también se incluye el número *VII*, numeración correspondiente a este capítulo de la saga. Además, posee una línea de un grosor considerable que lo subraya.



En la parte superior del isotipo de *Final Fantasy XIII* puede observarse a *Vanille* y *Fang* cristalizadas.



El color empleado para dotar de color al logotipo del primer *Final Fantasy* es el magenta.

Detrás del signo, se encuentra el isotipo, que iconiza a este videojuego. El símbolo gráfico representa al meteorito que *Sefirot* busca invocar para dañar al planeta y poder dominarlo. Está conformado por una forma esférica texturada con su respectiva estela, que simboliza al meteorito en llamas.

Por último, el isotipo de *Final Fantasy XIII* muestra a *Vanille* y *Fang* -co-protagonistas del videojuego-, elegidas por los *fal'Cie* hace 500 años para destruir el *Nido* y a *Ragnarok*, la bestia destinada a destruirlo. En la parte superior del isotipo se observa a *Fang* y *Vanille* cristalizadas. También está presente el *Nido* y el pilar de cristal que lo sostiene en lo alto.

Dado que representan distintas formas cristalizadas, los trazos que posee la ilustración están constituidos por líneas angulosas, con vértices muy marcados y terminaciones puntiagudas, semejantes a los que presentan los procesos de cristalización naturales.

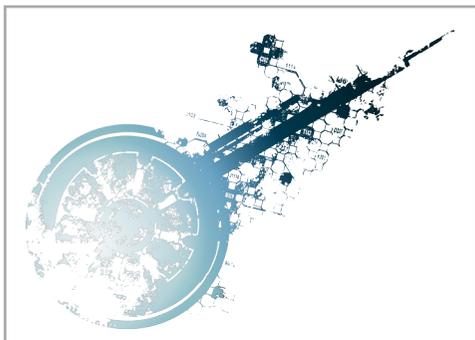
Color

El tipo de color empleado en el logotipo de *Final Fantasy* es el denominado como esquemático. Muestra en su naturaleza plana y saturada ya que se simplifica, se abstrae concentrándose en su esencia y connota nociones de la teoría Psicológica en la identidad visual.

El logotipo posee únicamente un pleno de color magenta desaturado, constituido en mayor proporción por magenta y con una pizca de amarillo. De acuerdo con el sistema de color *CMYK*, la composición es: $C=0, M=80, Y=16, K=0$. Entre otros atributos, a este color se lo asocia con la magia o con el plano espiritual. Esta fun-



El isotipo de Final Fantasy VII se asemeja a un cometa.



El isotipo de Final Fantasy VII fue rediseñado para el film animado Final Fantasy VII: Advent Children. Presenta un aspecto más futurista que el original.



El Nido cristalizado, imagen del cual proviene el diseño del isotipo de Final Fantasy XIII, presenta los mismos tonos fríos que los que posee la pieza gráfica.

ción energética del magenta puede indicar la motivación y el interés por iniciar un proyecto creativo –nótese que este videojuego pertenece al primer capítulo de la saga-. Este color también está relacionado con la conexión del cielo con la tierra, de lo sagrado y lo profano.

Al estar más próximo al rojo, hereda muchas de sus connotaciones, como su energía, agresividad o violencia.

A diferencia que en *Final Fantasy*, para el diseño del logotipo de *Final Fantasy VII* se utilizó el tipo de color imaginario. A pesar de conservar la iconicidad, para colorear el fuego del meteorito emplean una paleta de colores fríos, que se extiende desde el celeste, pasando por el verde agua, hasta llegar al negro. El por qué de estos colores puede ser respondido por medio de la historia del videojuego, donde los personajes viven en un mundo tecnológico en el que un ente extraterrestre, usando a *Sefirot* como herramienta, desea exterminarlos.

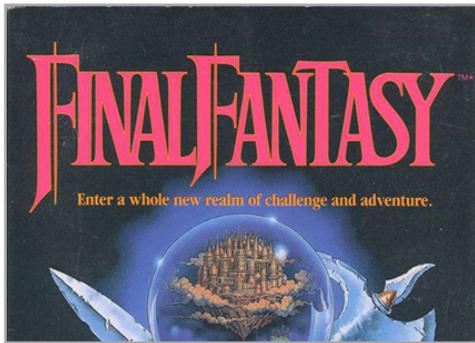
En lugar del magenta saturado del antiguo diseño del logotipo de *Final Fantasy*, se ha optado para la tipografía el color negro. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

Los colores empleados en el diseño del decimotercer isotipo, a diferencia de los dos anteriores, es el llamado emblemático. Utiliza colores en tonos fríos, gama de colores que va del amarillo-verdoso al violeta pasando por el azul, debido a que esta ilustración simboliza formas cristalizadas. Son aquellos colores que se asocian con el agua, el hielo o en este caso, el cristal, siendo el máximo representante el color azul y los que con él participan –por esta razón se ha utilizado en mayor proporción los tonos celestes-.

El blanco, aunque no está definido como un color en sí, también se le asocia al frío, por su semejanza a la nieve, al hielo y por el efecto de amplitud que provoca. Producen una impresión de reposo y calma, parecen retroceder y contraerse, y utilizados



Los azules y violáceos son los colores predominantes en esta pieza gráfica. El logotipo presenta una estilización a modo de borde con la misma cromática del isotipo.



El logotipo de Final Fantasy fue diseñado en caja alta y con fuentes de estilo romanas.

solos pueden dar efecto de poca intimidad y de tristeza. Este sentimiento puede asociarse con el sufrimiento ocasionado por la muerte de millones de personas inocentes al cumplir con la misión encomendada por el *fal'Cie* de destruir el *Nido* o por el dolor de los demás protagonistas al no poder volver a ver nunca más a sus amigas convertidas en estatuas de cristal.

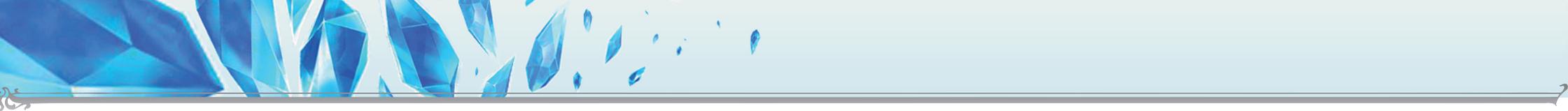
El azul es el color más frío de todos. Expresa calma, quietud y reposo. Mezclado con verde o violeta, reduce su austeridad y frialdad.

El violeta, al igual que el blanco, es un color que produce tristeza y si aumentamos su proporción de azul, acentúa su frialdad y distanciamiento.

Es la primera vez que el logotipo posee un color de contorno diferente al blanco, que coincide con el del isotipo diseñado por Amano.

Tipografía

La fuente tipográfica empleada para el logotipo del primer *Final Fantasy* se construyó en base a los siguientes atributos: pertenece al estilo de las romanas, es condensada, en versión versalita, *bold*, de trazo grueso y con importantes remaches. Es prácticamente inexistente la interpalabra y la interletra, lo que deriva a que tanto las dos palabras, como las letras que las conforman, se encimen. Lo mismo sucede con los brazos superiores de las letras *F* y de la *T*, en las que el vértice de los remaches toca los extremos superiores de las demás letras. Las dos *F* presentan estilizaciones: la primera se asemeja a una capitular, lo que le confiere mayor jerarquía por ser la primera letra del logotipo, pero sin desentonar con el estilo de las demás letras.



FINAL FANTASY

Este logotipo se diferencia principalmente del perteneciente al primer *Final Fantasy* por la inclusión de un subrayado, que le confiere estabilidad y consistencia.



El logotipo posee ascendentes y descendentes pronunciadas, además de carecer de interletrado.

La tipografía del logotipo de *Final Fantasy VII* y *XIII*, del mismo modo que en *Final Fantasy*, pertenece a la familia de las romanas. Se ha empleado en caja alta, *semibold*, ultra condensada y con una leve variación en el peso de los bastones ascendentes y descendentes. Presenta un generoso interletrado, que le confiere aspecto de trama a la composición formal. Esta característica recuerda a los tratamientos posmodernistas de principios de la década del noventa, en los que se tensaba la estructura de la palabra al punto de comenzar a desvirtuarse el sentido de legibilidad de la misma para transformarse en una forma con lectura.

Formalmente, la fuente tipográfica tiene un tratamiento minimalista, donde la verdadera riqueza gráfica es aportada por el isotipo.

De acuerdo con la ubicación del subrayado en relación con el logotipo, se deduce que el tipo de alineado empleado en el signo de ambas entregas es el centrado.

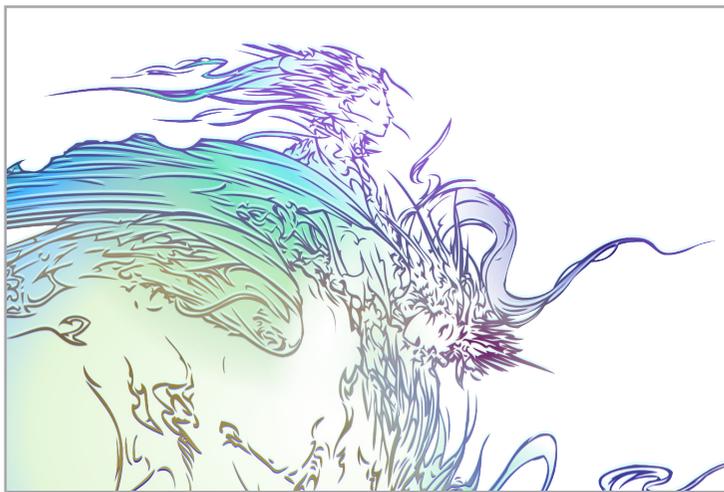
Imágenes retóricas

En *Final Fantasy* se observa el empleo de la figura transpositiva. Se evidencia claramente en cómo están escritas ambas palabras, puesto que no posee interpalabra o interletra alguna. Lo mismo sucede con los remaches de los brazos superiores de las *F* y de la *T* que lindan con las demás letras.

Otra de las figuras que se aprecia en el isologotipo es la acentuativa. Se aplica en las *F* de ambas palabras. Dado que se trata de la misma letra, presentan un tratamiento estilístico similar, con la salvedad de que la primera posee la descendente más pronunciada que la segunda *F*. Teniendo en cuenta que el logotipo se trata de un signo verbal, se le atribuye la figura denominada tipograma.



Los logotipos de la saga siempre se encuentran por delante de los isotipos.



En el isotipo de Final Fantasy XIII sólo es posible ver las cabezas cristalizadas de las protagonistas, suprimiendo el resto de sus cuerpos.

La hipérbole visual también tiene lugar en esta pieza gráfica y nuevamente se plasma en las *F* de ambas palabras, al exagerar su cuerpo tipográfico en relación a la que posee el resto de las letras. La *T* de la palabra *Fantasy*, que sobresale por encima de las demás letras, también posee la influencia de esta figura retórica. Debido a que esta letra se encuentra en la mitad de la palabra, esta elección de diseño se pudo haber tomado con el fin de romper con la monotonía visual que transmiten el resto de la composición y generar mayor atractivo a la pieza final.

Por último, aparecen los gags tipográficos. Se evidencian en las *F* y en la *T*, que presentan estilizaciones diferentes al resto de la fuente tipográfica.

Con respecto al análisis de las figuras retóricas de *Final Fantasy VII*, la primera detectada son las imágenes privativas, donde parte del isotipo es suprimido por superponerse con el logotipo.

Los caracteres tan condensados, que da como resultado formas considerablemente estrechas, corresponden a una exageración formal definida por la hipérbole.

La contraposición de dos ideas de las imágenes contrarias, es posible observarlas en la contradicción simbólica de los colores del isotipo, donde el fuego del meteorito está matizado con colores fríos.

Para finalizar con el análisis de la saga *Final Fantasy* se procederá a describir las figuras retóricas de la decimo tercer entrega de la serie.

La primera observada en el diseño del isotipo es la privativa, ya que solo es posible visualizar las cabezas cristalizadas de los personajes al omitir el resto del cuerpo.

Puesto que en la repetición no es necesaria la reiteración absolutamente idéntica de elementos, se puede afirmar que los trazos delgados, con terminaciones filosas que componen gran parte de esta ilustración, forman parte de esta imagen retórica.

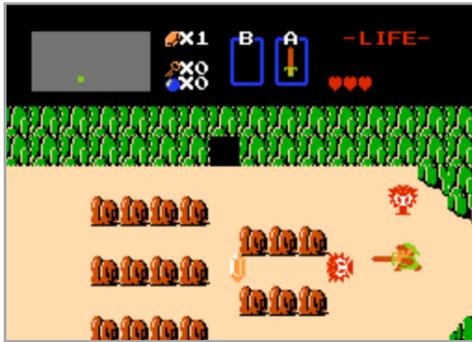


La tercer cabeza que sobresale de la ilustración corresponde a Ragnarok.

La hipérbole también es identificada en el símbolo gráfico si es comparada con el tamaño exageradamente grande que poseen las tres cabezas de los personajes cristalizados en relación con el del *Nido*. Esto actúa como anclaje de la importancia argumental que poseen en el videojuego.

Que *Ragnarok* sea el resultado de la transformación de *Vanille* y *Fang*, puede interpretarse por medio de la imagen retórica de la personificación, que compara a seres fantásticos con los seres humanos, atribuyéndoles capacidades propias de las personas.

THE LEGEND OF
ZELDA



El primer videojuego de *Final Fantasy* y de *The Legend of Zelda* presentan el mismo estilo visual.



Visualmente, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* se caracteriza por sus gráficos *Cel Shading*.



The Legend of Zelda: Skyward Sword mezcla dos tipos de estilos gráficos diferentes: el realista y el *Cel Shading*.

Estilo gráfico

A continuación, se comenzará a analizar la segunda saga que, junto a *Final Fantasy*, forma parte de este trabajo final de graduación: *The Legend of Zelda*.

El primer videojuego de la serie fue desarrollado para la *NES*, la misma consola que se desarrolló *Final Fantasy*. Por lo tanto, ambas sagas presentan el mismo estilo visual ya descrito anteriormente, el denominado: *Pixel art*.

The Legend of Zelda: The Wind Waker, por otro lado, se caracteriza por romper con la estética más realista y oscura empleada en anteriores entregas de la saga -como en *Ocarina of Time* o en *Majora's Mask*- al apostar por una reinterpretación visual de este fantástico mundo a través del estilo gráfico denominado: *Cel Shading*. De acuerdo con Díaz (2010), es una técnica de renderizado no fotorrealista diseñada para hacer que los gráficos generados por computadora parezcan dibujados a mano. Es comúnmente usado para imitar el estilo de los cómics o de los dibujos animados. Si bien el resultado visual del *Cel Shading* puede aparentar ser simplista, como si de una animación dibujada a mano se tratase, es un proceso complejo.

The Legend of Zelda: Skyward Sword, tercer capítulo de la saga que se analizará, utiliza un motor gráfico que combina el estilo visual empleado en *The Wind Waker*, el *Cel Shading*, con otro más realista -semejante al empleado en *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, desarrollada para *GameCube* y *Wii*-.

El estilo visual que presenta *Skyward Sword* posee influencias estilísticas del impresionismo, mientras que los cielos son un homenaje al artista postimpresionista Cézanne, por ser la corriente artística predilecta de Miyamoto.



El jugador posee libertad para desplazarse por el entorno y combatir en tiempo real con los enemigos.



Los modelados, en *The Wind Waker*, se caracterizan por estar pintados con colores plenos y con sombras y luces duras carentes de gradientes.

Morfología

The Legend of Zelda y *Final Fantasy* presentan el mismo análisis morfológico de sus estilos visuales, puesto que ambos videojuegos fueron lanzados, con un año de diferencia -1986 y 1987, respectivamente-, para la misma consola. Con el fin de evitar redundancias en la información, se opta por no desarrollar nuevamente este apartado.

El proceso del *Cel Shading*, empleado en *The Wind Waker*, comienza con un modelo 3D convencional. Se diferencia de la renderización convencional en su uso de iluminación no fotorrealista. Los valores de la iluminación convencional son calculados para cada píxel y luego mapeados a un pequeño número de sombras discretas para crear el aspecto plano característico, en el cual las sombras y los puntos más iluminados parecen ser bloques de color en vez de aparentar mezclarse con suavidad.

La variedad de degradadas, colores y contrastes puede dar lugar a diversos estilos muy cercanos al cómic.

El aspecto gráfico de este videojuego, por el uso del *Cel Shading*, puede parecer simple a simple vista, pero tras él existe un gran uso del hardware de *GameCube*. Los personajes están modelados por una enorme cantidad de polígonos, que se convierten virtualmente en dibujos animados.

Uno de los aspectos a destacar es la gran preocupación por las animaciones faciales. En efecto, los rostros de cada uno de los personajes en este *The Legend of Zelda* están dotados de personalidad propia. Aquí no existe “aldeano genérico 1” o “aldeano genérico 2”, sino que hasta el más insignificante habitante de *Hyrule* posee un aspecto único y característico.

La animación de los personajes, se completa con uno escenarios amplios, coloridos y llenos de detalles.



En *Skyward Sword* las texturas superficiales, tanto la de los entornos como la de los personajes, son simplificadas.

La simplificación de la paleta de colores en *Skyward Sword*, mucho más sencillos y planos, permite aliviar peso al detalle de las texturas y centrarse en el diseño.

Para destacar los rasgos de los personajes con el fin de hacerlos mucho más expresivos, este estilo permite exagerar las formas y para dotar de más expresividad al conjunto.

El dibujo animado nos induce automáticamente a un estado de fantasía y hace al jugador mucho más receptivo a los diseños menos realistas o exagerados.



Cada elemento en *The Legend of Zelda* posee su propia cromática, lo que le confiere un aspecto distintivo.

Color

The Legend of Zelda también comparte este apartado con lo analizado en *Final Fantasy*. Para evitar redundancias, se ha opta nuevamente por suprimir esta información.

