



Centres universitaris adscrits a la



Grado en Diseño y Producción de Videojuegos

Creación de Personajes 3D con inspiración en el Mito de Heracles y los 12 Trabajos / MEMORIA FINAL

Germán Bueno
Tutora: Ana Urroz
Curso: 2021/2022

DEDICATORIA

A Didac Bueno Moreno, siempre contigo.

AGRADECIMIENTOS

En especial quiero agradecer a mi familia, mis amigos y a mi pareja Júlia por el apoyo incondicional durante todo el trabajo.

RESUMEN

La mitología griega es una temática que ha sido tratada repetidamente en el ámbito del videojuego como algo céntrico y estético. Este trabajo trata de producir un set de 5 personajes 3D para videojuegos basados en el Mito de Heracles y los doce trabajos. Para ello se realiza un estudio sobre la mitología griega y la historia del arte clásico griego, que otorga un canon sobre el cual dirigir los personajes.

RESUM

La mitologia grega és una temàtica que ha estat tractada repetidament en l'àmbit del videojoc com una cosa cèntrica i estètica. Aquest treball tracta de produir un set de 5 personatges 3D per a videojocs basats en el Mite de Heracles i els dotze treballs. Per això es realitza un estudi sobre la mitologia grega i la història de l'art clàssic grec, que atorga un cànon sobre el qual dirigir els personatges.

ABSTRACT

Greek mythology is a theme that has repeatedly been treated in the field of video games as something central and aesthetic. This work tries to produce a set of 5 3D characters for videogames based on the Myth of Hercules and the twelve labors. To do this, a study on Greek mythology and the history of classical Greek art is carried out, which provides a canon on which to direct the characters.

Índice

1. Introducción.....	1
2. Objetivos	3
2.1 Objetivos Principales	3
2.2 Objetivos Secundarios.....	3
3. Marco Teórico	5
3.1 Mitología Griega	5
3.1.1 El Mito.....	5
3.1.2 La Mitología Griega	6
3.1.3 El Mito de Heracles y los 12 Trabajos	7
3.1.4 Jerarquía y relación de las deidades griegas	19
3.2 Arte en la Grecia Antigua	19
3.2.1 Las Edades Oscuras	20
3.2.2 El Periodo Geométrico.....	22
3.2.3 La Fase Orientalizante.....	24
3.2.4 El Periodo Arcaico	30
3.2.5 El Periodo Clásico	38
3.2.6 El Periodo Helenístico	54
3.2.7 Cronología de la Historia de Grecia.....	65
3.4 Canon escogido – El Arte Helenístico	67
4. Referentes.....	70
4.1 Videojuegos.....	70
4.1.1 God of War (Saga griega).....	70
4.1.2 Hades	78
4.1.3 Assassin’s Creed Odyssey	81
5. Metodología y cronograma	90
5.1 Metodología.....	90
5.1.1 Trabajo Teórico	90
5.1.2 Análisis de Referentes.....	90
5.2 Trabajo Práctico	91

5.2.1 Software Escogido.....	91
5.2.2 Proceso de Producción.....	93
5.3 Cronograma.....	94
6. Resultados	96
6.1 Ideación de los personajes.....	96
6.2 Conceptualización de los personajes	97
6.3 Creación del high poly	98
6.3.1 Base Mesh.....	98
6.3.2 Formas Secundarias	99
6.3.3 Detalles.....	99
6.3.4 Accesorios.....	100
6.4 Creación del low poly	101
6.4.1 Mallas orgánicas.....	102
6.4.2 Mallas inorgánicas.....	103
6.4.3 Ropa.....	103
6.5 Texturización	103
6.5.1 Preparación en 3Ds Max	103
6.5.2 Unwrap de los elementos	103
6.5.3 Texturas en Substance Painter	104
6.6 Resultados finales	105
6.6.1 Modelos In-Game	105
6.7.2 Renders en Marmoset Tool Bag.....	105
6.7.3 Renders en KeyShot10.....	105
7. Conclusiones y reflexión final	107
8. Referencias	109
9. Anexos	111
9.1 Estudio anatómico previo al proceso creativo	111
9.1.1 Animales.....	111
9.1.2 Humanos	112
9.2 Exploraciones previas al estudio de los mitos	113

9.2.1 Atlas.....	113
9.2.2 Cerbero.....	114
9.2.3 Gerión.....	115
9.2.4 Heracles	115
9.2.5 Hydra	116
9.3 Moodboards.....	116
9.3.1 Atlas.....	116
9.3.2 Cerbero.....	117
9.3.3 Gerión.....	117
9.3.4 Heracles	118
9.3.5 Hydra	118
9.4 Conceptos después del estudio de los mitos	119
9.4.1 Atlas.....	119
9.4.2 Cerbero.....	121
9.4.3 Gerión.....	122
9.4.4 Heracles	124
9.4.5 Hydra	125
9.5 Procesos en ZBrush.....	126
9.5.1 Base Meshes.....	126
9.5. Mallas Finales.....	131
9.5.4 Accesorios	134
9.6 Renders de mallas low poly.....	136
9.6.1 Atlas.....	137
9.6.2 Cerbero.....	137
9.6.3 Gerión.....	137
9.6.4 Heracles	138
9.6.5 Hydra	139
9.7 Renders finales.....	140
9.7.1 Atlas.....	141
9.7.2 Cerbero.....	142
9.7.3 Gerión.....	143

9.7.4 Heracles	143
9.7.5 Hydra	145
9.8 Escena en Unity	146

Índice de Figuras

Figura 3.1. Construcciones en Adobe del Periodo Geométrico	23
Figura 3.2. Talla en Marfil de una Mujer, hallado en Atenas (720 a.C)	24
Figura 3.3. Reconstrucción de un escudo votivo del monte Ida (700 a.C)	25
Figura 3.4. Olpe Chigi (640 a.C).....	26
Figura 3.5. Jarra o enocoe de la isla de Roda al "Estilo de las Cabras Montesas" ...	26
Figura 3.4. Olpe Chigi (640 a.C).....	26
Figura 3.5. Jarra o enocoe de la isla de Roda al "Estilo de las Cabras Montesas" ...	27
Figura 3.6. Dama de Auxerre (650 a.C).....	28
Figura 3.7. Cleobis y Bitón (590 a.C).....	31
Figura 3.8. Moscóforo de la Acrópolis (560 a.C).....	32
Figura 3.9. Koré de Frasiclea (550 a.C).....	32
Figura 3.10. Koré del Peplo (535 a.C)	32
Figura 3.11. Vaso François (570 a.C).....	33
Figura 3.12. Hera de Samos (560 a.C).....	34
Figura 3.13. Koré de Lyon (540 a.C)	35
Figura 3.14. Koré de Antenor (525 a.C)	35
Figura 3.16. Koré de Eutídico (490 a.C)	36
Figura 3.15. Koré de la Acrópolis, n 674 (500 a.C).....	36
Figura 3.17. Vaso del Suicidio de Áyax	37
Figura 3.18. Eos y Memnón (485 a.C).....	39
Figura 3.19. El Efebo de Crtitio (480 a.C) y el <i>contrapposto</i>	40
Figura 3.20. Afrodita Sosandra (460 a.C)	41
Figura 3.21. Apolo del Omphalos (465 a.C)	41
Figura 3.22. Copia romana de El Discóbolo (455 a.C).....	42
Figura 3.23. El Doríforo (445 a.C)	43
Figura 3.24. Apolo Parnopio (455 a.C)	44
Figura 3.25. Diadúmeno (437 a.C)	45
Figura 3.26. Amazona tipo Mattei (435 a.C)	45
Figura 3.27. Cariátides del Erecteo (416 a.C)	46
Figura 3.28. Irene Y Plutón (370 a.C).....	49
Figura 3.29. Apolo Sauróctono (360 a.C)	49
Figura 3.30. Meleagro (340 a.C)	51

Figura 3.31. Apolo del Belvedere (320 a.C).....	53
Figura 3.32. Copia del Heracles en Reposo (320 a.C), Heracles Farnesio.....	54
Figura 3.34. Ares Ludovisi (330 a.C).....	56
Figura 3.35. Retrato de Demóstenes (280 a.C).....	57
Figura 3.36. Galo Ludovisi (230 a.C – 220 a.C).....	58
Figura 3.37. Grupo de Pasquino (200 a.C).....	59
Figura 3.38. Altar de Zeus (150 a.C).....	60
Figura 3.39. Luchadores de Uffizi (220 a.C).....	61
Figura 3.40. Victoria de Samotracia (190 a.C).....	62
Figura 3.41. Pseudoatleta de Delos (90 a.C).....	64
Figura 4.1. Kratos en God of War III.....	71
Figura 4.2. Modelo 3D de Heracles en God of War III.....	72
Figura 4.3. Detalle 1 de Heracles en God of War III.....	73
Figura 4.4. Detalle 2 de Heracles en God of War III.....	73
Figura 4.5. Modelo de la Hidra en God of War I.....	74
Figura 4.6. Concept Art de un Gerión en God of War III.....	75
Figura 4.7. Atlas, fotograma de God of War II.....	76
Figura 4.8. Criador de Cerbero, God of War III.....	77
Figura 4.9. El Can Cerbero en Hades.....	79
Figura 4.10. Cerbero sentado al lado de Hades.....	79
Figura 4.11. La Hidra en Hades, imagen del enfrentamiento con el jefe.....	80
Figura 4.12. Heracles en Assassin's Creed Odyssey.....	82
Figura 4.13. Análisis del canon utilizado en ACOD, modelo de Alexios.....	83
Figura 4.14. Proporciones de Heracles en ACOD.....	84
Figura 4.15. Detalle de Heracles en ACOD.....	85
Figura 4.16. Armas de Heracles en ACOD.....	85
Figura 4.17. Modelo 3D de Cerbero en ACOD.....	86
Figura 4.18. Proporciones de un perro.....	87
Figura 4.19. Proporciones del Cerbero de ACOD.....	87
Figura 5.1. Cronograma.....	94
Figura 6.1. Silueta final de los personajes	94
Figura 5.1. Cronograma.....	94
Figura 6.1. Silueta final de los personajes.....	99
Figura 6.2. Comparación del nivel de detalle.....	100

Figura 6.3. Ropa de Atlas en Marvelous Designer	101
Figura 6.4. Malla low poly final de Heracles	102
Figura 6.8. Mapa de normales, ambient occlusion y curvature del Cerbero.....	104
Figura 9.1. Exploración de la musculatura y proporciones del león y el perro	111
Figura 9.2. Estudio de la anatomía básica del cuerpo y exploración de manos y falanges	112
Figura 9.3. Exploración de la apariencia de la musculatura de brazos, torso y espalda. Se muestran otras figuras de labios y orejas.....	112
Figura 9.4. Exploración de la musculatura de la espalda en torsión	113
Figura 9.5. Exploración temprana del concepto de Cerbero	114
Figura 9.6. Exploración temprana del concepto de Gerión	115
Figura 9.7. Exploración temprana del concepto de Heracles.....	115
Figura 9.8. Exploración temprana de la Hydra	116
Figura 9.9. Moodboard de Atlas	116
Figura 9.10. Moodboard de Cerbero	117
Figura 9.11. Moodboard de Gerión.....	117
Figura 9.12. Moodboard de Heracles. Se muestran referencias anatómicas y de proporciones para el cuerpo humano general	118
Figura 9.13. Moodboard de Hydra.....	118
Figura 9.14. Vista frontal de Atlas.....	119
Figura 9.16. Concepto de la Armilla Estelar de Atlas.....	120
Figura 9.15. Vista trasera y lateral de Atlas	120
Figura 9.17. Vista frontal de Cerbero.....	121
Figura 9.18. Vistas lateral y trasera de Cerbero	121
Figura 9.19. Detalle de la cabeza de Cerbero	122
Figura 9.20. Vista lateral de Gerión	123
Figura 9.21. Vistas frontal y trasera de Gerión	123
Figura 9.22. Otras exploraciones de Gerión	123
Figura 9.23. Vista frontal de Heracles y concepto de la cabeza de león	124
Figura 9.24. Vista lateral de Heracles y concept de la hombrera con el león	124
Figura 9.25 Concepto de Hydra	125
Figura 9.26 Base mesh de Atlas, Gerión y Heracles	126

Figura 9.27. Base mesh de Atlas.....	127
Figura 9.28. Base mesh inicial de Cerbero.....	127
Figura 9.29. Base mesh de Cerbero.....	128
Figura 9.30. Base mesh de Gerión.....	128
Figura 9.31. Malla inicial de Heracles.....	129
Figura 9.32. Varias iteraciones en la base mesh de Heracles.....	129
Figura 9.33. Base mesh completo de la Hydra.....	130
Figura 9.34. Objetos separados de la base mesh de la Hydra.....	130
Figura 9.35. Malla final de Atlas.....	131
Figura 9.36. Malla final de cerbero.....	131
Figura 9.37. Malla final de Gerión.....	132
Figura 9.38. Malla final Heracles.....	132
Figura 9.39. Malla final Hydra.....	133
Figura 9.40. Accesorios de Atlas.....	134
Figura 9.41. Accesorio de Cerbero.....	134
Figura 9.42. Accesorios de Gerión.....	135
Figura 9.43. Accesorios de Heracles.....	135
Figura 9.44. Accesorios de la Hydra.....	136
Figura 9.45 Low poly de Atlas.....	137
Figura 9.46. Low poly Cerbero.....	137
Figura 9.47. Low poly de Gerión.....	138
Figura 9.48. Low poly de Heracles.....	138
Figura 9.49. Low poly de la cabza de la Hydra.....	139
Figura 9.50. Low poly del cuerpo de la Hydra.....	139
Figura 9.51. Render high poly de Atlas.....	141
Figura 9.52. Render low poly de Atlas.....	141
Figura 9.53. Render high poly del Cerbero.....	142
Figura 9.54. Render low poly del Cerbero.....	142
Figura 9.55. Render high poly de Gerión.....	143
Figura 9.56. Render low poly de Gerión.....	143
Figura 9.57. Render low poly de Heracles.....	144
Figura 9.58. Render high poly de Heracles.....	144
Figura 9.59. Render high poly de la Hydra.....	145

Figura 9.60. Render low poly de la Hydra.....	145
Figura 9.61. Escena en Unity con el set de personajes completo.....	146

Índice de Tablas

Tabla 1. Cuadro A de la Teogonía de Hesíodo	17
Tabla 2. Cuadro B de la Teogonía de Hesíodo	17
Tabla 3. Cronología de Sucesos en la Historia de la Grecia Antigua	68

1. Introducción

En este trabajo de final de grado se trata de crear un set de personajes 3D para videojuegos basados en el mito de Heracles y los 12 Trabajos.

La mitología griega ha sido muy utilizada en referencias para la sociedad actual, muchas producciones audiovisuales la tratan como tema central de su estética y plot argumental, incluyendo videojuegos.

El set de personajes que se va a crear dentro del trabajo hará de ejemplo para un juego basado en la estética griega del Periodo Helenístico que se verá aplicado a los personajes – los humanos y los monstruos – del set.

Para el proyecto se considera también que es necesario realizar un estudio previo del tema, así que está comprendido por apartados que complementan la mitología griega y su entendimiento.

El trabajo teórico comienza con una introducción a la mitología, donde se explica por encima cómo funciona y cuál es su jerarquía. Nunca entrando en detalle de toda la teología griega: esta es muy extensa y no incumbe en su totalidad para el trabajo. Se hace hincapié en el mito de Heracles y los 12 Trabajos, ya que su comprensión es necesaria para desarrollar los personajes.

El segundo bloque de la investigación teórica compete a toda la historia del arte griego. Esto es necesario para extraer cual es el canon de belleza que se querrá perseguir en los personajes 3D.

Comenzando en las edades oscuras y terminando con el último periodo de Grecia, el Helenismo, se sitúa y se investiga la forma de comprender el arte de los escultores – y a veces pintores – del momento. Durante todo el trayecto del arte griego también se contextualiza cada periodo con datos históricos, permitiendo a la vez ubicar cada una de las etapas del arte y el trabajo en sí mismo: Arte Griego Clásico.

La investigación permite adquirir el conocimiento suficiente, y se pretende que con esto sea comprendido que es lo que se quiere representar en el set de personajes, aunque falta añadir el proceso de producción.

Para esclarecer que es lo que se debe realizar a nivel práctico se bebe de dos factores: el primero es el conocimiento adquirido en la carrera y de manera propia, necesario para saber cuál es la metodología para desarrollar personajes 3D de videojuegos y después, analizar los referentes del trabajo, que además de incentivar la temática muestran de manera práctica como aplicar la temática en proyectos audiovisuales, ya sea en cine o videojuegos.

Los referentes serán objeto de estudio y análisis, con el fin de comprender como integrar estéticas y temas similares al escogido. Se compara y utiliza el estudio del marco teórico para fomentar y basar el análisis.

Finalmente, se muestra los pasos que se han seguido, por un lado, durante la realización de la memoria escrita y por otro en la elaboración de los personajes del apartado práctico.

También se incluye una lista de la bibliografía utilizada: libros, estudios, ensayos, películas, videojuegos y un apartado último que incluirá anexos que no han podido ser añadidos durante el escrito y que amplía la explicación dada en el apartado de resultados.

2. Objetivos

2.1 Objetivos Principales

- Conocer en profundidad el mito de Heracles y los 12 trabajos.
- Producir un set de personajes 3D basados en el mito de Heracles con acabado game-ready AA / AAA.
 - Heracles
 - Hidra
 - Gerión
 - Atlas
 - Cerbero

2.2 Objetivos Secundarios

- Integrar el estudio de la anatomía usado en la escultura griega clásica en la parte práctica.
- Seguir una pipe-line estándar de producción de personajes 3D para videojuegos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado.

3. Marco Teórico

Este es el apartado donde se expone el estudio realizado para el trabajo a nivel teórico. Los ámbitos que incumbe se centran en mitología y arte griegos clásico.

La investigación quiere primero tratar de comprender la mitología griega, ya que es el tema principal al cual los personajes que se crean en el apartado práctico más conectados están. Dentro de la mitología no se realiza una mirada demasiado amplia, ya que la teología griega es de dimensiones grandes. El Mito de Heracles y los 12 trabajos es el campo donde se más se indaga y se trata de entender.

Además, otro de los objetivos del trabajo para con el apartado práctico es intentar plasmar uno de los cánones de belleza que surgen durante la historia de Grecia. Para ello, se indaga en la historia del arte griego, sobre todo centrando el foco en la escultura, con el fin de entender cada uno de los momentos del arte en la antigua región del Egeo y escoger cuál de los valores canónicos de belleza encaja mejor con la idea del proyecto.

Este apartado sobre el arte griego también funciona a modo de contextualización, ya que como se podrá observar, antes de cada análisis de un periodo se añade una pequeña localización histórica para comprender la situación del arte en ese tiempo.

Gracias a este apartado se puede fundamentar y comprender mejor que es lo que se quiere llegar a representar en el set de personajes 3D a confeccionar, estableciendo una dirección artística principal sobre la cual construir todos los modelos y además comprendiendo esta elección en un mayor nivel dado de la investigación previa realizada.

3.1 Mitología Griega

3.1.1 El Mito

Carlos García Gual (1999) divaga mucho para encontrar una definición, o una propuesta de ella. Explica en su libro *Introducción a La Mitología Griega* (1999), que la acepción de mito puede contraer un sinfín de connotaciones que en mayor o menor medida convergen en un punto coetáneo, pero que nunca desembocan en

un solo significado unitario que ayude a definir que se puede considerar un mito y que no.

Viaja y enumera varias acepciones de otros autores, como de Jan de Vries, que reduce la mitología a un apartado dentro de las religiones, como los significados que antropólogos funcionalistas y estructuralistas dan – que no menta a ninguno en particular –, que entienden la palabra como una manera de contemplar, y entender, la realidad del mundo de la civilización arcaica y acogiendo también la crítica explicación que da G. S. Kirk (1970), que asegura que no existe ninguna definición contemplable para mito, puesto que “[...] No hay ninguna forma platónica del mito que se ajuste a todos los casos reales. Los mitos [...] difieren enormemente en su morfología y su función social” (Citado por García Gual, 1999, p. 14).

Además, García Gual (1999) también suma que el término “*mýthos*” no tiene una etimología clara, ya que no precede de ningún otro término de misma raíz dentro de otras lenguas indoeuropeas, su significado se va construyendo durante la literatura de los griegos.

Sin obviar ninguna de las complicaciones que se enumeran, para el trabajo se aceptará la primera definición que lanza García Gual (1999), que trata de aunar todo y que sea lo más delimitada posible a partir de algo básico y comprensible: “Mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (p.18).

3.1.2 La Mitología Griega

Etimológicamente, la palabra mitología tiene dos acepciones: conjunto de mitos y estudio de los mitos. Este apartado trabaja con la primera para conocer la tradición griega de mejor manera y presentar ligeramente la teología antigua clásica.

García Gual (1999) señala que: “una mitología es algo más que un conglomerado o una suma convencional, ya que los mitos se relacionan entre sí y las figuras míticas están referidas unas frente a otras” (p.57). La mitología de los griegos narra una historia compleja que se entrelaza sin cesar, impulsada por razonamientos de índole religioso que consigue imponer dogmas, dar una explicación a sucesos de la vida real

e inspirar obras de arte a un pueblo recién nacido durante muchos años de su existencia.

Tal y como indica Pierre Commelin en su libro de Mitología griega y romana (2017), los mitos griegos y sus personajes funcionaban de manera similar a la ciencia actual, dando explicación a todo lo que para entonces quedara fuera de la comprensión humana. Commelin: “La antigüedad, cuyos conocimientos científicos eran imperfectos y rudimentarios, colocó en todos una divinidad, solo había misterios para ella. Esto explica en parte el gran número de dioses.”

Durante el apartado se utilizarán los nombres que los romanos después dieron a los mismos dioses de los griegos para garantizar una mejor comprensión de los textos consultados, ya que estos utilizan dicha nomenclatura.

La lista de dioses y demás personajes de la mitología griega cumple una jerarquía marcada en niveles. Jean Humbert (2017) en su libro homónimo al anterior, explica que los griegos los ordenaban en tres niveles: Los Grandes Dioses, Los Dioses Inferiores y los Semidioses.

Se considera que nombrar cada uno de los dioses no es información relevante mas allá de aportar datos ya estudiados y dados por muchos otros investigadores del tema así que para realizar una mejor y más rápida explicación de esto, se incluyen tablas que muestran la relación de los dioses entre sí siguiendo la Teogonía de Hesíodo (ver tablas 1 y 2).

3.1.3 El Mito de Heracles y los 12 Trabajos

El Mito de los 12 Trabajos narra el camino hacia el ascenso que Heracles toma para consagrarse como el héroe más conocido y de más renombre de toda la mitología clásica.

Para tratar de ahondar en este mito, es necesario consultar e indagar en fuentes directamente relacionadas con el personaje de Heracles, ya que su vida es contada a través de este mito y viceversa. El Diccionario de Mitología Griega y Romana de Pierre Grimal (1994) asegura que el héroe se entrelaza con muchas otras historias y todas en las que aparece en su final constituyen un ciclo completo.

Dada la dificultad que presenta razonar y ordenar todos los mitos en los que Heracles aparece, los estudiosos de la mitología clásica optan por enumerar tres apartados que clasifican las leyendas del héroe: El Ciclo de los Doce Trabajos, Las hazañas independientes del Ciclo y las aventuras secundarias de los Trabajos. Para el proyecto solo se consultará la primera como fuente de información principal, y en caso de necesidad se hará en las otras dos.

Los mitólogos disciernen entre varias acepciones sobre el inicio del mito. Pierre Commelin (2017) y Jean Humbert (2017) coinciden al decir que las doce tareas son mandadas a Heracles por un designio de la suerte provocada por Hera, que decía que a efecto de quien naciera último entre Heracles y Euristeo, obedecería al primero.

Por otro lado, el diccionario de Pierre Grimal (1994) indica otras formas de explicar esto mismo. Mientras que Commelin (2017) y Humbert (2017) parecen parafrasear a lo que la *Ilíada* de Homero narra, Eurípides por su lado explica que el motivo de las tareas remitía a que, para completar la voluntad de Heracles de volver a Argos, Euristeo se las mandó completar para dejarle pasar a la ciudad. Otra explicación del inicio atribuye los doce trabajos a un gesto de perdón por el asesinato involuntario de los hijos de Mégara, haciendo referencia al pensamiento místico de la purificación del alma del héroe y otra última entrada adjudicada a un poeta alejandrino llamado Diotimo, asegura que el motivo fue para satisfacer a Euristeo, de quien Heracles estaba enamorado.

Heracles es hijo de Alcmena y Júpiter (Zeus), que se disfrazó de Anfitrión – primo y a la vez marido de Alcmena – durante una expedición contra los telebeos, ya bien unas veces se dice que por compromiso con Alcmena para llevar a cabo su venganza y otras que no se esclarece el motivo.

Cuentan los mitólogos varias explicaciones sobre la primera muestra de fuerza de Heracles siendo un recién nacido. La más extendida es en la que Hera envía dos serpientes a su cuna para asesinarle y él las mata con sus manos. Commelin (2017) versiona esto diciendo que fue Anfitrión quien envía las dos serpientes para distinguir su hijo entre Heracles y su gemelo Ifico, acaeciendo el mismo resultado para las serpientes.

La inmortalidad de Heracles se atribuye siempre a que en un momento ingirió leche de los pechos de Hera. Este suceso también discrepa dependiendo del autor, aunque la mayoría coinciden en que la creación de la Vía Láctea se debe al momento en el que Hera aparta al pequeño Heracles y se derrama su leche en el cielo por la fuerza del niño.

Commelin explica que después del suceso de las serpientes Hera dejó de odiar a Heracles y después de muchas suplicas de Palas le dio el pecho. El diccionario de Pierre Grimal (1994) añade otras, una en la que Hermes acerca Heracles a una Hera dormida y otra que muestra como Alcmena enseña a Heracles de manera premeditada por los alrededores de Argos, para que Atenea junto a Hera pasaran por ahí y así la diosa de la guerra le pidiera a la esposa de Zeus que lo amamantara; ambas tradiciones terminan también con la formación de la Vía Láctea de la misma forma.

Los trabajos también fueron divididos en diferentes secciones dependiendo del autor al que se acuda. Según el diccionario de Pierre Grimal (1994) los mitólogos helenísticos los dividían en dos secciones de 6, la primera tenía de escenario el Peloponeso y la segunda ocurría en varios lugares externos a la región y resto del mundo. Para el trabajo también se sigue esta primera acepción sobre la clasificación de los trabajos, pero cabe mentar que existen varias maneras de organizarlos.

Otros estudios reconocen solo diez trabajos, por ejemplo, pero puesto que las fuentes que se consultan declaran doce, se mantiene ese número para su estudio. El orden y enumeración de estos para el trabajo es basado en el que realiza sobre el mito Pierre Commelin (2017), ya que dice basar su texto en las leyendas homéricas, pero se acompaña dando aportaciones tanto del diccionario de Pierre Grimal (1994) como del libro de Jean Humbert (2017).

1. El León de Nemea

El primer trabajo que tanto Humbert (2017) como Commelin (2017) explican se trata de el León de Nemea. Pierre Grimal (1994) atribuye el primer trabajo de Heracles a sus armas, no al combate con el León en sí mismo.

Las armas de Heracles son una espada recibida por Hermes, un arco y sus flechas otorgadas por Apolo, una coraza dorada de Hefesto y un peplo de Atenea. El primer

trabajo que relata Grimal (1994) dice que trato en construir su icónica maza de madera, que parece ser la única arma no entregada por los dioses. También denota que en otras tradiciones Atenea le regala todas sus armas, excepto la maza.

El combate contra el león de Nemea transcurre de forma similar en todas las fuentes estudiadas. Era un animal de grandísimas proporciones que se ubicaba y aterrorizaba el territorio de Nemea y sus cercanías. Heracles se enfrenta a él con 16 años, agotando todo su carcaj y termina derrotándolo al ahogarle entre sus brazos dentro de la cueva donde se escondía. La versión que explican Humbert y Commelin añade que Heracles rompe su maza de hierro durante el combate, Pierre Grimal en cambio solo dice que la utiliza para amenazar a la fiera hasta la cueva.