El tipo de color que emplea este estilo gráfico en *The Wind Waker*, es el que Costa (2003) denomina exaltado. Juega con la fuerza cromática, empleando los máximos niveles de saturación, que da como resultado una imagen brillante, potente de plenos que la cromática naturalista no puede lograr. Con ello, se busca la competitividad y el impacto visual, dado que este motor gráfico se caracteriza por presentar colores vívidos, tonos brillantes y ausencia de gradientes, para asemejarse a la estética *cartoon*.



The Wind Waker posee una estética similar a la de los dibujos animados.

Skyward Sword, con una gama de colores más estilizada, utiliza gráficos similares a los de *Twilight Princess*. Para ello, se empleó el tipo de color que Costa (2003) denominó como: expresionista. Este tiene un carácter retórico, donde juega lo psicológico y lo social-cultural.



Los colores en tonos acuarelados están presentes en todos los apartados de *Skyward Sword*.



La fuente tipográfica empleada en *The Legend of Zelda* es similar a la de *Final Fantasy*.



Para los diálogos y demás información se ha empleado una fuente de tipo palo seco.

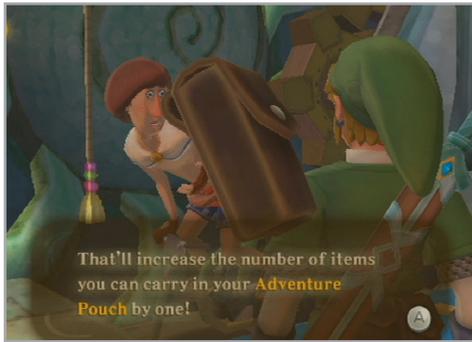
Presenta un efecto acuarelado, que se aprecia más fácilmente cuando la cámara se aleja del objetivo, ya sea en primer o segundo plano. Los colores se difuminan y las formas se desdibujan hasta adquirir tonalidades pasteles. Este apartado artístico está inspirado en pinturas impresionistas, que de acuerdo con expuesto por González Mothelet (2012), fue desarrollado a partir de la segunda mitad del siglo XIX en Europa, cuyo máximo representante es el famoso pintor francés Claude Monet. Es un efecto destinado solamente a los fondos del videojuego, para destacar lo que ocurre en primer plano.

Tipografía

La fuente tipográfica que se ha utilizado en *The Legend of Zelda* también es similar a la que posee *Final Fantasy*. Por lo que también se ha decidido suprimir la información para evitar reiterarla.

El motor gráfico de *The Wind Waker*, gracias a las cualidades técnicas que posee la *Nintendo GameCube*, es capaz de reproducir fuentes tipográficas de lo más variadas. En el caso de este videojuego, se han empleados diversas familias tipográficas para diferentes propósitos. Por un lado, se ha optado por el emplear una fuente con *serif* para las líneas de diálogo y para la información en general. Es la más utilizada en el videojuego, dado que son fuentes de ágil lectura y de fácil interpretación.

A su vez, *The Wind Waker* posee una fuente tipográfica de caja alta y palo seco, que es empleada ocasionalmente cuando determinado texto debe ser realzado. Como por ejemplo, para indicar la cantidad de rupias que el jugador dispone, las letras que representan los botones del joystick o a modo de título en el inventario.



En *Skyward Sword* se ha optado para los cuadros de textos una fuente de estilo romana.



Son muchos los elementos que se reiteran en esta entrega de la saga, como por ejemplo: arbustos, flores, palmeras, etc.

Del mismo modo que en *The Wind Waker*, el estilo gráfico de *Skyward Sword* es capaz de generar una gran variedad de tipografías. A pesar de no ser un motor gráfico en alta definición -posee 480p. de resolución- es capaz de reproducir desde fuentes de fantasía hasta del tipo romanas, todas con gran nitidez y un óptimo acabado visual para ser reconocidas y leídas fácilmente.

Imágenes retóricas

Nuevamente, se ha resuelto suprimir la información de este apartado para no redundar con la expuesta en las imágenes retóricas del estilo visual de *Final Fantasy*.

La imagen retórica denominada transpositiva es la primera que se observa en *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, puesto que rompe con la tendencia de emplear gráficos realistas en la franquicia al apostar por esta nueva estética semejante a los dibujos animados.

La repetición es otra de las figuras retóricas presentes en esta categoría de análisis. Prácticamente, en el proceso de diseño de todos los videojuegos, se recurre a la reiteración de elementos, ya sea enemigos, vegetación, la fauna, etc. Ésta es una práctica común en esta industria, dado que de otra manera, no sería viable, en cuanto a tiempo de desarrollo y presupuesto se refiere, crear elementos únicos.

La imagen acentuativa se trata de un proceso netamente gráfico, que destaca un elemento o parte de él a través de diferentes medios. En el caso de este estilo visual, el destaque se lleva a cabo a través de la paleta de colores planos, con ausencia de gradientes y por las formas sencillas y simples que constituyen el mundo de *Hyrule* -nombre del reino donde se desarrolla la historia de la saga *The Legend of Zelda*-.



La exageración de términos está presente en las proporciones de tamaño de las extremidades de los personajes. Como sus cortas piernas, por ejemplo.



En Skyward Sword, se observan escenas donde las manchas de colores son semejantes a las del impresionismo.



Las desproporciones morfológicas, como la de las cejas de este personaje, son una constante en Skyward Sword.

Las figuras contrarias, se manifiestan en este apartado por representar un estilo gráfico aparentemente en 2D, como es el *Cel Shading*, en un entorno en 3D con modelados poligonales, como el que presenta este videojuego.

La exageración de términos, propiedad de la hipérbole, se observa, por ejemplo, en el tamaño minúsculo de las piernas de los personajes en relación con sus largos brazos. Este tipo de característica gráfica, fue empleada para que el apartado visual *The Wind Waker* sea equiparable al de un dibujo animado, por medio de técnicas propias de la caricatura, la que exagera o distorsiona la apariencia física de los personajes.

Como sucede en todos los estilos gráficos anteriormente detallados, la figura retórica de la repetición está presente en *The Legend of Zelda Skyward Sword* para reiterar distintos elementos visibles en pantalla. Como por ejemplo, los enemigos, la vegetación, algunos objetos accesorios del entorno, entre otros.

El efecto acuarela que caracteriza al estilo visual de este videojuego, se justifica por medio de las imágenes acentuativas, destacado por medio de las texturas y los colores.

Las figuras contrarias, son identificadas en la mezcla de dos estilos visuales diferentes. Por un lado, el *Cel Shading* -utilizado en *The Wind Waker*- y por el otro, el realista -empleado en *The Twilight Princess*-, para crear un tercero, el perteneciente a *Skyward Sword*.

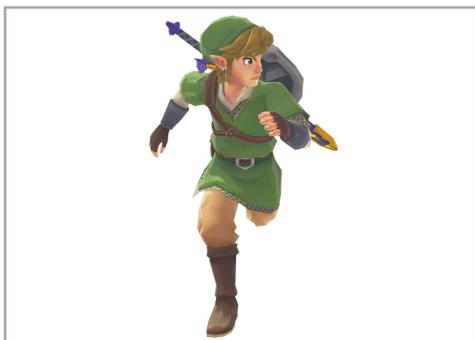
Las figuras comparativas, en forma de hipérbole, también está presente en este apartado. Puesto que este estilo visual posee reminiscencias del *Cel Shading*, hereda algunas de sus cualidades. Una de ellas, son las exageraciones morfológicas propias de las caricaturas, presentes, como por ejemplo, en los personajes que, como ya se mencionó, es para dotar de mayor expresividad a los habitantes del reino de *Hyrule* y poder brindar, al mismo tiempo, pistas visuales a los jugadores.



Sprite del Link perteneciente al primer The Legend of Zelda.



Este diseño corresponde al Link de The Legend of Zelda: The Wind Waker.



El diseño de Link en Skyward Sword presenta una apariencia más realista que en las anteriores entregas.

Protagonista/s

Link es el nombre del protagonista de *The Legend of Zelda*. Es un niño valiente, con vestimenta de color verde, que abandona su hogar para cumplir con su destino: luchar contra las fuerzas del mal que amenazan las tierras de *Hyrule*. En su viaje, aprende a utilizar diferentes armas y objetos con los que supera los obstáculos que encuentra en su camino. Tras un largo periplo, finalmente vence a *Ganon* -antagonista de la historia- y se convierte en un héroe legendario.

A pesar de ser el primer episodio en salir a la venta, no es el primero dentro del orden cronológico de la saga.

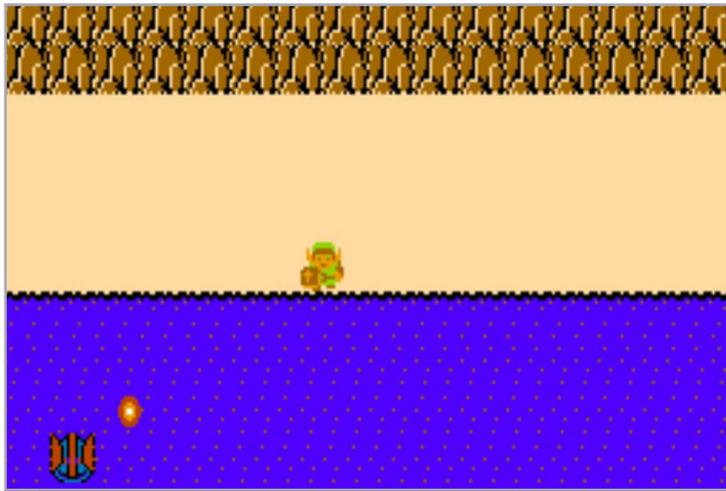
En *The Wind Waker*, *Link* es un joven que habita en la isla *Initia* y que, al cumplir su mayoría de edad, recibe unos atuendos de color verdes similares a los que vestía el *Héroe del Tiempo* de la leyenda. Tras el secuestro de su hermana *Abril*, emprende una larga búsqueda en todo el *Gran Mar*, hasta finalmente convertirse en el *Héroe de los Vientos*, y portador de la *Trifuerza del Valor*, la *Espada Maestra* y la *Batuta de los Vientos*, con la que puede dominar el viento a su criterio.

En cambio, en *Skyward Sword*, *Link* se presenta como un joven de 17 años, tímido y aprendiz de caballero. Posee una estrecha amistad con *Zelda*, hija del director de la *Escuela de Caballeros*. Ambos viven en *Altárea*, tierras que flotan sobre un mar de nubes en el cielo, por lo que los ciudadanos de este lugar utilizan a unos pájaros llamados *Pelícaros* para viajar de una isla a otra.

La historia se desencadena tras el *Torneo de la Diosa*: una vez que *Link* gana la competición, *Zelda* le entrega de premio un manto sagrado y emprenden un paseo sobre el mar de nubes. En ese momento, un tornado se lleva a *Zelda*, por lo que *Link* deberá partir en su búsqueda.



Ilustración del Link de *The Legend of Zelda*.



En esta imagen puede apreciarse algunos rasgos característicos del diseño de Link. Como por ejemplo: sus orejas puntiagudas y la cruz en su escudo.

Morfología

De acuerdo con Hall (2004) los elfos son criaturas de la mitología nórdica y germánica. Originalmente se trataba de una raza menor de dioses de la fertilidad y representados como hombres y mujeres jóvenes de gran belleza que viven en bosques, cuevas o fuentes. Se les consideraba como seres de larga vida o inmortales y con poderes mágicos. A pesar de sus orígenes y raíces nórdicas, también pueden ser comparados con las hadas y otros seres de culturas europeas.

Link es un hyliano, raza ficticia perteneciente a esta saga, que se distinguen a simple vista de los humanos por la forma de sus orejas, más alargadas. Si tenemos en cuenta lo que Hall (2004) describe, se puede inferir que está presumiblemente inspirado en los elfos.

En una entrevista realizada por el portal web especializado en videojuegos *Gamekult* (2012) a Miyamoto -creador de la serie-, comenta que en ese momento, cuando crearon el juego, la *NES* era muy limitada técnicamente, y sólo permitía tres colores diferentes. Y, sin embargo, querían un personaje reconocible. Lo que quería por encima de todo es que usara bien la espada o el escudo, y que esto fuera visible. Por eso se hizo las armas tan grandes, para que fuesen reconocidas en la pantalla. Entonces crearon un héroe que, a pesar de su pequeño tamaño, se pudiera distinguir de estas armas. Pensaron en un sombrero largo y orejas grandes. Esto suscitó un carácter mágico, así que fueron en la dirección de un elfo, concluye.

Estas orejas, están formadas por dos líneas contiguas de píxeles que sobresalen de su cabeza. Su boca y ojos, están constituidos por dos píxeles cada uno, lo que es lo mismo, dos rectángulos verticales para los ojos y uno horizontal para la boca. Usa una túnica, un gorro de forma cónica y un escudo con una cruz latina, que están constituidas por dos segmentos de diferente tamaño y pertenecen al tipo de las abs-cisas, ya que sus brazos no llegan a los bordes del escudo. Esta cruz, muy utilizada en los primeros tiempos de la Edad Media, destacaba como sello de la cristiandad y



Ilustración del Link perteneciente a *The Wind Waker*.



En *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, la cabeza de Link representa más de un tercio del total de su tamaño.

de la persona que lo usaba, por ejemplo: Ricardo Corazón de León. Por esta razón, se concluye que este personaje posee marcadas influencias occidentales, principalmente de la cultura del Medioevo, del caballero que empuñaba sus armas para combatir a sus enemigos y proteger a sus reyes (en este caso, la princesa *Zelda*).

Este personaje, está también diseñado en base al estilo llamado *superdeformed*, donde la proporción del tamaño de su cabeza es semejante a la del cuerpo.

Morfológicamente, el *Link* de *The Wind Waker*, es un niño constituido por medio de formas geométricas básicas, donde las ovoidales son las predominantes. Su cabeza, que constituye más de un tercio del total de su cuerpo, es un ovalo en posición horizontal. Si se imagina una línea que recorriese el contorno del tronco y las extremidades de Link, la forma resultante que se obtiene es la de un rectángulo vertical.

En esta entrega, también viste el clásico sombrero cónico de color verde presente en todos los capítulos de la saga, ícono que identifica al personaje de *Nintendo*.

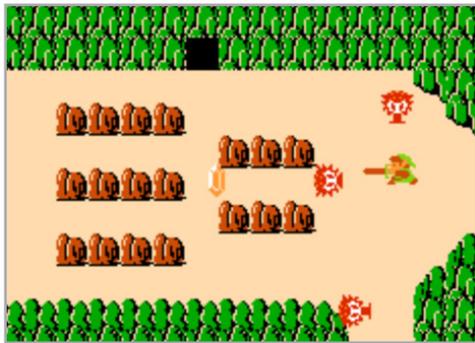
A consecuencia de la estética semejante a un dibujo animado que presenta el mundo de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, existe una desproporción morfológica con respecto a las dimensiones de las diferentes partes del cuerpo del personaje. Las piernas, por ejemplo, representan un cuarto del total de su tamaño. Mientras que los brazos corresponden a casi un medio del total. Lo mismo sucede con sus grandes ojos, que su tamaño puede ser justificado por la jugabilidad del título, dado que estos miran atentamente a los elementos con los que el jugador puede interactuar.

Link es uno de los personajes que mejor es capaz de transmitir emociones. Sus variadas animaciones faciales no sólo sirven para hacer reír al jugador, sino para transmitir sentimientos, lo que consigue que éste se sienta muy cercano a él.

El *Link* de *Skyward Sword*, a diferencia del que protagoniza *The Wind Waker*, posee el aspecto físico de un joven-adulto. En este capítulo de la saga, se optó por



El diseño de este Link presenta significativas variaciones en comparación con los otros The Legend of Zelda.



Los colores que componen al Link de The Legend of Zelda son el verde y dos tipos distintos de naranjas.

un diseño más realista, similar al que presenta en *The Twilight Princess*, donde las proporciones de sus extremidades y diferentes partes del cuerpo son similares a las que presentan los seres humanos reales. Como es habitual en la *The Legend of Zelda*, viste el mismo atuendo de color verde que en las anteriores entregas, pero con algunos cambios. Posee más elementos, detalles y accesorios que en *The Wind Waker* -características propias del estilo realista-, pero menos que los que posee en *The Twilight Princess*, consecuencia de aplicar al mismo tiempo el *Cel Shading*. Como por ejemplo, usa una cota de malla debajo de su ropa, muñequeras, guantes y aros, lo que genera una indumentaria visualmente más compleja.

Color

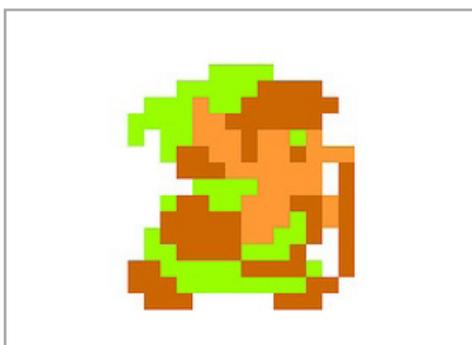
Para el diseño de *Link* del primer *The Legend of Zelda*, se ha empleado el tipo de color denominado expresionista. Añade significado a la imagen sin que haya contradicción entre la realidad y lo representado.

Está constituido únicamente por tres colores: el primero de ellos, es un verde que posee una gran proporción de amarillo en su constitución. De acuerdo con Calvo Ivanovic (2012), la mayoría de los significados de este color están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, la vida y el desarrollo de la vegetación. Por esto, es apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección. El verde se utilizó antiguamente como símbolo de inmortalidad y perdurable memoria. Era usado, por medio de la corona de olivos, para representar la victoria y en algunas épocas fue color sagrado.

Siguiendo con la entrevista realizada a Miyamoto por el portal web *Gamekult* (2012), éste afirma que en gran parte del diseño está inspirado en el personaje de ficción,



Shigeru Miyamoto, creador de la saga, declaró que Peter Pan sirvió como fuente de inspiración cuando diseñó a Link.



El sprite de Link posee mayor proporción de los naranjas que de verde.