La piel del felino era muy resistente, tanto que la única manera que existía para desgarrarla era utilizando las propias garras del león. Heracles utilizó su pelaje como armadura y normalmente se le representa con la piel del león como casco, hombreras o armadura en general.

2. La Hidra de Lerna

El segundo trabajo consiste en el combate contra la Hidra de Lerna. En el lago de Lerna, cercano a Argos, vivía una Hidra de numerosas cabezas: algunos le atribuyen cinco, siete, nueve, cincuenta y hasta cien entre todas las versiones consultadas, y cada vez que se le cortaba una, brotaba una nueva en su lugar si no se quemaba la herida rápidamente. Exhumaba aliento venenoso y devastaba las cosechas y ganados del país. Pierre Grimal (1994) añade también que fue criada por Hera, debajo de un plátano cerca de la fuente de Amimone, para servir de prueba para Heracles en el futuro.

Heracles con la ayuda de Yolao venció a la Hidra cortando todas sus cabezas de un solo golpe; según otras versiones le combatió desde su carro, con flechas de fuego o Yolao incendió el bosque cercano para servirse del fuego.

Durante el combate, Hera envió un cangrejo gigante, que Heracles aplastó enseguida, formando en el cielo la constelación de cáncer.

En el diccionario de Pierre Grimal se añaden también dos interpretaciones del mito. Una de ellas dice que la Hidra es en realidad el pantano de Lerna, que fue desecado por Heracles; cada cabeza representa las fuentes que no cesaban de verter agua. La otra cuenta que Lerna era en realidad el rey de una ciudad llamada Hidra, la cual estaba apostada por cincuenta arqueros, que cada vez que uno era derribado, otro tomaba su lugar.

El libro de Jean Humbert (2017), otorga una explicación al mito: la hidra representaba las múltiples serpientes venenosas que vivían cerca del pantano y pareciera que cada vez que se mataban continuaban saliendo. Heracles para solventar el problema prendió todos los nidos en fuego y las exterminó.

3. El Jabalí de Erimanto

El tercer trabajo de Heracles fue consistía en traer vivo a Euristeo un jabalí gigante que residía en Erimanto. Heracles lo sacó de su cobijo con sus gritos, y le hizo perseguirle hasta una llanura de nieve, donde lo cansó lo suficiente como para capturarlo y llevarlo a Euristeo.

No hay mucha más información sobre el mito. Lo último que se cuenta sobre este es que la reacción de Euristeo ante el jabalí sobre los hombros de Heracles fue esconderse dentro de un jarrón.

Este trabajo consta como el cuarto dentro de la lista de Humbert (2017) y el cuarto como tercero.

4. La Cierva de Cerinia

El cuarto trabajo también se cuenta de varias maneras distintas. Eurípides nada más indica que el animal era grande y asolaba los conreos, pero otras versiones otorgan al animal cuernos dorados, patas de bronce y la capacidad para moverse a altas velocidades, complicando mucho la tarea del héroe.

Las versiones de Humbert y Commelin coinciden en que la cierva se ubicaba en el monte Ménalo, y en que la persecución del animal fue extensa hasta dar con una trampa que la atraparía viva. Commelin detalla que el semidios no quería matar a la bestia, ya que sabía que estaba ligada a Artemisa, así que, al impactarle con una flecha, procuró no atravesarla para no herirla de gravedad.

En la explicación de Pierre Grimal (1994) se añade que Calímaco dice que la cierva era una de las que Artemis encontró pastando hacía mucho tiempo en los prados del monte Liceo. La diosa se quedó con 4 de las cinco, mientras que ésta al escapar por orden de Hera, terminó siendo prueba para Heracles.

En el transcurso de vuelta a Euristeo, Heracles se encuentra con Artemisa y Apolo, quienes reclamaban su propiedad sobre la cierva y denunciaban al héroe por intento

de asesinato. Heracles alegó que la culpa de la herida la tenía Euristeo al enviarle tal tarea y los dioses le permitieron continuar su camino.

5. Los Pájaros del Estínfalo

En el siguiente de los trabajos debía exterminar los pájaros del Lago de Estínfalo, unas monstruosas aves que tenían las alas, la cabeza y el pico de hierro, uñas muy retorcidas y lanzaban dardos de fuego a quien se les acercaba por adiestramiento del mismo Ares. Eran tantos y tan grandes que sus alas no dejaban pasar la luz del sol.

La victoria de Heracles sobre ellos fue gracias a un címbalo de bronce que Minerva había creado especialmente para espantar a los pájaros, al alzar el vuelo asustados Heracles los mató con sus flechas.

Toda esta información es la que Commelin (2017) proporciona, mientras que las otras fuentes explican el mito de otras formas.

Para Humbert (2017) este es el sexto mito y también añade que los pájaros se alimentaban de carne humana. El diccionario de Grimal (1994) da varias acepciones: en vez de utilizar un címbalo, utilizó unas castañuelas también de bronce – fabricadas por el mismo Heracles u otorgadas por Atenea y producidas por Hefesto; la peligrosidad de los pájaros se debía a su superpoblación como plaga hacia las cosechas, no a su ferocidad; también incluye la acepción de las aves con plumas de hierro y rapaces.

Una interpretación evemerista que se incluye también en el diccionario de Pierre Grimal (1994) hace que las aves sean de otra forma las hijas del héroe Estínfalo, que fueron asesinadas por Heracles al no cederle hospitalidad a él, pero si a sus enemigos los Moliónidas.

6. El Toro de Creta

Según Commelin (2017), el sexto trabajo es el enfrentamiento con el Toro de Creta. El toro era enviado por Poseidón contra Minos, Heracles lo domó y entregó a Euristeo, para que después le dejara escapar, desembocando en una nueva lucha entre el héroe y el animal que terminaría con la muerte del toro.

Para Humbert (2017) este es el séptimo trabajo y no incluye el segundo enfrentamiento, más si su entrega a Euristeo mientras aún está vivo. Pierre Grimal (1994) lo cuenta también como el séptimo y añade también otras tres tradiciones del mito: una cuenta que fue enviado por Zeus para raptar a Europa, otra que fue amante de Pasífae y una última donde es un toro milagroso que surge del mar el mismo día que Minos jura sacrificar para el dios de los océanos cualquier cosa que saliera del mar, cosa que no ocurrió al contemplar la belleza de la bestia y haciendo enfadar a Poseidón al entregar un animal menos bonito como sacrificio.

Continuando con las acepciones del Diccionario de la Mitología Griega y Romana (1994), este toro era el que Euristeo demandó vivo a Heracles. El héroe llegó a Minos pidiendo ayuda y que le dejaran entrar para capturarlo. La condición para que pasara fue que lo derrotara él solo; cuando lo capturó lo llevó hasta Euristeo – se indica que algunos aseguran que fue a nado –, que quiso regalarlo a Hera. La diosa lo desestimó al ser regalo de Heracles y lo rechazó, liberando al toro, que recorrió otros territorios hasta llegar al Ática.

7. Las Yeguas de Diomedes

Después, tuvo que robar las yeguas de Diomedes, rey de Tracia, que lanzaban fuego y llamas por la boca. El rey las alimentaba con carne humana y todo extranjero que capturaba servía como alimento.

Heracles hizo que los mismos caballos devoraran a Diomedes y después los llevó a Euristeo, que más tarde ubicó en el monte Olimpo y comidos por bestias salvajes. Los caballos devoraron a uno de los amigos de Heracles, y como memoria de este, durante el trabajo levantó una ciudad en su nombre: Abdera.

Las demás versiones no incluyen mucha información distinta a la de Commelin (2017). Pierre Grimal (1994) añade los nombres de las 4 yeguas: Podrago, Lampón, Janto y Deino.

Para Pierre Grimal y Humbert este es trabajo número ocho de la lista.

8. Las Amazonas e Hipólita

Heracles fue encomendado para traer consigo el cinturón de la reina de las Amazonas, una tribu de mujeres guerreras que se sustentaban de la caza y el pillaje. Para

derrotarlas Heracles venció a su líder, la amazona Hipólita, después de matar a sus hermanas que se interpusieron y haciendo desposar a la reina con su amigo Teseo.

Las amazonas son descritas por Commelin con trajes hechos por pieles de animales que cubrían solo su parte derecha del cuerpo, portaban arco, carcaj, jabalinas y un hacha. También llevaban un escudo de pie y medio de diámetro y llevaban un casco adornado con plumas que representaban su rango y jerarquía. La reina llevaba un corselete de escamas de hierro sujeto por un cinturón.

Humbert (2017) en cambio explica que el mito trataba de vencer a la tribu, que resultaba una tarea muy complicada, tanto que Heracles reclamo ayuda de su amigo Teseo. Ambos llegaron a las costas de Capadocia donde se asentaban y mataron a muchas, apresando a su reina y dispersando a las sobrevivientes.

Por otro lado, Pierre Grimal (2017) de nuevo trae varias acepciones al mito. La primera acompaña la idea del cinturón como objetivo del trabajo, pero añade que este pertenecía al mismo Ares. En esta versión Hipólita accede a entregarlo de buena manera, pero Hera se disfraza como una de las amazonas y comienza una disputa entre la tribu y Heracles y sus acompañantes. La historia aquí termina con una batalla campal y la muerte de Hipólita a manos del héroe. Otras tradiciones sostienen que el momento en el que comienzan las hostilidades es el momento en el que Heracles desembarca en las costas de Temiscira. Durante los combates una hermana de Hipólita cae presa y para liberarla, la intercambia por su cinturón.

Para finalizar, cabe decir que para Humbert y Grimal, este es el noveno trabajo.

9. Los Establos de Augias

La limpieza de los Establos de Augias configura el noveno trabajo que Commelin lista de los doce. Simplemente se gesta la limpieza en un solo día de unos establos del rey de Elida, Augias, que no habían sido arreglados desde hacía más de treinta años.

Para tal hazaña, Heracles desvía el río Alfeo hacia el establo y elimina todas las heces de allí, liberando a la ciudad del hedor y putrefacción. Al presentarse por su recompensa, Augias lo envió a juicio y su hijo Tillo postuló a favor de él. En colera por esto, el semidiós atacó la ciudad de Elida y mató al rey Augias, condecorando rey a Tillo.

Para Humbert este es el quinto de los trabajos de Heracles, aunque no añade ninguna información distinta.

Para Pierre Grimal también es el quinto y cambia un poco su forma añadiendo más versiones al mito. Añade que Augias era hijo del Sol – Helio – y eran varios establos de los cuales no cuidaba. La orden fue emitida por Euristeo con la intención de humillar a Heracles al darle un trabajo terrenal y servil. Entre Augias y Heracles hubo de nuevo un trato de recompensa, unas tradiciones hablan de que le pagaría con parte de su reino y otras con parte de sus rebaños, cualquiera de estas cosas si conseguía hacerlo en un solo día. Como ocurre en las demás versiones, lo consigue, y Augias no le recompensa como es debido, llevándolo al exilio de la ciudad, con la por siguiente guerra con la ciudad y la muerte de Augias. En esta versión, además, desvía dos ríos: el Alfeo y el Peneo.

10. Gerión

El décimo trabajo transcurre en Eritia, comarca de España entonces. Consistía en enfrentar a Gerión, rey de Eritia, el ser más fuerte de todos los hombres, para robar su ganado de bueyes y traerlos a Euristeo. Según Commelin (2017), autores posteriores a Hesíodo atribuyen a Gerión la forma de un gigante de tres cuerpos, que utilizaba un perro de tres cabezas y un dragón de siete para defender el ganado.

Mientras que la fuente de Commelin solo menciona que Heracles logró la victoria asesinando a Gerión y sus guardas, Pierre Grimal (1994) explora más el mito y cuenta diferencias notables.

Primero, las manadas de bueyes eran guardadas por Euritió, quien era el que poseía al perro Ortro, un monstruo nacido de Tifón y Equidna. Después, añade que para llegar a la región Eritia, Heracles pidió prestada la copa que el Sol utilizaba cada noche para moverse, llamada la copa del Sol, que consigue amenazándole con sus flechas después de un exhausto camino a través del desierto de Libia. Con el mismo recurso, Heracles amenaza también al dios Océano con tal de que relajar los mares que surcaba.

Al llegar a la costa Eritia, el perro Ortro lo divisó, lanzándose hacia el para finalmente ser abatido de un mazazo por Heracles. Lo mismo ocurrió con el pastor, y cuando Heracles había obtenido los bueyes y marchaba, Gerión supo por el pastor de Hades

Menetes de lo ocurrido y se cruzó en su camino. Heracles lo venció rápidamente gracias a sus flechas y puso rumbo de nuevo a Grecia.

Por parte de Jean Humbert (2017), dispone que el mito transcurre en una región llamada Bética y quien cuidaba del rebaño era un gran perro de siete cabezas. En esta versión el combate contra Gerión es con ayuda de Yolas, un familiar de Heracles, obteniendo el mismo resultado.

11. Las Manzanas Doradas de las Hespérides

En el penúltimo trabajo se le encarga robar las manzanas doradas de las Hespérides.

Commelin (2017) no aporta información acerca del mito, solo menciona que las Hespérides son hijas de Atlas. Humbert (2017) incluye en este mito la existencia de un dragón que no dormía como guardián de estas frutas de oro, al cual el mismo Atlas consigue adormecer y recoge las manzanas, mientras Heracles aguantaba el cielo con su fuerza.

Pierre Grimal (1994) extiende mucho más el mito. Comienza diciendo que las manzanas son un presente de las nupcias de Zeus y Hera por parte de Gea. Hera encontró estas frutas maravillosas y las mandó plantar en su jardín del monte Atlas, que las hijas de Atlas, el gigante, solían asaltar. Por ello, la misma Hera ubicó un dragón inmortal de cien cabezas para defender las manzanas, y con él, tres ninfas Hespérides: Egle, Eritia y Hesperaretusa – sus nombres significan, en orden: la resplandeciente, la roja y la Aretusa de Poniente, que hacen referencia a los tonos del cielo cuando cae el sol –. Y Euristeo manda a Heracles que trajese estas manzanas.

La acepción de Grimal (2014) narra también la preparación previa que Heracles sigue antes de dirigirse hacia el jardín de Hera, que gracias a que consigue derrotar y convencer al dios marino Nereo, descubre donde está ubicado. Indica que Apolodoro cree que el camino que Heracles sigue comienza al atravesar desde Erídano hasta Libia, recorre Egipto, Asia y después Arabia. Finalmente atraviesa de nueva Libia para montar en la copa del Sol y durante la ascensión hacia el monte, libera a Prometeo de su tortura y castigo – estaba atado a un árbol, donde un águila come su hígado, que no paraba de volver a crearse – y le advierte que no debería tocar las manzanas con sus propias manos, sería mejor idea encomendar esto a Atlas.

Al llegar a la región, hizo un pacto con el titán. Heracles aguantaría los cielos que Atlas sujetaba durante un tiempo, a cambio de que él cogiera las manzanas y se las diera. Atlas logra la tarea rápidamente, pero traiciona el trato y dice que él mismo llevará las manzanas, mientras que el héroe continuará aguantando esa pesada carga. Heracles no consiente esto y engaña a Atlas, robando las manzanas de sus manos, dándose a la fuga y devolviendo a su castigo al otro personaje.

Grimal (1994) también incluye otra tradición sobre el mito que explica que Heracles no le pidió ayuda a Atlas y que derrotó al dragón, matándolo o durmiéndolo y se llevó igualmente las frutas doradas, y por ello, las Hespérides desesperadas se convirtieron en árboles. El dragón se convirtió en la constelación de la Serpiente.

Termina la explicación del mito añadiendo que una vez las regresó a Euristeo, este no supo qué hacer con ellas y las devolvió a Heracles. El hijo de Zeus las dio a Atenea, quién de nuevo las colocó en el Jardín de donde fueron robadas.

Para Grimal (1994) este es el último de los doce trabajos.

Para Humbert (2017) este es también el onceavo trabajo. En su versión del mito se cuenta que la región donde estaban las manzanas es Mauritania y que para lograr conseguirlas Atlas las recoge durmiendo al dragón.

12. El Cancerbero

Pierre Commelin (2017) contempla como doceavo trabajo el rescate de Teseo del infierno de Hades, pero dado que en su escrito no aporta ningún relato destacable de este mito, para el puesto número doce se incluye el encargo del Cancerbero, que tanto Grimal (1994) como Humbert (2017) cuentan dentro de sus listas.

La versión más escueta de Humbert (2017) explica que este último y más arduo trabajo consistió en sacar al perro de tres cabezas protector del tártaro mismo. Heracles lo logra encadenándolo y arrastrándolo él solo hasta fuera de los confines del territorio.

En el diccionario de Pierre Grimal (1994) consta que Heracles se sirvió de la ayuda de Hermes y Atenea, mandados por Zeus. Heracles logra llegar a los infiernos tomando el camino del Ténaro, pero otras tradiciones dicen que lo hizo bajando y después subiendo por la misma Boca del Infierno cercana a la ciudad de Heraclea del Ponto.

La presencia de Heracles en el infierno asustó a los fallecidos que ahí permanecían, solo le plantaron cara Meleagro y Medusa. Ninguno fue un combate serio para el héroe, pero Meleagro le transmitió toda su historia al encontrarse, consiguió conmover el corazón del semidios y le prometió casarse con su hermana Deyanira.

Después toma lugar el mito que Commelin (2017) aprecia como doceavo: Heracles encuentra a Teseo y decide liberarlo. Teseo se encontraba encadenado junto a Pirítoo, Hades los había castigado por haber intentado llevarse a Perséfone de su mansión. Aunque gracias al permiso de Perséfone Teseo quedó libre, Pirítoo tuvo que quedarse en el Hades.

En el camino antes de la audiencia con Hades, liberó también a Ascálafo de su prisión y trató de otorgar algo más de vida a los muertos. Para ello hacía falta sangre, que consigue sacrificando algo del ganado del dios del infierno. Menetes trató de impedirselo, pero Heracles lo agarró de la cintura, rompiéndole algunas costillas y casi matándolo si no fuera por la interrupción de Perséfone.

Hades accede a dar el perro a Heracles, pero bajo la condición de que el héroe lo lograra dominar sin el uso de sus armas habituales: solo con sus manos y armadura. Consiguió dominarlo agarrándolo por el cuello mientras que Cerbero le picaba con el final de su cola, que terminaba en una especie de aguijón de escorpión.

Después de su victoria, ascendió al plano mortal desde la Boca del Infierno situada en Trecén. Euristeo se asustó tanto al ver al Cancerbero que se escondió, de nuevo, en su jarrón. No supo que hacer con el perro y finalmente fue devuelto a su dueño legítimo y dando por concluido el ciclo de los 12 trabajos.

3.1.4 Jerarquía y relación de las deidades griegas

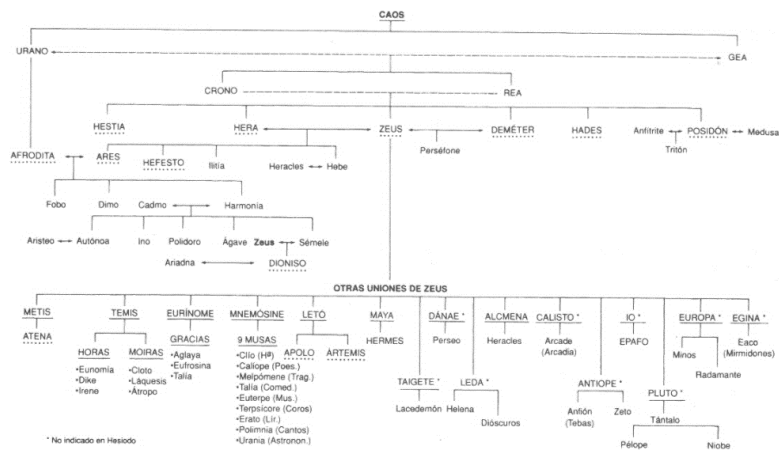


Tabla 1. Cuadro A de la Teogonía de Hesíodo

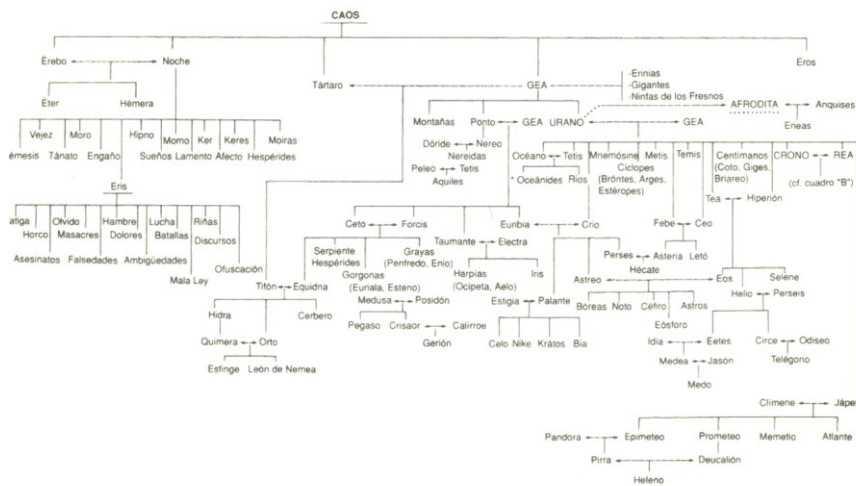


Tabla 2. Cuadro B de la Teogonía de Hesíodo

Fuente:

3.2 Arte en la Grecia Antigua

Grecia influye a toda la zona mediterránea a nivel social y cultural durante toda su historia antigua, desde maneras de estructurar sociedades hasta costumbres culturales y ritos que se repiten durante el transcurso de los años.

El arte griego, aun así, recibe un gran impacto de las culturas del Oriente Próximo, que fuertemente influenciaron su dirección desde el inicio y lo perfilan hasta poder consagrar lo que se denomina hoy por los historiadores como el Clasicismo Griego.

Miguel Ángel Elvira (1996) lo describe como una “expresión artística basada en una síntesis entre realismo y proporciones, entre equilibrio y libertad de movimientos, entre estabilidad y ligereza”, un arte totalmente antropocéntrico que termina convirtiéndose en “portavoz de ideales políticos y de sensibilidades culturales diversas” (p.7).

En este apartado se muestran todas las etapas artísticas que se suceden en la edad antigua de Grecia y que periodos ocuparon. Se quiere centrar el estudio del arte griego en la evolución de la escultura, ya que el resultado final del trabajo son esculpido digitales; mencionar el recorrido de la pintura, ya que también trabaja el estudio de la anatomía, el canon y personajes y dejar de lado en lo posible la arquitectura, que, aun siendo un campo importantísimo en Grecia y a veces mentado en este texto, no incumbe al interés del proyecto y no se considera prioritario. Cabe decir que muchas de las imágenes aportadas son copias más cercanas de las obras que se mencionan, ya que las originales difícilmente logran llegar completas a la actualidad.

Todo el recorrido del apartado sigue muy de cerca el libro “Arte Clásico” (1996) de Miguel Ángel Elvira Barba, que además de aportar toda la materia suficiente en arte clásico, añade la localización histórica de cada uno de los periodos, permitiendo ubicar a la vez el arte de cada una de las etapas y el contexto temporal de este TFG.

El marco contextual del trabajo se perfila más con la inclusión del último apartado, donde se añade una línea temporal extraída del libro de V.V. Struve, “Historia de la Antigua Grecia (I)” (1986), que también amplía el conocimiento de la historia griega clásica junto con el texto de Isaac Asimov, “Los Griegos” (2011).

3.2.1 Las Edades Oscuras

Los primeros indicios del arte antiguo de Grecia se remontan a comienzos del siglo XII a.C, en ese momento los griegos dorios invaden desde el norte las ciudades costeras del territorio helénico, haciendo que los habitantes aqueos de esas localidades se muevan hacia tierras del Asia Menor. La Grecia Micénica se encuentra entonces en un periodo de decadencia, donde solamente Creta y Atenas hacen perdurar su sistema político y social.

El preludeo al primer periodo se divide en tres trazos que evolucionan con el deceso social.

El primero es llamado el Micénico Tardío, donde la cultura aquea aún mantiene importantes restos de su cultura: mientras que la actividad arquitectónica queda colapsada y comienzan a desaparecer los nobles de los palacios – a la par que la escritura, la orfebrería, la talla en marfil y otros elementos de cultura superior –, técnicas de artes artesanales y decorativas quedan vigentes, sobre todo, en cerámicas.

A este, le sigue el Periodo Submicénico (1125 a.C – 1.050 a.C). La crisis regente se marca con aún más fuerza, puesto que los dorios finalmente controlan por completo el Peloponeso. Estos no fueron capaces de aportar nada nuevo más allá de la imposición del uso del hierro frente al anterior norma que era el bronce y vestimentas muy sencillas, precursoras de las ropas clásicas. La arquitectura se centra en chozas redondeadas y de materiales ligeros y la cerámica muestra en sus tornos y pinturas figuras que comienzan a ser simplificadas hasta reducirse a representaciones vía líneas abstractas. Solo se encuentran elementos cretomicénicos en lugares aislados como Creta: figuras de dioses y orantes en terracota o aldeas de casas cuadrangulares y ordenadas.

El último de los tres es el Periodo Protogeométrico (1050 a.C – 900 a.C), y marca el comienzo de la recuperación de esta crisis. Grecia vuelve a abrir sus rutas comerciales – particularmente en regiones no dorias – y desde el Ática y la isla de Eubea se comienza a poblar Asia Menor. Dice Miguel Ángel Elvira (1996) que no hay muchos yacimientos estudiados de este periodo, pero que entre ellos se puede encontrar uno que muestra, en un monumento levantado en una necrópolis en Lefkandi – pueblo de la isla de Eubea – que bien pueda ser considerado como el eslabón de los orígenes de los templos griegos posteriores. Éste fusiona elementos de la arquitectura micénica con otros de la época: a la vez que ordena las habitaciones siguiendo un esquema antiguo – llamado esquema de *megaron* – construye su tejado a doble vertiente y utiliza un ábside como hacían en su contemporaneidad.

Finaliza Miguel Ángel Elvira (1996) añadiendo que ese mismo yacimiento también aportó objetos egipcios, fenicios y un centauro hecho en terracota y pintado, que “supera con mucho la calidad de otras figurillas de la época, [...] y se coloca así en la base de la escultura clásica” (p.12). Esto marcaría la entrada al primer gran periodo del arte griego antiguo.

3.2.2 El Periodo Geométrico

- 900 a.C – 700 a.C

El comienzo del Periodo Geométrico está marcado por la construcción del carácter homogéneo que se les confiere a las islas griegas gracias al comercio. Los dorios del Peloponeso comienzan a poblar el Asia Menor y se instalan en Creta.

El arte durante los siglos IX y VIII no es muy resaltable, pero con el comienzo de las olimpiadas en el 776 a.C se donaron una serie de exvotos muy interesantes al santuario de Olimpia, que era la sede de los juegos. La lista de estos objetos cuenta con trípodes y figurillas de bronce de perfiles limpios y geométricos, que destacan por su equilibrio y diseño perfecto de caballos esquemáticos que muestran la ligereza y fuerza propia de estos animales a través de expresivas líneas y formas simples simétricas.

Continúa Miguel Ángel Elvira (1996) añadiendo que a través de los escritos odiseicos de Homero se pudo conocer una idea de la arquitectura de la época, cuya cual muestra material no ha logrado llegar a nosotros. Homero narra palacios que llegan a tener cierto nivel de complejidad, siendo estos posibles herederos de los antiguos palacios micénicos del lugar. También se mencionan una de las construcciones más importantes, las murallas, erigidas a base de adobes sobre grandes piedras irregulares.

Es en el siglo VIII donde el adobe comienza a sustituir al tapial e impone la planta rectangular para los edificios, provocando así la decadencia de las formas redondeadas y arqueadas y el alzamiento de los templos rectangulares.

Todavía recurriendo a los textos de Homero, enuncia que en su época las imágenes de los dioses eran representadas través de esculturas de *xoana* – figurillas de madera – y estatuas chapadas a bronce, mediante la técnica del martilleado.

Ninguno de los tipos de representación de los dioses llega a nuestras fechas, a excepción de alguna reconstrucción en terracota de las primeras y ejemplo posteriores de las segundas y sí que se conocen exvotos a la cera perdida y alguna talla en marfil.

Finalmente, lo más destacable de la época fue el desarrollo de la cerámica pintada. Es en Atenas donde se pueden encontrar las mejores piezas y el mejor lugar para observar su evolución es en Dipylon, un barrio artesanal próximo a la necrópolis del Cerámico. Hasta inicios del siglo VIII se aprecia, en la zona ondulada y negra de las vasijas, el progreso de las primeras franjas decorativas abstractas de múltiples formas geométricas hasta la figuración de animales y hombres.

Finalmente comienzan a aparecer la representación de escenas en estas cerámicas. Se presentan a través de siluetas geométricas personajes de pechos triangulares, cabezas redondas y miembros filiformes que se agrupan para realizar rituales fúnebres y despedir a sus difuntos. Las recreaciones muestran cómo eran estos ritos: se llevaban a los muertos a pie o en carro hacia su incineración – un método que se repite cada vez más – o su tumba. Las procesiones eran acompañadas por grandes ánforas o crateras, que las dotan de solemnidad y dignidad, enmarcadas por una decoración abstracta muy cuidada y detallada.

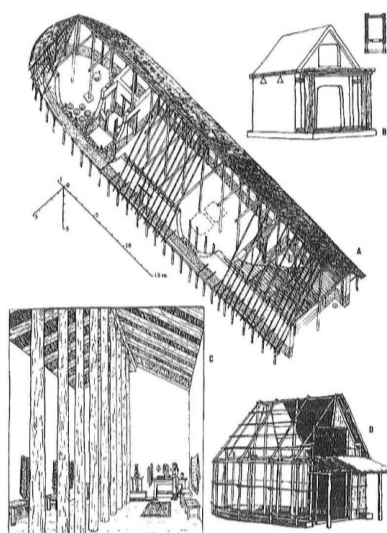


Figura 3.1. Construcciones en Adobe del Periodo Geométrico

Fuente: Miguel Ángel Elvira, 1996

En este punto, el temario de deidades y mitos parece de asuntos menores, puesto que solo adornan vasos pequeños que conforme avanza el periodo se multiplica, pero que su intención narrativa abre un gran número de caminos artísticos enriquecedores para el futuro.

3.2.3 La Fase Orientalizante

- s. VIII - principios s. VI a.C.

Como consecuencia del gran influjo comercial que arriba a las islas griegas, los pobladores de estas reciben una constante exposición de las culturas cercanas a las demás costas del Mediterráneo.

La orientalización se da en muchos ámbitos, desde ideologías que impactan en el campo de los mitos hasta costumbres a la hora de vestir o donde comer. De la misma manera impacta también en el arte, siendo ésta “la mayor revolución plástica que sufriría Grecia tras el hundimiento de las ciudades aqueas” (Elvira Barba, 1996, p.16) gracias a la importación de arte egipcio, sirio, neohitia, asiria y urartia. El arte griego será reconducido hacia los colores, la narración y la naturaleza, retornando a los antiguos valores cretomicénicos.



Figura 3.2. Talla en Marfil de una Mujer, hallado en Atenas (720 a.C)

Fuente:

Yendo más allá de esto, dentro del campo decorativo se experimentó un cambio más concreto: se difunde por las costas del Egeo marfiles, placas y telas de motivos vegetales y zoomorfos que representan flora y animales de todo tipo, llegando a figurar monstruos como la Esfinge, reconvertida como mujer por los griegos, el Grifo, que después de decorar el antiguo palacio de Cnosos retorna a Grecia, o el Centauro, que es el único que pareciera propio del territorio.

Incluso se consigue observar cómo deidades de los fenicios y asirios son reinterpretadas por los helénicos para crear las imágenes de Zeus, Artemis, Afrodita o Heracles.

En este periodo Orientalizante, se vislumbra por vez primera la separación entre las artes reconocidas como las “menores” y las “mayores”, un paso muy importante que supone el inicio de las artes plásticas que más adelante regirían la evolución de todo el entendimiento artístico.

Las Artes Menores

Son aquellas que componen la orfebrería y la toréutica, pero el campo que más destaca las artes griegas menores es en la cerámica, que lleva la voz cantante del arte durante muchos años anteriores ya.



Figura 3.3. Reconstrucción de un escudo votivo del monte Ida (700 a.C)

Fuente: Miguel Ángel Elvira, 1996.

Las cerámicas permitieron a las polis del momento reflejar a través de sus pinturas su situación social y económica del momento, su personalidad e intereses. Creta fue la región que de mejor manera acató las artes orientales, ya que volvía a encontrar en ellas aspectos minoicos anteriores, inspirando los “escudos votivos del monte Ida” (ver figura 3.3), los cuales expresan muchos rasgos de arte asirio.

La creación de estos fue algo breve ya que Creta carecía de comercio exterior y además está dentro del territorio dorio. Hacia mediados del siglo VII los calderos votivos son adornados con cabezas de grifos y la narración se cierra en escenas de grabados en bronce sobre dioses y héroes que interactúan entre ellos, representados de manera esbelta y de piernas largas.



Figura 3.4. Olpe Chigi (640 a.C)

Fuente:

Corinto comienza a desarrollar vasijas donde practican técnicas relacionadas con la coloración, substituyendo a las líneas geométricas del periodo anterior. Cabe destacar dentro de estos hallazgos una pieza que se asemeja compleja, puesto que enseña el panorama de la actualidad mediante la representación en tonos ocre de guerras y cacerías de hoplitas, el Olpe Chigi (ver figura 3.4).

En la isla de Rodas y en las costas jonia se desarrolla un talante parecido pero un poco más trabajado. Aunque mantiene un fiel estilo geométrico hasta mediados del siglo VII, más adelante comienzan a producir vasijas con frisos donde aparecen animales al “estilo de las cabras montesas” (ver figura 3.5), donde se combina el estilo de siglos anteriores con inspiraciones de tejidos orientales. Estas obras resultan un producto tan comercializado que deja de lado otras creaciones importantes, como pudiera ser la orfebrería de Rodas.



Figura 3.5. Jarra o enocoe de la isla de Roda al "Estilo de las Cabras Montesas"

Fuente: Miguel Ángel Elvira, 1996.

Atenas por su parte, continúa encerrada en su estilo geométrico y recibe pocas referencias orientalizantes. Miguel Ángel Elvira (1996) habla sobre tres artistas: el Pintor del Vaso de los Carneros, el Pintor de Polifemo y el Pintor de Neso, los cuales llegan a vincular el naturalismo a la cerámica y expanden su estilo en grandes vasijas ilustrando temas míticos y de fantasía, acabando por adoptar la técnica “de figuras negras” para realizar sus obras.

Las Artes Mayores

En este siguiente apartado se presencia el amanecer del arte clásico, el inicio del recorrido de todo el arte europeo que seguirá de ahora en adelante, dice Miguel Ángel Elvira (1996) que “tradicionalmente, la historiografía del arte ha visto en siglo VII el “nacimiento” en Grecia de la arquitectura, la escultura y la pintura clásicas, y ha exaltado sus “primeras” manifestaciones hasta conferirles un carácter modélico, como germen de todo el arte occidental” (p.21).

El primer atisbo en la historia de pintura sobre un soporte plano o “gran pintura” se ubica en Grecia durante el siglo VII. No se puede datar ninguna anterior puesto que, por un lado, hasta el momento las casas y edificios no estaban preparados para albergar grandes cuadros, frescos o paneles adosados de ningún tipo y, por el otro, si pudo haber anteriores obras así fueron destruidas junto a los grandes palacios que desaparecen en la historia. Este estilo es eludido por completo, incluso en escritos como el de Homero, y la primera prueba física que se puede datar son las metopas del templo de Thermon (ver figura 3.6), con un estilo parecido al que se efectúa en el Olpe Chigi (ver figura 4). Dice Miguel Ángel Elvira

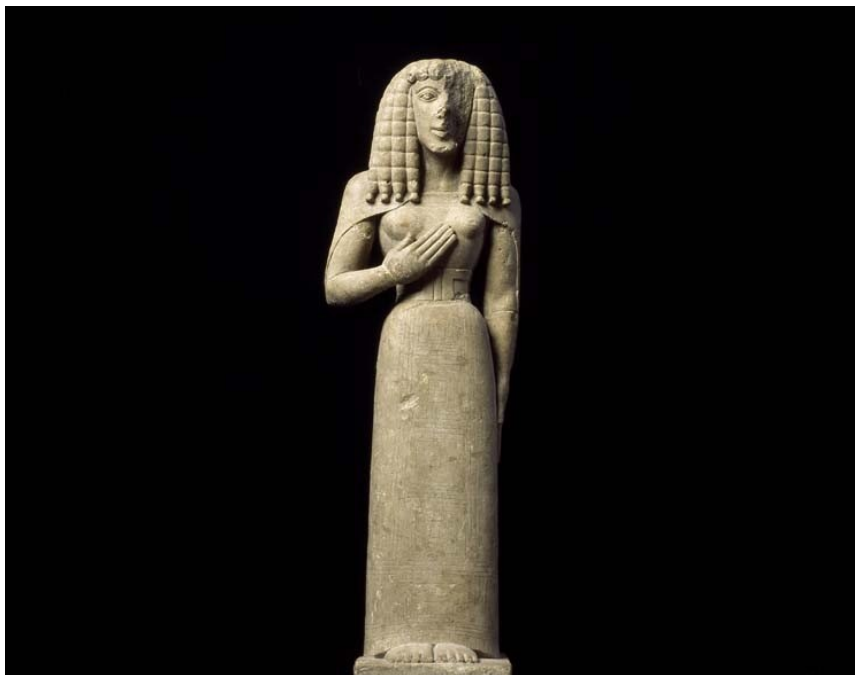


Figura 3.6. Dama de Auxerre (650 a.C)

Fuente: Museo del Louvre

(1996) que la intrusión de este estilo “confirma el carácter Corintio del edificio y parece dar la razón a Plinio, quien atribuía a Cleantes de Corinto la invención de la Pintura” (p.23).

La escultura resultó algo más difícil de desentrañar. La pérdida de los *xoana* junto con la dificultad de datar los tallados en *sphyrelaton* hallados en Dreros (Creta) hace que los que tratan de fechar la aparición de la gran escultura, aquella que físicamente es más grande que las pequeñas figurillas transportables, no encuentren más respuesta que en el inicio de la estatuaria en piedra del 670 a.C en Creta, citando como primera escultura la Dama de Auxerre (ver figura 7), ahora expuesta en el Louvre.

Esta pieza muestra como la técnica estuvo altamente influenciada por el arte egipcio, esto es observable tanto en el esculpido del cabello al estilo de “peinado de pisos” y en su inexpresividad facial. También es visible el estilo geométrico de la época en las formas básicas de la escultura, tanto en el diseño de la vestimenta como en la estructura atlética de su cuerpo.

Esto marca la rápida difusión del arte esculpido en piedra, que comienza a aflorar en lugares externos a la isla de Creta, en Naxos se desarrolla la primera escultura griega de tamaño natural, la Artemis de Nicandra, y más adelante y prosiguiendo su estilo, aparecen adornando el santuario de Apolo los Leones de Delos, que parecen una reinterpretación de la esfinge egipcia.

Todas estas obras son claramente limitadas por la temprana edad del estilo y su poco recorrido, las obras no rompen lo paralelepípedo del material que utilizaban o les era muy difícil hacerlo. Las obras más liberadas de su forma ocurrían en marfiles o bronce: el Apolo de Mantiklos, por ejemplo, presenta por vez primera el problema del canon, que intencionadamente deforma las proporciones naturales para darles un orden matemático y en Delfos se encuentran las primeras esculturas que tratan de describir un hombre ideal desnudo, o kouros, algo que se regirá durante todo el siguiente periodo del arte.

Dice Miguel Ángel Elvira (1996) que “hay que esperar a que los escultores en piedra ganen confianza y adopten estas novedades para verlos, finalmente, tomar la iniciativa; pero esto sólo ocurrirá en torno al año 600” (p.24).

En cuanto a la arquitectura del periodo, el influjo Orientalizante hace que se comience a imponer un estilo que se conoce como “orden dórico”. Los edificios de orden cuadrangular se comienzan a imponer por toda Grecia y buscan soluciones para que sean útiles a la hora de combatir el clima y a la vez ser prácticos para poder representar elementos importantes para la cultura del momento. El templo dórico más antiguo es el de Thermon, hacia 640 a.C, donde se encuentran las primeras metopas.

3.2.4 El Periodo Arcaico

- 610 - 480 aprox. a.C.

Este periodo comienza con el punto más álgido de Corinto, que fue el que ocupó Periandro, uno de los Siete Sabios de Grecia, como tirano desde el 600 a.C hasta el 560 a.C, su arte se exporta más que ningún otro y su estilo se impone por encima de los demás en la escultura y arquitectura.

Atenas comienza a superponerse a Corinto pocas décadas después de la introducción de las reformas de Solón – otro de los Siete Sabios – del 594 a.C, haciendo que hacia el 560 a.C y hasta el 527 a.C se instaurara la tiranía de Pisístrato, dando el último salto a la transformación social.

A la vez, sucedía también el mejor momento que vivía Jonia para su historia puesto que sus ciudades controlaban el comercio asiático por su dominio del Mar Negro. La lírica continúa evolucionando y después de la obra de Tales de Mileto la filosofía griega comienza a afianzarse. En el año 546 a.C, Ciro, un rey persa, conquista Lidia, donde residía el rey griego Creso, dando paso a un intento persa de someter las costas jónicas.

Las adiciones al arte griego durante la primera mitad de esta etapa son: la introducción del uso de la piedra para la producción de la arquitectura dórica y la expansión de esta técnica, la escultura en piedra se estiliza hacia la apariencia del arte menor y la cerámica “de figuras negras” se impone a los demás estilos.

Varias décadas después Atenas avanza conjuntamente a un nuevo arte jónico, el cual trae consigo un nuevo estilo arquitectónico y escultórico que resulta muy potente. Este periodo concluye con el agotamiento de los talleres corintios y la

expansión cultural de Jonia como resultado de las invasiones persas y la exportación de su cultura como mercaderías.

Escultura y cerámica hasta la mitad del siglo VI (600 a.C – 540 a.C)

Con el principio de este periodo se presenta el cierre de la escultura en caliza y mármol como el centro del arte plástico tridimensional.

El máximo exponente de la escuela peloponésica es la obra que agrupa la representación de Cleobis y Bitón (ver figura 3.7), ya que define perfectamente la estética doria, que bebe mucho de la escultura de estilo dedálico anterior. Esta escultura dual muestra cuerpos musculosos, brazos pegados y rectos al cuerpo, peinado de pisos y frente estrecha con ojos grandes.



Figura 3.7. Cleobis y Bitón (590 a.C)

Fuente: Museo Arquelógico de Delfos

Esta escuela decae temprano y la última obra es el Kouros de Tenea. La escuela que toma el relevo es la que se forma desde antes del 600 a.C en Atenas, que

estilará durante más de 50 años el crear kouros de tamaño gigante, el más grande es el encontrado en Delos (ver figura 9), con 9 metros de alto.

Después, la escuela ática se centra en crear figuras más pequeñas que son mucho más creativas por si solas. Es un gran ejemplo de hazaña artística para la época el Moscóforo de la Acrópolis (ver figura 3.8) que crea, según Miguel Ángel Elvira (1996), un autor llamado Faidimio. Esta escultura muestra un enorme avance en el estudio de la anatomía, ya que se pueden observar a través de las capas de vestimenta un trabajo de musculatura que se asemeja al realismo que se construirá en vertientes futuras del arte griego. Aquí se presencia como la habilidad de los artistas comienza a mejorar, apuntando cada vez más hacia la representación realista de los cuerpos dentro de la escultura en piedra que, bastante más adelante, se consigue y se persigue.

Contemporáneos al mencionado Faidimo destacan otros dos artistas que también comienzan a quebrar la cúbica forma de la piedra y profundizar más en el arte y la anatomía de los cuerpos. Estos son Aristión de Paros, que consigue plasmar perfectamente la textura de la lana de un peplo en su Kore de Frasiclea (ver figura 3.9) y el Maestro Rampin, enfocado más en la escultura en miniatura, pero al que



Figura 3.8. Moscóforo de la Acrópolis (560 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas



Figura 3.9. Koré de Frasiclea (550 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas



Figura 3.10. Koré del Peplo (535 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas

se le atribuye la Kore del Peplo (ver figura 3.10). Las esculturas de este momento presentan una no muy rígida regla en la proporción de los cuerpos: estos solían medir 7 veces la altura de la cabeza de la escultura.

En cuanto al ámbito de la pintura y la cerámica, Miguel Ángel Elvira (1996) destaca dos autores: Nearco y Clitias. Ambos practicaban el estilo de figuras negras, es el más reconocido de la época, pero cada uno pertenecía a corrientes pictográficas dominantes distintas.

Nearco fue un reconocido monumentalista, su escuela se centraba en representar obras donde aparecen pocas figuras y se buscaba focalizar la atención en los pequeños detalles. Se le atribuye el trabajo que muestra a Aquiles acariciando a sus caballos, donde se consigue expresar una profunda sensación de tristeza en el rostro del personaje.

Clitias fue por su parte un pintor miniaturista y como tal se dedicaba a crear escenas muy complejas llenas de numerosas pequeñas figuras negras. La obra más importante que porta su nombre es el Vaso François (ver figura 3.11) que



Figura 3.11. Vaso François (570 a.C)

Fuente: Museo Arqueológico de Florencia

muestra el más completo ciclo de leyendas épicas jamás mostrado en una vasija. La vasija fue fabricada por Ergótimo, un ceramista de la época.

El inicio del Arte Jónico

Jonia nunca fue centro cultural de ningún tipo de arte griego hasta los descubrimientos que fechan de a partir del 570 a.C, que parece demostrar un salto enorme que sorprende a los investigadores. Estos descubrimientos sobre todo muestran obras arquitectónicas y esculturas.

En cuanto a la arquitectura jonia, es una de las regiones griegas donde el orden dórico nunca llega a imponerse y apenas adentrarse en la edificación de la zona, por su parte crean un nuevo orden jónico. Éste estuvo basado directamente en la construcción en piedra, y sin llegar a entrar en nociones más técnicas del estilo, destaca que era un estilo diverso y creativo.

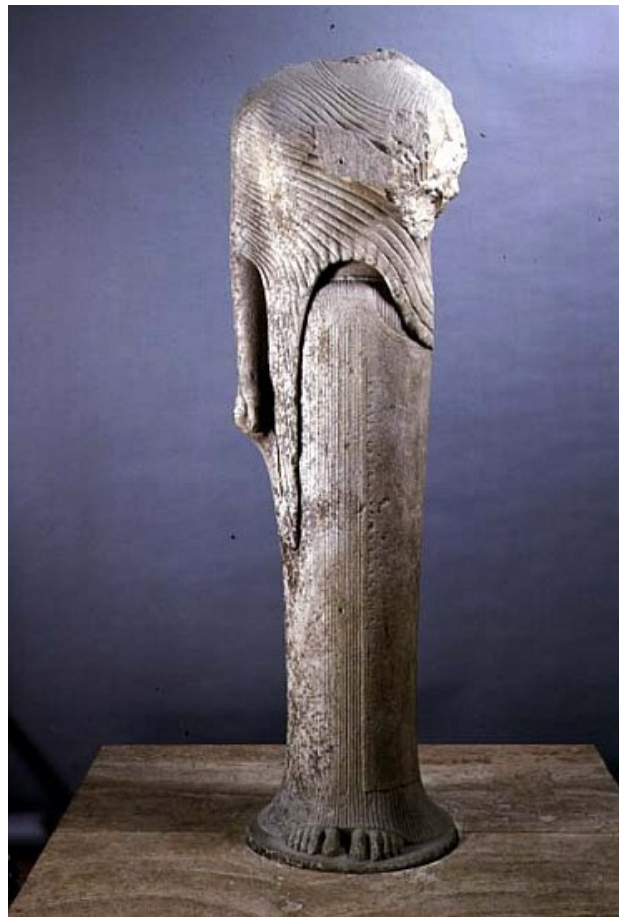


Figura 3.12. Hera de Samos (560 a.C)

Fuente: Museo del Louvre

El orden jónico resulta el medio principal de expresión del primer gran teórico del arte en Grecia, Teodoro de Samos. Se le atribuye el diseño de un Templo de Hera de la región Jonia (560 a.C), el Artemisio de Efeso (555 a.C) y una escultura en bronce semejante a los grandes Kouros de Samos (560 a.C) de la misma isla de Samos. Esta última obra se asemejaba al estilo jónico por su cabeza redondeada y ojos almendrados, pero una de las obras que mejor demuestra la escultura jonia pudiera ser la Hera de Samos (ver figura 3.12). La Hera de Samos demuestra que la escuela jonia pecaba también de incapacidad a la hora de escapar de la forma inicial del material, en este caso cilíndrico y que sus creaciones eran demasiado geométricas.

Segunda Mitad del Periodo Arcaico (540 a.C – 480 a.C)

A partir de mediados del siglo VI los jonios disfrutaban de un momento exuberante para su cultura y comienzan a difundirla por la región griega, mientras que sus artistas y escuelas permutan en sus islas independientes para continuar refinando y mejorando la calidad de sus obras.

Atenas no se ve demasiado amedrentada por Jonia, ya que continúan siendo el máximo exponente artístico, a salvo de una rivalidad encontrada en la arquitectura de Sicilia y Magna Grecia – región dominada por griegos ubicada en las costas del fin de la península itálica y en la isla de Sicilia –. La escuela ática continua en



Figura 3.13. Koré de Lyon (540 a.C)

Fuente: Museo de Bellas Artes de Lyon

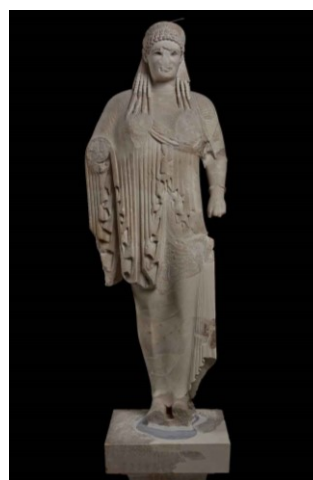


Figura 3.14. Koré de Antenor (525 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas

búsqueda del realismo a través de la escultura y cerámica y después del asesinato de Hiparco en el 514 a.C y la instauración de la democracia gracias a Clístenes, todo propicia que hacia el año 510 a.C el movimiento conozca su mayor intensidad.

Cerámica y Escultura tardo arcaica

Es durante el final de esta etapa que el arte jonio consigue conferir a sus esculturas de una mayor y mejor soltura en sus obras, ahora sus korés visten de las mismas peculiares vestimentas que lo hacían las mujeres de la época – compuestas por una túnica llamada *chitón* y un *himation*, que fuere un tipo de manto del conjunto – y portan largas cabelleras apostadas en sus hombros, mientras que a la vez seguían dando prioridad a la musculatura tras las ropas, como se puede ver en las figuras siguientes.

La escultura del periodo final del tiempo Arcaico griego sufre una fusión interesante de los dos estilos más dominantes de la época, los artistas coinciden en que deben tomar una decisión a la hora de enfocar una obra: o persiguen la senda del realismo de la escuela ática o dejan que sus modelos expresen la imprecisa elegancia de la escuela jonia.

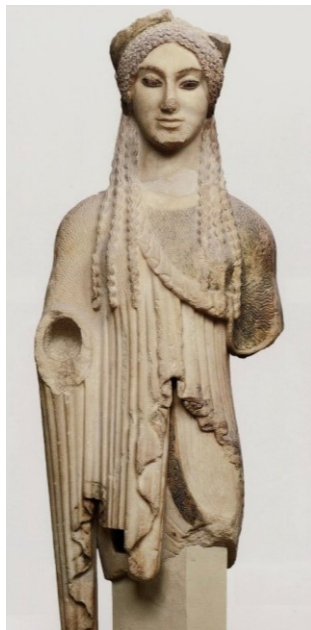


Figura 3.15. Koré de la Acrópolis, n 674 (500 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas



Figura 3.16. Koré de Eutídico (490 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas

Cada escuela continúa avanzando por su vertiente, pero durante esta escisión de estilos hubo escultores que trataron de fusionar ambos y surgieron combinaciones que o no alcanzaban ninguna de las dos bellezas que se perseguían o que por otro lado conseguían resultados bastante buenos. Ambos resultados se pueden observar con las dos figuras de a continuación. Mientras que la Koré de la Acrópolis consigue demostrar un trabajo anatómico bueno a la vez que mantiene el estilo jonio en la ropa, peinado y facciones de la cara, la Koré de Eutídico muestra un peinado mas similar a un casco que a cabello, las proporciones y el estudio anatómico no llegan al mismo nivel que la anterior y la vestimenta no es resaltable.

A parte de la escultura, la cerámica resulta una de las fuentes de obras de arte más rica de todas durante esta segunda parte de la época. En las pinturas hechas en los vasos se puede observar como la búsqueda de la escuela ateniense por la proporción y la anatomía no descansa.

Hubo dos autores que destacaron por encima de los demás: el Pintor de Amasis y Exekias, ambos son los que más obras aportan durante la tiranía de Pisístrato.



Figura 3.17. Vaso del Suicidio de Áyax

Fuente: Château-musée de Boulogne-sur-Mer

Amasis es uno de los introductores de la escena de género – estilo que se dedica de representar escenas de la vida cotidiana en pinturas – y además rendía culto a Dioniso en otras muchas de sus obras. Exekias por su parte enfoca su arte hacia escenas más tensas, como la que se muestra en el ánfora siguiente, que representa el suicidio de Áyax.

El siguiente estilo que se desarrolla en Atenas hacia el año 530 a.C, es el de “figuras rojas”. Gracias al intercambio del color por el rojo los artistas comienzan a poder detallar mejor sus pinturas. Son los conocidos como “maestros bilingües”, Psiax o el Pintor de Adócides entre otros, quienes la impulsan. Este estilo se conseguirá imponer conforme el siglo V avance y los artistas de la “última generación arcaica” – los existentes entre el 505 a.C y el 475 a.C – mejoraran su comprensión del funcionamiento del cuerpo humano hasta, por fin, poder observar el nacimiento de los primeros cuerpos “clásicos”.

3.2.5 El Periodo Clásico

- 480 a.C – 323 a.C

Los historiadores sitúan el inicio de este periodo con el inicio de la Segunda Guerra Médica (480 a.C), cuando el rey persa Jerjes decide invadir Grecia por venganza hacia la derrota que sufre en Maratón en el año 490 a.C.

Durante su intento de invasión llegó a azotar Atenas y su Acrópolis y después de su retirada tras perder en la Batalla de Salamina, los atenienses devueltos a su ciudad ocultaron en zanjas las obras que fueron destruidas durante la ocupación persa.

Miguel Ángel Elvira (1996) define el clasicismo como: “la síntesis orgánica entre la matemática de las proporciones y el dominio de la anatomía, y reconocemos las figuras clásicas por la peculiar armonía de sus movimientos” (p.57), y explica que esto es debido a los artistas tardoarcaicos cercanos al año 500 a.C, los cuales son los precursores e ideadores de este concepto del clasicismo.

Periodo Severo

El Periodo Severo resulta un punto de inflexión a nivel artístico para los historiadores. Según dice Miguel Ángel Elvira (1996), consideran de este paso algo similar a la comparación que se realiza después entre el periodo del Renacimiento

con el Medievo: “el clasicismo es, en su opinión, su propia cultura, digna de estudio e imitación, mientras que el arcaísmo aparece como “remota antigüedad”, simple objeto de estudios eruditos” (p.57).

Esta primera mitad de siglo se encuentra dividida en dos por la segunda Guerra Médica, pero los artistas logran sobreponerse al estilo que dejó el anterior arte tardoarcaico, desarrollando un nuevo medio de lenguaje para el arte, investigando en profundidad el movimiento y la profundidad como tercera dimensión.