Peter Pan y dice: Pensé que el verde tipo Peter Pan le sentaba perfectamente. Nos limitábamos a tres colores, y había una gran cantidad de entornos forestales en el juego, de color verde a verde, pero se adaptaba bastante bien, así que continuamos con ese camino. Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se puede concluir que la elección de este color puede deberse a que *Link* es un joven valiente que emprende su viaje con la promesa de salvar a la princesa de las garras del mal, motivado por la esperanza que el reino ha depositado en él.

El segundo y el tercer color, son dos tonos distintos de naranja, uno con mayor proporción de rojo que el otro. El naranja más rojizo, es utilizado para pigmentar el cabello, detalles del rostro -como los ojos y la boca - o el resto de la indumentaria que no es de color verde -como los zapatos, las mangas de su camiseta, el cinturón y el escudo-; el más claro, es empleado para el tono de piel del protagonista y para pequeños detalles, como la cruz de su escudo. Según Calvo Ivanovic (2012), el naranja significa entusiasmo y exaltación, y cuando es muy encendido o más bien rojizo, denota ardor y pasión. Kandinsky (1911) afirma que el anaranjado suscita sentimientos de fuerza, energía, ambición, determinación, alegría y triunfo.

Por todo esto, se infiere que la utilización de estos naranjas acentúan la determinación con la que *Link* lleva a cabo su misión y la fuerza, tanto física como de voluntad, que empeña para poder rescatar a la princesa *Zelda*.

Para dar vida al Link perteneciente a *The Wind Waker*, se ha empleado, como se ha detallado en la unidad de análisis “Estilo gráfico”, los colores llamados exaltados, donde se ha empleado: dos variedades de verdes para la vestimenta (uno con más proporción de amarillo que en el otro), café para las botas y el cinturón, amarillo para el cabello y blanco para las calzas.

Las connotaciones que desprende el verde fueron descritas en los colores que presenta el *Link* del primer *The Legend of Zelda*, por lo que se opta por incluirla nuevamente para evitar redundancia en la información. Este color es apropiado para



En cambio, a diferencia con el Link del primer *The Legend of Zelda*, el color con mayor proporción en el diseño del perteneciente a *The Wind Waker* es el verde.



Todos los Links son rubios o poseen el cabello color castaño claro.

simbolizar la juventud, en este caso representada en la edad de *Link*, que ronda los 10 años. La lealtad, como la que posee por sus seres queridos, ya que emprende un largo viaje para rescatar a su pequeña hermana raptada. Como también la esperanza y la promesa, representadas por la que éste le hizo a su abuela, de salvar a su hermana y devolverla a su hogar.

El café, comúnmente llamado marrón, corresponde a una multitud de materiales naturales, como la madera, el cuero y la lana. Por esta razón, se considera que ha sido utilizado para dotar de color a las botas y al cinturón, ya que comúnmente estas prendas son confeccionadas en cuero para dotarles de mayor resistencia y aumentar su durabilidad, factor imprescindible si se tiene en cuenta que debe recorrer un mundo lleno de peligros para cumplir con su cometido.

La elección del color del cabello de *Link* no debe haber sido aleatoria. En las razas que habitaban el norte de Europa, primaban ciertas características comunes: como el cabello rubio, tez y ojos claros, entre otras. Esto se ve reflejado en algunas de sus mitologías y leyendas, como el clásico literario: “*El cantar de los Nibelungos*”. Los elfos, por ejemplo, seres pertenecientes a la mitología nórdica y germánica, sirvieron de inspiración para el diseño de la raza a la que este personaje pertenece: los hylianos. Por lo tanto, a través de lo anteriormente dicho, se concluye que el color de cabello que *Link* se debe a que la mayoría de los elfos son rubios.

La hebilla de su cinturón es también amarilla, el color del oro, por lo que podemos deducir que esté hecha de algún tipo de material semejante al metal precioso, como el bronce, por ejemplo.

Para finalizar se detallará el color blanco, presente en las calzas que el protagonista viste. De acuerdo con Calvo Ivanovic (2012), entre otras connotaciones, el blanco otorga una idea de pureza y modestia. Por lo que se puede deducir que el hecho de que use una prenda de este color refleja, en cierto modo, su humilde origen en la isla *Initia* junto a su abuela y hermana.



Las características clásicas del personaje, como sus ropas verdes o su cabello rubio, vuelven a repetirse en el diseño del Link de Skyward Sword.



Además de ser un guerrero valeroso, este personaje suele ser algo perezoso.

Para terminar con este apartado, se expondrá el tipo de color utilizado en el diseño del *Link* perteneciente a *Skyward Sword*. Del mismo modo que en el primer *The Legend of Zelda*, se ha empleado el llamado color expresionista. Si bien el uso de estos colores añade significados a la imagen, no existe contradicción entre la realidad y lo representado.

En este capítulo de la saga, *Link* vuelve a ser un joven rubio, de ojos claros y de tez clara. En cuanto a su indumentaria, viste nuevamente su clásico atuendo verde; botas, guantes, cinturón y correas de cuero en tonalidades marrones; pantalones beige y por último, una camiseta blanca, que usa debajo de sus ropas.

Se observa texturas sobre su cuerpo semejantes a pinceladas o zonas claro-oscuro, para transmitir el concepto de pintura de acuarela que caracteriza a *Skyward Sword*.

Como se ha mencionado, *Link* está constituido básicamente por la misma paleta de colores que en anteriores videojuegos de *The Legend of Zelda*, por lo tanto, para evitar repetir información, se suprimirá las interpretaciones de los colores.

Personalidad

Link, héroe elegido por la *Diosa Hylia*, se reencarna a lo largo de la saga de *The Legend of Zelda*. Todas las encarnaciones de este personaje tienen una serie de características comunes: su apariencia física, su valentía y abnegación.

El principal rasgo en la personalidad de *Link* es su valor. A menudo se lo describe como un muchacho humilde, pero valiente y valeroso, que no duda en asumir la difícil tarea de salvar el reino de *Hyrule*, tarea a la que está predestinado. Es alegre y



Al comienzo de *Sward Sword*, Link se encuentra durmiendo y es despertado por el Pelicaro de Zelda, el cual lleva una carta de ésta.



El diseño de Link de *The Legend of Zelda* carece de detalles faciales, como la nariz, por ejemplo.

optimista pero algo perezoso y muy hábil en la mayor parte de lo que hace.

Otra particularidad de este protagonista es que no habla. La razón se encuentra en la propia esencia de *Link*: el personaje es un vínculo entre el jugador y el universo de *The Legend of Zelda*. Miyamoto y los diseñadores de *Nintendo*, han señalado varias veces que el foco de la serie se encuentra en las experiencias personales del jugador y en el concepto de que el jugador sea “el héroe”, y que *Link* su avatar. De esta manera, se decidió que no hablase, para que el jugador lo pudiera llenar con sus propias experiencias, motivaciones, sentimientos, pensamientos y emociones, con el fin de permitirle entrar en este mundo de fantasía y tener una experiencia íntima con él, y con aquellos que lo habitan. Por lo tanto, la intención es que su guión esté en blanco, para que éste sea rellenado por las palabras y los pensamientos del jugador, hasta cierto punto. Su discurso suele ser reemplazado por una respuesta simple y concisa que el jugador puede elegir.

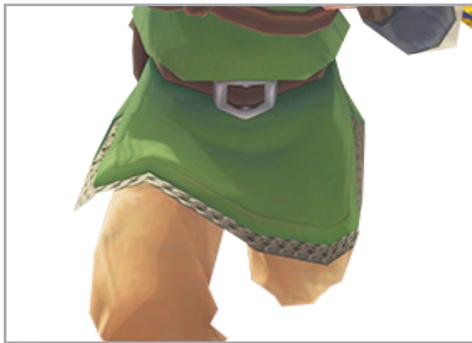
Imágenes retóricas

La justificación de la supresión de algunos elementos visuales del cuerpo de *Link* del primer *The Legend of Zelda* -como la nariz o la boca-, característica de las imágenes privativas, tiene que ver con las capacidades técnicas que posee la *NES*. Debían centrarse en los rasgos más importantes y dejar de lado los detalles para poder ser distinguible.

La hipérbole, es la segunda figura retórica que se identifica en este apartado. Se observa en la desproporción morfológica que existe entre la cabeza y el resto del cuerpo -característico del estilo *superdeformed*-. La elección de este tipo de diseño nuevamente se debe al limitado poder de procesamiento gráfico de la consola, dado



Link enfoca con la mirada aquellos elementos con los que se pueden interactuar.



Los anillos que conforman la cota de malla usada por Link debajo de su ropa se reiteran una y otra vez.

que no es capaz de generar grandes cantidades de detalles. Por lo que en una cabeza más pequeña, proporcional al tamaño del cuerpo, sería imposible identificarlos.

Otra de las figuras retóricas encontrada es la metáfora, presente en el significado que los autores le dieron al nombre del personaje. En la entrevista llevada a cabo por el sitio web *Gamekult* (2012) Miyamoto expresa: El origen del nombre es una historia que no es muy conocida, pero en ese momento, cuando se inició el diseño de *The Legend of Zelda*, ¡se creía que los fragmentos de la *Trifuerza* en realidad eran chips electrónicos! Se suponía que iba a ser un videojuego que sucede entre el pasado y el futuro. Así que como el héroe era el vínculo entre uno y otro, lo llamamos “*Link*”, como es (vínculo) en inglés. Pero al final *Link* no fue al futuro y se quedó en un juego de fantasía.

La alteración del orden normal o esperado -del que habla las figuras traspositivas- y la exageración propia de la hipérbole -que se emplea para condensar significados- es detectada, como se mencionó anteriormente, en la variación de tamaño que poseen las proporciones del cuerpo de *Link* perteneciente a *The Wind Waker*. Como por ejemplo, su gran cabeza en comparación de sus pequeñas piernas.

Con la única salvedad del cabello, el protagonista parece ser diseñado a través de un eje de simetría, donde ambos lados, tanto en sus partes del cuerpo como en el atuendo que viste, son exactamente iguales. Por lo tanto, se infiere que la repetición también forma parte del personaje.

La acentuativa, a su vez, tiene lugar en *Link*. Destaca principalmente sus ojos, no sólo por cuestiones estéticas, sino también, como se remarcó anteriormente, por sus aportes en la jugabilidad del título.

En el modelo tridimensional del protagonista, en este caso en *Skyward Sword*, se observan texturas y elementos reiterados, característica propia de la imagen retórica de la repetición. Como por ejemplo: los anillos de la cota de malla.



Ilustración de Ganon,
perteneciente al primer
The Legend of Zelda



Ilustración del Ganon-
dorf de *The Wind Waker*.



A diferencia de los
anteriores videojuegos de
The Legend of Zelda, en
Skyward Sword el anta-
gonista es Grahim.

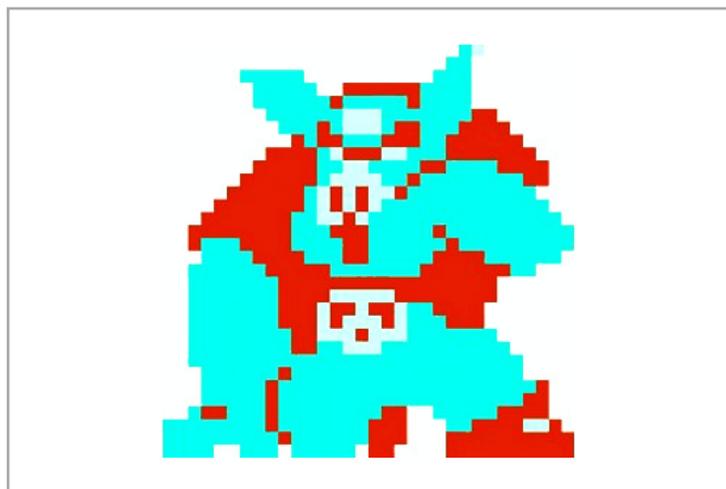
Las acentuativas, como se mencionó en anteriores apartados, destacan, a través del color y el tratamiento superficial a modo de pinceladas, la estética que presenta las obras confeccionadas con acuarelas. Esto también se llevó a cabo para diferenciar visualmente a este título de las demás entregas de la saga.

Antagonista

El principal antagonista de *The Legend of Zelda* es *Ganon*, un ser semejante a un cerdo conocido como el *Rey del Mal*. Es el portador de la *Trifuerza del Poder* y posee además asombrosos poderes mágicos y físicos. Tiende a ser presentado como la personificación del mal, en oposición a *Link*, quien personifica a la benevolencia.

Ganondorf, al igual que en la mayoría de los videojuegos de *The Legend of Zelda*, es el principal villano de *The Wind Waker*. Al controlar a *Helmaroc King*, cuyo fin es raptar a cualquier niña con orejas puntiagudas, *Ganon* busca encontrar a los poseedores de los fragmentos restantes de la legendaria *Trifuerza*, con la que pretende devolver al ahora reino sumergido de *Hyrule* a la superficie y convertirse en su gobernante supremo.

A diferencia de los dos anteriores capítulos de la saga que se analiza en el presente trabajo final de graduación, el antagonista de *Skyward Sword* es *Grahim*, una de las autoridades de las tierras inferiores que se encuentran debajo de *Altárea*. Piensa demasiado en lo grande que es, haciéndose llamar: *El Señor de los Demonios*. Su principal objetivo es cazar a *Zelda* para utilizar su espíritu y resucitar a su amo, el *Heraldo de la Muerte*. Al principio de la historia *Grahim* se preocupa muy poco por *Link*, pero a medida que transcurre el tiempo entiende que el joven héroe representa un problema más grave del que pensaba.



Sprite correspondiente al Ganon de *The Legend of Zelda*.



Modelado tridimensional de Ganondorf.

Morfología

De acuerdo con lo que Salazar (2011) comenta en el sitio web *Sector N*, durante la producción del primer videojuego de *The Legend of Zelda*, el nombre real de Ganon era *Hakkai*, inspirado en la deidad *Zhu Bajie* (*Cho Hakkai* en japonés) de la novela clásica china del siglo XVI *Camino a Occidente*. Este se ve como un monstruo terrible, parte humano y parte cerdo, que a menudo se pone a sí mismo y a sus compañeros en problemas por su pereza, gula, y su propensión a desear a las mujeres bonitas. A medida que el desarrollo del proyecto avanzaba, el nombre de este personaje cambia a *Ganon*, por ser “más comercial” que el anterior, pero su inspiración estética en *Cho Hakkai* se mantuvo.

En su traspaso los píxeles, el diseño presenta una mayor cantidad de detalles en comparación con el *sprite* de *Link*. Esto ha sido posible porque el de *Ganon* es del doble del tamaño que el del protagonista, por lo tanto posee mayor superficie para poder agregar elementos. Usa un collar con una calavera, botas y hombreas. En su rostro dibujaron un par de cejas de gran tamaño y en forma de dos líneas oblicuas con forma de una letra *V*, que junto con su boca abierta a modo de grito de guerra, da como resultado una expresión de enojo o maldad. También presenta dos elementos que remarcan su semejanza con la de un cerdo, que son las orejas y el hocico.

En *The Wind Waker*, *Ganondorf* está construido, a diferencia de *Link*, por medio de figuras geométricas más variadas y complejas, lo que da como resultado a un personaje estéticamente más detallado. Nuevamente se encuentra variaciones en el tamaño de sus extremidades en proporción con el total de su cuerpo. Pero en esta ocasión, en comparación con el diseño de *Link*, son sólo las piernas las que están más pequeñas.

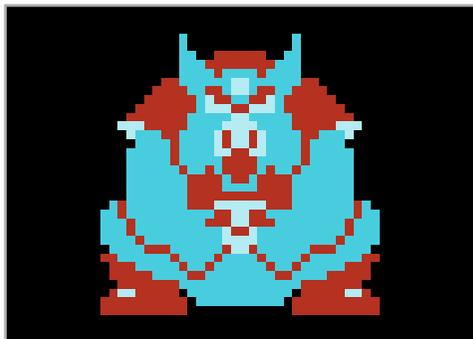
Las líneas rectas, angulosas y marcadas -como en la mayoría de los personajes malvados- son también empleadas en el diseño de *Ganondorf*, lo que añade diferentes connotaciones a las que estas formas básicas suelen asociarse, como la agresividad,



Las cejas, el cabello y la barba de este personaje estan confeccionados por medio de líneas rectas.



Grahim es morfológicamente diferente a Ganondorf, puesto que presenta una textura física delgada y estilizada.



El sprite de Ganon está compuesto por tres colores: dos tonos de celestes y el rojo.

la violencia o la maldad. Aparecen en algunas estampas de su vestimenta pero también en su rostro: cabello, barba y en las cejas, que le otorga una expresión de enojo.

Por último, *Grahim* de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, presenta una textura física estilizada y delgada. Posee grandes ojos negros -uno de ellos, el izquierdo, oculto bajo su cabello- y carece de cejas. De acuerdo con el sitio web norteamericano, *IGN* (2012) -especializado en videojuegos-, cuando se le preguntó a Eiji Aonuma -productor de la serie-, si *Grahim* le recordaba a David Bowie, estuvo de acuerdo en que existían similitudes. A diferencia de *Ganon*, a este personaje se lo dotó de características andróginas.

En su indumentaria, estéticamente minimalista sin demasiados detalles agregados, predomina la presencia de rombos, tanto en forma de accesorios como calados en su ropa.

Color

Los colores que constituyen a *Ganon* en el primer *The Legend of Zelda*, son los que forman parte de la clasificación denominada imaginaria, que crean escenas e imágenes que no existen en la realidad sino en el imaginario y la literatura, pero conservan la iconicidad. Pertenecen a la mitología, la fábula, los cuentos infantiles, etc. En este caso, los diseñadores han escogido para el personaje dos tipos de celestes -un tono más claro que el otro- y el rojo.

Las connotaciones que estos colores emanan son las siguientes: el celeste es uno de los colores fríos por excelencia. En Siria, de acuerdo con De Corso (2008), es el color del luto. Por lo que su elección se deba a que *Ganon* es un ser despreciable,



Ganon en la batalla contra Link en el primer *The Legend of Zelda*.