Como se ha mencionado anteriormente, el estilo del arte clásico es iniciado por los artistas tardoarcaicos, en concreto, los que se dedicaban a pintar en cerámica. Ceramistas como el Pintor de Brigos o Duris – el autor que firma el Kylix Ático de la figura 20 – consiguen continuar el camino que sus maestros marcaron en cuestión de movimiento, estructura humana y anatomía.



Figura 3.18. Eos y Memnón (485 a.C)

Fuente: Museo del Louvre

A estas alturas tanto escultores como ceramistas caen todavía en realizar pliegues y peinados al estilo arcaico. Los escultores tratan de terminar con la sonrisa típica del escultor del periodo arcaico realizando estudios sobre armonía anatómica y estructura muscular, dando pie a un rostro más carnoso y serio, es ejemplo de esto la ya mencionada Koré de Eutídico (ver figura 3.16).

Hacia el año 480 a.C se realiza el Efebo de Critio, que para los historiadores es un hallazgo fundamental para comprender el avance del arte griego. Es este el primer elemento que se encuentra que trata de romper con la “ley de la frontalidad” de

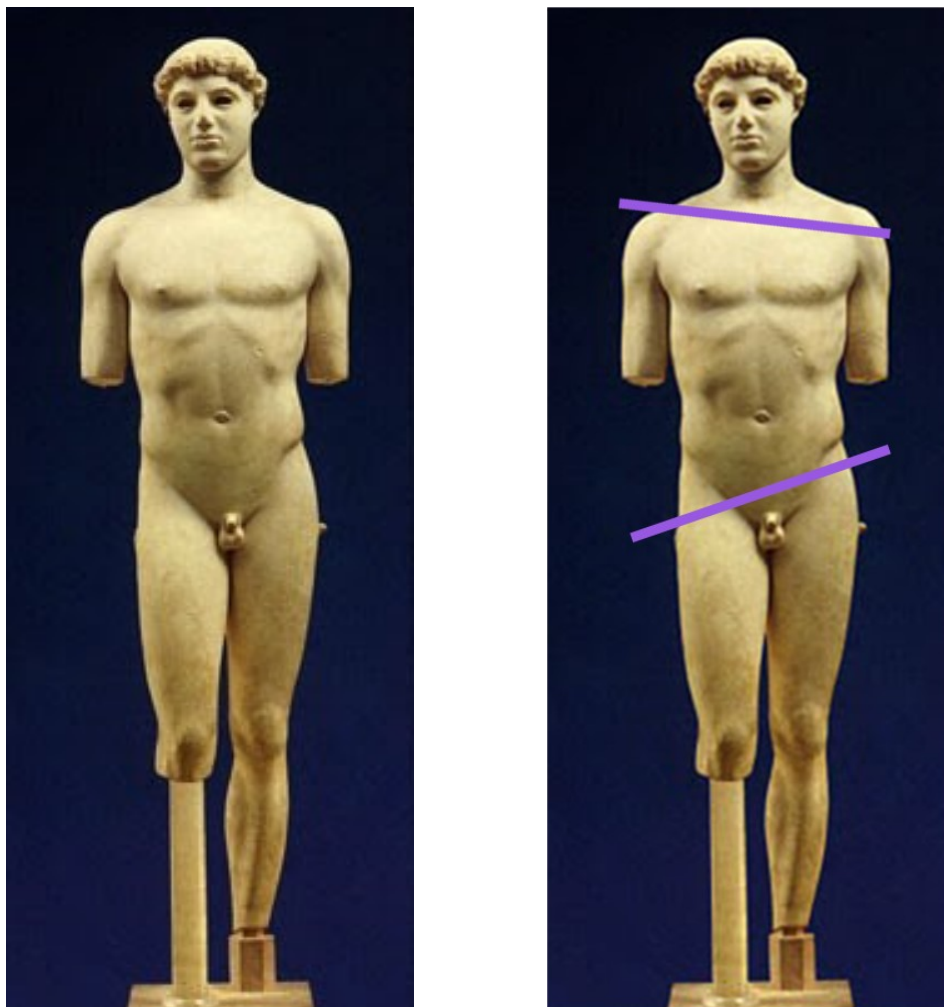


Figura 3.19. El Efebo de Critio (480 a.C) y el *contrapposto*.

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas

todas las esculturas anteriores – estas se sostenían principalmente por la frontalidad y rectitud de sus piernas, obligando al torso y resto de cuerpo a hacer lo mismo –, atribuyendo así a Critio la creación del *contrapposto*, el elemento

principal que en todas las esculturas clásicas se encuentra manteniendo su estabilidad.

El estilo severo clásico se extiende por todo el territorio griego, dando lugar a varias escuelas. En Sicilia se promueve la investigación del movimiento realista y las vestimentas por encima de todo, el Peloponeso evoluciona hacia la musculación de los cuerpos gracias a la actividad de Hagéladas de Argos y Atenas por su parte profundiza en la personalidad y expresión de las figuras. Es Calamis el escultor que destaca en este tiempo, creador de la Afrodita Sosandra (figura 3.20) y el Apolo del Omphalos (figura 3.21), dos obras donde se puede observar un gran avance en el campo de la escultura, dentro de la escuela ática.

Los pintores por su lado tendieron su avance hacia el uso del caballete para pintar sus obras. Durante el Periodo Severo, los gobernantes se fijaron mucho más en pinturas al fresco o en tabla, y periódicamente la cerámica, junto con sus artistas de alrededor del 480 a.C, desaparecen. Los ceramistas pasaron a limitar su arte en copiar o inspirarse en los cuadros que se exponían.

El Siglo de Pericles



Figura 3.20. Afrodita Sosandra (460 a.C)



Figura 3.21. Apolo del Omphalos (465 a.C)

Fuente: Museos Capitolinos

Según V.V. Struve (1986) el año 460 da inicio el mandato de Pericles en Atenas, y con él, el Siglo de Pericles. El mandato del gobernante propicia que durante la década del 460 a.C – 450 a.C suceda un santo generacional entre artistas contemporáneos.

Este siglo cuenta con tres escultores sobresalientes: Mirón, Policleto y Fidias, los tres discípulos de Hagéladas de Argos, los cuales ocuparan el resto del apartado.

El primero de ellos que graduó su formación fue Mirón, hacia el 460 a.C, y se le deja de atribuir obras alrededor del 440 a.C, cesando su actividad y seguramente su vida. Dice Miguel Ángel Elvira (1996): que “fue al parecer un artista desarraigado, y su independencia le apartó de las tradiciones de escuela.” (p.64) y de las pocas obras que se le otorgan, el más famoso y destacable es el Discóbolo (ver figura 3.22).

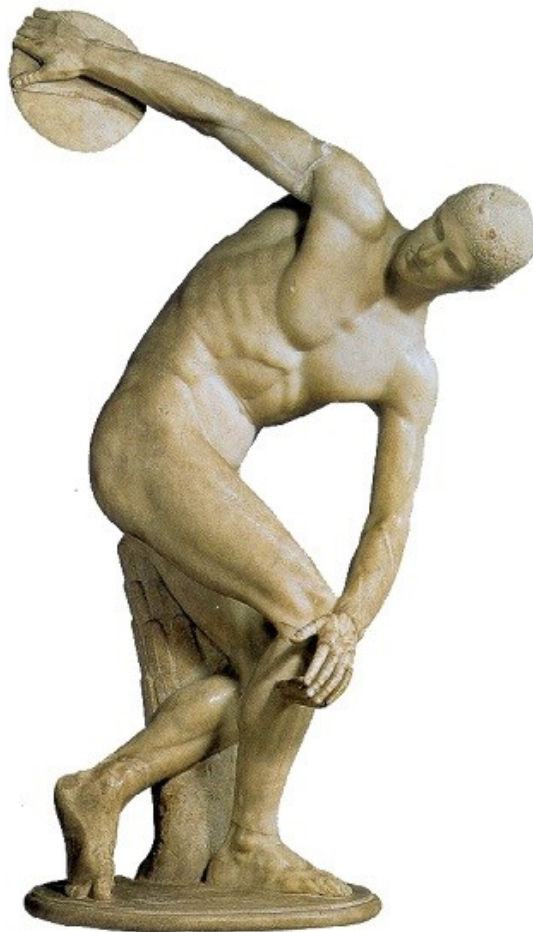


Figura 3.22. Copia romana de El Discóbolo
(455 a.C)

Fuente: Museo Británico

Policleto fue un bronceista especialista en exvotos atléticos, prestaba mucha atención a los torsos y a solucionar los problemas de estabilidad que encontraba, mientras que las cabezas las trataba como esferas sin expresión. Se le atribuyen varias obras importantes: el Discóforo (456 a.C), un Hermes (454 a.C) en el cual consigue elevar el talón derecho del suelo, el Cinisco de Mantinea (450 a.C) donde práctico la postura en arco de círculo – el estilo de Mirón – y el Doríforo (445 a.C).

El Doríforo (ver figura 3.23) resulta una de las obras que más valen la pena destacar, pues con la escultura Policleto publicó un libro llamado Canon, donde explica su proceso de producción y exponía la teoría en la que se basaba para esculpir: las proporciones numéricas ideales relacionaban las falanges de los dedos, los miembros, la cabeza y el cuerpo entero a partir de la medida del pie.

Fidias fue el escultor dominante de Atenas durante muchos años. Era un escultor de mucha personalidad y creatividad, su Apolo Parnopio (ver figura 3.24) expresa



Figura 3.23. El Doríforo (445 a.C)

Fuente: Museo Arqueológico Nacional de

perfectamente el rostro de un dios airado e irritado, mientras que manca en la fluidez de la musculatura que se aprecia un tanto rígida.



Figura 3.24. Apolo Parnopio (455 a.C)

Fuente: Museo del Castillo de

Su mayor trabajo durante su juventud fue el encargo de las tres Ateneas para la Acrópolis que Pericles le demandó. La primera que termina fue la Atenea de Prómacos (450 a.C) y se sabe muy poco de ella – solo que media alrededor de unos 9 metros, iba armada y fue esculpida en bronce –, la Atenea Lemnia fue la segunda (448 a.C) y una de sus reconstrucciones por el artista Furtwängler deja ver que fue una de las esculturas más alabadas por los antiguos griegos, la última de ellas, la Atenea de Pártenos fue hecha en crisoelefantina – una técnica que consiste en recubrir madera con placas de marfil y oro – y medía 11 metros de altura.

Policleto y Fidias compartieron espacio una vez el primero arribo a Atenas y entre los dos surgió una gran rivalidad. En el transcurso de la competitividad de los dos artistas

ambos realizaron grandes obras que marcaban en que destacaba cada uno y porque eran los mejores valorados de la época.

Policleto, experto en anatomía y conocimiento del hombre desnudo ideal logra una escultura que combina los elementos estéticos de la escuela ática con los principios matemáticos de su Canon, el Diadúmeno.

Fidias por su parte, le es atribuida una de las amazonas producidas en el Concurso de las Amazonas del 435 a.C, un evento en el que participan el mismo Fidias, su rival Policleto y un escultor de época conocido como Crésilas. La obra muestra una calidad superior en el estudio y comprensión de los pliegues de las ropas.



Figura 3.25. Diadúmeno (437 a.C)

Fuente: Museo Arqueológico de
Atenas



Figura 3.26. Amazona tipo Mattei (435 a.C)

Fuente: Museo del Vaticano

Cuando el gobierno de Pericles llega a su fin Fidias se exilia en Olimpia por acusaciones y ahí realiza su última obra, el culto de crisoelefantina. Policleto por su parte es probable que regresara a Argos y ahí realizar su mayor encargo en vida, que consistía en dirigir el programa escultórico del nuevo Hereo de Argos y la crisoelefantina de la diosa Hera.

Arte durante la Guerra del Peloponeso

Después del comienzo de la Guerra del Peloponeso y de la marcha de Atenas de Fidias y Policleto, los artistas, influenciados por el momento que la ciudad pasaba, desarrollaron visión crítica hacia los valores tradicionales. En este momento son los pertenecientes al pensamiento sofista quienes establecerán las bases sobre las cuales después la belleza y estética se construirán.

Los discípulos de la escuela que en su estela dejó Fidias por Atenas continúan siendo la primera opción a la hora de realizar los encargos más importantes. De entre todos los de la escuela fidia, es en Alcámenes quien cae una gran parte de estos encargos.



Figura 3.27. Cariátides del Erecteo (416 a.C)

Fuente: Museo de la Acrópolis de Atenas

El escultor se dedicó a indagar en la materia que muchos contemporáneos a él hicieron, la técnica de los pliegues mojados.

Se le atribuyen muchas obras escultóricas de gran nivel entre todas la que se quiere destacar es el grupo de las Cariátides del Erecteo (ver figura 29), donde el autor muestra un superlativo nivel técnico superior a todas sus anteriores obras.

Atenas continúa siendo incluso durante esta época de las ciudades más productivas en el ámbito de la escultura, incluso artistas anónimos ajenos a la escuela fidia difunden el estilo de esta en relieves y estelas. Fuera de esta ciudad, Miguel Ángel Elvira (1996) solo destaca a dos autores más: Peonio de Mende, creador de una

Victoria (421 a.C) en Olimpia que muestra el estilo fidio y a Naucides, único discípulo importante de Policeto que realiza un Discóbolo (390 a.C) que emana las últimas gotas de estética ática.

Durante el Siglo de Pericles, el campo de la pintura queda bastante descuidado y pocos artistas pueden llegar a ser tomados como importantes para la evolución o influencia futura. Durante Pericles el único con algo de fuerza es Agatracó de Samos, primer pintor en estudiar la perspectiva lineal. Posteriormente aparece Parrasio de Efeso y parece que la escena pictórica se eleva un poco, un pintor alabado por su capacidad a la hora de explotar la expresividad de la línea en las obras.

La línea revolucionaria del arte ático hizo aparecer un nuevo estilo en la pintura: Apolodoro de Atenas creó el sombreado y Zeuxis de Heraclea observó su potencial y comenzó a crear ilusiones ópticas con ello. Este estilo fue de agrado para los sofistas y llegó a crear temas míticos nuevos y hacer ascender a la pintura en la vanguardia de las artes figurativas.

Segunda mitad del Periodo Clásico

Hacia el año 404 a.C la guerra del Peloponeso termina, y con ella la democracia en Atenas. La ciudad pasa a ser gobernada por la oligarquía de los Treinta Tiranos, liderada por Critias. Esta era una de las tantas oligarquías que Lisandro, rey de Esparta, que dominaba completamente Grecia, había instaurado.

Un año después, Critias fue asesinado y los gobernantes restantes fueron abandonados contra los demócratas que retomaban la ciudad; el rey Lisandro fue traicionado por Pausanias, quien ocupó su puesto y a modo de injuria hacia su predecesor no salvó a los oligarcas.

El gobierno del grupo fue un paso terrible para la ciudad, pero se consigue recuperar lentamente. En el año 377a.C Atenas logra una hegemonía en el territorio Egeo y propicia la regeneración de la economía y cultura. Con esto, surge entre algunos ciudadanos el gusto por la búsqueda de formación personal y la predisposición hacia el arte público y religioso se perfila a algo más cotidiano y popular.

El arte griego se ve, una vez más, expuesto a cambios: pierde la cohesión total de su estética dado del nacimiento de un tipo de arte popular, y se encuentra un punto de

unión entre la política y el arte, donde reyes como Alejandro Magno erigen su propia propaganda a través de los medios artísticos.

La continuación del arte en Atenas

El periodo del gobierno de los Treinta Tiranos, después acompañado de la muerte del filósofo Sócrates en el año 399 a.C, marca la etapa más decadente de la ciudad de Atenas. Por ello es difícil mentar obras durante el transcurso de ese tiempo. Los discípulos de Fidias tratan de mantener el estilo de la escuela y llegan a crear algo remarcable como la Atenea Giustiniani, pero no aportan nada nuevo a la escultura.

Cuando Atenas y Esparta logran firmar la paz en el año 371 a.C – historiadores también fechan el 374 a.C, pero se escoge el año que Isaac Asimov (2011) da para el evento –, se decide que se erigirá en el Ágora ático una escultura conmemorativa. La obra es concedida a un viejo artista llamado Cefisódoto, que se llevaba bien con la clase política.

La escultura resultó la que establece la intención que se persigue durante todo el clasicismo tardío. Irene y Pluto (ver figura 30) es un grupo escultórico que recuerda a la juventud de Fidias, dejando de lado la técnica de los pliegues mojados anterior y centrándose más en las telas y Cefisódoto estiliza todo esto con los intereses de su momento: acentúa la suavidad de las formas, perfecciona la anatomía de los cuerpos y dota de expresividad los rostros.

Otro de los artistas destacados del momento es Praxíteles que, según Miguel Ángel Elvira (1996), es hijo de Cefisódoto. Desde su primera obra, el Sátiro Escanciador, se percibe que el escultor quiere expresar la mitología como un tema amable, humanizando a los monstruos e idealizando el Olimpo.

Praxíteles esculpe sus dos obras más representativas de su arte en el 360 a.C, el Apolo Sauróctono (ver figura 31) y la Afrodita Cnidia. Con el Apolo, Praxíteles desarrolla la “curva praxitélica”, que según los historiadores es la evolución natural del contrapposto, llevando a la escultura hasta el desequilibrio, siendo necesario un punto de apoyo para que no caiga. La Afrodita por su lado, indica el punto en el cual el desnudo integral femenino es introducido en la iconografía divina, algo impensable en el siglo V; el ideal anatómico de la mujer que se crea con esta Afrodita es referente para todos las demás Afroditas que vendrán después durante la época.

Estas obras otorgan a Praxíteles bastante renombre y durante el resto de su vida se dedica a crear variantes de estas. La última antes de su muerte en el 330 a.C es un grupo escultórico, el Hermes con el Niño Dioniso de Olimpia. Su autoría no queda clara, dado que el estilo que demuestra asemeja algo que debería ser posterior y durante el siglo III existió otro Praxíteles al cual es posible que le pertenezca.



Figura 3.28. Irene Y Plutón (370 a.C)

Fuente: Glipoteca de Munich



Figura 3.29. Apolo Sauróctono (360 a.C)

Fuente: Museos Vaticanos

Atenas a partir del siglo IV comienza a producir más retratos conmemorativos de personalidades importantes y recuerdos de personas que resaltaron en otros tiempos. De estos encargos uno de los autores que destaca es Silanión, quien hizo la efigie de Platón.

El nacimiento de un arte más popular que antes se ha comentado, da lugar a que comiencen a aparecer pequeñas figuras de terracota que servían para decoro doméstico y funerario y exvotos populares, los cuales resultan muy interesantes, ya que rompen leyes del arte clásico como la composición unitaria y la igualdad entre las figuras. Estos exvotos contienen personajes yuxtapuestos entre si en una composición de tipo paratáctica y estaban ordenados por el tamaño que tenían cada uno, por ejemplo, los dioses solían ser más grandes que el resto de los personajes.

Durante esta época, la gran pintura resulta difícil de seguir dado de las pobres copias que aparecen en cerámicas. Se sabe que hubo un grupo perteneciente a una escuela llamada tebano-ática, encabezado por Eufránor, Arístides y Nicias y su arte se asemejaba al estilo de Praxíteles que dominaba la escultura en ese momento, figuras detalladas y suaves.

Los ceramistas se ven eclipsados por la competencia que supone las vajillas de plata, y la pérdida de comercialidad de sus productos hace que este arte entre en decadencia, prestando cada vez menos atención a los dibujos.

Arte en Epidauro y Halicarnaso

La guerra del Peloponeso hizo que reconstruir y volver a fortificar se tornaran prioridad en muchas ciudades conjunto de las ciudades donde la guerra no llega a afectar, se crean escuelas artísticas muy activas donde suelen caer artistas viajeros dotados para escultura, pintura y arquitectura.

Uno de ellos es Teodoto, quien hacia el 380 a.C aparece en Epidauro y se le encarga la construcción del templo de Asclepio y la talla de tres acróteras. En este proyecto trabaja muy de cerca con un artista bastante afín a su estilo, Timoteo, quien parece ser que dirige el programa escultórico.

La obra más famosa de Timoteo es la Leda (365 a.C), que muestra como los pliegues mojados son más suaves que en sus anteriores obras y aparece el desnudo femenino, aunque no tuvo ninguna relación con la Afrodita de Praxíteles.

El estilo arquitectónico de estos dos influyó fuertemente en las siguientes construcciones de la ciudad. Hacia el 360 a.C Timoteo abandona Epidauro y viaja hasta Halicarnaso bajo el encargo de construir el Mausoleo de la ciudad. Es ahí donde conoce a Escopas de Paros, un escultor de escuela ática y peloponésica.

Escopas plantea en su primera gran obra, el Heracles de Sición, volver al estilo de Policleto, aunque estilaba a crear rostros y cabezas de una manera distinta: cabeza redonda de ojos profundos y frente abultada. Cuando el Mausoleo de Halicarnaso estuvo terminado, marchó a Éfeso, realizó unos pocos relieves y de vuelta en la Grecia Propia culminó su carrera con el Templo de Atenea Alea en Tegea (345 a.C), mientras que en el ámbito de la escultura se le atribuye la Ménade (335 a.C), el Pothos (340 a.C) y el Meleagro (340 a.C) que también son obras clave de su repertorio.

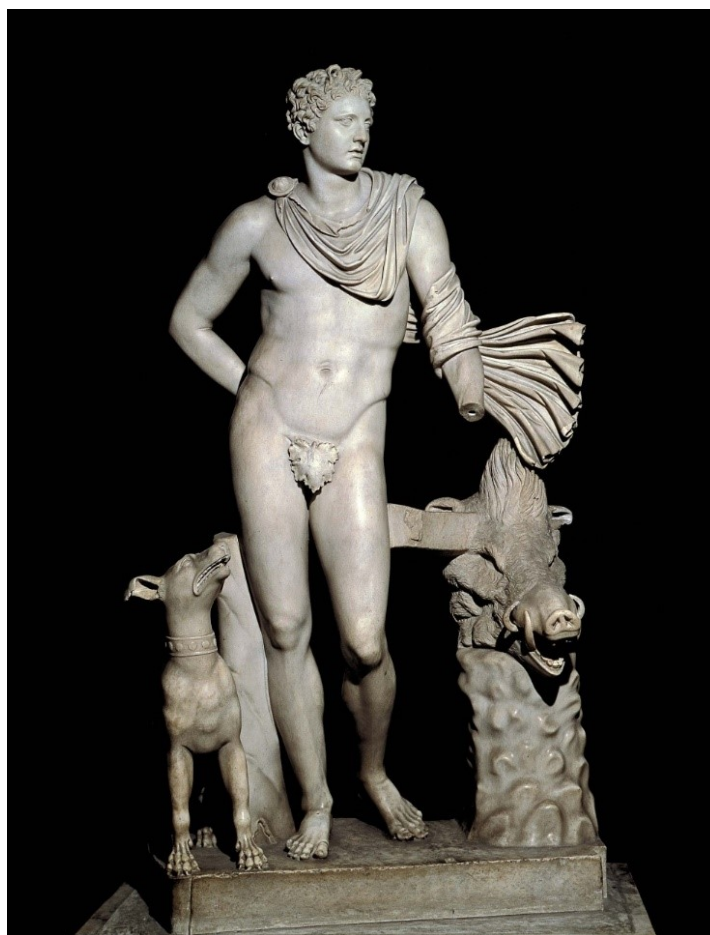


Figura 3.30. Meleagro (340 a.C)

Fuente: Museos Vaticanos

Arte en Macedonia y la corte de Filipo y Alejandro Magno

Filipo II (359 a.C – 336 a.C), rey de Macedonia, decidió que no podía continuar manteniendo el hecho de que tanto su región como la de Caria – donde Halicarnaso es capital – fueran consideradas tierras extranjeras por los griegos, ya que su afán en

vida fue dominar Grecia y debía por ello representar la imagen del campeón del helenismo.

Su intención por atraer para los suyos algo más de cultura consiguió que Aristóteles fuera nombrado preceptor del heredero al trono Alejandro y que Eufranor representara después de la batalla de Querona a él y a su padre en unas cuadrigas. Leócares se añadió a la corte como escultor de retratos para la familia real y las tumbas que se encuentran en la necrópolis de Vergina son reconocidas como la introducción del arco y bóveda dentro de la arquitectura griega, además de mostrar una de las pocas grandes pinturas que se conservan del periodo donde se muestra a Hades y Perséfone dirigiendo un carro.

En la misma tumba de Filipo aparece un friso pictórico que muestra grandes avances en la representación de espacios abiertos y entornos, que, aunque es del mismo estilo que hay en el Mausoleo, se desconoce su autor. Solo se le puede atribuir a algún discípulo de la escuela de la región de Sición que estaba destinada a servir a la monarquía. Esta escuela dio varios artistas que después servirán a Alejandro: Pausias, Melantio y Apeles de Colofón.

Alejandro Magno durante su reinado tuvo predilección por el arte sicionio y fue solo Apeles el encomendado para representar sus facciones, fue plasmado en toda iconografía disponible por él.

Las invasiones a Persia no dejaban que los artistas mantuvieran mucho de su tiempo en palacio y cuando Apeles no estaba presente, era Aetión el encargado de pintar y fue él quien realizó el cuadro de las Bodas de Alejandro y Roxana. Después del asesinato de Alejandro el estilo de Aetión se expandió, dando lugar a obras de arte como el Mosaico de Alejandro de Filóxeno de Eretria, mientras que Apeles continuaba con sus obras, terminando la Afrodita Anadiomene y la Calumnia, que elevaron la fama del artista de sobremanera, tanto que llegó a servir de inspiración a artistas futuros tales como pueda ser Botticelli.

Leócares pierde el favor de Alejandro como artista y se dedica a representar figuras mitológicas, haciendo por ejemplo un Ganimedes arrebatado por el águila (335 a.C) y un Apolo del Belvedere (ver figura 33) que fue calificado como el mayor exponente del arte griego en su momento.

Quien destrona a Leócares es Lisipo, un bronzista y maestro siconio que comienza su carrera en el 360 a.C y consigue fama al realizar el desnudo ideal de Agias (350 a.C). Esta escultura sirvió de prueba para dar a conocer al escultor como alguien enérgico y personal en su estética.



Figura 3.31. Apolo del Belvedere (320 a.C)

Fuente: Museos Vaticanos

Su Eros de Tespías (335 a.C) resultó en otra obra maestra, donde se observa una tendencia anticlásica donde, un brazo cruza otro para tensar un arco y después del Eros, Lisipo comienza su trabajo con Alejandro, realizando un desnudo del rey sujetando una lanza (330 a.C) que se convierte en el ideal del príncipe helenístico y el Grupo del Gránico (333 a.C), donde se exalta la figura del rey por encima de numerosos jinetes de bronce.

Lisipo también se termina desvinculando de Alejandro dado de sus campañas militares en Asia. Continuará su carrera con otras obras y con su (325 a.C) se observa por fin la primera conquista de la tercera dimensión en la escultura.

También suele esculpir temáticas relacionadas con Heracles: el Heracles en Reposo (ver figura 35), el Heracles Epitrapecio (335 a.C), el gran Heracles de Tarento (315 a.C) y una obra donde representa las Hazañas de Heracles de Alizia (314 a.C).



Figura 3.32. Copia del Heracles en Reposo (320 a.C), Heracles Farnesio

Fuente: Museo Arqueológico Nacional de Nápoles

Dada su longevidad y los trabajos que después le siguen encomendando la familia real de macedonia y otras dinastías, Lisipo continúa su trayectoria lo suficiente como para ser él quien marca la vía hacia el realismo y las bases para después desarrollar el Helenismo.

3.2.6 El Periodo Helenístico

- 323 a.C – 30 a.C

El inicio del periodo está marcado por el fallecimiento del rey Alejandro Magno, en ese momento Grecia se expande más que nunca en influencia y periodo de acción,

y está dominada por las tres monarquías más fuertes del territorio: Antígono en Macedonia, Ptolomeo I Lágida en Egipto y Seleuco I en Siria, que hacia el año 306 a.C se coronan reyes de sus respectivas regiones. Más adelante surgirían hacia el 282 a.C el rey Filetero de Pérgamo y Hierón II de Siracusa.