Se han implementado tonos terrosos para dotar de color a Ganondorf.

con una frialdad en su corazón, que engeguizado por su ambición de conseguir los demás fragmentos de la *Trifuerza* y dominar el mundo, no titubeará ni un segundo en aniquilar a quienes se les oponga.

El simbolismo del rojo, según Calvo Ivanovic (2012), está determinado por dos experiencias elementales: el fuego es rojo y lo es también la sangre. Fuego y sangre tienen en todas las culturas un significado existencial. Luckiesh (1938) considera que el rojo es el color de la sangre, por lo cual fue usado por los grupos primitivos para defenderse de la naturaleza, como una señal de peligro. Todo esto hace que se formen una serie de asociaciones duales como son el poder y la masculinidad, la ira y lo bélico y la crueldad y el martirio, características que contribuyen a dar forma a un ser vil y despiadado como lo es *Ganon*.

Por otro lado, para crear al *Ganondorf* de *The Wind Waker*, los diseñadores de *Nintendo* han escogido colores terrosos donde predominan los tonos anaranjados, el negro y, para pequeños detalles de su indumentaria, el verde.

Entre otros significados, Kandinsky (1911) afirma que el anaranjado suscita sentimientos de fuerza, energía, ambición y determinación. Le Heard (1945), relaciona al naranja con una pasión incontrolable y agresión deliberada; es el mal, aunque también lo considera excitante. Si bien lo constituye diferentes variaciones tonales de este color, se cree que su utilización refuerza varios de los atributos con los que se relaciona a este villano, como la fuerza -dado que es el poseedor del fragmento de la *Trifuerza del Poder*), por su despiadada maldad y ambición por dominar el mundo.

A su vez, en contraposición a lo saludable, sostiene Calvo Ivanovic (2012), el verde es también símbolo de lo venenoso. Desde la antigüedad se conocía un verde luminoso hecho con limaduras de cobre, que era el color que usaban los pintores. Es un verde intenso, como el de los tejados antiguos, al que se le llama “verde de cobre” y es tóxico. El arsénico es uno de los venenos más fuertes, y se utiliza en la creación de colorantes verdes. Además, el verde es el color de los seres horripilantes, hace pen-



Los colores con mayor proporción de negro en su composición son los predominantes en el diseño de este personaje.



En Grahim, antagonista de *Skyward Sword*, se ha empleado el tipo de color denominado como imaginario.

sar en serpientes y lagartos, dragones y criaturas mitológicas que infunden miedo. El verde, el color de la vida, combinado con el negro como en esta ocasión, forma el acorde de la destrucción. Por esa razón, se infiere que se ha utilizado para algunos accesorios que viste o como color para la estampas de su ropa.

Para Luckiesh (1938), el negro tiene características que pueden considerarse negativas para el ser humano, ya que simboliza desgracia, oscuridad, noche, misterio de la nada, desesperanza, terror, horror, maldad, satanismo, crimen y muerte. El negro es el color de lo sucio y lo malo. Toda maldad es negra, quien habla mal del otro, lo “denigra”, lo pone negro, ensucia su fama. En las familias hay “ovejas negras”. Cuando decimos que algo se ve negro, queremos decir que presentimos que ocurrirá algo muy malo con eso. Quien lo “ve todo negro”, es un pesimista. Y quien es muy malo, tiene el “corazón negro”. En un “día negro” suceden cosas desafortunadas. Este color es indicador de depresión, solemnidad y profundidad. Para los niños el negro significa secreto, temor y mal. Este color es el que más predomina en la vestimenta de *Ganondorf*, por lo tanto, a través de todo lo dicho anteriormente, se concluye que lo que se pretende destacar en este personaje son todas aquellos significados negativos -de acuerdo con el contexto en el que éste está inmerso- que desprende el negro, como la maldad, las mentiras, el horror, un corazón oscuro, lo que da como resultado un ser despreciable y sin escrúpulos el cual no se detendrá hasta cumplir con su cometido.

Finalmente, para el antagonista perteneciente a *Skyward Sword*, *Grahim*, se usó el mismo tipo de color empleado en el *Ganon* del primer *The Legend of Zelda*, el denominado: imaginario. Estos conservan la iconicidad pero crean imágenes que no existen en la realidad.

La paleta que se empleó en el personaje se limita a unos pocos colores. Entre ellos, el blanco y los tonos grises, son los predominantes. Según Arnheim (1971), el blanco tiene una doble cualidad: por un lado representa lo absoluto, la integración de toda riqueza obtenida mediante la suma de todos los colores, y por otro lado, es también



La paleta cromática empleada en Grahim se limita a unos pocos colores.



Este personaje suele usar una capa con los característicos rombos que adornan su indumentaria.

ausencia del color, de vida. Tiene la pureza de los inocentes que no han vivido y el vacío de los muertos. El blanco también es frío. Para Johannes Itten (1961), el blanco correspondía al color del invierno, junto al gris y el azul. Esto puede asociarse con sus ansias de destrucción y muerte y por el nulo respeto que posee hacia la vida.

Es, además, el color de los dioses: Zeus se aparece como un toro blanco, el Espíritu Santo como una paloma blanca. Cristo como el cordero blanco. Los ángeles son representados casi siempre vestidos y con alas blancas. Por lo que se puede deducir que, si se tiene en cuenta que en realidad *Grahim* es el espíritu de la espada maestra oscura, el color blanco es implementado para transmitir sus connotaciones sobrenaturales a este personaje.

En menor medida, se emplea el amarillo para los accesorios, como son el brazalete del brazo derecho y la faja. Es el color del enojo, la mentira y la envidia.

La faja anteriormente citada posee una gema en forma de rombo rojo. Algunas de connotaciones negativas de este color son el enojo y el odio. Por lo que, además de generar contraste con el blanco y el gris de su cuerpo, ambos colores refuerzan y complementan las cualidades negativas de *Grahim*.

Por último, se empleó el violeta para colorear las ojeras y se lo ha implementado para los tonos de las sombras de su indumentaria y cabello. Es el color del poder y la violencia. En italiano, de acuerdo con Calvo Ivanovic (2012), violeta es viola, “violencia”, violencia y violare, violar. El violeta es el color de la magia, lo oculto, la fantasía, la trasmigración de las almas y lo esotérico. De noche es el último color antes de la oscuridad total. Simboliza el lado inquietante de la fantasía. Es además el color de la vanidad y uno de los colores de lo femenino. Quien viste de violeta quiere llamar la atención. Es el color de la ambigüedad, lo inadecuado y lo subjetivo.

El violeta, por consiguiente, acentúa algunas de las características más controvertidas de este personaje, como su ambigüedad e histrionismo.



Ilustración de Ganon, antagonista principal del primer *The Legend of Zelda*.



Ganondorf es un ser despreciable cuyo único objetivo es gobernar Hyrule.



Grahim es extravagante y muy seguro de sí mismo.

Personalidad

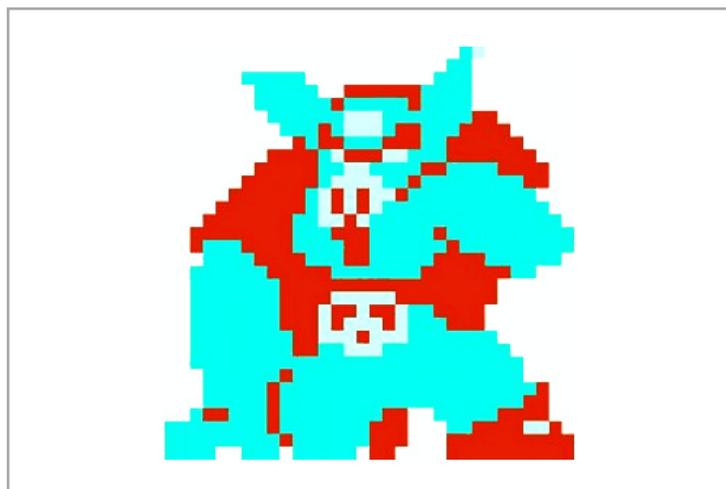
Como se viene mencionando en otras categorías de análisis y teniendo en cuenta lo anteriormente analizado, podemos decir que *Ganon*, en *The Legend of Zelda*, es comúnmente descrito como la encarnación de la codicia, el poder y el mal en estado puro. Es despiadado, frío y calculador. También tiene un ego muy elevado, creyendo que sólo él es digno de gobernar el reino. Uno de los rasgos más característicos que define a este antagonista es su insaciable ansia de poder. Muchas de sus acciones están motivadas por su ambición sin fin de aumentar su dominio sobre el mundo.

Además de las connotaciones derivadas de las anteriores categorías de análisis -como la de la morfología y de los colores-, se añade lo siguiente: en *The Wind Waker*, en comparación a otras entregas de la saga, *Ganondorf* es retratado como un villano solemne y maduro, ya que es menos propenso a actos impulsivos.

La *Trifuerza del Poder* le convierte en un ser virtualmente inmortal: usando su poder puede sanar heridas graves. Las únicas armas que pueden herirle son la *Espada Maestra* y las *Flechas de Luz* y, por tanto, las únicas con las que puede ser vencido. Además, su gran fuerza otorgada por la *Trifuerza del Poder*, le permite transformarse en la bestia poderosa conocida como *Ganon*.

En combate, suele emplear la fuerza bruta para vencer a su oponente. Es un talentoso espadachín, pero si es necesario, emplea ataques de magia oscura.

Por su parte, en *Skyward Sword*, *Grahim* es retratado como un ser extravagante, aparentemente tranquilo y muy seguro de sus capacidades. Sus gestos son exagerados y sobreactuados y se comunica elocuentemente. Es también engreído y vanidoso cuando se trata de alardear sobre sí mismo. Se describe como un ser “impresionante”, “exquisito” y “puro”.



El diseño de este personaje, al igual que el de Link correspondiente al primer *The Legend of Zelda*, se basa en el estilo visual *superdeformed*.



Ilustración de la batalla final entre Ganondorf, Link y la princesa Zelda.

Imágenes retóricas

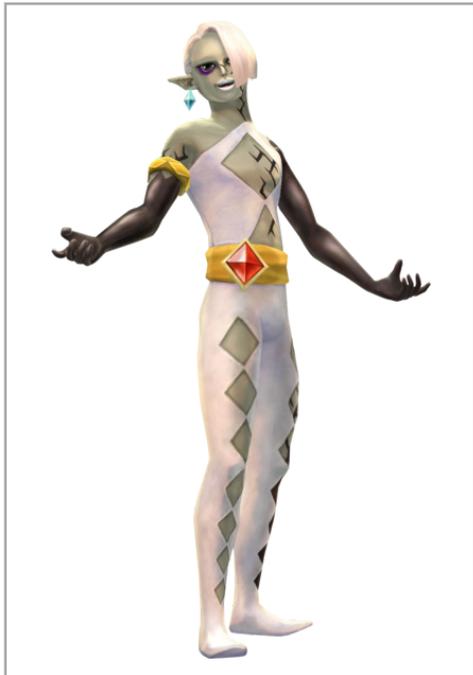
La primera imagen retórica que identificamos en *Ganon*, perteneciente a la primera entrega de la saga de *The Legend of Zelda*, es la denominada contraria. En este caso se trata de la unión de dos referentes opuestos, como lo son el color cálido y el frío que se escogió para su diseño. Las connotaciones que ambos colores aportaban al personaje son: un ser frío y calculador -celeste- y a su vez poderoso y cruel -rojo-.

La hipérbole también es evidente en *Ganon*, porque al presentar un estilo de diseño *superdeformed* que aumenta el tamaño de su cabeza, las proporciones no se corresponden con la de la realidad.

En la imagen retórica llamada personificación se comparan a animales, seres fantásticos o inanimados con los seres humanos, para lo cual se les atribuye el don de la palabra, de la vida o la acción. Puesto que *Ganon* es una bestia mitad cerdo y mitad humanoide, podemos inferir que es definido por dicha figura retórica.

Del mismo modo que sucedía con Link, protagonista de *The Wind Waker*, la alteración del orden normal o esperado, del que habla las figuras traspositivas, y la exageración propia de la hipérbole, empleada para condensar significados, las detectamos, como ya hemos mencionado anteriormente, en la variación de tamaño que poseen las proporciones de su cuerpo, principalmente en sus pequeñas piernas.

Nuevamente existe otra similitud con el diseño de *Link* dentro de este apartado, ya que *Ganondorf* también parece haber sido diseñado por medio de un eje de simetría, donde ambos lados son exactamente iguales. Es posible percibirlo tanto en sus partes del cuerpo como en el atuendo que lleva puesto, a excepción de la estampa que posee su faja que, a pesar de ser ambas mitades iguales, su cromática varía. Por lo tanto, se deduce que la repetición también forma parte de este malvado personaje.



La repetición es evidente en los rombos presentes en el atuendo de Grahim.

Para finalizar con la unidad de análisis de los antagonistas de *The Legend of Zelda*, procederemos a describir las imágenes retóricas identificadas en *Grahim*, villano perteneciente a *Skyward Sword*. Las transpositivas son las primeras en identificarse en este personaje. Están presentes en la asimetría existente en el diseño de su flequillo. Su ojo izquierdo se encuentra cubierto por su cabello, mientras que el derecho es totalmente visible por poseer su flequillo peinado hacia atrás. Esta decisión de diseño puede justificarse con el hecho de que este personaje oculta su verdadera apariencia bajo la identidad de *Grahim*.

La reiteración, además de la acentuativa, se identifican en este personaje en las formas romboidales: las que aparecen calados en su ropa, en la gema de su faja o incluso en su brazalete posee grabadas medios rombos. Si bien no todas estas figuras poseen el mismo tamaño -incluso algunas presentan volumen- la base formal mantiene.

Las exageraciones morfológicas que describe la hipérbole se aprecian -además de los ya mencionados rombos- en el tamaño de su iris y pupila. A simple vista, el ojo es completamente negro, lo que elimina casi por completo su esclerótica. La mayor preponderancia del color negro en detrimento del blanco, puede representar la maldad que este individuo posee en su interior, semejante a la mirada de una bestia.

El color gris de su piel puede representar, metafóricamente, la relación que del personaje con la muerte, dado que se asemeja a la piel pálida de los difuntos.



En *The Legend of Zelda* existen lugares ocultos que el jugador deberá descubrir.

Entornos

Al tratarse del primer título de la serie, *The Legend of Zelda* es el primero en ofrecer una perspectiva del reino de *Hyrule*, que está dividido en numerosas re-



En *The Wind Waker*, Link explora el Gran Mar a bordo de Mascarón Rojo, el barco parlante.



Altarea es la tierra flotante de donde proviene el Link de *Skyward Sword*.

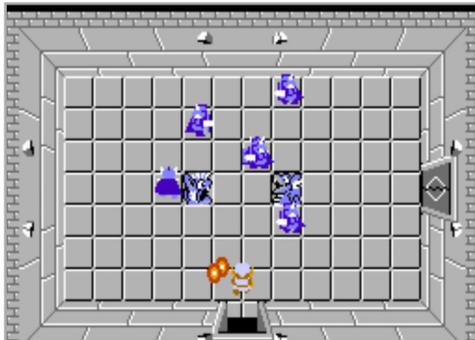
giones y paisajes variados, como el *Bosque Perdido*, la *Montaña de la Muerte*, el *Lago Hylia*, un cementerio, una playa y un desierto. A lo largo de estas zonas, es donde *Link* deberá buscar los fragmentos de la *Trifuerza de la Sabiduría*, para así acceder a la *Montaña de la Muerte* y rescatar a *Zelda* de su cautiverio. A diferencia de otros mapamundi dentro de la saga, el jugador es capaz de explorar los territorios desde el inicio de la aventura, lo cual significa que el videojuego carece de un argumento lineal.

Las aventuras de *Link* en *The Wind Waker* se desarrollan en el *Gran Mar*, un vasto océano compuesto de 49 islas, algunas de ellas habitadas por ciertas criaturas peculiares y que contienen poblados, mazmorras u otro tipo de obstáculos. Entre estas se encuentran la *Isla del Dragón*, habitada por la tribu *Rito*, una raza de aves antropomorfas, y protegida por *Valoo*, *Espíritu del Cielo*. La *isla del Bosque*, habitada por la tribu *Korok*, seres con forma de pequeños árboles que pueden volar y que se comportan como niños pequeños, custodiada por el *Gran Árbol Deku*. También se encuentra la *Isla Initia*, donde habitan *Link*, su hermana y su abuela junto con otras pocas familias. La *Isla Taura*, habitada por *hylianos*, protegida por el espíritu del mar: *Jabun*. Hay otro tipo de islas que están deshabitadas casi en su totalidad y solamente son pobladas por monstruos, las que también son de especial importancia para que *Link* pueda continuar con el desarrollo de la historia.

La historia de *Skyward Sword*, sin embargo, narra que hace mucho tiempo, la diosa *Hylia* con el poder de su lira salvó a la humanidad, y creó la tierra flotante *Altarea*, lugar donde unos pocos seres humanos fueron para ser salvados. A todos los humanos se les entregó un ave de gran magnitud llamado *Pelícaro* para evitar que cayeran a las tierras inferiores. *Altarea* es una ciudad que flota sobre las nubes, donde *Link* nació y se crió. Los habitantes de este lugar no saben de la existencia de *Hyrule* ni ninguna de las tierras invadidas por las fuerzas del mal. *Link* pasa el mayor tiempo del videojuego en este lugar. La aventura se desarrollara en tres mundos principales: en el *Bosque de Farone*, en el *Volcán de Eldin* y en el *Desierto de Lanayru*.



Los sprites que constituyen elementos del entorno se repiten para dar forma a Hyrule.



La aventura transcurre a través de una vista cenital.



El estado y morfología de las nubes y del agua cambian de acuerdo con el clima.