La región egea continúa siendo líder de la creatividad intelectual, sus escuelas artísticas no son menos importantes que las demás y al coexistir con muchas otras tendencias estilísticas, hacen del Periodo Helenístico un entramado complejo de influencias y evoluciones.

Helenismo Temprano (323 a.C – 250 a.C)

Las campañas militares de Alejandro impactan drásticamente en la mentalidad del consumo del arte en los griegos. Las artes menores recobran mucha fuerza y la joyería y el lujo se apoderan de la intención decorativa de las casas y clientes que ofrecen encargos a los artistas.

En esta línea se encuentran también la pintura y la escultura, que corrige su dirección hacia los gustos de los encargos, dejando un poco de lado la libertad de expresión propia de los artistas de antes. Todo el arte helenista bebe mucho en estilismo del clasicismo y, durante el principio del periodo, mantener un estilo afianzado resulta en una sensación de seguridad para los artistas.

La escultura helenista temprana

Leócares y Lisipo continúan su dominancia aun en la introducción del helenismo, los discípulos de los maestros del siglo IV son quienes entonces buscan un tipo de ideal que perseguir basado en todos los hallazgos que anteriormente se han logrado.

Los hijos de Praxíteles continúan con su estilo de formas suaves e incorporan aún más realismo con obras como la del retrato de Menandro el comediógrafo (290 a.C). El praxitelismo domina el Ática, influye en las islas del Egeo e incluso en Alejandría y siempre se muestra como adaptándose a las voluntades de la burguesía que encargaba los trabajos.

Los que seguían el estilo de Lisipo consiguieron perdurar de mejor manera y junto a los artistas compartía espacio Jenócrates de Sición, el mejor historiador de arte

griego según Miguel Ángel Elvira (1996), que logró mantener los nombres de la escuela en el tiempo y aporta más luz a las investigaciones actuales. Gracias a Jenócrates se sabe que el hermano de Lisipo, Lisístrato, inventó el utilizar mascarillas para crear los retratos, que uno de sus hijos, Eutrícates, hizo grupos que mostraban cacerías y que el otro, Bedas, logró ser famoso por la realización de un Adorante (300 a.C).



Figura 3.34. Ares Ludovisi (330 a.C)

Fuente: Museo Nacional Romano

También mencionables son Eutíquides y Cares de Lindos, que realizaron grandes obras de dimensiones colosales para ciudades, pero las obras realizadas por artistas anónimos son de tendencia más variada, que resultan de interés dado que mucho más adelante, en el Renacimiento, obras como el Ares Ludovisi (ver figura 36) sirven de referencia y ejemplos de clasicismo, este, por ejemplo, asemeja una

fusión de elementos pertenecientes a Lisipo y a Escopas simultáneamente y la intercalación y encuentros de estilos se repiten en muchas de estas obras anónimas.

Hacia el principio del siglo III se consolida una nueva tendencia que se quiere separar del arte de Lisipo y su clasicismo, para optar por un realismo directo, que elude la grandilocuencia y el canon del viejo maestro. El retrato de Demóstenes de Polieucto (ver figura 37) es el mejor ejemplo de esta corriente.

La Escuela Pergaménica y el Helenismo Pleno (250 a.C – 150 a.C)

Pérgamo fue el reino de más producción artística durante la segunda etapa del Helenismo. Las monarquías utilizaron el interés de la ciudad para conmemorar las

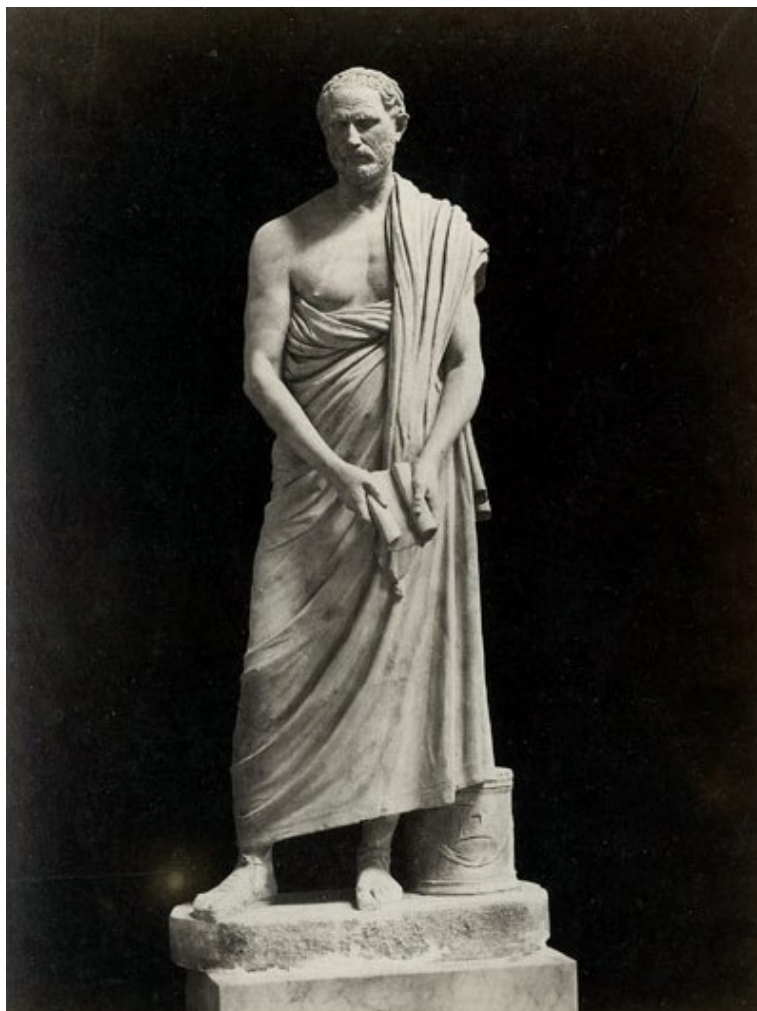


Figura 3.35. Retrato de Demóstenes (280 a.C)

Fuente: Museo del Prado

guerras a través de esculturas que funcionan como monumentos, persiguiendo siempre a Atenas como ideal del helenismo.

En un principio los reyes Filetero y Eumenes I tuvieron que enfrentarse a las continuas invasiones de los celtas que asolaban el territorio de la Grecia Propia y el Asia Menor. Durante esta primera etapa el arte permaneció escueto y solo se conoce de un escultor, Nicerato de Atenas, que esculpió un retrato de Filetero y una figura de Asclepio con un estilo mixto entre el praxitelismo y el lisipismo.

Atalo I (241 a.C – 197 a.C) consiguió dos victorias contra los invasores en 233 a.C y 229 a.C y predispuso un encargo para conmemorarlas: alguna que otra pintura y dos monumentos que se presentarían en el templo de Atenea en la capital. Para llevar a cabo estas dos esculturas, se le propuso el encargo a un grupo de artistas de tradición lisípica. Epígono de Pérgamo dirigiría el proyecto, Firómaco para los retratos del filósofo Antístenes, Estratónico de Cízico como otro retratista en el equipo y Antígono de Caristo, un historiador de arte. El Galo Ludovisi (ver figura



Figura 3.36. Galo Ludovisi (230 a.C – 220 a.C)

Fuente: Museo Nacional romano

38) se le atribuye a Antígono, la más compleja de las que sus copias han llegado a la actualidad de las estatuas de los monumentos.

Es considerada la estatua más rica en puntos de vista de todo el arte griego. Muestra uno de los jefes celtas invasores suicidándose después de matar a su esposa por la inminente derrota de su pueblo y por su estructura piramidal y sentido contextual dentro de todo el programa escultórico para el monumento se piensa que pudo ser ubicada en el centro de todo el grupo. La fecha de realización de todas las esculturas que forman la representación, fecha entre 230 a.C y el 220 a.C, pero no se conocen las fechas exactas – por ello no se datan en el texto –.



Figura 3.37. Grupo de Pasquino (200 a.C)

Fuente: Loggia del Lanzi

El Galo Ludovisi conjunto otra obra del monumento, el Galo Capitolino o Moribundo se complementan para encauzar un nuevo estilo que más adelante se desarrollará en monumentos como los que en Atenas, muestran las batallas míticas y victorias contra galos y sirios.

Cabe mencionar que la fusión entre el entendimiento de la geometría conjunto de la comprensión de la anatomía dio muy buenos resultados y asentó un prececer estilístico para las demás esculturas. En obras como el grupo de Pasquino (ver figura 39) se observa como la forma piramidal y posición de las figuras se continúa repitiendo con la misma fórmula.

La segunda Escuela Pergaménica

Pérgamo alcanza su punto álgido con el reinado de Eumenes II (197 - 159) siendo aliada de Rodas y Roma y con espectacular programa monumental planteado. Muchos de sus grandes edificios se alzan en esta época y comienza la costumbre de realizar copias de obras escultóricas anteriores con estilos más libres y personales, aunque no se dejan de lado los exvotos de enemigos y soldados vencidos en batalla como modo de conmemoración.

Eumenes comienza a insuflar al arte griego de un nuevo barroquismo donde las esculturas están plenas de ruido gracias al dinamismo de las posiciones, las tensiones de los músculos y expresiones de los sentimientos. Llegando a dar la obra culmen de su reinado con el Altar de Zeus (ver figura 40). El monumento relata en sus frisos la batalla mítica de la Gigantomaquia, donde se observan figuras de iconografía desconocida hasta el momento, ya que representan a gigantes con piernas de serpiente.



Figura 3.38. Altar de Zeus (150 a.C)

Fuente: Museo de Pergamo de Berlín

El monumento relata una historia de convergencia entre las fuerzas telúricas del caos frente a las racionales del Olimpo a través de los frisos, su disposición y orden. Marca el final de la escuela Pergaménica y el inicio de un nuevo estilo que rehúye la grandilocuencia de las formas y personajes, mientras que trata de resaltar el realismo y los detalles incluso en el ámbito del paisajismo en los frisos, junto con la narración continua a través de los relieves, que pudiera ser esta la primera vez que se lleva a cabo.



Figura 3.39. Luchadores de Uffizi (220 a.C)

Fuente: Galeria Uffizi

Otras Tendencias del Arte Figurativo del Helenismo Pleno

Todas las demás obras del periodo son ordenadas y analizadas a través de comparaciones con los trabajos pergaménicos, puesto que son las únicas obras que fueron fechadas con exactitud y otorgan seguridad a la hora de investigarlas y estudiarlas.

En Rodas se desarrolló un estilo alrededor del 200 a.C que partía desde el mismo inicio que el pergaménico, esta región se encontraba en plena reconstrucción

después del terremoto del 227 a.C que derribo el Coloso. A mediados del III siglo la tradición praxitélica y los pensamientos clasicistas entran en declive a la hora de representar mitología y la estética lisípica coge las riendas de este arte.

La escuela roda contrae una dirección menos geométrica que la pergaménica, pero igualmente compleja y bella. Es un gran ejemplo la obra de los Luchadores de los Uffizi (ver figura 41), que muestra una alta complejidad anatómica y de disposición, con un acabado magistral.

El principal benefactor de este estilo se considera que Pitócrito, quien la opinión de los historiadores adjudica la Victoria de Samotracia (190 a.C), un probable homenaje a una víctima de Rodas frente al rey sirio Antíoco III.



Figura 3.40. Victoria de Samotracia (190 a.C)

Fuente

Helenismo Tardío del siglo II (150 a.C – 30 a.C)

Grecia en este punto de su historia ve como comienza a perder fuerza a nivel adquisitivo e influencia en el mundo dada de la voracidad y violencia que los gobernadores romanos ostentaban con sus continuas campañas. La clientela a

causa del entorno social que la rodeaba cambia drásticamente sus prioridades y el arte queda solamente a merced del arte privado. Solamente las regiones de Siria y Egipto son capaces de mantener arte monárquico y representativo.

En este contexto de crisis, renace el gusto por el arte ático, dándole nombre al neoatocismo que en Grecia se estila. Sirve de recordatorio de la grandeza del pasado para las poblaciones Egeas y se regresa en cierto modo al clasicismo. Euclides consigue resaltar esta tendencia cuando con su Zeus de Egira (180 a.C) logra combinar rasgos pergaménicos con fidíacos y Damofonte de Mesene una cabezas barrocas y cabeza más clásicas de representaciones de dioses en el santuario de Déspoina en Licosura (160 a.C).

El neoatocismo despegaba con mucha fuerza, y poco después se apodera de prácticamente todo el arte plástico que surge en el Egeo. Logra retomar los valores del siglo IV sin olvidar las enseñanzas de tanto los maestros del Helenismo Temprano – como Lisipo o Apeles – como los del siglo V – ya sean Policleto, Fidias o Alcámenes –.

Uno de los más grandes artistas del siglo II fue Timarquides el Viejo, con base en Atenas, como la gran mayoría de talleres de calidad. Es una de las obras resaltables del Helenismo Tardío su Apolo con la cítara (150 a.C), una reformulación del Apolo Liceo de Praxíteles.

A finales del siglo II el neoatocismo comienza a toparse con que se redirige hacia la decoración privada y doméstica, conllevando su difusión en relieves y jarrones en mármol, peligrando en terminar en lenguaje decorativo y olvidar la faceta creativa y escultórica.

Por suerte, no todos los artistas de la época caen en esta rutina, aquellos más ambiciosos parten y se establecen en Roma directamente. De los artistas más destacables se encuentra Pasíteles de Nápoles, un estudioso del realismo y la representación de animales, pero no se conoce ninguna obra suya.

El realismo y la escuela de Lisipo en el tardohelenismo

Frente a la inexorable expansión del neoatocismo, surgen algunas corrientes que consiguen permanecer y ganar algo de relevancia dentro del mundo del arte griego.

Se refuerza el realismo, sobre todo en los retratos; los artistas dominan mucho mejor las expresiones faciales y los sentimientos de sus obras, concediendo a los rostros mucho más sentido y conocimiento anatómico de la gesticulación facial para una mejor representación de la expresividad.

Esto conlleva una desvirtuación en muchas entre las cabezas y los cuerpos, que quedan desnivelados a tratar de detalle y atención. Frente a las armónicas figuras del neoclasicismo, surgen en Delos combinaciones de rostros realistas con cuerpos clásicos idealizados. Timarquides el Joven parece ser quien promueve esta posibilidad estilística y la fórmula se consolida por completa con el Pseudoatleta de Delos (ver figura 43).



Figura 3.41. Pseudoatleta de Delos (90 a.C)

Fuente: Museo Nacional de Atenas

El resurgir del estilo de Lisipo fue la única de las corrientes artísticas del tardohelenismo que consiguió en cierto modo plantar cara al neoclasicismo, retomando el estudio de la musculatura, el dinamismo y el volumen. Los mayores logros de esta tendencia caen en obras sencillas como el Sátiro de la Casa del Fauno y el Gladiador Borghese. El colofón del Helenismo Tardío resulta en la creación del Torso del Belvedere, culminando el periodo.

3.2.7 Cronología de la Historia de Grecia

Se añade en este subapartado una línea de tiempo, aportada por V. V. Struve en su libro Historia de la Antigua Grecia (I) (1986), resumida en una tabla creada para una mejor lectura del documento.

2100	En el espacio ocupado por la actual Grecia —continente e islas— se desarrollan varias manifestaciones de vida y cultura muy importantes, destacando de entre ellas la micénica y la minoica.
2000	Los Pueblos más adelante denominados griegos se asientan definitivamente sobre el suelo de la península.
1700	La ciudad de Cnosos, centro de la cultura minoica de la isla de Creta, es destruida por un movimiento sísmico, con lo que inicia de forma irreparable su decadencia, que culminará en el año 1400 con la invasión del pueblo micénico.
1184	Estallido de la guerra denominada «de Troya», primer enfrentamiento significativo de las fuerzas que intentan repartirse el espacio egeo.
1150	La región denominada hoy Tesalia conoce la estabilización de la presencia de sus pobladores definitivos, operación similar a la que unas dos décadas más tarde tendrá lugar en la de Beocia.
1100	Las invasiones doria ocupan las regiones centrales de la península y llegan hasta el mismo Peloponeso. Este hecho supone la culminación de la civilización doria y la desaparición de la micénica.
1068	Con la desaparición de Codro, el postrer monarca legendario de Atenas, se cumple el primer período de aparición histórica de esta ciudad.
1000	Alrededor de esta fecha puede centrarse el comienzo de las operaciones de colonización griega sobre la costa de Asia Menor, donde se habrán de situar algunos de los puntos neurálgicos de su proceso cultural.
850	Licurgo elabora la Constitución espartana de legendaria existencia. Alrededor de esta misma fecha se sitúa la redacción de la Iliada, poema épico en el que el poeta Homero relata los hechos acaecidos en la batalla «de Troya».
814	Los colonizadores fenicios, procedentes del extremo oriental del Mediterraneo, fundan en el norte de África la ciudad de Cartago, de tan alta significación posterior.
775	Celebración de los primeros Juegos Olímpicos, que coinciden con los inicios del período denominado helénico. Esta fecha servirá a los griegos durante más de siete siglos para contar los años de su propia cronología.
753	La ciudad de Roma es fundada por los hermanos Rómulo y Remo, según las tradiciones posteriormente aceptadas por la civilización latina.
750	El poeta Hesíodo elabora su obra Los trabajos y los días, poema didáctico-moral.
738	El legendario rey Midas gobierna sobre la región de Frigia, en la región central del Asia Menor.
734	Los colonizadores corintios fundan en Sicilia la ciudad de Siracusa.
721	Inicios de una etapa colonizadora, que crea importantes ciudades, como Sibaris y Crotona.
700	Unificación de los reinos integrantes de la región del Atica, cuya capital es Atenas.
683	La creación de la institución del arcontado, que sustituía a la monarquía, da comienzo a la estabilización de la ordenación propia de la ciudad de Atenas.
660	La colonización de Asia Menor se extiende hasta el mar Negro; fundación de Bizancio y de Neápolis.
621	Primeras reformas llevadas a efecto en base al célebre código de Dracón.
612	Dstrucción de la ciudad de Nínive y del poderío de Asiria. Nacimiento de la poetisa Safo, que vivirá hasta 568.
600	Obra filosófica y científica de Tales de Mileto, el más ilustre de los llamados siete sabios de Grecia.
594	Arcontado de Solón en Atenas. Era descendiente del rey Codro y primo de Pisítrato.
582	Nacimiento del matemático Pitágoras, uno de los fundadores de la Geometría.
561	Pisítrato se erige en tirano de Atenas. Esparta constituye ya la potencia determinante en Arcadia, región central del antiguo Peloponeso.

550	Nacimiento, en Efeso, del filósofo Heráclito, llamado el Físico, que vivirá hasta 480.
525	Nacimiento del gran dramaturgo griego Esquilo, autor de la trilogía La Orestíada.
508	Las reformas políticas emprendidas por Clístenes en Atenas establecen las bases para la instauración del sistema democrático.
500	Nacimiento de Anaxágoras y del escultor Fidias que dirigió las obras del Partenón.
495	Nacimiento del dramaturgo Sófocles, uno de los más grandes artistas de la literatura universal.
490	Los persas son derrotados por los atenienses en la batalla de Maratón; Milcíades dirige el bando vencedor. Nacimiento de Pericles.
483	Nacimiento del geógrafo Herodoto y del dramaturgo Eurípides, rival de Sófocles.
480	Batalla de las Termopilas y combate naval de Salamina en el que Tenístodes luchó contra los persas.
470	Prosiguen los triunfos griegos sobre los persas en Micala y Platea.
478	Fundación de la Confederación de Delos, liga militar contra los persas.
471	Nacimiento de Tucídides, seguido en 470 por el de Demócrito y en 469 por el del filósofo Sócrates.
460	Pericles se alza hasta el poder supremo en Atenas; con ello inicia la era que llevará su nombre y que significará la etapa más brillante en la historia de Grecia. La capital del Ática se convierte en centro de la más avanzada civilización hasta entonces conocida.
447	Inicio de las tareas de construcción del Partenón, templo de Palas Atenea, sobre la colina ateniense de la Acrópolis. En el exterior, los hechos de armas producidos no se manifiestan favorables a los atenienses, que, sin embargo, continúan su política colonizadora.
434	Nacimiento del general, historiador y filósofo griego Jenofonte.
431	Episodios iniciales de la guerra del Peloponeso, que habrá de extenderse a lo largo del siguiente decenio. Un año más tarde se declara la peste en Atenas mientras Herodoto se encuentra elaborando su obra básica.
429	Nacimiento del filósofo Platón, continuador de la obra de Sócrates. Un año más tarde muere Péneles.
415	Continúan los fracasos atenienses en el exterior a lo largo de los siguientes años.
404	Finalización de la guerra del Peloponeso e instauración en Atenas del gobierno de los Treinta Tiranos; la época de la democracia ha concluido. Un año más tarde, los tiranos son expulsados y los usos democráticos son reinstaurados.
399	Proceso y muerte del filósofo Sócrates. Acusado por Melite, fue condenado a beber cicuta.
394	Inicios de la recuperación de Atenas con el hundimiento del poderío de la rival Esparta.
387	Platón crea la institución pedagógica denominada Academia. Tres años más tarde nacen el futuro filósofo Aristóteles y el político Demóstenes.
382	Nace Filipo de Macedonia, padre del gran Alejandro. Tres décadas más tarde comenzará a ejecutar sus acciones de ocupación sobre la península griega.
356	Nacimiento de Alejandro el Grande, que habrá de continuar la política expansiva de su padre, Filipo. Su educación corrió a cargo de Aristóteles. Historia de la antigua Grecia I
351	Primera Filípica de Demóstenes, a la que seguirán las emitidas en los años 344 y
336	Asesinato de Filipo y ascenso al trono de Alejandro, que al año siguiente destruye la ciudad de Tebas.
335	Aristóteles funda su institución pedagógica llamada Liceo, por encontrarse cerca de este edificio.

334	Alejandro Magno penetra en Persia y dos años más tarde se extiende su poder sobre Egipto. Fundación en 331 de Alejandría.
323	Alejandro muere tras haber conquistado un inmenso imperio que alcanza hasta la India por el Oriente y en el que se mezcla la cultura helenística y las autóctonas.
322	Muertes de Aristóteles y de Demóstenes el más famoso de los oradores griegos.
310	Zenón comienza su actividad pedagógica en Atenas, seguido cuatro años más tarde en la misma línea por Epicuro, que fundó una escuela filosófica propia.
287	Nacimiento del físico Arquímedes. Entre sus inventos se citan la rueda dentada y el tornillo sin fin.
286	Comienzan 1as expediciones de Pirro, rey de Epiro, sobre Italia.
270	Grecia es invadida por los galos celtas. Atenas conoce una nueva etapa de decadencia en todos los órdenes.
249	Creación del reino de Partia, mientras el de Esparta conoce un período de estabilidad, base de futuras reformas.
217	Se establece la paz de Neupactos entre los diferentes reinos de Grecia.
216	Con la victoria de Cannas, el cartaginés Aníbal se presenta como el más peligroso enemigo para el poder que ejercía Roma sobre las colonias del Imperio.
210	Roma conquista la totalidad de las colonias griegas establecidas en Sicilia.
207	La monarquía espartana desaparece a manos de Nabis, que accede al poder absoluto.
197	Macedonia es derrotada por Roma; el cónsul Flaminio concede la libertad a las ciudades de Grecia.
170	Perseo sube al trono de Macedonia. Dos años más tarde será derrotado por los romanos en la batalla de Pidna. Ello significa la desaparición del reino de Macedonia, cuyo territorio se convierte en colonia romana.
168	El Poder de Roma actúa sobre Rodas, que ve hundirse su organización económica.
148	El territorio del antiguo reino de Macedonia es convertido en provincia dentro del Imperio romano.
146	Roma consigue destruir el poderío de Cartago. Sobre el espacio griego, disuelve la liga Aquea y procede a saquear y a destruir la ciudad de Corinto.
87	Mitriades es derrotado en el campo de batalla por Sila. Como consecuencia de este hecho, la ciudad de Atenas es sometida al saqueo.
44	Julio César es asesinado en Roma por sus oponentes políticos. Comienza la era de triunfos para Marco Antonio, hasta que en el año 31 es derrotado por Octavio, que a continuación se proclama emperador.
27	Grecia es convertida en una de tantas provincias del Imperio romano.

Tabla 3. Cronología de Sucesos en la Historia de la Grecia Antigua.

Fuente: Elaboración propia a partir de V.V. Struve, 1986, p.7

3.4 Canon escogido – El Arte Helenístico

Después de estudiar todo el arte de la Grecia Clásica y sus etapas, en este apartado se explica y se argumenta cual es la dirección artística que tendrán los modelos.

Puesto que ya se ha realizado una explicación de las características principales, historia y surgimiento del movimiento helenista, se incluye una pequeña enumeración que explica a nivel artístico que define al helenismo.

Por varios motivos, este estilo es el idóneo para el trabajo. Para comenzar, a nivel artístico es el estilo que más interesante resulta de entre todos los estudiados; es el que consigue mayor nivel de detalle, complejidad de formas y perfección anatómica. Después, puesto que el objetivo es crear personajes realistas que pudieran formar parte de un videojuego AAA de última generación; de todos los movimientos, este es el que más realismo expresa en las esculturas. En tercer lugar, es del que más referencias se pueden llegar a obtener a la hora de estudiarlo. Y, por último, resulta el más motivador a nivel personal.

Las Características del Arte Griego Helenístico

Cuerpos anatómicamente correctos y con intención realista

Músculos y figuras redondeadas y suaves

Énfasis en la forma y expresividad de las poses

Expresiones faciales y representación de sentimientos

Búsqueda de dinamismo

Especial atención a los detalles, tanto en el cuerpo y piel de la escultura como pliegues y ropajes de las telas.

Canon de Lisipo

Canon que más se corresponde con la proporción humana real

7-8 cabezas

Figuras esbeltas

Cabezas pequeñas

Evolución directa del canon de Policleto

Establecido y esparcido durante todo el Helenismo

4. Referentes

Los referentes de este trabajo son producciones audiovisuales vinculadas con la mitología griega a nivel artístico y estético, en ocasiones son directamente inspiradas por el Mito de Heracles y los 12 trabajos y en otras por la mitología griega clásica en conjunto.

En este apartado se analiza cómo se han representado varios personajes de cada título, tratando de desentrañar cual es el estilo que han seguido y que han logrado finalmente expresar. A la vez, se examina de qué manera han seguido la mitología griega, viendo hasta qué punto las creaciones que aparecen en pantalla son fieles a algún mito o descripción de las que se ha estudiado.

Por último, el apartado se intenta centrar en los modelos de personajes que se han escogido para confeccionar en el apartado práctico del trabajo. Es decir, personajes que intentan representar o que se inspiran en los mismos mitos que se han escogido para el set de personajes 3D.

4.1 Videojuegos

4.1.1 God of War (Saga griega)

La mítica saga de PlayStation, God Of War, son juegos de acción hack&slash ambientados alrededor de la mitología griega clásica y el territorio de la Grecia antigua. Se tienen como referente los 3 títulos principales que comprenden la saga griega: God of War I, II y III.

La saga está protagonizada por Kratos, un semidios hijo de Zeus capitán del ejército de Esparta. Durante los juegos, Kratos tratará de destruir el Olimpo, acabando con todos los dioses y figuras mitológicas que se crucen en su camino, que son muchas.

Kratos

Kratos es el personaje principal de la saga y el protagonista que controlan los jugadores. Dentro de la mitología griega también existe un ser mitológico llamado así, Cratos – o Kratos en griego antiguo –, hijo de Palas y Estigia, un titán y una oceánide. Hay pocos mitos e historias sobre él: forma parte del séquito de Zeus junto con sus hermanos Niké, Zelo y Bía; representa la fuerza masculina, el poder y a veces, el

dominio; participa tanto en la guerra contra los titanes – la Titanomaquia – como en la de contra los gigantes – Gigantomaquia – y ayuda a Zeus a castigar a Prometeo. También es muy relacionado con Heracles, a veces incluso diciendo que son el mismo personaje.

Santa Mónica Studios lo reinterpreta de manera libre y adecuada para el juego, también deja ver cuál es la inclinación del estudio a la hora de entender la mitología griega. Los objetivos del Kratos de GoW están contrapuestos de manera directa con los de Hesíodo, ya que es enemigo acérrimo del Olimpo y Zeus y jamás participa en ninguna de las dos primeras grandes guerras.