Morfología

Las mazmorras del primer *The Legend of Zelda* están diseñadas de forma laberíntica, con un entramado de pasillos y puertas en el que es fácil perderse. Además, los jugadores deben enfrentar tanto a diferentes monstruos como a astutos *puzzles*, una combinación de elementos que consiguió crear un mundo vivo como nunca antes se había visto. Igualmente, el juego ofrece la posibilidad de volver a jugarlo, una vez superado, en un modo mejorado con una mayor dificultad, un diseño diferente de mazmorras, con los objetos reubicados y monstruos más fuertes. Aunque no fue el primero en incluirla, esta característica era muy rara en aquel tiempo, más aún a una escala tan grande.

Se han utilizado un número limitado de elementos para dar forma a los entornos, que se repetían una y otra vez y aplicándoles colores diferentes según la localización y el momento para que no desentone con la ambientación y la estética del lugar. Como por ejemplo los árboles o las paredes de las mazmorras, donde las formas cuadradas a modo de baldosas, ladrillos u obstáculos eran las predominantes.

Muchos de esas localizaciones transmitían la sensación de que se encontraban vacíos, donde la inclusión de algún otro elemento ornamental, sin seguir repitiendo los que ya se venían usando o simplemente variar su morfología o textura, hubiese colaborado con la creación de lugares más ricos y variados.

Los puntos o las líneas son usados para generar texturas, como en el caso de arbustos o del agua, donde el oleaje o el simple movimiento producido por el viento está representado por medio de entramados de puntos.

El mundo de *Hyrule*, en este caso perteneciente a *The Wind Waker*, presenta un apartado visual vibrante, donde las nubes aparecen siempre mutables y a merced del viento. El agua también ha sido creada minuciosamente para que las olas, su movimiento y el efecto al romper con la playa sean semejantes a las reales. Además, hay



La Isla Taura es una de las localizaciones importantes en *The Wind Waker*.



El Templo de la Contemplación es uno de los lugares claves en la historia de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

multitud de detalles que hacen de este videojuego un referente gráfico de su época, como los efectos de luces, las columnas de lava en las cavernas de fuego, las tormentas, los tornados o algunos templos.

Al igual que en las anteriores unidades de análisis, los entornos de esta entrega para *GameCube* también presentan texturas sencillas para respetar la estética *cartoon* del videojuego. En algunos casos éstas son tan sutiles que pasan desapercibidas, como en el caso del agua, del pasto de algunas islas o la arena de las playas.

Para finalizar, los escenarios de *Skyward Sword* es el más grande y el más variado de la franquicia, pero sin dejar de lado su esencia máxima: las mazmorras. En este videojuego ya no existen los clásicos templos del *Fuego* o del *Agua*. En su lugar, aparecen los templos de la *Contemplación*, del *Presidio* y *Terrenal*, entre otros lugares. Cada uno de ellos presenta una arquitectura y ambientación única. Tampoco se mantuvo la estructura básica de juego, ahora posee diferentes puntos de guardado en su interior, hay exteriores, invisibles, en espiral, rectilíneos, etc., aunque quizá sean algo más pequeños que los de otras entregas, sobre todo los primeros. Esto no tiene tanta relevancia dado que en este *The Legend of Zelda*, por primera vez, absolutamente todo el mapa de juego se trata como una gran mazmorra que se irá desbloqueando consecuentemente. Por supuesto, el mapa volverá a ser una pieza esencial, más aún si se tiene en cuenta al nuevo sistema de balizas -rayos de luz ascendentes que se podrán colocar en cualquier lugar para que actúen a modo de guías-, algo esencial en terrenos difíciles o enormes, como el desierto, por ejemplo.

En esta entrega de la saga se halla una gran variedad entornos, que van desde parajes naturales, ruinas y zonas construidas. A su vez, existen ciertas zonas en las que los puzzles brindan varios lugares presentados de forma simultánea.

Hyrule se divide en regiones que a lo largo de la historia van creciendo en detalle y dimensión. El jugador viajará en varias ocasiones de una zona a otra, pero jamás se sentirá repetitivo.



Vista frontal del Templo del Presidio, con la característica estética propia de Skyward Sword.

Uno de los problemas de *Skyward Sword* es que abusa de los espacios cerrados y demasiado guiados. Esto permite, a su vez, entornos mucho más controlados y con más detalle, pero a costa de eliminar espectacularidad y extensión. De hecho, los entornos en los que esta norma de espacios cerrados se incumple, son los que menos detalle requieren. Por ejemplo, el desierto: una zona mucho más amplia, pero más vacía y sin tanto matiz.

Las formas se diluyen, se mezclan o se separan de forma imprecisa dependiendo de la luz a la que están sometidas, lo que da lugar a esa “impresión” que le da nombre al movimiento que inspiró al estilo visual de este videojuego.



Las mázmorras también aparecen en *The Wind Waker*.

Color

Dado que este apartado es similar al del primer *Final Fantasy*, se opta por eliminarlo para evitar redundancias en la información.

Lo mismo sucede con *The Wind Waker*, donde la categoría de análisis de Color de los Entornos es igual al de la categoría de análisis Estilo visual. Por lo que nuevamente se decidió suprimir esta información.

Al igual que en los demás apartados de color descritos en *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, el tipo de color empleado para los escenarios son los que Costa (2003) denomina como expresionistas, que se superpone al color natural basado en un carácter retórico donde entra en juego lo cultural y psicológico.

El uso de pequeñas pinceladas de colores puros resultó en un todo vibrante; y, aunque las pinceladas aisladas no obedecieran a la forma o al color local del modelo, en



Plano alejado del Bosque de Farone.



Toda la acción del primer *The Legend of Zelda* se lleva a cabo en entornos naturales y en mazmorras.

conjunto -al ser percibidas global y unitariamente- adquirirían la cohesión necesaria para percibir un todo definido. Esto puede ser percibido, por ejemplo, en el *Bosque de Farone*. Cuando la cámara se aleja lo suficiente, se obtiene un plano general del escenario dónde las pinceladas aisladas que comentamos -semejantes a las que brinda el puntillismo-, dan forma a este entorno natural.

Para definir las formas, su riqueza de color les permitió afinar el volumen mediante más matices lumínicos, creando luces dentro de las zonas de sombra y sombras dentro de las zonas iluminadas recurriendo únicamente al uso del color.

Cada zona, ya sea desierto, bosque o volcanes, posee su propia personalidad gracias a los tonos de colores que se han empleado para darles forma. Por ejemplo, en el bosque predominan los tonos fríos y húmedos -como son los azules y los verdes-, en el desierto los tonos tierras y en el volcán los colores cálidos.

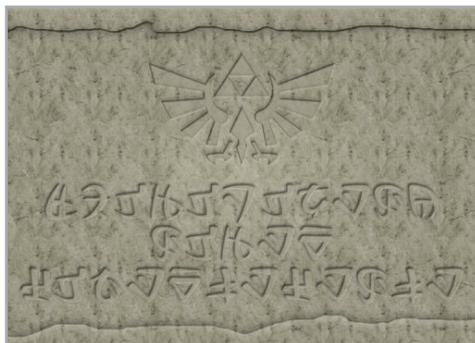
Tipografía

Esta aventura se caracteriza por sus entornos naturales, donde prácticamente las ciudades y demás localidades pobladas son inexistentes. Por lo tanto no es posible encontrar indicaciones de dirección, letreros o algún otro tipo de medio que soporte texto, por lo que *The Legend of Zelda* carece de tipografía en sus entornos.

A medida que el jugador viaja por el enorme océano que cubre todo el mundo de *The Wind Waker* encontrará muchas islas a las cuales visitar. Algunas de ellas muy pequeñas en las que sólo encontrarán rocas y maleza que cortar. Mientras que en otras, de mayor tamaño, existen pequeñas y muy tranquilas aldeas donde muchos de sus habitantes se ganan la vida comerciando todo tipo de mercancías, desde bombas



En *The Wind Waker* existen locales comerciales señalizados con cartiles, donde el jugador puede abastecerse con equipamiento útil.



Inscripciones en Hyliano talladas en esta roca perteneciente a *Skyward Sword*.

hasta mágicos menjunjes creados a partir de restos de monstruos, que pueden sanar hasta la más grave herida. Es aquí donde se puede ver algún tipo de texto escrito, generalmente en forma de cartel o anuncio que publicita servicios o señalice la entrada del establecimiento. Estas inscripciones aparecen en un idioma desconocido que el jugador no podrá descifrar, pero tampoco se cree que sea la intención de los diseñadores del videojuego, puesto que estos letreros poseen también ilustraciones que iconizan el tipo de producto que allí se vende. Para saber qué dice el cartel sólo basta con ponerse frente a él y presionar el botón “A” del mando para que el jugador pueda leerlo. Estas inscripciones presentan una morfología semejante a un texto antiguo, como si de jeroglíficos se tratasen. Generalmente están escritas en color negro, rojo o grabados sobre el mismo soporte, ya sea roca o madera. También veremos textos escritos en pequeños carteles de madera diseminados por las islas con todo tipo de indicaciones, desde pistas para los jugadores hasta coordenadas que indican las direcciones de determinados lugares.

Del mismo modo que en las entregas descritas anteriormente, los poblados no son frecuentes en *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Por esta razón, los soportes en forma de cartel donde aparezca algún tipo de inscripción son escasos.

Un aspecto interesante del videojuego es que posee su propio idioma, el denominado *Hyliano*. Visualmente, sus símbolos son semejantes a los de la escritura cuneiforme -comúnmente aceptada como una de las formas más antiguas de expresión escrita, según el registro de restos arqueológicos-. De acuerdo con lo expuesto por Bastian (2012), durante muchos años se ha creído que los símbolos a modo de lengua que aparecían en los videojuegos de *The Legend of Zelda* no eran más que trazos sin sentido. Más tarde se descubrió que los desarrolladores del juego habían trabajado en este lenguaje y crearon un alfabeto propio, aunque éste varía en los diferentes títulos.



La repetición es la imagen retórica más evidente en los entornos de *The Legend of Zelda*.



Estas chozas, ubicadas en la Isla Inítia, poseen un aspecto caricaturesco como resultado de su configuración morfológica.

Imágenes retóricas

La repetición es la figura retórica encontrada en los entornos de *The Legend of Zelda* y la que mejor puede describir a este apartado. Dado que, como hemos dicho en *Final Fantasy*, los diferentes elementos que lo constituye, son reiterados una y otra vez para dotar de vida al mundo de *Hyrule*. Para crear una pared, por ejemplo, los diseñadores han empleado una textura que simule a la de una roca y la han multiplicado reiteradas veces hasta completarla. Así sucesivamente con los demás objetos ornamentales, como la vegetación, las rocas, etc., que se basan generalmente en un solo modelo reutilizado muchas veces.

Al igual que en el primer *The Legend of Zelda*, la primera imagen retórica identificada en los escenarios que brinda *The Legend of Zelda: The Wind Waker* es la repetición. Cómo sucede en todo los videojuegos, los elementos que conforman los diferentes entornos, tales como la hierba, las rocas, las texturas del agua, del suelo o de las paredes de piedra, se reiteran y se reutilizan para dar forma al mundo de *Hyrule*.

Las imágenes acentuativas se pueden evidenciar en el uso de la paleta de colores por parte de los diseñadores del videojuego, al emplear colores plenos y carentes de gradientes, con texturas en muchos casos sutiles y proporciones semejantes a las que presentan las caricaturas.

Dado que el estilo visual que presenta este videojuego emula a la estética propia de las caricaturas, algunos elementos del entorno -del mismo modo que en los personajes y sus extremidades-, poseen desproporciones morfológicas contempladas dentro de la hipérbole. Como por ejemplo: las chozas donde habitan los personajes, algunos tipos de plantas, entre otros.

En los entornos que conforma a *Skyward Sword*, la primera figura identificada es la transpositiva. La alteración del orden normal del cual se basa esta imagen retórica la encontramos en el poblado de *Altárea*, una isla suspendida en el cielo.



Altárea, lugar que será visitado a menudo por el jugador, es una isla flotante que se encuentra suspendida sobre un mar de nubes.



El enorme Bucha, en Skyward Sword, dobla el tamaño de Link.

Las imágenes privativas pueden tener lugar en este apartado si consideramos la supresión de detalle en los escenarios -como texturas, por ejemplo- en pos de enfatizar el estilo visual del videojuego.

Nuevamente la imagen retórica de la repetición aparece en los entornos. Como sucede en los demás títulos analizados, la reiteración de elementos naturales en las distintas zonas de *Hyrule* como flores, rocas o animales, es también una constante en *Skyward Sword*.

La cuarta imagen retórica que se identificó en este apartado son las acentuativas. El equipo de desarrollo ha destacado visualmente a los entornos por medio del tipo de color y textura acuarelada que caracteriza al estilo visual de esta entrega de *The Legend of Zelda*.

La exageración morfológica de algunos elementos del juego, como es el gran árbol que se encuentra en lo profundo del bosque de Farone o Bucha, el mayor de los *Kikwi* -una de las razas de *Skyward Sword*-; es interpretada por medio de la imagen retórica de la hipérbole.

La principal característica de la metonimia es la traslación de sentido dentro del mismo campo semántico (por ejemplo: causa-efecto, obra-autor, etc.). El nombre *Altárea* es similar a la palabra *etérea*, que según la RAE (2001), significa: “Perteneiente o relativo al cielo”. Por lo tanto, como esas tierras se encuentran suspendidas en el cielo, se deduce que el nombre del hogar de Link pudo haber derivado de esta palabra.



En el margen superior de la pantalla se muestra información útil para el jugador.



A grandes rasgos, en la interfaz gráfica de *The Wind Waker*, se muestra la misma información que en el primer videojuego.



Puesto que *Skyward Sword* utiliza el control remoto *Wii*, la interfaz gráfica sufre algunos cambios con respecto a las anteriores entregas de la saga.

Interfaz gráfica

Como elemento a destacar en *The Legend of Zelda*, se encuentra que la interfaz gráfica se conjuga junto con la acción del juego y muestra, en el margen superior de la pantalla, los objetos equipados, la cantidad de rupias -cristales que se utilizan como moneda- que dispone el jugador, la salud de *Link* y demás información relevante. A su vez, cuenta con un inventario, al que se accede a través del botón *Start*, donde aparecen los diferentes objetos a disposición necesarios para continuar con el desarrollo de la aventura.

Por su parte, la interfaz gráfica que presenta *The Wind Waker*, sigue con los lineamientos marcados por los anteriores juegos de la saga. En la pantalla principal, donde transcurre toda la acción, aparece información imprescindible para el jugador, como la vitalidad y los puntos mágicos del personaje, la cantidad de rupias que dispone, los botones donde se asignan las armas y objetos y, por supuesto, el mapa.

Pero, a su vez dispone, como en el anterior juego de la saga que analizamos, de un inventario donde son colocados todos los elementos que serán de utilidad para poder avanzar en la historia.

Skyward Sword, sin embargo, introduce una nueva forma con la que se interactúa con el mundo de *Hyrule*. Ésta deja atrás el control tradicional para explotar las posibilidades del control por movimiento que el control remoto *Wii* ofrece. Por esta razón, la interfaz gráfica del videojuego presenta algunas modificaciones con respecto a anteriores entregas.



Aspectos esenciales, como la vida del personaje o las armas equipadas, son los que aparecen en esta interfaz gráfica.



En el inventario se alojan múltiples objetos como armas, pociones, llaves, etc.



En *The Wind Waker*, la información es repartida en los cuatro vértices de la pantalla.

Morfología

Morfológicamente, la interfaz gráfica de *The Legend of Zelda* está constituida por dos elementos básicos: la información *ingame* y el inventario. La primera de estas interfaces es la que está situada en el margen superior de la pantalla. Se trata de un rectángulo que ocupa todo su ancho, que muestra información de utilidad para el jugador. Como el nivel de la mazmorra en el que se encuentra, acompañado por un sencillo mapa formado por rectángulos que representan las habitaciones que posee y un pequeño cuadrado verde que simboliza la ubicación de *Link*. También se encuentra la cantidad de rupias con las que cuenta el jugador iconizada con un hexágono oblicuo. Además, aparecen los objetos equipados en el botón *A* y *B*, representados por dos rectángulos verticales, sin relleno, con los bordes de color azul y, por último, la vida que del personaje representada por medio de corazones.

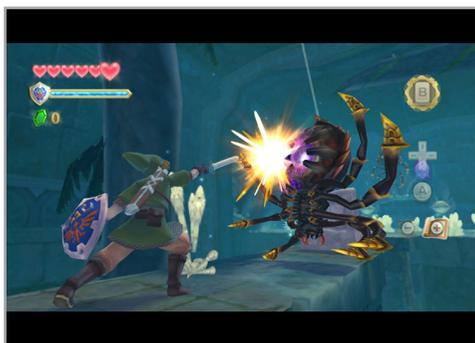
Asimismo, *The Legend of Zelda* cuenta con una tercera interfaz gráfica: el inventario. En él aparecen todos los elementos que el jugador dispone. En el margen superior se encuentran las armas, objetos consumibles, herramientas, etc. En el centro, un triángulo encerrado dentro del contorno de otro. Y en el margen inferior, se encuentra nuevamente la misma información de la primera interfaz analizada.

En estas interfaces, la información no parece estar diseñada sobre una grilla reticular, ya que la proporciones de los márgenes, la distancia entre elementos y su disposición en el espacio no es homogénea, lo que genera desorden visual.

Esta información importante para el jugador, que en *The Wind Waker* se muestra constantemente en la pantalla principal, presenta una disposición simétrica, puesto que cada característica está ubicada en una de las cuatro esquinas de la pantalla. Tal es el caso de la vitalidad y los puntos mágicos de *Link*, que se encuentran en la esquina superior izquierda, los botones donde se asignan las armas y objetos en el margen superior derecho, la cantidad de rupias que dispone en el inferior derecho y por último, el mapa, en la esquina inferior izquierda. Cada atributo es ilustrado y



El fondo del inventario de *The Wind Waker* presenta varias tonalidades de verdes, color representativo de la saga.



La vitalidad, en *Skyward Sword*, se encuentra dispuesta en la misma ubicación que en *The Wind Waker*.

representado con un ícono con la estética propia de esta entrega. Por ejemplo, para representar la vitalidad se ha utilizado corazones -como en el primer *The Legend of Zelda*- o para las rupias, se emplea un pequeño hexágono que precede al monto numérico.

El inventario cumple una función similar a como lo hacía también en *The Legend of Zelda*. Los íconos de los objetos que dispone el jugador son los mismos que aparecerán luego en la pantalla principal cuando sean equipados. Por lo tanto, sigue existiendo una armonía visual con respecto a los elementos que la componen y los demás elementos del videojuego. El fondo está constituido por tonos verdes, de forma rectangular y en posición apaisada, que simula la apariencia de un papel antiguo. Los contornos están irregularmente calados para parecerse aún más a un viejo mapa desplegado. Se puede inferir que, esta elección de diseño, pudo haber sido para jugar con la idea de que este menú se trata de una carta náutica, como la que utiliza *Link* para navegar por los mares.

Los objetos aparecen distribuidos uniformemente en base a una retícula modular y presenta, además, una superficie organizada por seis rectángulos: tres horizontales a la izquierda de la pantalla y tres verticales a la derecha.

La estética *cartoon* predomina en este apartado en *Skyward Sword*. Como sucede en anteriores entregas de la serie, los corazones que representan la vida de *Link* están dispuestos en el margen superior izquierdo de la pantalla. Debajo de ellos, se sitúa el contador de rupias representado por una ilustración icónica de la gema, que si es comparada con las de otros *The Legend of Zelda*, posee los vértices más suavizados y con los lados cóncavos.

En el margen inferior izquierdo y derecho se sitúan dos ilustraciones transparentes con resplandor interior del control remoto *Wii*, que indican cómo llevar a cabo determinadas acciones en el videojuego, como por ejemplo: atacar o fijar el blanco -esto es totalmente configurable, incluso pueden ser eliminados de la pantalla para no



El control por movimiento juega un papel fundamental en la utilización de la interfaz gráfica de Skyward Sword.



Para el diseño del inventario de Skyward Sword se empleó varios tipos de figuras geométricas básicas.

interferir con el campo visual del jugador-.

Con el control remoto *Wii* también se puede escoger qué objeto utilizar. Éstos están contenidos dentro de un marco circular ornamentado. Como las formas cerradas y acabadas son más estables visualmente, lo que se tiende a hacer es cerrar y completar con la imaginación las formas percibidas buscando la mejor organización posible. Por esta razón, el conjunto de estos objetos, dispuestos en forma circular, se percibe como un círculo completo.

Todos los elementos que se detallaron poseen resplandor exterior, lo que ayuda a separarlos del fondo y poder visualizarlos fácilmente.

El inventario también comparte la misma estética que los demás elementos de la interfaz. Se empleó formas geométricas básicas, como triángulos o hexágonos -donde los círculos son los predominantes-, para contener a los elementos que en ella aparecen. Pero lo más destacado es utilización de texturas -que se asemeja a una pared de ladrillos o la tela de un lienzo-, y tramas -constituidas por medio de la repetición de figuras geométricas como rombos y triángulos o líneas orgánicas-. El ornamento y abundancia de detalles de este inventario contrastan con el diseño simple y minimalista de *The Wind Waker*.

Color

En el caso de ambas interfaces del Primer *The Legend of Zelda* -tanto la que aparece en el margen superior de la pantalla durante el juego como la del inventario-, comparten los mismos colores, que se tratan de los denominados arbitrarios, donde su propósito se basa en la funcionalidad más que en las connotaciones que estos puedan



Tanto la interfaz gráfica que muestra esta imagen, como la del inventario, poseen los mismos colores.



Los corazones que representan la vitalidad de Link están pintados de rosa, color asociado a dichos elementos.



Los tonos pasteles son los predominantes en este apartado.

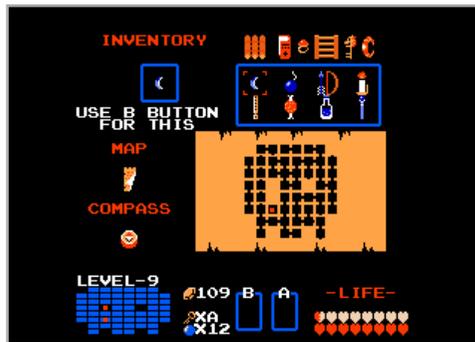
tener. Por esa razón, se ha elegido el color negro para el fondo y los demás colores para los elementos. La información que se muestra, ya sea íconos de objetos o textos, contrastan correctamente con el fondo negro, por lo que facilita y ayuda a la correcta utilización de las diferentes opciones del videojuego.

En cambio, los colores que se utilizan en este apartado en *The Wind Waker* corresponden, del mismo modo que en los anteriores apartados del videojuego, a los llamados exaltados. Cada elemento posee un color semejante al que tendría en la realidad o con los colores con los que se los suelen relacionar. Por ejemplo, los corazones que simbolizan la vitalidad de *Link* son rosas.

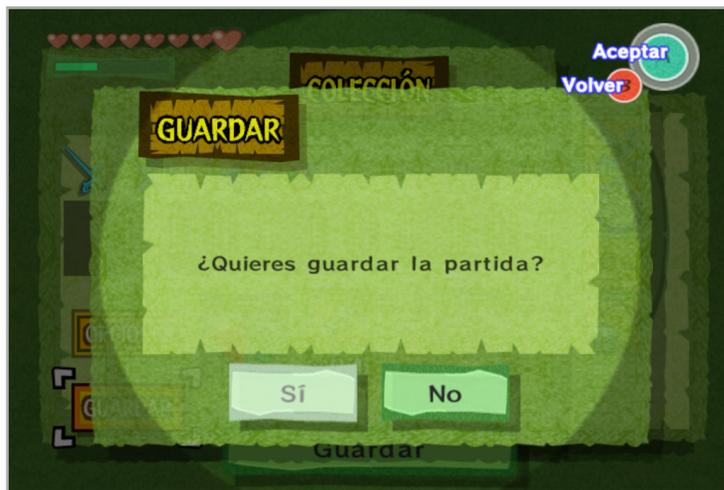
Una característica común en los colores de esta interfaz gráfica son los tonos pasteles. Este tipo de valor se logra al añadirle pigmento blanco a las distintas composiciones, obteniendo como resultado colores desaturados. Dado que suelen transmitir tranquilidad, serenidad y ligereza, su utilización puede deberse a que estos elementos útiles para el desarrollo de la aventura no interfieran con la acción del videojuego con colores demasiados estridentes.

En el inventario, como señalamos anteriormente en la categoría de análisis Morfología, prevalecen los tonos verdes. Encontrándose en perfecta neutralidad entre los extremos, este color proporciona una sensación de tranquilidad. Por lo que su elección por parte de los diseñadores puede deberse a que esa neutralidad que añade a su entorno permite que cada elemento se destaque por sí mismo y se encuentre en total armonía con el resto.

Por último y a diferencia de los anteriores *The Legend of Zelda* analizados, el color empleado en la interfaz gráfica de *Skyward Sword* son los denominados expresionistas. Predominan los colores tierras, en tonos suaves y pasteles, para no romper con la estética acuarelada que caracteriza a esta aventura y contribuir, de esta manera, a formar un todo hegemónico con los demás apartados del videojuego.



En la interfaz gráfica de *The Legend of Zelda* se empleó una fuente san serif y en caja alta.



El inventario de *The Wind Waker* tiene una mayor variedad de tipografías. Algunas de ellas en caja alta, otras condensadas, etc.

Tipografía

La fuente tipográfica empleada en esta categoría de análisis en el primer *The Legend of Zelda*, entra dentro de la clasificación de las san serif, ya que a acepción de la letra *i* que presenta una estilización diferente a las demás en forma de remaches, todas carecen de serifa en su constitución. Se ha optado por letras en caja alta, de color rojo para los títulos y blanco para la información general, para generar no sólo un contraste cromático con el fondo, sino también de tamaño al emplear un cuerpo tipográfico grande.

Posee una interpalabra de proporciones exageradas, similar al ancho del carácter, lo que da genera que el bloque de texto se desintegre. Pero no sucede lo mismo con la interlínea, ya que las líneas de textos se encuentran casi pegadas al haber poco espacio entre ellas.

Por otra parte, son dos las fuentes tipográficas utilizadas en este apartado en *The Wind Waker*. La primera de ellas, empleada para los títulos o textos con mayor importancia para el videojuego, se trata de una fuente de palo seco, en caja alta y con estilizaciones rústicas en sus extremos que la hacen semejante a una caligrafía escrita a mano con tinta y pincel. Contribuye a la estética del videojuego, más aún teniendo en cuenta que el fondo del inventario se parece a un papel antiguo.

La segunda fuente tipográfica que se emplea en esta unidad de análisis, pertenece también a la clasificación de las palo seco. Se encuentra escrita en caja alta y baja, y no posee ningún tipo de estilizaciones. Como se emplea para todos los demás textos, debe presentar un estilo más neutral, puesto que no debe competir con la tipográfica anteriormente analizada.

Si bien las palabras, letras y números que aparecen, en este caso, en el inventario de *Skyward Sword* presentan tratamientos estilísticos diferentes -como resplandor exterior, cambio de color, aumento o disminución del cuerpo tipográfico-, se trata de



Las fuentes empleadas en la pantalla principal presentan variaciones en el peso tipográfico.



En esta interfaz gráfica se repiten elementos. Como los corazones de la vitalidad, por ejemplo.

la misma fuente tipográfica. Ésta pertenece a la familia de las romanas, con remaches redondeados, donde las ascendentes y descendentes son de la mitad del tamaño que la de la altura de x. Utilizar la misma tipográfica, con sus respectivas variables, garantiza la cohesión entre los elementos y contribuye a mantener una lógica visual.

En la pantalla principal -generalmente para las indicaciones del combate-, se ha optado por una fuente san serif. Ésta también aparece en sus diferentes variables tipográficas, como regular o *bold* y en diferentes colores. Posee el ojo tipográfico más abierto que la fuente con serifa, aunque la configuración de las ascendentes y descendentes se mantiene.

Por lo tanto, se puede concluir que si bien se tratan de fuentes que provienen de distintas familias tipográficas, morfológicamente guardan algunas similitudes, lo que contribuye a generar un sistema visual homogéneo.

Imágenes retóricas

La primera imagen retórica que identificamos en este apartado en *The Legend of Zelda*, la privativa, se observa en los rectángulos que muestra los objetos equipados en los botones *A* y *B*. En su parte superior, donde aparecen las letras *A* y *B*, la línea que los conforma aparece cortada, interrumpiendo su trazo con un espacio vacío para incrustar la letra. La figura se presenta incompleta o discontinua, pero se percibe cerrada, puesto que las mentes tienden a completarlas aunque las líneas no estén unidas.

La repetición es otra de las figuras retóricas encontrada en la interfaz. Reitera algunos elementos, como los rectángulos que contienen a los objetos equipados, o a los corazones que representan la vida del personaje. Esta práctica puede deberse a una



Existe un contraste cromático entre el fondo negro con los colores de los demás elementos.



La repetición también está presente en *The Wind Waker*. Un ejemplo de ello es la reiteración de la batuta modificando únicamente su color.



Los objetos equipados aparecen remarcados por medio de un cuadrado amarillo con los bordes blancos.

estrategia de los diseñadores para respetar el estilo visual implementado y no alterarlo al cambiar la morfología o los colores de los elementos.

El contraste de color que existe entre los elementos de las interfaces -como tipografía, íconos, etc.-, con el fondo de color negro, es contemplado dentro de las imágenes retóricas denominadas por Ricupero (2007) como acentuativas y contrarias. Facilita al usuario interpretar e identificar la información que en ellas están contenida.

La imagen retórica denominada repetición es la primera identificada en este apartado de *The Wind Waker*, dado que, como sucede en otras unidades de análisis, existen elementos que se reiteran. Un ejemplo de esto son los corazones de la vitalidad, que se multiplican en un máximo de veinte para constituir la vitalidad de *Link*. Otro ejemplo que se puede citar son los íconos de los frascos que utiliza el personaje, se emplea el mismo modelo cuatro veces para representar la cantidad que posee de estos recipientes y qué contienen en su interior.

A las acentuativas también las identificamos en el diseño de esta interfaz gráfica. Dentro del inventario, por ejemplo, cuando el jugador se equipa con algún objeto, éste aparece contenido dentro de un cuadro amarillo con un delgado borde blanco. Esto se utiliza para identificar fácilmente cuáles objetos son los que se tienen equipados y cuáles no. También, cuando la cantidad de unidades de un objeto llega al límite máximo, este número aparece en color amarillo en vez de ser de color blanco. Nuevamente, le es de utilidad al jugar para que rápidamente identifique de qué objetos no puede llevar más unidades.

Los objetos contenidos dentro del inventario aparecen todos del mismo tamaño. No importa que se trate de una vela de barco o de un pequeño frasco, todos los *sprites* que iconizan a cada objeto presentan las mismas proporciones para mantener un orden y una coherencia visual entre ellos y que convivan armónicamente. Esta exageración en sus dimensiones está contemplada dentro de la hipérbole.



En esta imagen, la silueta del control remoto Wii se oculta y se deja visible sólo los botones del mando.



La fuente tipográfica de los diálogos, por ejemplo, tiene un resplandor exterior de color amarillo.

Las alteraciones en la caligrafía para que la letra también signifique, como es el caso de las estilizaciones rústicas que presentan los textos de mayor tamaño usados en forma de títulos, es una característica de la figura retórica denominada gags tipográficos.

A diferencia de *The Legend of Zelda* y *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, las imágenes retóricas denominadas privativas son las primeras que se han identificado en la interfaz gráfica de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Se observan en las ilustraciones de los botones del control remoto *Wii* que aparecen en pantalla. Porque si bien no es mostrado completamente, se entiende por el contexto en el que están inmersos que dichos botones corresponden al mando.

Las tramas y texturas que estilizan el diseño del inventario, son conseguidas por medio de la reiteración de elementos gráficos, como explica la imagen retórica de la repetición. También se multiplican algunos íconos y marcos contenedoras de otros objetos del videojuego.

Los diseñadores gráficos que trabajaron en este proyecto han optado por utilizar el resplandor exterior. Este recurso destaca a los diferentes elementos que aparecen en pantalla y a su vez los despega de ella para que no pasen desapercibidos ni confundan al jugador.

La figura retórica que habla acerca de la exageración de términos, la hipérbole, se evidencia en *Skyward Sword* en la ilustración de grandes proporciones de la pantalla principal del control remoto *Wii*. Si bien ésta sirve de ayuda para que el jugador principiante se familiarice con la jugabilidad del videojuego, se podría haber ajustado su tamaño para que no ocupe tanto espacio y proporcionar, de esta manera, un ángulo de visión mayor sin dejar de ofrecer ese apoyo. Los íconos de los objetos del menú de ítems también poseen un tamaño considerablemente grande. Se infiere que esta decisión de diseño se ha llevado a cabo para facilitar la elección del objeto con el puntero del mando inalámbrico.



Logotipo empleado en todos los videojuegos de la saga a partir de la tercera entrega.



Logotipo perteneciente a la primer entrega de The Legend of Zelda.



Isologotipo correspondiente a The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Isologotipo

Nuevamente, en esta unidad de análisis, existe otra similitud con la saga *Final Fantasy*. El signo del primer videojuego de la serie no es exactamente un isologotipo, dado que carece del símbolo gráfico, el isotipo. Pero, a partir del tercer videojuego de la franquicia, la fuente tipográfica es sustituida y el diseño resultante es el que se emplea para todos los nuevos capítulos de *The Legend of Zelda* a modo de sistema de comunicación visual, con obvias variaciones en el color y en el isotipo para que cada producto posea una personalidad única y se diferencie del resto.

Morfología

La palabra *ZELDA* del logotipo del primer *The Legend of Zelda*, posee dos delgadas líneas de color negro, una por debajo de la línea base y otra sobre la altura de las mayúsculas, lo que da como resultado bloque rectangular que contiene, exalta y subraya la palabra. Estas líneas también subrayan la frase *The Legend of*.

La principal diferencia que existe en esta pieza gráfica perteneciente a *The Wind Waker* en comparación al anterior logotipo de la saga es la incorporación a su diseño de un isotipo. Este símbolo gráfico que aparece detrás del logotipo se trata de unos de los personajes emblemáticos de esta historia, el barco parlante llamado *Mascarón Rojo* que navega el *Gran Mar* junto a *Link* para devolver la paz *Hyrule*. Su cabeza es semejante a la de un dragón, que a pesar de poseer dos largos cuernos, colmillos -que sobresalen fuera de su boca- y cejas pronunciadas, la estética *cartoon* propia de este capítulo de la saga atenúa este aspecto agresivo y lo vuelve más amigable. Presenta sombras muy marcadas, texturas constituidas por líneas irregulares semejantes al ve-teado propio de la madera. En la mitad de su cuerpo aproximadamente, éste cambia



Este isologotipo pertenece a *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.



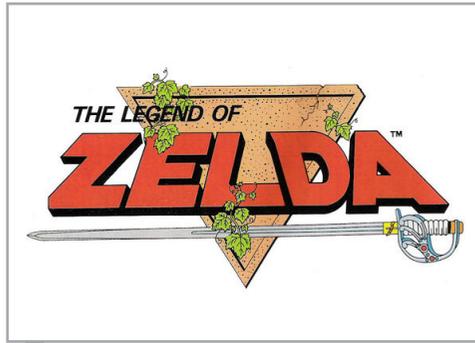
Implementación del isologotipo en la ilustración de la portada de *Skyward Sword*.

a una forma que representa al viento, elemento clave en esta historia reflejado en el subtítulo, con una textura de líneas ondulantes simulando sus ráfagas. El personaje se encuentra sobre una ilustración que simula al agua, con espirales constituidos por líneas rectas, para representar su movimiento al navegar sobre él.