Aun así, Kratos en la saga de videojuegos continúa encarnando todo lo que la figura mitológica representa, es característico del personaje su ira, su fuerza y su poder, además de mostrar un cuerpo masculino muy idealizado y musculoso.



Figura 4.1. Kratos en God of War III

Fuente: Vandal

A nivel artístico, es observable que la intención de los artistas a la hora de crear a Kratos era reflejar un cuerpo realista pero sumamente idealizado, con la intención de mostrar, seguramente, a un protagonista endiosado e inalcanzable, más cercano a los olímpicos que a los hombres, aun siendo medio humano.

Heracles

Heracles aparece como un combate contra un jefe en el tercer título de la saga. El semidios es mucho más grande que un humano corriente y su físico es super exagerado, demostrado cuan fuerte y poderoso es.

La versión de Heracles que el juego recrea muestra a un enorme hombre de proporciones agigantadas que porta detalles que hacen referencia al mito de los 12 trabajos, incluso el personaje los menciona en su dialogo previo al combate.



Figura 4.2. Modelo 3D de Heracles en God of War III

Fuente: Arte oficial de Tyler Breon, artista en GoW III

Se puede observar cómo su equipamiento está diseñado alrededor de leones, haciendo referencia al primer trabajo de los 12.

).En el juego, Heracles y Kratos son hermanos, puesto que Zeus es padre de ambos. Además, Heracles en la mitología muere mucho tiempo después de completar los trabajos, y no asesinado por Kratos. Tampoco porta sus armas o la piel del león.



Figura 4.3. Detalle 1 de Heracles en God of War III

Fuente: Arte oficial de Tyler Breon, artista en GoW III

De nuevo, los creadores del juego vuelven a interpretar como les es conveniente los mitos griegos para conducir el juego y el arte, dando lugar a un héroe corrompido, igual que el resto de los enemigos del juego.



Figura 4.4. Detalle 2 de Heracles en God of War III

Fuente: Arte oficial de Tyler Breon, artista en GoW III

Hidra

En God of War I también aparece un enemigo llamado Hidra, haciendo referencia a la criatura mitológica que aparece en Lerna durante el segundo trabajo de Heracles. En la figura 47 se puede apreciar bien la apariencia que tiene la hidra en el juego. Es una bestia marina enorme, que surge desde debajo de un barco, solo mostrando sus cabezas – en este caso solo tiene 3 –.



Figura 4.5. Modelo de la Hidra en God of War I

Fuente: Imagen extraída de la wiki de GoW

Este enemigo no es exactamente la Hidra de Lerna, no vive en un pantano, no es venenosa y de las cabezas que mueren no surgen otras. No se asemeja realmente con ninguna de las definiciones que los mitos estudiados dan sobre la criatura. Se entiende que para el universo del juego una hidra es una raza de seres, y no solo un enemigo puntual de Heracles, reinterpretando de nuevo la mitología libremente para el título y dándole las características que necesitan.

Gerión

En God of War III aparece un enemigo que porta el nombre de Geriones, pero se aleja bastante de las descripciones de los mitos de Gerión. En la figura 48 se muestra un concept art del personaje, donde se puede ver a una criatura homínida gigante con cuatro brazos, equipada con armadura y una gran piedra esculpida encadenada a su cuerpo como arma.



Figura 4.6. Concept Art de un Gerión en God of War III

Fuente: Imagen extraída de la wiki de GoW

Las descripciones que se dan de Gerión dentro del mito de Heracles no concuerdan con nada del aspecto físico de este enemigo aunque hay un detalle dentro del gameplay que denota la referencia que toman del décimo trabajo. Durante el combate contra este enemigo, al jugador le atacan tres Geriones iguales. Esto señala la expandida imagen de Gerión como un hombre gigante con tres cuerpos que nacen desde la cintura, pero reinterpretada por el estudio y extrapolada como mecánica.

Atlas

Después del primer combate con Kratos en uno de los títulos alternativos, Atlas reaparece en la segunda entrega de God of War como un enemigo de dimensiones colosales y 4 brazos. El jugador deberá avanzar y escalar por el cuerpo del titán para acabar con él.



Figura 4.7. Atlas, fotograma de God of War II

Fuente:

Atlas en la mitología es un titán protector del monte Atlas, que porta el castigo de sujetar los cielos, impuesto por Zeus. En GoW II Atlas se libera del castigo que el mismo Kratos le impone; después de que en Chains Of Olympus – juego externo a la saga original de GoW – fuera liberado de la pena de Zeus para formar parte de un plan para destruir el mundo, el semidios espartano lo vence y le hace cargar con el peso del mundo entero.

De nuevo, la interpretación que el juego tiene sobre la mitología es libre, y convierte al titán en un monstruoso coloso de 4 brazos, completamente agigantado y super exagerado. En la mitología la descripción de Atlas no incluye nada especial, y no menciona que tenga 4 brazos en ningún momento, tampoco lo hace la escultura clásica a la hora de representarle, por lo tanto, este Atlas es una versión completamente reinterpretada para el juego, que demuestra por su apariencia una fuerza física incomparable y capacidad total para sujetar cualquiera de los castigos que se le imponen.

Cerbero

Otro fiero enemigo que aparece en God of War es el perro infernal Cerbero, guardián del Hades. En la saga, los cerberos son una raza de perros pertenecientes al infierno y durante los juegos aparecen varios especímenes que portan el nombre de Cerberos. Como referencia se tomará el que es presentado como el más fuerte de todos ellos, el Criador de Cerbero, que por sus habilidades puede ser el can del dios Hades, el mismo que aparece en los trabajos de Heracles.



Figura 4.8. Criador de Cerbero, God of War III

Fuente: Imagen extraída de la wiki de God of War

Las descripciones que dan los mitos atribuyen al Cerbero siempre tres cabezas pero aun siendo un monstruo más, no mencionan detalles como los modelos de esta saga de juegos.

A partir de la descripción base que da la mitología, Santa Mónica Studios lo reinterpretan de manera que parezca un ser creado y perteneciente del infierno, con facciones nada relacionadas con perros como grietas de fuego y pinchos sobre una piel rugosa que bien puede recordar a piedra volcánica.

Conclusiones

La dirección artística que toma God of War es una sobre exageración de la realidad mezclada con la mitología griega, transportada al caos y la demencia por los acontecimientos del juego.

Sus personajes están llenos de ruido, las formas y siluetas del juego son llevadas al límite para mostrar brutalidad y ferocidad. Todo se ve reflejado en su comprensión de la mitología, que se muestra en decadencia y airada frente a un semidios que amenaza con destruirla completamente.

Se puede comparar este estilo, en cierta manera, con el arte helenístico de la Grecia Clásica. Aunque objetivamente se pueda considerar difícil de vislumbrar semejanza entre cualquier obra pergaménica y un enemigo de God of War, al extrapolar la intención casi barroca que tiene el helenismo, sí que se puede acercar al resultado que exhibe la saga.

El arte en God of War, en todos sus aspectos, trata de exagerar el dinamismo, el realismo, la expresividad y la emocionalidad constantemente con sus personajes, animaciones, escenarios, gameplay e historia. En cierta manera, se puede señalar que parte desde el mismo concepto helenista, pero exagerando todo mucho más de lo que hace el movimiento con el clasicismo, extremando todos los aspectos hasta donde el equipo necesitaba, dando con este aspecto oscuro y bruto que tiene el juego y sus personajes.

4.1.2 Hades

Hades, de Supergiant Games, es un juego de acción roguelite que explica la historia de Zagreo, un semidios hijo de Hades. Consiste en escapar de los terrenos de Hades para dar con Perséfone.

El juego utiliza una estética muy característica que a simple vista no parece beber de ninguna de las vertientes artísticas utilizadas durante la Grecia Clásica, juega mucho con los colores y figuras estilizadas completamente. Es un mundo repleto de estallidos de color y siluetas muy dinámicas, que facilitan un ritmo visual muy rápido que complementa muy bien con las mecánicas y el gameplay del juego.

Cerbero

En Hades también aparece el perro guardián del infierno, pero a diferencia de los mitos hercúleoseste Cerbero es un personaje amigable y manso que no supone ningún peligro.

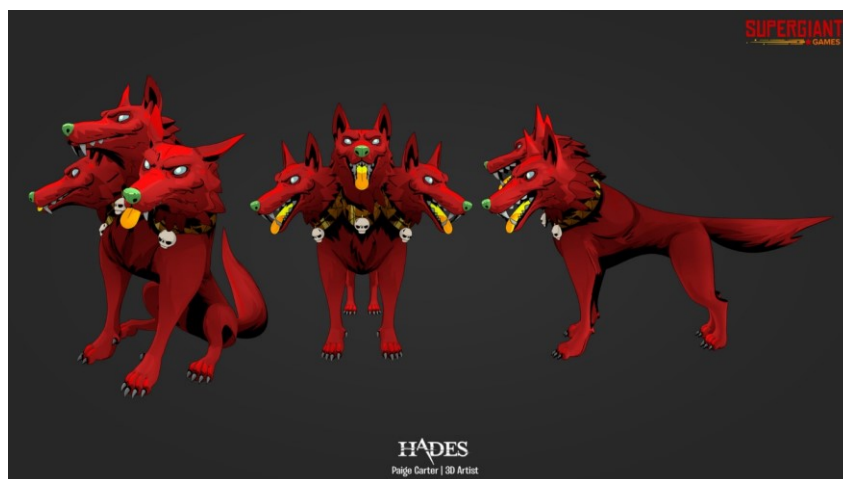


Figura 4.9. El Can Cerbero en Hades

Fuente: Arte oficial de Paige Carter, artista en Hades

Como en el resto del arte en el juego, se utilizan siluetas con intención estilizada. Las proporciones del modelo están modificadas por motivos de la dirección artística, las cabezas del personaje conforme al cuerpo son enormes y la morfología de las extremidades no siguen reglas coherentes con la anatomía de un perro.

Este Cerbero también cumple con la característica identificativa del monstruo de los mitos al tener las tres cabezas y es claramente la mascota del dios Hades, como se puede observar en la siguiente figura.



Figura 4.10. Cerbero sentado al lado de Hades

Fuente: Imagen extraída de la wiki de Hades

Hidra

La versión que Hades da de la Hidra es bastante diferente a las definiciones que la mitología da. En el juego aparece como el jefe del segundo nivel y es el guardián de la entrada al tercero.



Figura 4.11. La Hidra en Hades, imagen del enfrentamiento con el jefe

Fuente: Imagen extraída de la wiki de Hades

Según la descripción que da el juego de este enemigo, la Hidra de Huesos es el cadáver de la Hidra de Lerna de los mitos de Heracles, que revive en el inframundo y habita el río de fuego Flegetonte.

La apariencia de esta Hidra es muy alejada de la que la mitología griega da sobre ella, pero al justificar que es el cadáver del monstruo, Supergiant Games puede otorgarle el aspecto que necesitan para que concuerde con la dirección que tiene el juego.

Se hace referencia a las múltiples cabezas que tienen las hidras, ya que conforme avanza el combate aparecen cada vez más para derrotar. En ningún momento se muestra su cuerpo y cada cabeza es distinta. El máximo de cabezas que esta hidra puede tener a la vez son 7, hecho que concuerda con alguna de las imágenes que crean las historias estudiadas. No se muestra que el enemigo sea un animal marino, ya que no se muestra en ningún momento sus extremidades, agallas o algún detalle que deje caer ese aspecto de la Hidra.

Conclusiones

El título de Supergiant Games no busca exactamente representar la realidad con sus modelos y personajes. Ciñe la historia alrededor de la mitología griega de buena manera y la manipula a la hora de representar a los personajes. También se toman libertades a la hora de explicar la historia de Zagreo, que según sus mitos es hijo directo de Zeus y nombrado heredero, aunque en el juego nunca explican de manera concisa que sucede con ese mito.

El arte del juego no parece querer adherirse a ningún canon de la historia del arte de la Grecia Clásica, y resulta complicado demostrar que reglas siguen a la hora de estilizar y dirigir los gráficos del juego.

En una de las entrevistas que hacen a Jen Zee, art director de Supergiant Games, explica que a la hora de conceptualizar un personaje y crearlo, uno de los primeros pasos que realiza es indagar dentro de los escritos de la mitología griega, para ver como los autores de las historias describen a los monstruos y dioses. Esto indica que la intención a la hora de representar a los personajes recaía en dar una versión lo suficientemente parecida a la extendida para hacer que fueran muy reconocibles a simple vista.

Hades es uno de los ejemplos que mejor logran crear un tipo de arte muy propio alrededor de la mitología clásica. El arte y el diseño del juego viajan de la mano durante todo el trayecto que el título supone y consiguen desempeñar de manera excelente la capacidad del estudio para realizar personajes muy vistosos y memorables a partir de una estilización y dirección perteneciente solamente al estudio.

4.1.3 Assassin's Creed Odyssey

Assassin's Creed Odyssey es un juego publicado por Ubisoft y producido por Ubisoft Quebec de acción y aventura, y es la entrega número 11 de la saga principal de Assassin's Creed. Este juego se sitúa en la Grecia Clásica, durante la época de la Guerra del Peloponeso, entre los años 431 y 422 a.C El juego pone al jugador en la piel de un mercenario que recorre el territorio Egeo en busca de su familia espartana.

AC Odyssey mantiene un estilo y enfoque realista durante toda la campaña principal del juego, no incluye bestias mitológicas ni dioses presencialmente. En

cambio, la segunda expansión del juego “El Destino de Atlantis” incluye tres episodios nuevos que incluyen aventuras externas al plano mortal; en su segundo capítulo incluye peleas con el héroe Heracles y con el can Cerbero, seres mitológicos que son imposibles de encontrar sin el DLC.

Heracles

Durante el episodio “El Tormento de Hades”, aparece un combate contra un Heracles renacido. Según la descripción que el juego da del semidiós, Hades lo utiliza como uno de guardianes de las puertas de su reino.



Figura 4.12. Heracles en Assassin's Creed Odyssey

Fuente: Imagen extraída de la wiki de ACOD

Como en el resto de los personajes humanos que se pueden encontrar durante el juego, Heracles tiene apariencia muy realista y humana. Su condición anatómica cumple con las proporciones naturales de las personas y no trata de exagerar ningún apartado morfológico.

Dado que el juego está ambientado durante el clasicismo griego podría alegar que la dirección que persigue el arte del juego estudia el canon de Policleto de la época, el

cual establecía una altura de un total de 7 cabezas. Para comprobarlo se realiza un análisis del protagonista masculino, para descubrir cual es el canon que utilizan en el juego y poder valorarlo.

Como se puede observar, el cuerpo del protagonista mide un poco más de 8 cabezas. Este tipo de proporción se utiliza con la intención de otorgar al modelo una apariencia más esbelta, fuerte e idealizada.

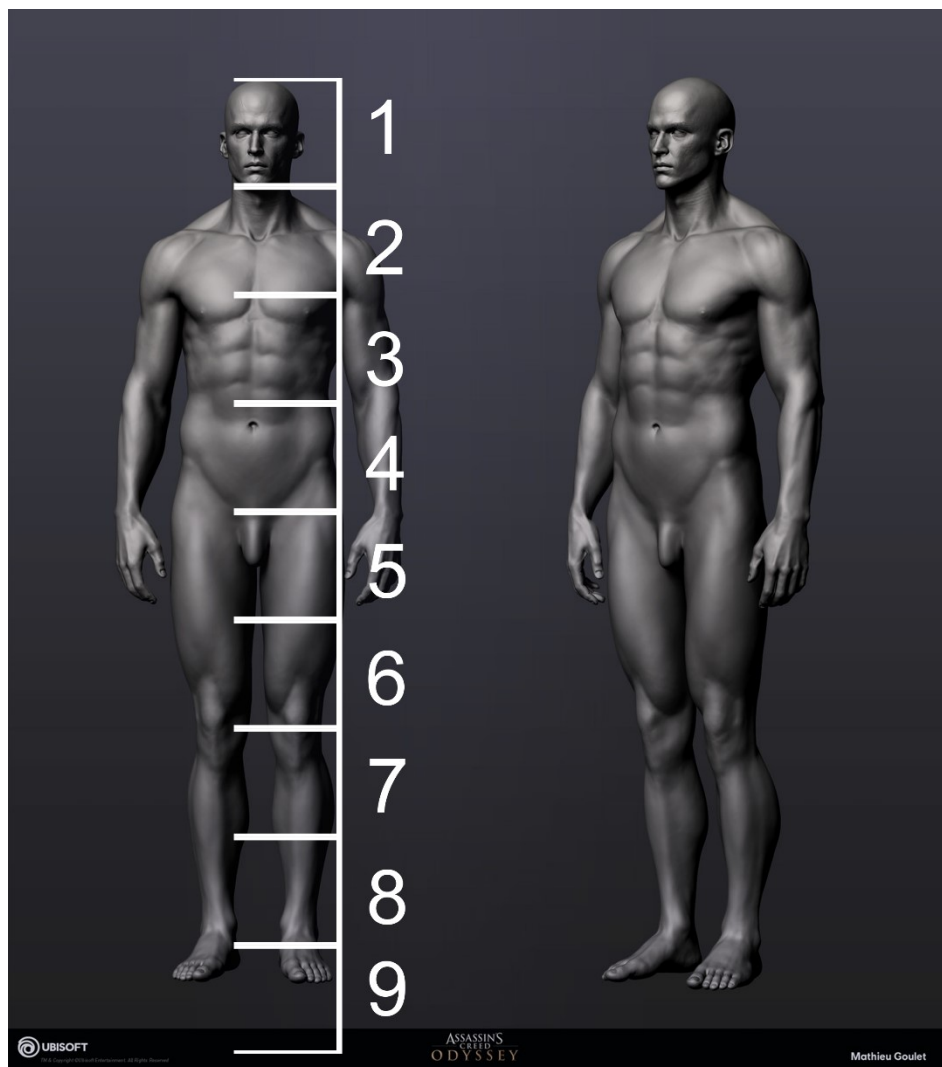


Figura 4.13. Análisis del canon utilizado en ACOD, modelo de Alexios

Fuente: Arte oficial de Mathieu Goulet, artista en ACOD

En cambio, al analizar un personaje cualquiera, se puede observar cómo se utiliza un canon estandarizado de entre 7 y 8 cabezas de altura. Este es un recurso que se utiliza para hacer resaltar al protagonista por encima de los demás personajes poco importantes, como NPCs neutrales y enemigos.



Figura 4.14. Proporciones de Heracles en ACOD

Fuente: Imagen extraída de la wiki de ACOD

El análisis conduce a pensar que el canon que se utiliza en ACOD deriva de uno semblante al de Lisipo, que se establece entre las 7 cabezas y media y 8 cabezas, al menos para los personajes que no son protagonistas. Por lo tanto, el modelo de Heracles, aunque en el enfrentamiento es bastante más grande que el protagonista, también cumple esas medidas.

El juego a la hora de presentar personajes humanos busca siempre plasmar la realidad lo más verosímil que puedan, y utilizan recursos derivados de cánones establecidos para dar importancia a según que personajes.

Para concluir, el personaje de Heracles es otro buen ejemplo de fidelidad con la mitología, pero adaptándola para el juego. En la información ampliada y datos que el juego da sobre el héroe, se incluye la existencia de todo el proceso de los 12 trabajos de Heracles, utilizando el desenlace del personaje para justificar su aparición como guardián de Hades.

Además, el enemigo porta una armadura con piel de león, haciendo referencia al primer trabajo y va armado con un garrote, el arma más identificada con Heracles.

En el juego, además, se pueden conseguir un set inspirado en Heracles y varias

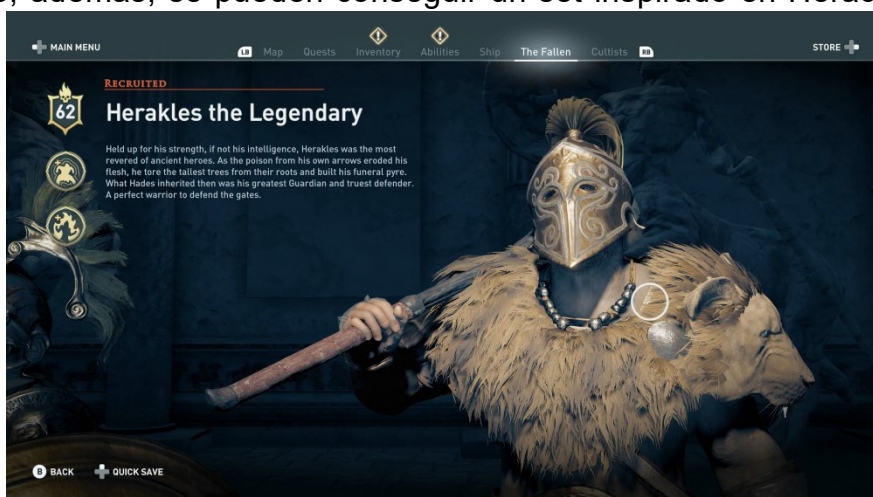


Figura 4.15. Detalle de Heracles en ACOD

Fuente: Imagen extraída de noobfeed.com

armas de su providencia: un arco y un martillo.



Figura 4.16. Armas de Heracles en ACOD

Fuente: Imágenes extraídas de la wiki de ACOD

Cerbero

Prosiguiendo con la expansión “El Tormento de Hades”, el siguiente enemigo que se incluye como referencia es Cerbero, que también hace aparición en el juego. El monstruoso perro se encuentra como otro de los guardianes del Hades, el jugador deberá derrotarlo mientras exhala fuego por las tres cabezas para continuar su camino.



Figura 4.17. Modelo 3D de Cerbero en ACOD

Fuente: Arte oficial de Stephanie Chafe, artista en ACOD

Puesto que el juego parece optar por una estética muy realista, analizar como crea un monstruo como cerbero, es una gran oportunidad para entender de qué manera aplican el canon que utilizan a personajes no humanos y monstruosidades.

Para esto, se realiza una comparación a partir de un sistema ideado para medir las proporciones en los perros. Se establece que la largura de los canes viene dada por la distancia entre el inicio del cráneo y la punta de su nariz, y la altura por la longitud vertical del cráneo. Siguiendo esta regla, un perro normal mide alrededor

de 4 cabezas de largo y 4 de alto, como se puede observar en las siguientes imágenes:

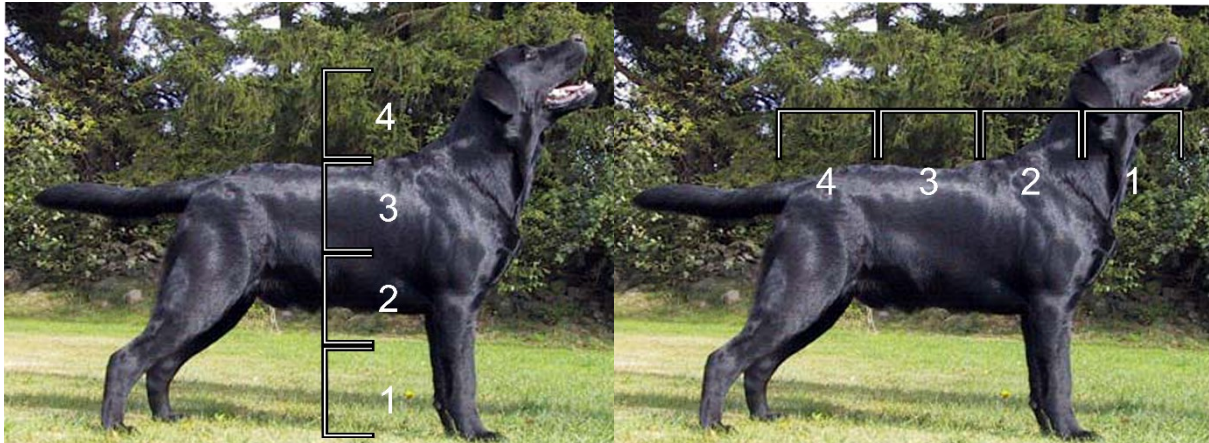


Figura 4.18. Proporciones de un perro

Elaborado a partir de imágenes de internet

Con las proporciones naturales analizadas, se da paso a analizar que ocurre en el modelo del Cerbero. Cabe decir que las proporciones varían según la raza del perro, aun así, durante la investigación se ha encontrado una similitud en los perros de tamaño medio, las medidas que se aportan en la imagen suelen repetirse.

Este proceso se puede realizar gracias a las imágenes que la artista expone en su página web. Muestran que sus proporciones no continúan esta regla, midiendo 4 cabezas y media de largo y entre 4 y 5 de alto.

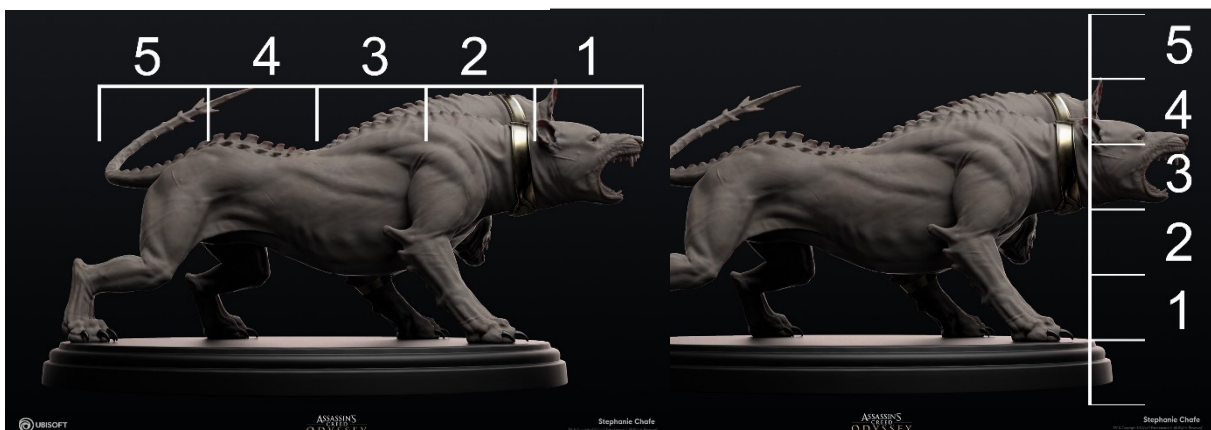


Figura 4.19. Proporciones del Cerbero de ACOD

Fuente: Elaboración propia a partir del arte oficial de Stephanie Chafe

Conclusiones

Assassin's Creed Odyssey mantiene un estilo artístico bastante realista con todos sus modelos y personajes, aunque dentro del contenido descargable que se menciona, el jugador puede visitar niveles donde los dioses y mitos son reales.

El arte en ACOD guarda mucha fidelidad a la realidad y mantiene proporciones bastante realistas. No tiene la intención de idealizar a nadie más que el protagonista, dado que es el personaje que tiene que controlar el jugador y lo quieren hacer destacar por una cuestión de diseño y empoderación dentro del juego.

El juego tiene una muy buena base histórica de la Grecia antigua, tanto cronológica como artística. Uno de los aspectos que se incluyen en el juego es la posibilidad de asistir a viajes guiados dentro de una ciudad, donde explican la historia de esta y muestran ejemplos del arte de la región, incluyendo obras posteriores a la época en la que transcurre el juego, todo para mostrar al jugador una Grecia fidedigna y llena de matices que la hacen parecer muy verosímil.

Incluso, se pueden visualizar esculturas helenísticas y de todos los demás estilos. Los desarrolladores parece que tenían muy claro que es lo que querían crear para la entrega, tienen en cuenta cánones realistas para la creación de los personajes y pareciera que la intención de estos puede ser comparada con el estilo helenístico y el canon que se utiliza en aquella época para esculturas y obras pictóricas.

5. Metodología y cronograma

5.1 Metodología

5.1.1 Trabajo Teórico

El trabajo teórico parte con la intención de estudiar y comprender en profundidad el tema céntrico del trabajo: la Mitología Griega. Para lograrlo, se realiza una investigación exhaustiva alrededor de la religión olímpica, desde consultar cronológicamente la Grecia Antigua para conocer sus antecedentes históricos hasta inferir dentro de la filosofía primera que hace romper la mitología como modo de comprender la realidad y buscar sus respuestas.