Por último, el isologotipo de *Skyward Sword* está constituido por el clásico logotipo empleado en todos los capítulos de la saga, el subtítulo correspondiente a este videojuego y el isotipo. Este último posee dos ilustraciones, una por encima de la otra: la primera de ellas, ubicada sobre el logotipo, se trata de la *Trifuerza*, elemento clave en la saga. La segunda imagen, corresponde al símbolo de la familia real de *Hyrule*, semejante a un ave con las alas extendidas. Éste ha sido empleado en buena parte de los videojuegos de la serie. Además, su incorporación puede representar a los *Pelícaros*, aves que cumplen un papel importante en la trama de esta historia.

Ambas imágenes presentan texturas que simulan estar confeccionadas en piedra, pero manteniendo la estética acuarelada. También poseen enredaderas que cubren parte de las imágenes. A través de lo descrito anteriormente, se puede concluir que esta apariencia antigua conferida al isotipo puede deberse a que *Skyward Sword* es considerado cronológicamente como la primera entrega de la saga *The Legend of Zelda* hasta la fecha.

El logotipo también presenta texturas en sus letras que simulan una superficie erosionada, lo que refuerza el concepto de antiguo inferido anteriormente.



En la pantalla de inicio del primer *The Legend of Zelda*, aparece este isologotipo en lugar del que identifica oficialmente al producto.



Así luce este isologotipo en la pantalla de inicio del videojuego.

Color

Para este logotipo de *The Legend of Zelda* se ha empleado dos colores diferentes: el negro para la frase *The Legend of* y para las líneas de subrayado y el rojo para la palabra *ZELDA*.

El tipo de color usado para esta pieza gráfica es el denominado: esquemático. Se muestran en su naturaleza plana y saturada ya que se simplifican, se abstraen, concentrándose en su esencia y connotan nociones de la teoría psicológica y semiótica de la identidad visual. Se considera que se ha empleado este tipo de color porque el logotipo representa una marca comercial que, por medio de su morfología, tipografía y cromática, debe connotar ciertos atributos que atraigan y agraden a los potenciales consumidores.

El negro es la ausencia de todos los colores. En lo estricto de esta afirmación, el negro no es un color. Pero aunque no lo sea, el negro es percibido y como tal, está dotado de un simbolismo que no se puede comparar al de ningún otro color. Establece la diferencia entre el bien y el mal, porque a su vez, establece la diferencia entre el día y la noche. Esto puede ser asociado por medio de la lucha entre el bien -representado por *Link*- y el mal -*Ganon*- que se lleva a cabo en este videojuego.

El negro también es el color de lo misterioso, la magia y la introversión. Pero la magia no es esencialmente negativa, ya que simboliza además las fuerzas ocultas de la naturaleza. Debido a que *The Legend of Zelda* es una historia fantástica, se infiere que puede ser asociada con estas connotaciones.

El negro aparece como anguloso y duro, evidenciado en las líneas que subrayan al logotipo, que adquieren mayor rigidez gracias a este color.

Por otro lado, el rojo es el color del corazón y el espíritu. Los corazones se pintan rojos porque los enamorados piensan que toda su sangre fluye a su corazón. Los co-



Isologotipo implementado en la pantalla de inicio del videojuego.



El personaje ilustrado en el isotipo de *The Wind Waker* es el barco llamado Mascarón Rojo.

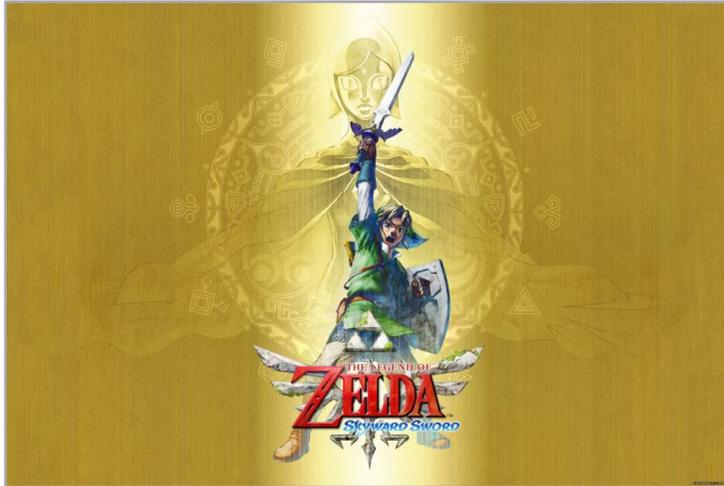
lores del amor oscilan tanto como las alegrías y los sufrimientos ligados a él. Es por esta razón que la palabra *ZELDA* aparece pintada con este pigmento, puesto que se trata del nombre de la princesa que el protagonista debe rescatar, por lo que simboliza los sentimientos que sienten el uno por el otro.

Es también el color de la fuerza, el vigor y el valor, este último atributo es el poder que le confiere el fragmento de la *Trifuerza* perteneciente al protagonista. Por lo tanto, se interpreta que su elección pueda tener relación con dicha característica.

A diferencia del primer capítulo de la saga, para la creación del isologotipo perteneciente a *The Wind Waker*, se ha utilizado los colores expresionistas. Se ha llegado a esta conclusión dado que el agua donde se posa *Mascarón Rojo* aparece en tonos azules, mientras que la madera lo hace en colores terrosos-rojizos -característica que le confiere el nombre-.

La pieza está constituido básicamente por los tres colores primarios pictóricos: el amarillo, el rojo y el azul. El primero de ellos está presente en algunos detalles del rostro del barco y en la tipografía del subtítulo. El logotipo, por otro lado, es completamente rojo y también se usa este color en el cuerpo del personaje. Y por último, el azul, es utilizado en sus ojos y el agua donde el personaje se apoya. Puesto que este personaje se encuentra siempre sobre el mar -pleno de tonos azules que varían dependiendo del ciclo día/noche-, se infiere que la elección cromática se debe a una cuestión puramente práctica: para que el personaje se destaque. Dado que el amarillo es el color complementario del azul y el rojo del cian -es un color azul desaturado-, este contraste cromático se concreta perfectamente.

Los colores del primer logotipo se mantiene, aunque el negro presente en la palabra *The Legend of* es sustituido por el rojo, cuyos significados fueron descritos en este mismo apartado en el logotipo del primer *The Legend of Zelda*.



Wallpaper promocional de Skyward Sword que usa el diseño del isotipo superponiéndose al protagonista.



El logotipo de The Legend of Zelda impreso en el cartucho del videojuego.

Las connotaciones de los colores pertenecientes al logotipo de *Skyward Sword*, ya han sido descritas en este mismo apartado de *The Wind Waker*, y puesto que se trata del mismo signo verbal no se incluirá esta información para evitar redundancias. Una vez aclarado esto, se considera que para dotar de colores a esta pieza gráfica se empleó el denominado expresionista.

El subtítulo posee gradientes en tonos azules, que van desde uno más oscuro a otro más claro. Puesto que la traducción al español de *Skyward Sword* es *Espada hacia el Cielo*, la elección de estas tonalidades pueden deberse a que representan los colores propios del cielo y de esta manera reforzar cromáticamente lo que la frase expresa. También presenta un sutil resplandor exterior de color blanco sin otra función más que la de estilizarla.

En el diseño del isotipo, por otro lado, prevalecen los tonos grises -a excepción de los verdes y marrones de la enredadera-. Estos colores, junto a las texturas rugosas y agrietadas propias de las rocas y a las enredaderas que cubre parte de la imagen, colaboran con transmitir el concepto a antiguo que desprende. Otra significación que a su vez puede transmitir visualmente este isotipo es el mundo salvaje e inexplorado del videojuego que se oculta debajo del mar de nubes.

Tipografía

Para el diseño del logotipo del primer *The Legend of Zelda*, se ha empleado dos familias tipográficas distintas. Por un lado, la tipografía con la que está escrita la frase *The Legend of*, corresponde a la clasificación de las fuentes caligráficas, las cuales emulan la escritura manual, ya sea mediante pinceles, plumas o cualquier otro instrumento de escritura. Este texto se encuentra centrado y en su variante itálica,

The logo for 'The Legend of ZELDA' is displayed within a white rectangular box. The words 'The Legend of' are written in a black, elegant cursive script. Below this, the word 'ZELDA' is written in a large, bold, red serif font. Two thin horizontal lines are positioned above and below the word 'ZELDA'.

Para el diseño de este logotipo se ha utilizado dos fuentes tipográficas de distinta naturaleza.



En el isologotipo de *The Wind Waker* también se ha empleado tipografías diferentes. Un grupo fue utilizado para el nombre de la saga y el otro para el subtítulo.

lo que le añade ritmo y fluidez. Por medio de sus trazos sueltos y naturales connota informalidad y calidez, por lo que su utilización puede deberse a que actúa a modo de carta de presentación de lo que realmente es importante en la historia de este videojuego y en la franquicia en general: la princesa *Zelda*.

Por otro lado, existe una fuente tipográfica del tipo de las romanas empleada para la palabra *ZELDA*, escrita en caja alta -a diferencia de la anterior que mezcla ambos tipos- y con grandes remaches con los vértices redondeados, que actúan de sostén para el carácter pero, lo que le otorga una terminación más delicada a la pieza.

Debido a que se trata de la protagonista de la leyenda y la que le confiere el nombre al título del videojuego, se han utilizado diferentes medios para enfatizar la palabra *ZELDA*. En primer lugar, se ha llevado a cabo por medio del contraste cromático, al utilizar el rojo en contraposición del negro. A su vez, por la utilización de la caja alta en toda la palabra, lo que genera mayor jerarquía visual. A través del empleo de un cuerpo tipográfico mayor que el de la anterior tipografía. Por último, por el tipo de letra, puesto que es más pesada y consistente visualmente que la caligráfica, por ende, más pregnante. Por todo lo dicho anteriormente, se concluye que el diseño fue ideado para que toda la atención del consumidor se posicione directamente en la palabra *ZELDA*.

Se han empleado dos tipografías diferentes para el diseño del logotipo de *The Wind Waker*. La primera, empleada en el signo verbal propiamente dicho, comparte varias similitudes con la utilizada para el logotipo de *Final Fantasy*: una familia perteneciente a las romanas, en caja alta, con leve variación de peso en los bastones ascendentes, descendentes y en las astas, de peso *semibold*. La palabra *Zelda* aparece condensada y carente de interletrado, constituyendo un bloque macizo en forma rectangular. La letra *Z*, además de poseer un cuerpo tipográfico mayor al resto de la palabra, presenta una estilización exclusiva semejante a las que poseen las letras capitulares en forma de figuras geométricas irregulares, que le otorga mayor jerarquía.

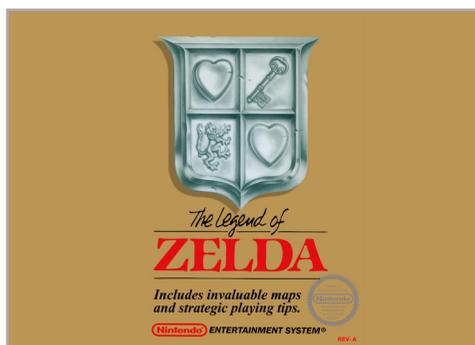


Variante del isotipo de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

La segunda fuente, usada para escribir la frase *The Wind Waker*, se trata de una tipografía que encuadra dentro de la clasificación de fantasía. Presenta grandes y angulosas serifas además trazos irregulares, lo que puede significar la iconización del fluir del viento a través de sus líneas curvas y ondulares. La altura de x es muy superior a sus ascendentes y descendentes, que da como resultado una letra similar a las versalitas.

Dado que el diseño del logotipo se mantiene en todos los videojuegos de la saga a partir de *A Link to the Past*, no se analizará tipográficamente el correspondiente a *Skyward Sword* para evitar redundancias en la información.

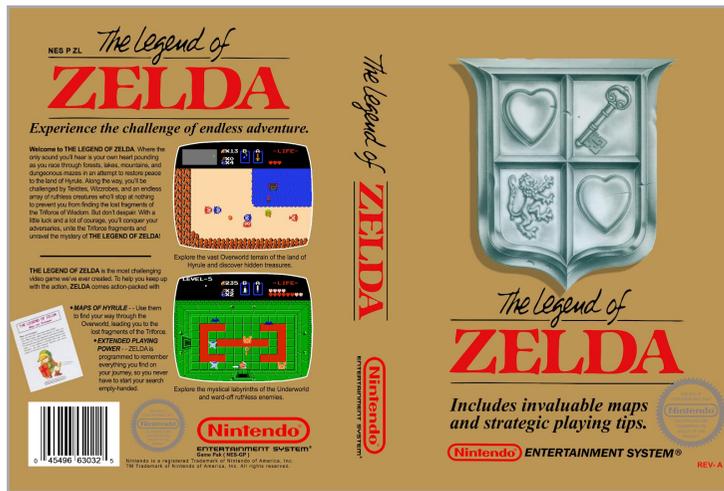
Para el subtítulo que acompaña al logotipo, se empleó una fuente tipográfica de fantasía, en versalitas y con las terminaciones de las astas semejantes a los remaches del estilo de las romanas -con los vértices suavizados, por lo tanto más redondeados-, lo que le confiere mayor estabilidad a los caracteres. Presenta variabilidad en el grosor de los trazos, con tendencia de afinarse en las curvas. Esta elección de diseño puede relacionarse con el hecho de que *Skyward Sword* tiene un estilo gráfico similar al del anime japonés.



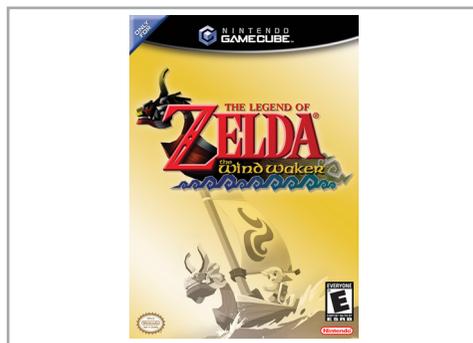
La palabra ZELDA es destacada no sólo por su tamaño, sino también por su color.

Imágenes retóricas

La imagen retórica denominada por Ricupero (2007) como privativa, es la primera identificada en el logotipo del primer *The Legend of Zelda*. Se evidencia en la supresión de dos fragmentos de la línea superior, que subraya a la frase *The Legend of*, para dar lugar a las descendentes de las letras g y f.



Frente y dorso del box art de *The Legend of Zelda*.



Portada del box art de *The Wind Waker*.

Las líneas que subrayan a ambos textos, puesto que presentan propiedades estilísticas similares, pueden ser enmarcadas dentro de la figura retórica de la repetición.

La acentuativa es la siguiente figura retórica identificada en el destaque mencionado anteriormente hecho en la palabra *ZELDA*.

La imagen retórica denominada tipograma, es aquella que se asimila más bien con la contemplación plástica que con la lectura alfabética propiamente dicha del texto. Por lo que se infiere que el suavizado de los vértices que han sufrido los serifs de la palabra *ZELDA* se debe simplemente a un tratamiento estilístico, donde predomina el valor plástico de la composición sobre el aspecto significativo.

El mayor tamaño que presenta la palabra *ZELDA*, está contemplado dentro de la hipérbole, para dotarle de mayor énfasis y destacar a la pieza gráfica.

También se identifica en el suavizado de las serifs de la palabra *ZELDA*, a lo que el autor llama gags tipográficos, que aluden y representan una significación determinada por medio de la alteración de la caligrafía para que las letras también signifiquen. Puesto que se trata del nombre de la princesa y coprotagonista de la historia, estos vértices usualmente afilados y angulosos fueron editados para que su delicadeza y femineidad sea transmitida también por medio de esta palabra.

Una vez analizadas las imágenes retóricas presentes en el logotipo de *The Legend of Zelda*, se procederá a hacer lo propio con las de *The Wind Waker*.

Las transpositivas son las primeras encontradas en el diseño de este isologotipo. Se ha identificado en las distintas variaciones de tamaño en el punto tipográfico de las fuentes de los textos, un total de cinco. Generalmente, en un texto extenso, esto genera desorden visual, pero como esta pieza gráfica se trata de un signo verbal, este tipo de transgresiones a las normas son válidos.



THE LEGEND OF
ZELDA

El logotipo tanto de The Wind Waker, como el de Skyward Sword, presentan plenos en color rojo.



Mascarón Rojo, isotipo de The Wind Waker, posee capacidades humanas, como el habla y la razón.

Las privativas también están presentes en esta pieza gráfica, dado que la mitad trasera del cuerpo de *Mascarón Rojo* se desvanece y se vuelve una forma irregular de color verde que representa, como señalamos anteriormente, el viento, elemento clave en esta historia.

Las acentuativas están representadas en el destaque visual realizado en las tipografías por medio de colores plenos, que añaden mayor cantidad de negro en la imagen de fondo para desaturarla y que de esta manera el protagonismo sea del logotipo para ayudar a su legibilidad.

La reiteración en las figuras en forma de espirales de las olas o las tramas presentes en el isotipo -ya sea el veteado de la madera o el viento-, son comprendidas dentro de la figura retórica denominada repetición.

Las contrarias, basadas en una contraposición de ideas, se identifica en la oposición cromática que existen entre los colores complementarios, más concretamente entre el amarillo con el azul y el rojo con el cian desaturado.

El incremento en el tamaño de algunas letras, como la *Z* de la palabra *Zelda* en comparación a las dimensiones que presentan el resto, se debe a la hipérbole, ya que González Ruiz (1994), la define como una exageración que se emplea para condensar significados.

Que el isotipo se trate de un barco con la habilidad del habla, se debe a la influencia de la figura retórica denominada personificación, que confiere a objetos inanimados capacidades humanas como la vida o la razón.

Por último, están presentes los gags tipográficos, que se encargan de la alteración de las fuentes tipográficas para que éstas también signifiquen. Como por ejemplo, la letra utilizada para escribir el subtítulo, posee variaciones en sus trazos y demás estilizaciones gráficas para condensar diferentes connotaciones ya remarcadas en la



Las hojas de las enredaderas, que cubren parte de las figuras de piedra, se reiteran. Por lo que pueden ser analizadas bajo la imagen retórica de la repetición.

categoría de análisis “Tipografía”.