Por supuesto, se pasa por la explicación del funcionamiento estructural que la mitología tiene, aunque para el trabajo se considera que, dentro de los múltiples mitos que la conforman, el más interesante es el que narra a Heracles y los 12 trabajos que le fueron encomendados. Además, resulta la referencia principal que se tiene para la confección de la parte práctica final, puesto que los personajes que se crearán son protagonistas dentro del mito.

Continúa con una inmersión dentro de los periodos artísticos que se suceden en la cronología griega. Pasar por todos ellos y estudiarlos ayuda a comprender cual es el estilo que se utilizaba para las representaciones de la mitología en cada una de las etapas históricas y luego escoger el que más afín resulte al gusto personal para aplicarlo en la parte práctica.

5.1.2 Análisis de Referentes

El análisis de referente funciona como un repertorio del cual extraer ejemplos que consigan de buena manera reflejar alguno de los dos aspectos que la mayor parte del trabajo teórico abarca: la mitología y el arte griegos clásico.

Los elementos escogidos son producciones audiovisuales con repercusión mediática en diferentes campos del cine y los videojuegos, la construcción de los personajes y de la estética en ambos campos es temario muy trabajado de donde se pueden transportar muchas técnicas, metodologías o simplemente ejemplos al realizar su pertinente análisis para la parte práctica del trabajo.

Se busca que estos referentes aporten luz a la hora de crear personajes 3D con inspiración en mitología griega y, en varios casos, se busca concretar al mito escogido para referenciar de manera aún más directa si cabe. También es objetivo de este apartado tratar de saber cómo la teoría se debiera aplicar correctamente a la práctica.

Los personajes que se crearán en el trabajo práctico serán fuertemente impulsados por el conocimiento extraído del análisis de estos referentes y también aporta profundidad al trabajo, ya que se da entender que la comprensión del apartado teórico ha sido correcta y se ha interiorizado lo estudiado

5.2 Trabajo Práctico

El trabajo práctico consiste en la creación de 5 personajes 3D para videojuegos, pertenecientes al mito de Heracles y los 12 Trabajos. El set de personajes escogidos es el siguiente: Heracles, la Hidra, Atlas, Gerión y Cerbero.

Para realizar este trabajo se considera como línea de producción principal la estandarizada dentro de la industria del videojuego, que reside en la optimización de mallas de alta definición para ser introducidas dentro de un proyecto de videojuego. También se realizará la texturización de los personajes y su correspondiente traslado a un motor de videojuegos para ejemplificar un acabado final plausible en un proyecto real donde fueran incluidos.

La apariencia de los personajes está regida por varios aspectos del canon que se utilizaba en la etapa helenística del arte griego (ver 3.4 Canon escogido –

El Arte Helenístico

y/o

3.2.6 El Periodo Helenístico

). Cabe señalar que no se quieren realizar esculturas o personajes temporalmente ambientados en esa época, si no que la intención es estilizarlos de una manera semejante a la que los escultores helenísticos hacían.

Adelante, se trata de aclarar cuales son los softwares escogidos para el proyecto y los pasos que se quieren seguir, mientras que más adelante en otro apartado se entrará

al detalle de las producciones de los personajes. Se añade entonces un pequeño resumen del software escogido y el proceso de producción.

5.2.1 Software Escogido

PureRef

Software de visualización de imágenes útil a la hora de crear moodboards y recoger referencias.

ZBrush 2021

Zbrush es un software de esculpido digital donde se realizan los modelos de alta definición de los personajes.

3Ds Max 2023

3Ds Max es un programa que principalmente será utilizado para realizar los mapas de UVs de los modelos low poly y configurar los FBX de los personajes.

Unity

En el motor de juego Unity será donde los personajes serán implementados, haciendo una demostración de su acabado para ser incluidos en un videojuego.

Marmoset Tool Bag

Marmoset Tool Bag es un software muy utilizado para renderizar imágenes de modelos 3D. Además, este software permite extraer texturas necesarias a través de procesos de *baking*.

Marvelous Designer

Software dedicado exclusivamente para la simulación de tejidos realistas. Permite confeccionar vestimentas y telas.

Substance Painter

Herramienta estándar para texturizar modelos 3D en videojuegos.

Topo Gun 2

Programa sencillo dedicado para realizar retopología.

KeyShot10

Otro software de renderizado de modelos 3D. Este es utilizado para captar imágenes de los modelos high poly dado que existe la posibilidad de ejecutarlo directamente desde ZBrush.

5.2.2 Proceso de Producción

Ideación

En este punto de la creación, se recopila información de los textos estudiados para generar una imagen mental muy temprana de cómo se quiere representar a los personajes.

Referencias y concept art

Se recopilan imágenes de referencia y se dibujan los primeros conceptos de los personajes de frente, de lado y de espaldas. Estos conceptos funcionan como guía para el proceso creativo, pero no obligatoriamente quieren representar el resultado final.

Esculpido high poly

Con la idea creada y diseñada, se comienza el esculpido en ZBrush. Este paso es una parte mayoritaria del proceso creativo y donde más se itera en el diseño del personaje.

Retopología low poly

Cuando se dé por terminado el esculpido, se comienza a realizar mallas de menor definición de todos los objetos de cada personaje, esto incluye tanto accesorios como el cuerpo orgánico de los modelos.

Texturización

Las mallas low poly se importan a una escena en 3Ds max – única por personaje – donde se realizan ajustes y se crean los mapas de UVs. Después el archivo FBX final es exportado a Substance Painter y se texturiza.

Implementación en Unity

Las texturas creadas con substance junto con los modelos de baja definición son implementados en Unity. En el mismo motor se genera una pequeña escena donde se pueden observar los personajes moviendo la cámara alrededor.

Renders

Para finalizar, se busca presentar los personajes en imágenes. Para esto se usan dos motores de render: KeyShot y Marmoset. KeyShot renderiza imágenes de los modelos high poly que serán posados para una presentación más estética, mientras que en Marmoset se capturan imágenes de los modelos texturizados en T-Pose.

5.3 Cronograma

A continuación, se incluye un cronograma que trata de mostrar la organización que se ha seguido durante el proyecto, indicando cuanto tiempo se ha querido implicar a cada apartado. Este cronograma no resulta en una guía estricta, puesto que los procesos creativos pueden llegar a variar durante toda su producción, pero si enseña la predisposición que se tenía para con el trabajo.

Cronograma	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Propuesta TFG										
Memoria Anteproyecto										
Memoria Intermedia										
Memoria Final										

Figura 5.1. Cronograma

Fuente Propia

Figura 6.1. Silueta final de los personajes

Fuente Propia

6. Resultados

En este apartado se detallan los pasos que se han seguido para la creación del set de 5 personajes 3D. También se muestran resultados finales y partes del proceso a través de imágenes de fuente propia.

No se entra a detallar cada uno de los 5, dado que todos los personajes siguen el mismo desarrollo. Durante el informe se dirigirá al lector hacia el anexo varias veces, ya que, para mejorar la lectura de esta sección, las imágenes son apartadas para su visualización individual.

En el capítulo 9, los Anexos, se profundiza algo más en procesos específicos y se explican imágenes de manera más detallada.

6.1 Ideación de los personajes

El inicio de la confección de los personajes parte con la creación de una imagen mental de su diseño. Esta debe ser plasmada y refinada, con el objetivo de que se convierta al final del proceso en el modelo deseado para cada personaje.

El estudio teórico es el primer momento donde la apariencia de estos se comienza a generar. La lectura de los mitos y las descripciones de cada personaje refuerzan las ideas preconcebidas que ya se tenían antes de comenzar el trabajo.

Realizar una segunda inmersión en cada personaje, en cada mito y en cada descripción que los textos consultados una vez se comienza el proceso creativo es importante, ya que en todo momento se quiere representar de la manera más fiel posible a cada uno.

El proceso creativo es largo y los diseños varían durante el trayecto. La intención siempre será que los diseños permanezcan fieles a las descripciones que se dan, pero dado que los modelos son creaciones personales, siempre se otorga libertad para expresar e interpretar las lecturas de manera libre.

Este paso no genera ningún visual ni imagen física. Se recoge de los textos información y se alimenta la idea de cada personaje.

6.2 Conceptualización de los personajes

Trabajo previo

Previamente a estudiar los mitos se realizan esbozos rápidos sin intención de ser detallados o mostrar un dibujo final. Estos bocetos muestran la imagen mental preconcebida anterior al estudio.

También se estudia a través del dibujo a lápiz la anatomía y proporciones del cuerpo humano. Además, se explora la apariencia y morfología de animales necesarios para el trabajo.

Referencias

Cuando se sabe que es lo que se quiere hacer con cada personaje, comienza un pequeño periodo del proceso creativo que solo se dedica a recoger referencias artísticas o imágenes reales. Se crean galerías de moodboards que se asemejan a la idea de cada modelo.

Estos moodboards son creados con PureRef e incluyen referencias de videojuegos, esculturas griegas e imágenes reales. Todo con la intención de crear un personaje en el que se pueda llegar a apreciar un estilo parecido al helenístico.

También resulta muy importantes consultar y recopilar fuentes donde se muestre anatomía y proporciones, ya que es algo que los artistas helenísticos tenían muy bien estudiado y es necesario para fomentar la idea del estilo helenístico.

Concepts

Con el moodboard creado, se dibujan unos primeros bocetos que muestran la intención que se tiene con los personajes. Estos se fundamentan con la idea generada en el apartado anterior y se refinan con las referencias visuales recogidas. También se hacen las vistas laterales y traseras del personaje, para comprender mejor cuales son los detalles que se quieren añadir y cuáles no.

Cabe decir que estos conceptos a lápiz no son una regla, sino más bien una guía que sirve para ayudar a dirigir el proceso creativo hacia una dirección. El resultado final del modelo será decidido en el siguiente paso, ya que es el medio donde más exploración real del personaje se realiza y más decisiones se toman.

6.3 Creación del high poly

Una vez los moodboards y los conceptos están terminados para ser usados de referencia, se comienza el esculpido de los personajes. Este proceso es el más largo y creativo y es aquí donde se toman decisiones sobre el diseño final de los personajes.

A continuación, se muestra un seguido de pasos estándar que muestran el proceso del esculpido. Durante el proceso de creación se viaja entre todos estos pasos, hacia delante y hacia atrás continuamente. Las necesidades del modelo varían durante la creación y las múltiples iteraciones hacen que el orden tenga más sentido comprenderlo como algo circular que lineal.

6.3.1 Base Mesh

Durante el proceso hubo una diferencia importante entre los modelos humanoides y las bestias: la malla base o *base-mesh*. La diferencia se encuentra en que los humanos compartieron tal malla, mientras que para la Hydra y el Cerbero se crearon unas propias para cada uno.

La base mesh de los humanoides fue creada desde 0. Partiendo desde una esfera se modela una figura que trata de mantener proporciones anatómicamente correctas. Este es el paso más largo y difícil de todo el modelado de los personajes, ya que entra en juego la comprensión visual de la anatomía y las proporciones que un humano debe tener para ser realista.

Las proporciones de la malla se deben realizar – y se realizó – con el menor nivel de poligonaje posible para no distraer la vista con detalles innecesarios para el punto de la producción actual. En este momento solo importa conseguir una figura básica que muestre proporciones correctas.

El proceso comienza y se desarrolla con el esculpido de Heracles – por este motivo su moodboard está repleto de referencias anatómicas y estudios de proporciones –. Una vez se da por terminado al semidios protagonista del mito, se concibe que la base-mesh está terminada también y se puede reutilizar para Atlas y Gerión.

Para que la malla sea reutilizable debe de poderse modificar ligeramente conforme las necesidades de los otros modelos, es decir, las proporciones deberán cambiar entre los personajes. Para ello se utiliza la opción *ZRemesher* de Zbrush, que reconstruye una malla de alta definición en una de menor detalle, reduciendo su número de polígonos todo lo que sea necesario, comenzando de nuevo este paso.

La misma teoría que aplica a las mallas base de los humanoides también lo hace con los monstruos. Primero se construyen las formas principales del personaje, ubicando las proporciones y se prepara una malla de baja definición sobre la cual continuar esculpiendo.

6.3.2 Formas Secundarias

Una vez la malla inicial ha sido creada, se continúa iterando en las proporciones y se comienza a detallar aspectos de la anatomía. Se marcan músculos mayores y se procura que los personajes mantengan una estructura ósea clara y con sentido.

Es importante prestar atención al esqueleto que supuestamente deberían tener los personajes. Hacer esto otorga un resultado más realista, ya que la posición de los huesos respecto a los demás es la misma entre todos los cuerpos humanos.

Aquí también se comienzan a introducir las formas de accesorios y otros elementos que conforman la silueta de los personajes.



Figura 6.1. Silueta final de los personajes

Fuente Propia

La silueta de los personajes es algo que se tiene muy en cuenta durante esta fase. Al prestar atención a la silueta de los modelos, se puede observar si son distinguibles fácilmente unos de otros. Zbrush incluye un pequeño visualizador de figuras que ayuda en esta tarea.

6.3.3 Detalles

Cuando se decide que el trabajo de silueta y de formas secundarias ha terminado se comienza a añadir detalles a la máscara. Los detalles bien pueden ser músculos definidos, estructuras óseas más marcadas, pelo, escamas, arrugas, etc.



Figura 6.2. Comparación del nivel de detalle

Fuente propia elaborada a partir de una imagen del Museo
Arqueológico de Nápoles

Se pueden añadir muchos niveles de detalle a un personaje, pero puesto que se quiere conseguir un estilo parecido al helenístico, el nivel de detalle no será mayor que el que las esculturas del periodo expresan.

Al crear los monstruos, el nivel de detalle se amplía un poco más. Se añaden *alphas* de creación propia para generar elementos visuales interesantes y que hacen más realistas a los modelos.

6.3.4 Accesorios

Durante el proceso de creación del cuerpo orgánico de los personajes, también se van confeccionando accesorios como ropa, armadura o cabello. Los accesorios también tienen el mismo planteamiento que el esculpido orgánico: parten desde formas más sencillas hacia formas cada vez más complejas, pasan por todo el proceso de base mesh, formas secundarias, detalles y se ubican donde se requieren en el modelo principal.

Todos los accesorios, a excepción de la ropa se han producido en ZBrush. Ha sido una gran oportunidad para ampliar capacidades y conocimientos sobre el funcionamiento de ZBrush a la hora de elaborar objetos no orgánicos.

6.3.5 Ropa

Para los personajes humanoides se crean tejidos y ropa con intención realista para imitar los esculpidos de tejido que los escultores griegos helenísticos hacían.



Figura 6.3. Ropa de Atlas en Marvelous Designer

Fuente Propia

Para ello se utiliza Marvelous Designer, un software dedicado a la simulación realista de tejidos, donde se pueden crear ropajes y telas de todo tipo.

Se importa una versión de menor detalle a Marvelous – tiene menor detalle para un mejor rendimiento del programa – a modo de maniquí. Se confeccionan los patrones de la ropa y se simula.

De aquí se exportan tres objetos. Uno es para el proyecto en ZBrush, que se sumará al render final del high poly, los otros dos funcionarán para su texturización.

6.4 Creación del low poly

Cuando se terminan las mallas de altas definición se procede a crear los objetos preparados para ser implementados en un motor de juego. El proceso por el cual pasan se llama retopología, y consiste en crear mallas de muy bajo nivel de detalle donde se aplicarán los mapas de texturas y de normales.

6.4.1 Mallas orgánicas

Las mallas orgánicas, es decir los cuerpos de los personajes, son importados a TopoGun, donde manualmente se le realizara la retopología.

Para realizar una retopología de calidad hay que tener en cuenta varios aspectos:

Quads

Todos los polígonos creados deben de tener 4 vértices. Esto implica que no puede haber triángulos ni polígonos con mayor número de vértices. Si estos polígonos no deseados permanecieran en la malla a la hora de animar los modelos surgirían muchos problemas que no se pueden permitir para un modelo de videojuegos.

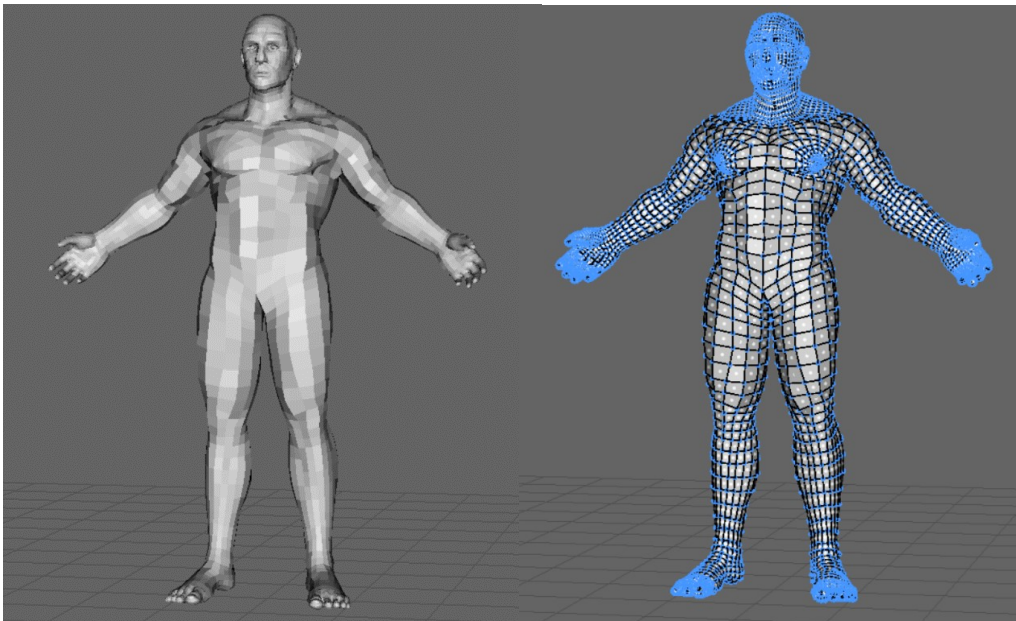


Figura 6.4. Malla low poly final de Heracles

Fuente Propia

Loops

Los quads deben estar conectados entre sí haciendo loops claros y sin espirales. Mantener los loops limpios permite que procesos como la creación de los mapas de UVs sean mucho más sencillos.

6.4.2 Mallas inorgánicas

Las mallas inorgánicas se someten a otro tipo de retopología. Primeramente, se reduce el número de vértices en ZBrush, haciendo uso de la herramienta *ZRemesher* y opciones avanzadas que permiten mantener la forma, pero reducir el número de polígonos de los objetos.

Una vez el proceso de ZRemesh ha terminado, se importan a 3Ds Max, donde se continúa rebajando el número de polígonos con la opción de Optimize.

6.4.3 Ropa

Por su lado, la retopología de la ropa se realiza directamente en Marvelous Designer, ya que incluye una herramienta muy sencilla para crear low polys de la ropa que se crea en el mismo proyecto.

6.5 Texturización

Las mallas *retopolizadas* están preparadas para poder ser texturizadas, así que una vez acaba la creación de los modelos low poly comienza la texturización.

Usualmente este paso y el anterior se intercalan, ya que suelen surgir errores e imprevistos que se pueden observar solo con el avance del proceso de producción.

6.5.1 Preparación en 3Ds Max

Todos los elementos creados de cada personaje se juntan en una sola escena y se prepara los pasos finales de la producción. Se escalan y se colocan en la posición necesaria. Si aún no se ha refinado la malla de algún low poly inorgánico, este es el momento en el cual se termina.

6.5.2 Unwrap de los elementos

Cuando la escena está completamente montada, se utiliza el modificador Unwrap de 3Ds Max para realizar manualmente los mapas de UVs.

Gracias a este modificador se puede fácilmente generar *seams* – líneas donde la malla se corta para el unwrap – y con el botón de *Peel* se crean las UVs.

Siempre se procura que las uvs funcionen correctamente dentro del mismo modificador. Para esto se cambia el material con el cual renderiza 3Ds Max los modelos directamente desde la ventana del Unwrap. La textura que se visualiza debe ser clara y continua, no puede haber deformaciones ni saltos extraños en prácticamente ningún lugar de la maya.

6.5.3 Texturas en Substance Painter

Cuando las UVs se han terminado, los modelos están preparados completamente para ser texturizados.

Primero es necesario generar 3 mapas de texturas que ayudarán a la texturización en Substance.

Marmoset Tool Bag

Antes de importar a Substance, se crean escenas de Marmoset donde se incluyen los modelos low poly y high poly, ubicados exactamente en la misma posición gracias a la escena en 3Ds Max.

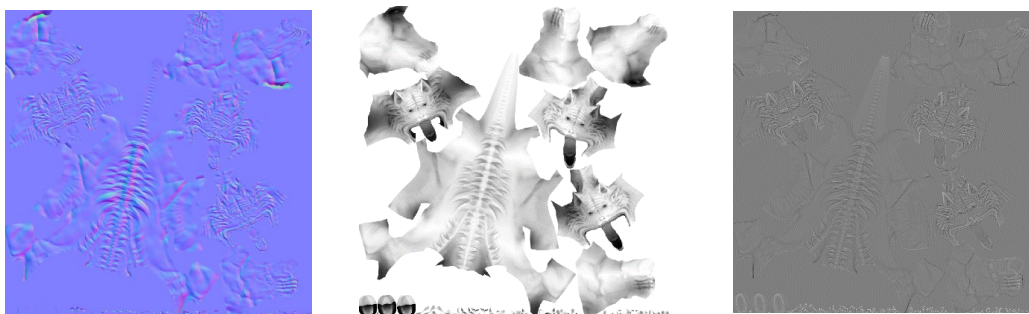


Figura 6.8. Mapa de normales, ambient occlusion y curvature del Cerbero

Marmoset incluye la opción de generar mapas de texturas por un proceso de bake muy funcional. Para texturizar como se quiere se necesitan 3 mapas de texturas distintos: un mapa de normales, un mapa de curvatura y un mapa de *ambient occlusion*.

Substance Painter

Una vez los mapas son generados, se importan junto con los FBX que contienen todos los objetos de cada personaje a un nuevo proyecto de Substance Painter para comenzar a texturizar.

Las texturas se generaron a una resolución de 4096 x 4096. En un principio se buscaba una mayor resolución, pero el ordenador donde se crean los modelos no conseguía procesar texturas tan grandes con modelos tan pesados en geometría.

6.6 Resultados finales

El resultado final del trabajo se muestra de tres formas y cada una tiene una intención distinta.

6.6.1 Modelos In-Game

Los modelos de los personajes in-game se muestran dentro de una escena en Unity. Los modelos y las texturas se importan a una escena vacía, donde se ubican en el espacio virtual y se general los materiales correspondientes para poder visualizar las texturas dentro del motor de juego.

La intención de esta manera de presentar el resultado es ejemplificar como los modelos están preparados para ser incluidos dentro de un videojuego.

La escena se puede ver en el apartado

6.7.2 Renders en Marmoset Tool Bag

Los renders en Marmoset muestran el asset de los personajes finalizado y texturizado.

Este render muestra el aspecto final de los personajes junto con sus accesorios.

6.7.3 Renders en KeyShot10

Los renders en KeyShot muestran el aspecto final de los modelos high poly en materiales blanco y dorado, intentado parecer más una escultura aun siendo personajes de videojuegos.

Estos renders quieren demostrar que los personajes también pueden expresar dinamismo y emotividad a través de su pose.

7. Conclusiones y reflexión final

La finalización del trabajo supone, por un lado, la adquisición de mucho conocimiento sobre la historia del arte griego antiguo y la mitología clásica, la influencia de Grecia sobre la escultura realista y la evolución histórica sobre la comprensión de la figura humana.

Se ha podido observar cómo artistas antiguos, con el paso de los siglos, mejoran drásticamente su capacidad para representar figuras y cuerpos humanos realistas, incluyendo también tejidos y, más hacia el final del estudio, sentimientos y expresiones a través de la escultura. Este medio es lo que ha llegado a ser hoy día gracias a esta etapa de la humanidad, donde las artes plásticas señalizaban la cumbre de la sociedad.

La comprensión de la anatomía humana y el estudio de las proporciones son dos conceptos que fueron desarrollados prácticamente en su totalidad durante la Grecia Clásica, y estudiar su evolución ha permitido adquirir nociones artísticas muy importantes para el desarrollo de las capacidades necesarias para crear personajes verosímiles, realistas y estéticamente atractivos a través de medios digitales como el arte 3D para videojuegos.

Otro factor que se ha extraído después del trabajo es la capacidad de poder seguir una dirección artística definida. Estudiar el mito de Heracles y los 12 Trabajos otorga descripciones e historias de las cuales extraer personajes muy interesantes y con un trasfondo que les otorga carisma y actitud. Junto con la mitología, el estudio de los referentes ha permitido conocer como en otras ocasiones se ha tratado de realizar un trabajo semejante, y en estos se han encontrado ejemplos de cómo direccionar un trabajo artístico para que sea coherente y quede cohesionado entre sí, aun siendo modelos separados y muy diferentes unos de los otros.

A nivel práctico se ha logrado superar límites que antes no se habían podido alcanzar. Para diseñar a los personajes se ha realizado un gran trabajo previo a la creación, que concierne una amplia búsqueda de referencias tanto visuales como

descriptivas de los personajes muy importante para poder comenzar a construir encima de una base sólida de ideas que se quieren expresar y cuales se descartan.

Se ha conseguido completar un proceso de creación de personajes completo en los 5 integrantes del set. Desde la ideación hasta la implementación en Unity se ha seguido un pipe-line estándar de la industria de los videojuegos que ha permitido que los modelos estén completamente preparados para ser implementados dentro de un juego – a falta de procesos de *rigging* y *skinning* que no incumbían al trabajo en ningún momento –.

Además, también se ha propiciado una mejora conforme a la presentación de los personajes. Ya que parte del estilo helenístico se fundamenta en el dinamismo y expresividad, pero animar o crear esqueletos para posar a los personajes escapaba de lo que abarcaba el proyecto desde el inicio, se ha conseguido realizar una presentación estéticamente bonita y atractiva de los modelos high poly en ZBrush y Keyshot. Los modelos han sido posados moviendo su geometría con la intención de demostrar que estos modelos también podrán expresar dinamismo y emociones una vez estuvieran preparados para moverse dentro del juego.

En resumen, se considera que los objetivos se han logrado en gran parte, casi completamente. El trabajo ha significado un gran salto a nivel personal tanto de conocimiento de la historia del arte como de capacidades técnicas para producir personajes para videojuegos.

8. Referencias

BIBLIOGRAFÍA

Asimov, I. (2011). *Los Griegos* (1.ª ed.). Madrid: Alianza Editorial.

Commelin, P. (2017). *Mitología griega y romana*. Recuperado de <https://qdoc.tips/queue/mitologia-griega-y-romana-pierre-commelin-pdf-free.html>

Elvira Barba, M.A. (1996). *Arte Clásico*. Madrid: HISTORIA 16.

Grimal, P., & Payarols, F. (1994). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Editorial Paidós.

Gual, C. G. (1999). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.

Humbert, J. (2017). *Mitología griega y romana* (2.ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Struve, V. V., & Caplan, M. (1985). *Historia de la antigua Grecia*. Madrid: Sarpe.

VIDEOJUEGOS

Santa Monica Studio (2005). *God of War* (Ps3) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio (2007). *God of War II* (Ps3) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio (2010). *God of War III* (Ps4) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment.

Supergiant Games (2018). *Hades* (PC) [Videojuego]. Nueva York, Estados Unidos: Take-Two Interactive.

Ubisoft Quebec (2018). *Assassin's Creed Odyssey* (-Ps4) [Videojuego]. Montreuil, Francia: Ubisoft.

Ubisoft Quebec (2020). *Immortals Fenyx Rising* (PC) [Videojuego]. Montreuil, Francia: Ubisoft.

9. Anexos

Este apartado externo a la memoria muestra imágenes del proceso creativo que no han podido ser incluidas dentro del cuerpo del documento.