Para finalizar con el análisis de las figuras retóricas de la saga *The Legend of Zelda*, se procederá a analizar las pertenecientes a *Skyward Sword*. Las imágenes privativas son las primeras identificadas en el isologotipo de este videojuego, puesto que parte del isotipo es suprimido al superponerse con el logotipo.

La repetición también está presente en esta pieza gráfica en la reiteración de formas como las hojas de las enredaderas y los triángulos que constituyen la *Trifuerza*.

Las acentuativas junto a las contrarias, se observan en el contraste cromático entre el logotipo y el isotipo, puesto que los colores saturados y brillantes que poseen las palabras resaltan sobre las imágenes en tonos desaturados de las ilustraciones.

CONCLUSIÓN



En este momento del trabajo es pertinente recordar la pregunta con la que se comenzó la presente investigación:

¿Cómo ha evolucionado el apartado visual de los videojuegos desde la década de los '80 hasta la actualidad?

Una vez finalizado el análisis de dos sagas emblemáticas en la industria del videojuego, como los son *Final Fantasy* y *The Legend of Zelda*, se arribó a lo siguiente:

Las características técnicas de cada plataforma -ya sea CPU, GPU o memoria RAM- determinan cuán definidos pueden llegar a ser los gráficos de un videojuego, pero no condiciona necesariamente su estilo visual. Esto lo establece el estilo artístico, el cual resulta del concepto del videojuego. Para citar un ejemplo, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, diseñado para la consola de sobremesa *Nintendo GameCube*, posee una estética que no fue delimitada por las capacidades técnicas de la consola -una de las más potentes de su generación, la que podía brindar gráficos mucho más realistas que los que presentaba este videojuego-. Esta se caracteriza por romper con la estética más realista y oscura empleada en anteriores entregas de la saga -como en *Ocarina of Time* o en *Majora's Mask*- al apostar por una reinterpretación visual de este fantástico mundo a través del estilo gráfico denominado: *Cel Shading*. Es comúnmente usado para imitar el estilo de los cómics o de los dibujos animados. Si bien el resultado

visual del *Cel Shading* puede aparentar ser simplista, su realización es un proceso complejo. Por lo tanto, el estilo visual de un videojuego, no está necesariamente determinado por las características del hardware, sino que es el concepto del videojuego, lo que los desarrolladores quieren mostrar y de qué manera mostrarlo, lo que define el apartado visual.

Para lograr transmitir gráficamente dicho concepto de la manera más idónea, los diseñadores se valen de herramientas denominadas motores gráficos, empleadas para dar forma a todo tipo de videojuegos. Pero no son estos los que se adaptan a los motores, sino que son ellos los que deben adecuarse a cada proyecto. En los *Final Fantasy* y los *The Legend of Zelda* analizados en el presente trabajo de investigación, cada empresa desarrolló un motor gráfico específico para cada videojuego, para poder subsanar las necesidades de diseño de las entregas sin problemas ni limitaciones. Un ejemplo de esto es *Crystal Tools*, motor gráfico diseñado por *Square Enix* exclusivamente para el desarrollo de los capítulos de *Final Fantasy* que concebirían para las consolas de alta definición, como lo son *PlayStation 3* y *Xbox 360*.

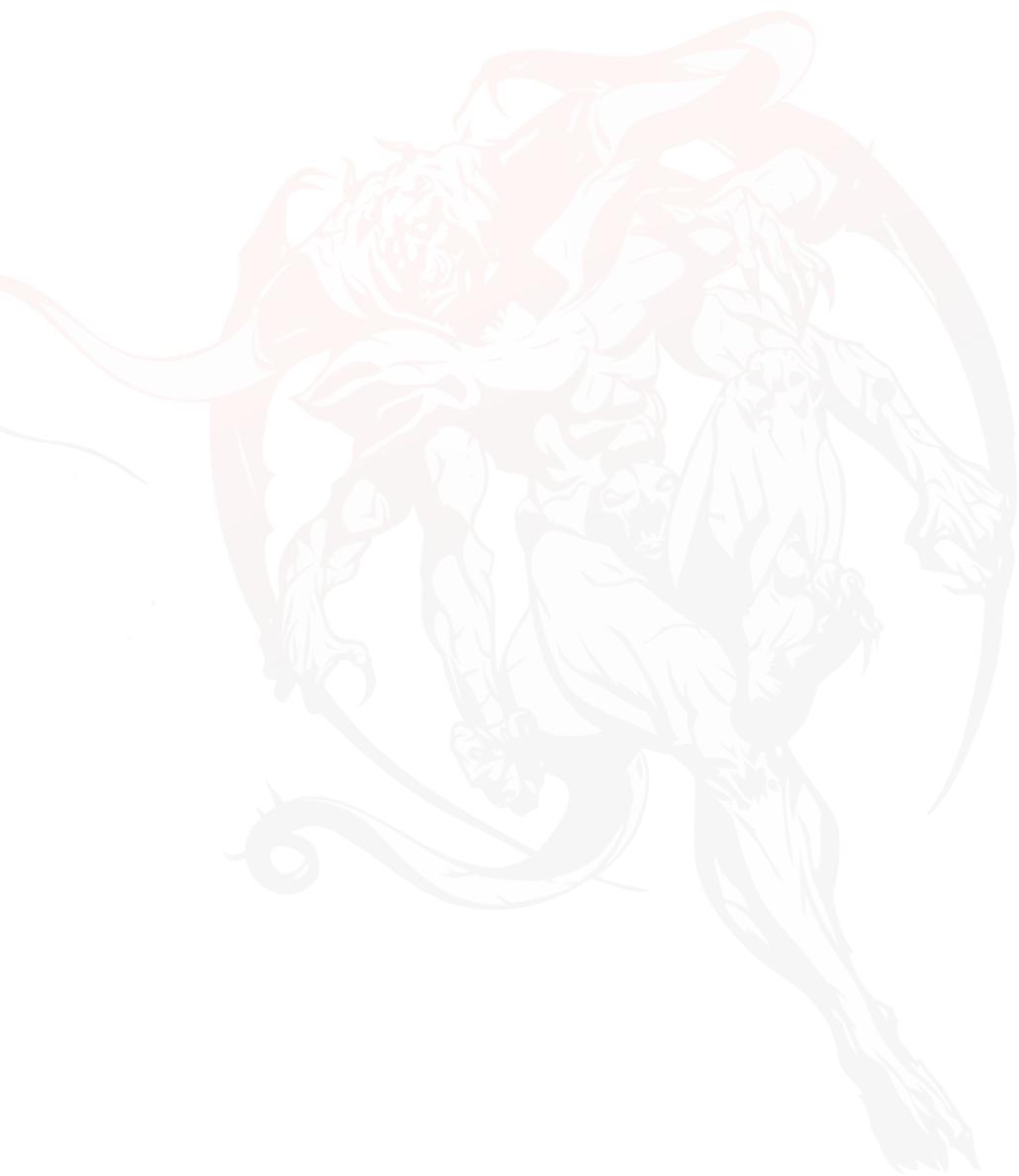
Qué aspectos morfológicos -tales como el color, la forma o las texturas- se emplean en el diseño de cada videojuego, depende de qué se quiere contar y cómo desean hacerlo. En *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, por ejemplo, se optó por utilizar un estilo visual que mezcla otros de naturaleza muy distinta: el realista y el *Cel Shading*. El resultado fue personajes con características caricaturescas y un uso del color que evoca al movimiento artístico vanguardista denominado como Impresionismo. Las manchas de colores

acuarelados, semejantes a las huellas en el lienzo dejadas por el pincel, le confieren al videojuego una personalidad y estilo visual que lo hace único.

También, se puede afirmar que tanto el diseño gráfico como el diseño de videojuegos comparten lineamientos básicos y procesos creativos. Ambas disciplinas, al momento de crear un proyecto, se basan en un concepto principal. Una vez definido, las herramientas con la que disponen los diseñadores, son las que se adaptan a él para poder transmitirlo de manera correcta. Si bien no siempre puede coincidir el soporte en el cual se creará, el objetivo es el mismo: transmitir y comunicar una idea, ya sea una historia, una marca o ambas. A pesar de que estas dos profesiones poseen sus propios campos de acciones, los procesos creativos, las búsquedas de ideas y la consecuente plasmación de la misma, son, en gran medida, compartidos.

La evolución visual de los videojuegos ha sido paulatina pero a su vez frenética. En poco más de 40 años, el software de entretenimiento ha nacido, madurado, hasta convertirse en una industria aún más poderosa que la del cine. A nivel visual, con las consolas de nueva generación ya anunciadas y las capacidades de procesamiento gráfico de los PC en constante avance, las empresas cuentan con herramientas suficientes para dar un paso adelante en este apartado. Tendrán la posibilidad de innovar en diversos aspectos; como las expresiones faciales de los personajes, el renderizado del cabello y como éste se comporta o de los propios tejidos corporales; para brindarles a los consumidores productos originales, cada vez más inmersivos y, especialmente, divertidos.





BIBLIOGRAFÍA

Las fuentes documentales utilizadas en esta investigación fueron:

Angel, E. (2012). *Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with Shader-Based OpenGL*, 6/E. Reading, Addison-Wesley.

Arnheim, R. (1971). *Arte y percepción visual*. Milán, Editorial Feltrinelli.

Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz, Grupo Editorial Design.

Dantzig, C. (1994). *Diseño visual* □ *Curso de apreciación artística*. México D.F., Editorial Trillas.

Fernández Ruiz, M. (2011). *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego*. México, *Razón y Palabra*.

Filloux, J. (1973). *La Personalidad*. Buenos Aires, Editorial Eudeba.

Gálvez, F. (2005). *Educación tipográfica*. Buenos Aires, tpG Ediciones.

Hall, A. T. P (2004). *The Meanings of Elf and Elves in Medieval England*. Departamento de la lengua inglesa, Universidad de Glasgow.

Hernández, M. (1999). *Manual de creatividad publicitaria*. Madrid, Editorial Síntesis.

Hernández Sampieri, C., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (1998). *Metodología de la investigación - Segunda edición*. México D.F., Editorial McGRAW-HILL Interamericana.

Itten, J. (1961). *The art of color; the subjective experience and objective rationale of color*. Nueva York. Reinhold Pub. Corp.

Kandinsky, W. (1911). *De lo espiritual en el arte*. Madrid, Editorial Paidós.

Kuppers, H. (1980). *Fundamento de la teoría de los colores*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.L.

Le Heard, A. (1945). *Color harmony spectrum*. California, Van Nostrand Company Inc.

Luckiesh, M. (1938). *Color and colors*. Nueva York, Van Nostrand Company Inc.

Morris, C. (1963). *Lenguaje y comportamiento*. Milán, Editorial Longanesi & Co.

Piñuel Raigada, J. (2002). *Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.

Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires, Editorial Nobuko.

Soler Pujals, P. (1997). *La investigación cualitativa en marketing y publicidad*. Barcelona, Editorial Paidós.

Teitelman, S. (2010). *Introducción al diseño de videojuegos*. Santa Fe, Universidad Nacional del Litoral.

Thompson, J., Berbank-Green, B., Cusworth N. (2008). *Videojuegos 2 Manual para diseñadores gráficos*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili SL.

Tolkien, J. R. R. (1982). *El Hobbit*. Capellades, Minotauro.

Wong, W. (2008). *Principios del diseño en color*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili SL.

Sitios webs:

Cavo Ivanovic, I. (2012). <http://www.proyectacolor.cl/>

Chan, C. (2012). <http://translate.google.com.ar/translate?hl=es&sl=en&tl=es&u=http%3A%2F%2Fgame.devpanda.wordpress.com%2F2012%2F02%2F26%2Fgame-engine-crystal-tools%2F&anno=2>

Castillo, J. C. (2011). <http://alt1040.com/2011/05/los-videojuegos-ya-son-arte-de-forma-oficial-en-eeuu>

De Corso, L. (2011). <http://es.scribd.com/doc/7346186/Psicologia-Del-Color>

Díaz, M. (2010). <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.ar/2010/08/animacion-cgi-cel-shading.html>

Egamer (2010). <http://www.egamers.com/wii/noticias/link-no-tendra-nada-para-decir-en-the-legend-of-zelda-skyward-sword-2018>

Escandell, D. (2010). <http://www.vandal.net/noticia/49839/super-mario-bros-cumple-hoy-25-anos/>

Escandell, D. (2011). <http://www.vandal.net/reportaje/the-legend-of-zelda-25-anos-de-historia/2>

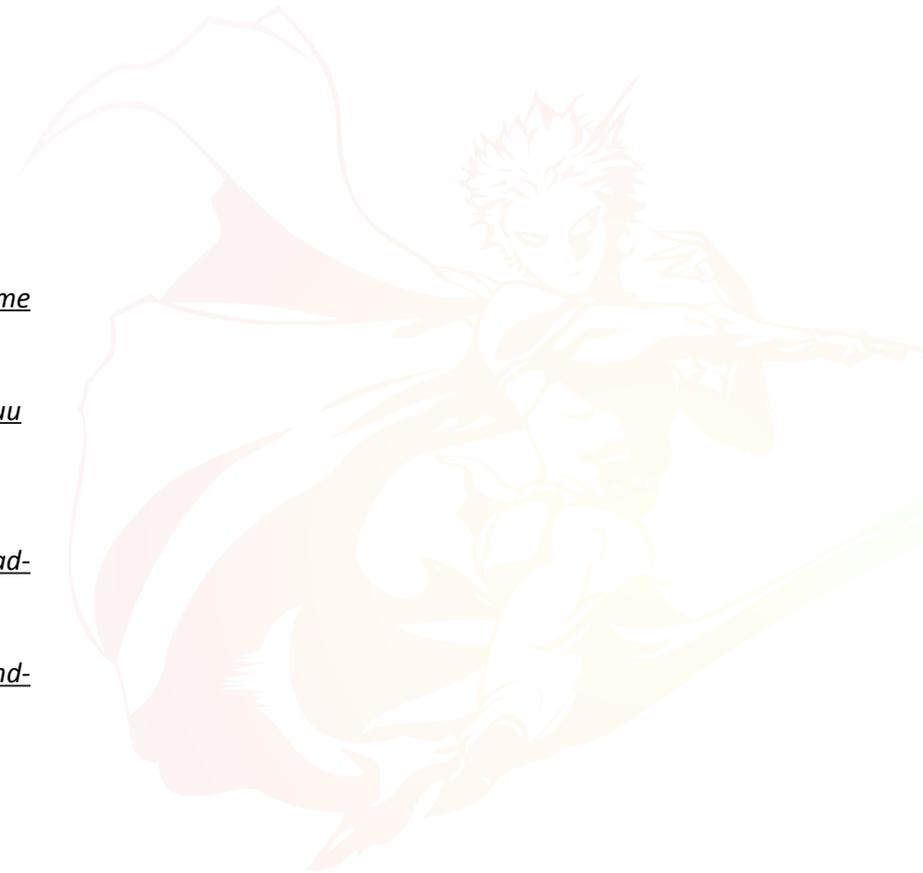
Escolano, R., Castro, S., Riera, F., Márquez, J., Álvarez de Lara, R. (2011). <http://www.gamelab.es/2011/es/conferencias-y-debates/>

Gálvez, T. (2002). <http://www.fratefrancesco.org/esp/signos/habito.htm>

Gamasutra.com (2012). <http://www.gamasutra.com/>

Gamekult (2012). <http://www.gamekult.com/actu/miyamoto-evoque-les-origines-de-link-A105530.html>

González Mothelet, M. (2012). http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/historia_xviii_xx.pdf



IGN (2006). <http://wii.ign.com/launchguide/hardware1.html>

IGN (2012). <http://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-skyward-sword> Moreno, L. (2004). <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1509.php>

Osorio, D. (2012). <http://gamikia.com/2012/03/07/el-lexicon-vii-cel-shading/>

Pelador, P. (2012). https://na.square-enix.com/finalfantasy/go/article/view/final_fantasy_25th_anniversary/259443/final_fantasy_series_biography_-_the_numbered_seriesm

Playstation.com (2012). <http://es.playstation.com/ps3system/#select-tab-specifications>

Plunkett, L. (2012). <http://kotaku.com/5872542/dont-expect-any-more-zelda-games-looking-like-skyward-sword>

Samara, A. (2009). <http://aleidasamara.blogspot.com.ar/2012/09/analisis-del-color-i-violeta.html>

Salazar, L. (2011). <http://www.sectorn.net/biografias-ganondorf/>

Serrano Acosta, F. A. (2003). <http://www.meristation.com/es/gamecube/the-legend-of-zelda-the-wind-waker/analisis-juego/1510119>

William van Dijk, M. (2010). <http://www.meristation.com/es/playstation-3/reportaje/cara-a-cara-final-fantasy-xiii/1602903>

Yoon, A. (2008). <http://www.joystiq.com/2008/02/22/gdc08-square-enix-unveils-crystal-tools-engine/>

Yova, I. (2009). <http://blogs.gamefilia.com/>

Zelda Universe (2006). <http://www.zelda.com/universe/pedia/l.jsp>

Identificación del Autor

Apellido y nombre del autor: Alejandro Pellegrini.

E-mail: alepele@gmail.com.

Título de grado que obtiene: Licenciado en Diseño Gráfico.

Identificación del Trabajo Final de Graduación

Título del TFG en español: La Evolución del Apartado Visual en los Videojuegos.

Título del TFG en inglés: The Evolution of Graphics in Video Games.

Tipo de TFG: PIA.

Integrantes de la CAE: Alejandra Martínez y Gabriel Escanes.

Fecha de último coloquio con la CAE: Viernes 22 de Febrero de 2013.

Versión digital del TFG: Trabajo Final de Graduación en formato PDF.

Autorización de publicación en formato electrónico

Autorizo por la presente, a la Biblioteca de la Universidad Empresarial Siglo 21, a publicar la versión electrónica de mi tesis inmediatamente.