También amplia detalla pasos del proceso creativo puntuales que se ha decidido que no debían pertenecer en el cuerpo de la memoria por causas de legibilidad y necesidades de maquetación.

9.1 Estudio anatómico previo al proceso creativo

El apartado práctico dio comienzo muy al inicio del presente trabajo de final de grado. Primero se quiso estudiar y explorar a través del dibujo anatomía, proporciones y apariencia de tanto animales como humanos, ambas cosas necesarias para la posterior creación de los personajes y accesorios.

9.1.1 Animales

Corto estudio de la apariencia física del perro y el león, con la intención de comprender mejor musculatura esencial para el Cerbero y la cabeza de león que



Figura 9.1. Exploración de la musculatura y proporciones del león y el perro

Fuente Propia

porta Heracles.

9.1.2 Humanos

Estudio algo más extenso de ciertas partes del cuerpo y detalles que ayudan a una mejor comprensión de la anatomía del cuerpo humano

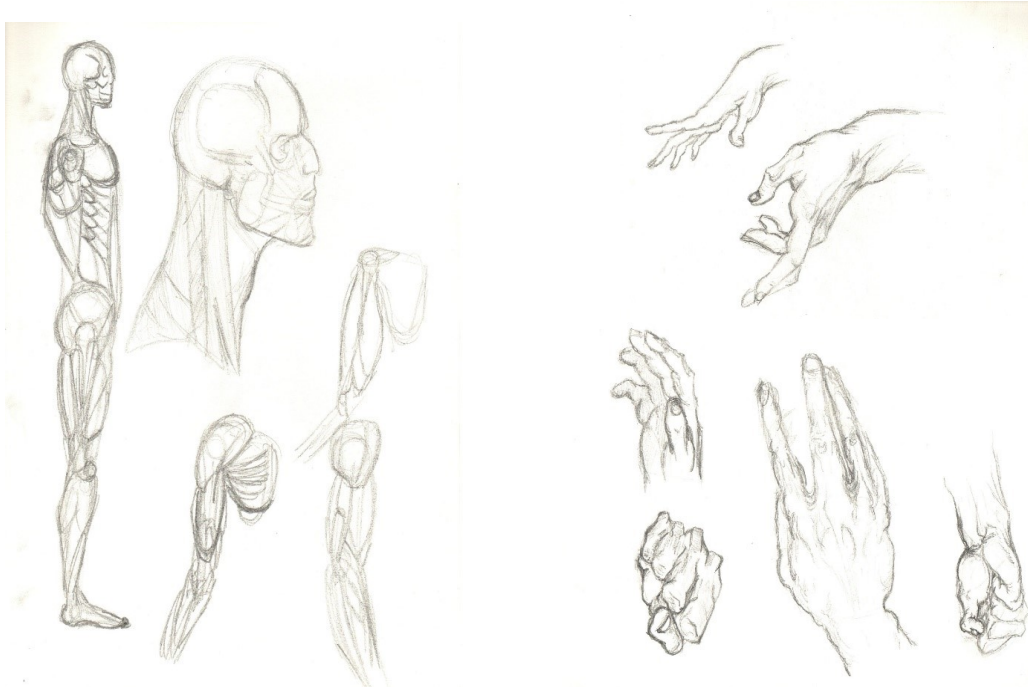


Figura 9.2. Estudio de la anatomía básica del cuerpo y exploración de manos y falanges

Fuente Propia



Figura 9.3. Exploración de la apariencia de la musculatura de brazos, torso y espalda. Se muestran otras figuras de labios y orejas

Fuente Propia



Figura 9.4. Exploración de la musculatura de la espalda en torsión

Fuente Propia

9.2 Exploraciones previas al estudio de los mitos

Antes de indagar en los textos consultados, se realizan conceptos rápidos y faltos de detalle de la imagen mental que se tiene de cada personaje sin obtener información avanzada de ellos.

9.2.1 Atlas

Atlas es un personaje que entró más adelante en el proyecto. No existen conceptos previos al estudio de este personaje.

Anteriormente se planteó la creación de Hipólita, la reina amazonas, pero finalmente se descartó por falta de referencias.

Tampoco existen conceptos de Hipólita previos o posteriores al estudio de los mitos

9.2.2 Cerbero



Figura 9.5. Exploración temprana del concepto de Cerbero

Fuente Propia

9.2.3 Gerión



Figura 9.6. Exploración temprana del concepto de Gerión

Fuente Propia

9.2.4 Heracles



Figura 9.7. Exploración temprana del concepto de Heracles

Fuente Propia

9.2.5 Hydra



Figura 9.8. Exploración temprana de la Hydra

Fuente Propia

9.3 Moodboards

A continuación, se muestran todos los moodboards que se han recopilado para la creación de los personajes.

9.3.1 Atlas

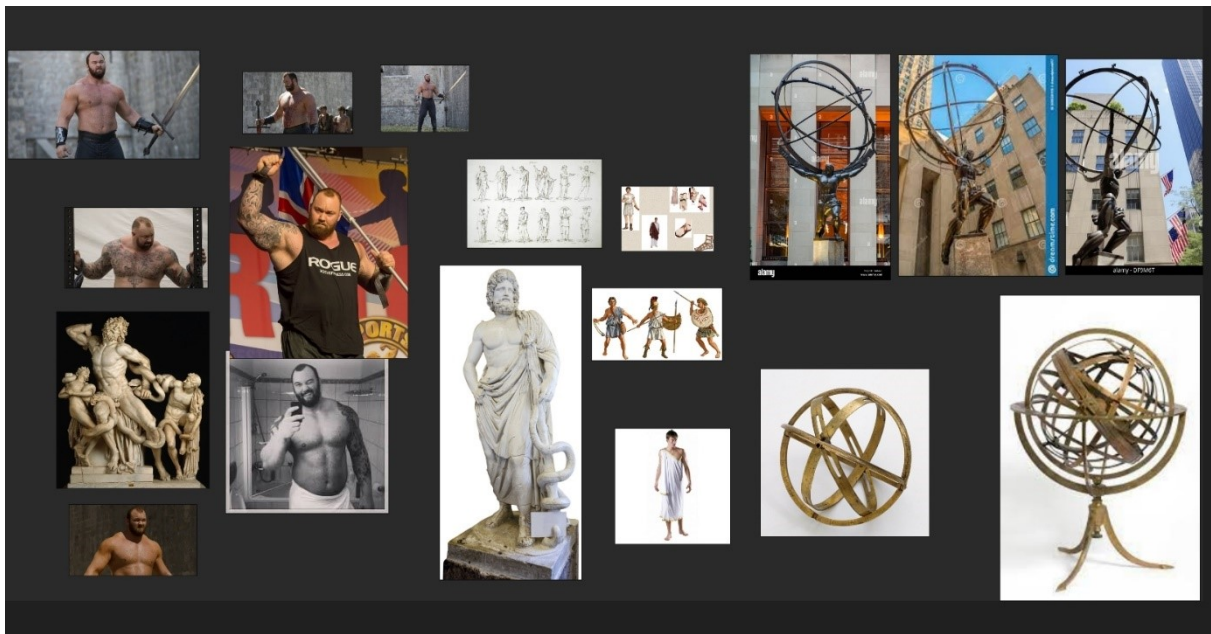


Figura 9.9. Moodboard de Atlas

Fuente Propia

9.3.2 Cerbero

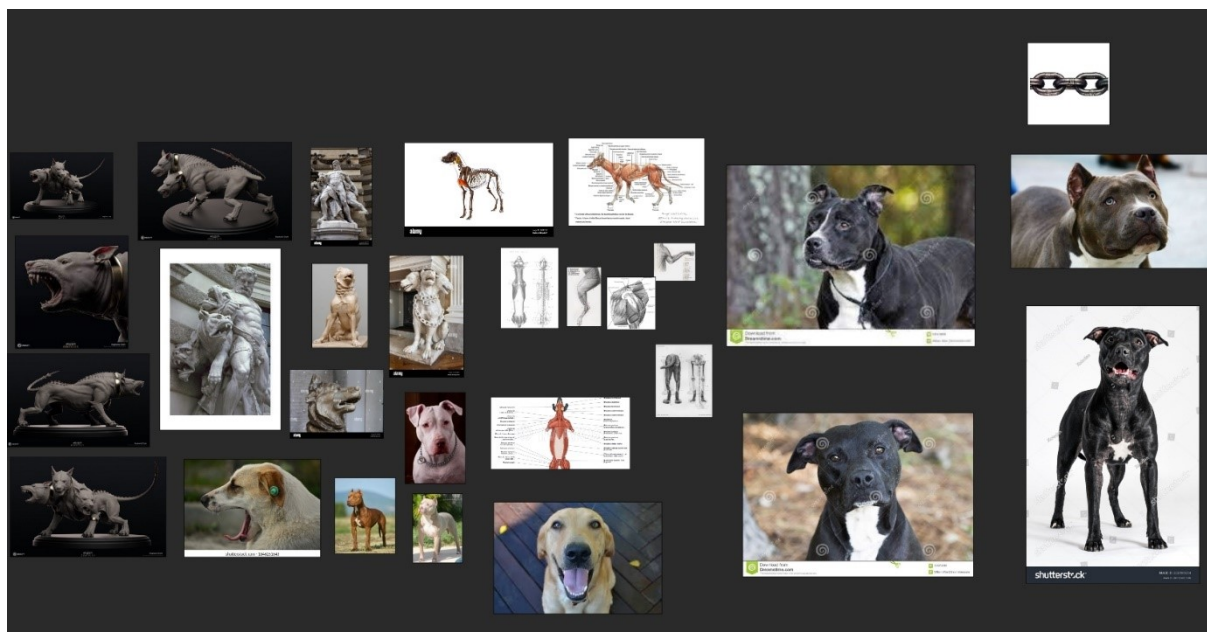


Figura 9.10. Moodboard de Cerbero

Fuente Propia

9.3.3 Gerión

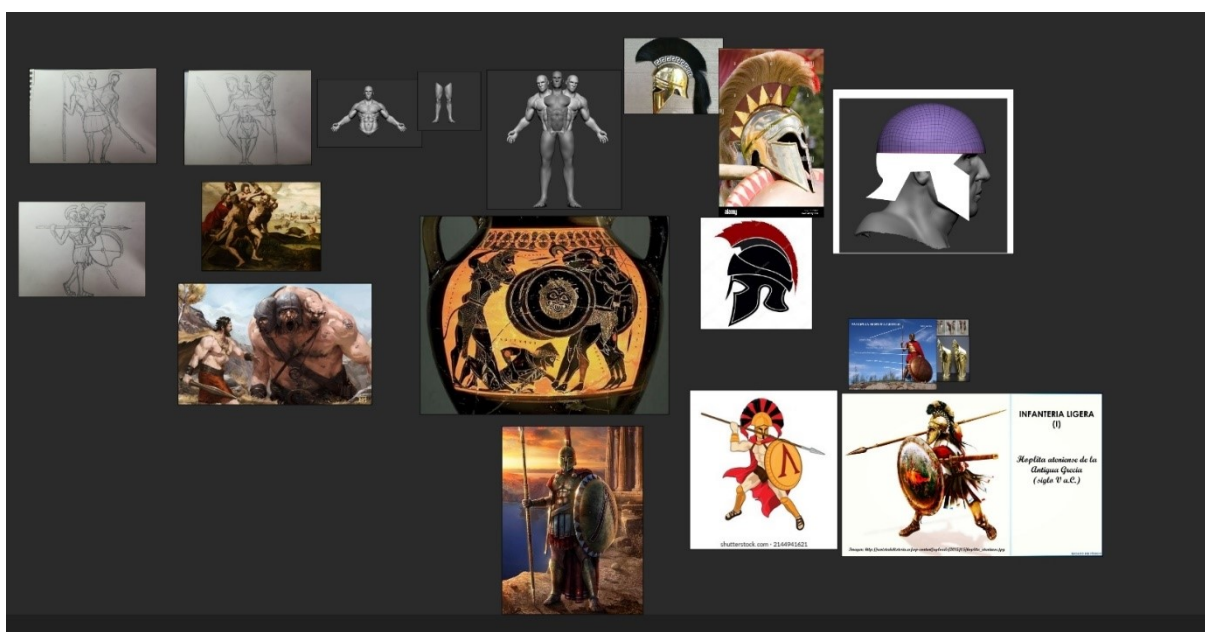


Figura 9.11. Moodboard de Gerión

Fuente Propia

9.3.4 Heracles

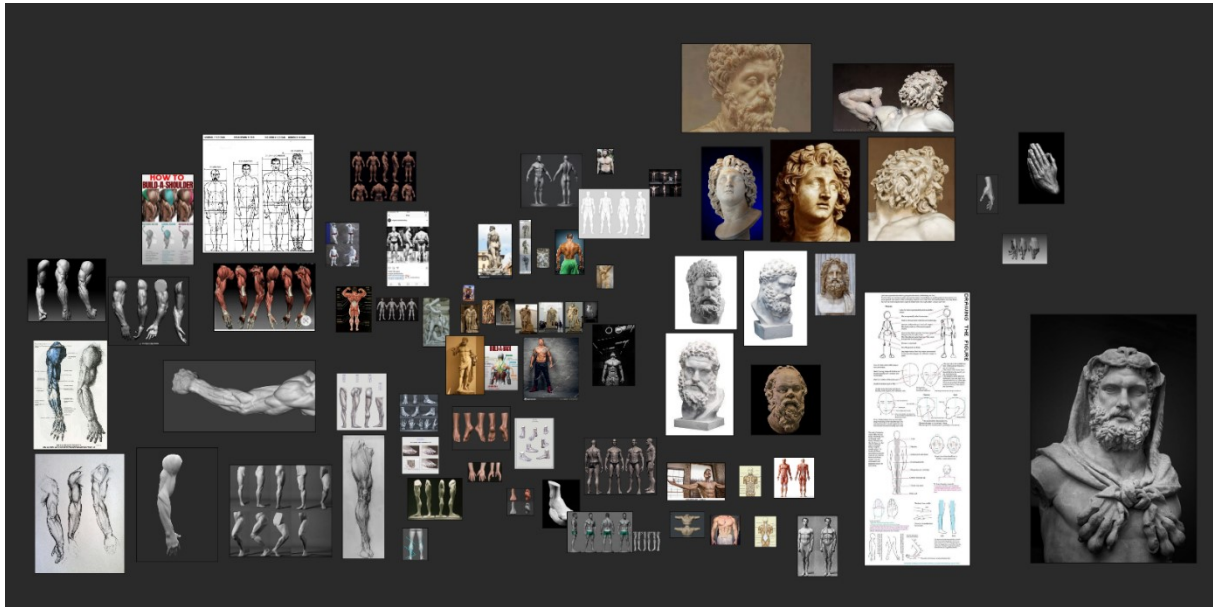


Figura 9.12. Moodboard de Heracles. Se muestran referencias anatómicas y de proporciones para el cuerpo humano general

Fuente Propia

9.3.5 Hydra

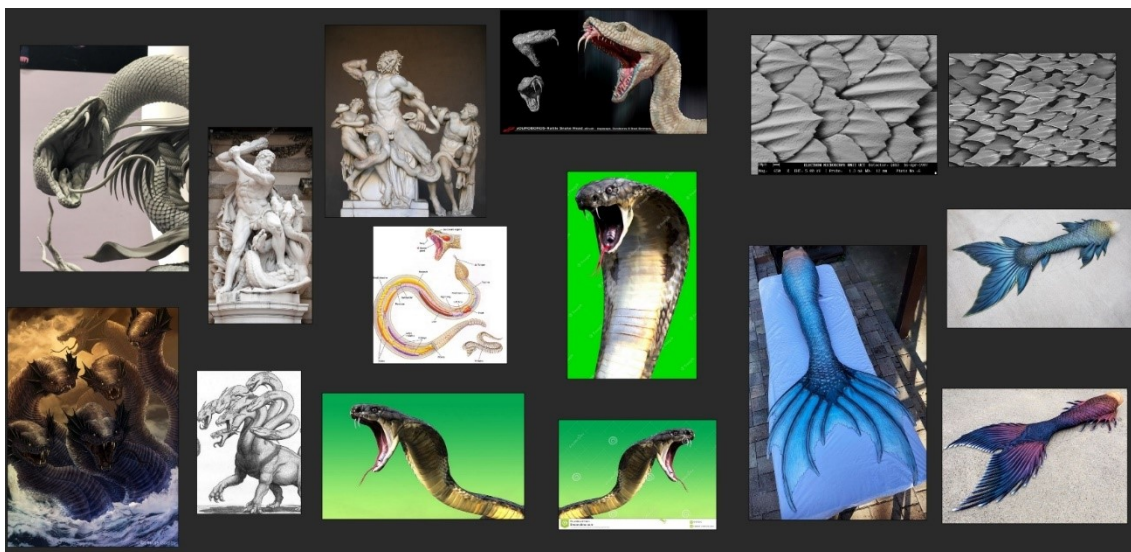


Figura 9.13. Moodboard de Hydra

Fuente Propia

9.4 Conceptos después del estudio de los mitos

En este apartado se muestran los concepts y turnarounds a lápiz de los personajes.

9.4.1 Atlas



Figura 9.14. Vista frontal de Atlas

Fuente Propia

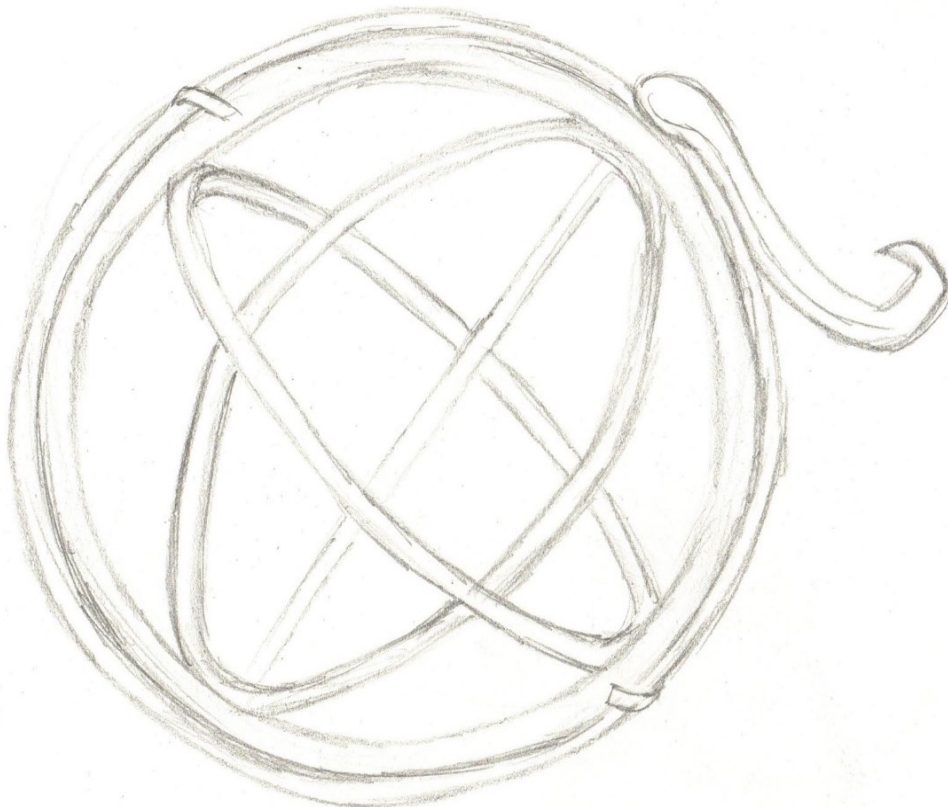
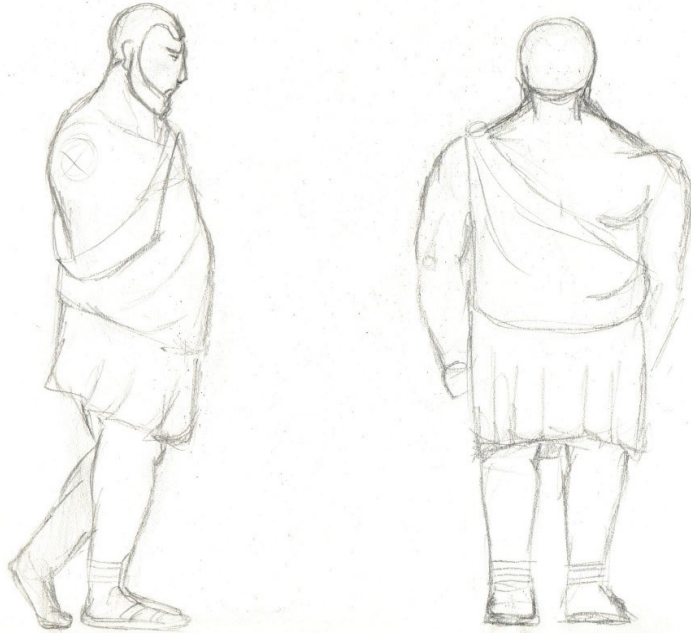


Figura 9.16. Concepto de la Armilla Estelar de Atlas

Fuente Propia

9.4.2 Cerbero



Figura 9.17. Vista frontal de Cerbero

Fuente Propia



Figura 9.18. Vistas lateral y trasera de Cerbero

Fuente Propia



Figura 9.19. Detalle de la cabeza de Cerbero

Fuente Propia

9.4.3 Gerión





Figura 9.21. Vistas frontal y trasera de Gerión

Fuente Propia



Figura 9.22. Otras exploraciones de Gerión

Fuente Propia

9.4.4 Heracles



Figura 9.23. Vista frontal de Heracles y concepto de la cabeza de león

Fuente Propia



Figura 9.24. Vista lateral de Heracles y concept de la hombrera con el león

Fuente Propia

9.4.5 Hydra

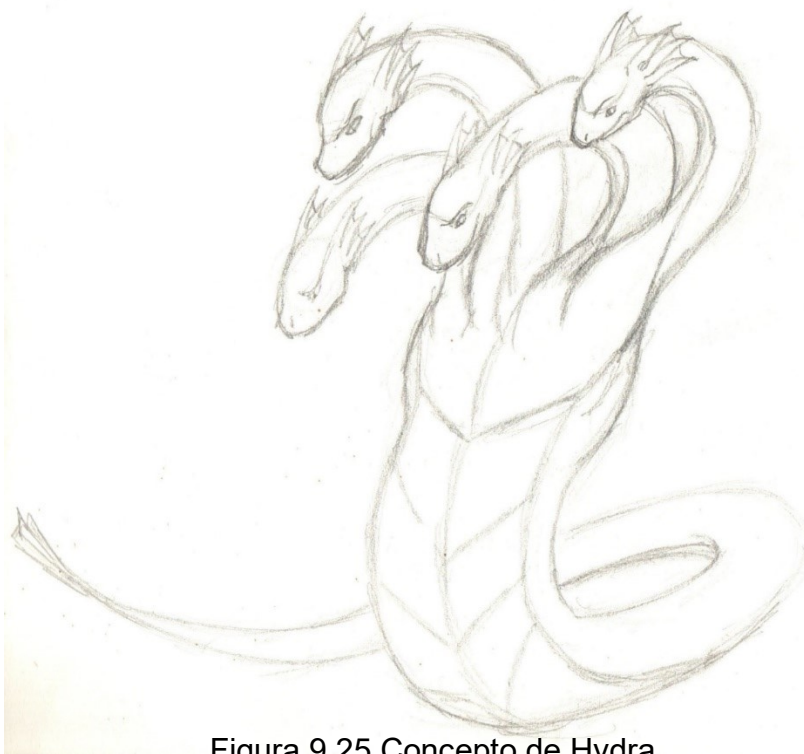


Figura 9.25 Concepto de Hydra

Fuente Propia

9.5 Procesos en ZBrush

En esta sección se muestran procesos dentro de ZBrush, tanto de personajes como de accesorios y ropa. Solo se muestran momentos clave dentro del proceso de creación, puesto que existe un número muy grande de pasos intermedios que en su momento fueron necesarios, pero su inclusión aquí es excesiva.

El resto de los pasos no expuestos aquí pueden ser encontrados dentro del Anexo Externo adjuntado con el documento, en las respectivas carpetas de cada personaje se incluyen varios archivos de ZBrush con los pasos intermedios.

Todas las mallas parten desde una esfera básica de Zbrush, la cual se deforma y se esculpe hasta lograr el resultado que se requiere. No se utiliza en ningún caso mallas dadas por ningún programa o extraídas de internet.

9.5.1 Base Meshes

Atlas, Gerión y Heracles

Como se indica en el capítulo de Resultados, la malla base de Atlas, Heracles y Gerión es compartida. Después, cada una es modificada según las necesidades del modelo.

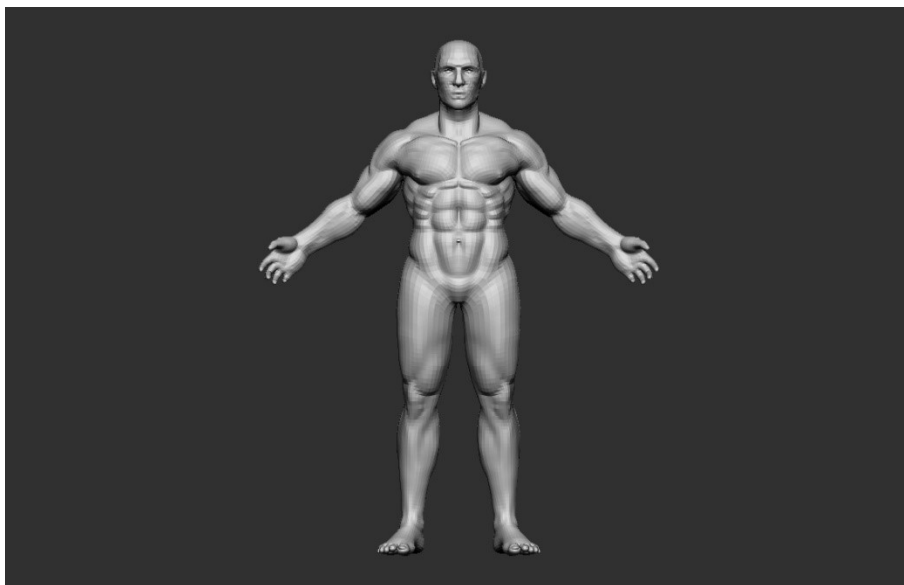


Figura 9.26 Base mesh de Atlas, Gerión y Heracles

Fuente Propia

Atlas

El diseño de Atlas es el de un hombre un poco más robusto y grande que Heracles, por lo que las proporciones y tamaños se transforman hacia la idea que se tenía previamente

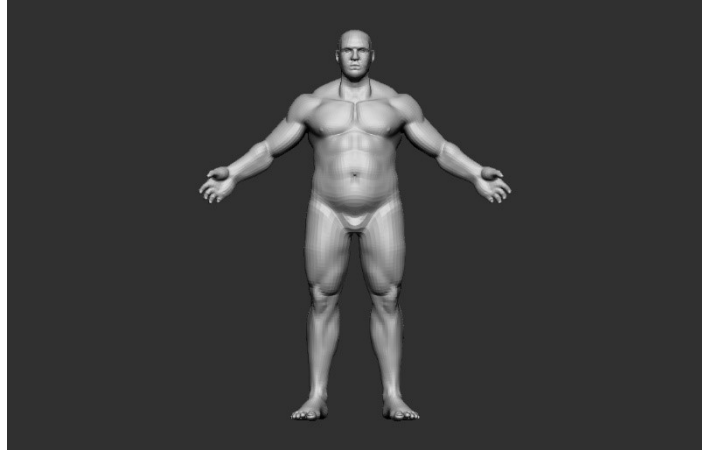


Figura 9.27. Base mesh de Atlas

Fuente Propia

Cerberero

La base mesh de cerbero se realiza primero a través de ZSpheres para lograr una silueta semejante a lo que se quiere lograr como basemesh. Estas ZSpheres son útiles para montar una estructura inicial muy poco detallada. Luego se convierten en un objeto *esculpible* gracias a una opción de ZBrush llamada Unified Skin, que a partir del esquema con ZSpheres construye la imagen más a la derecha; esta malla ya se puede tratar como un objeto en ZBrush, se puede esculpir y se puede mover con normalidad.

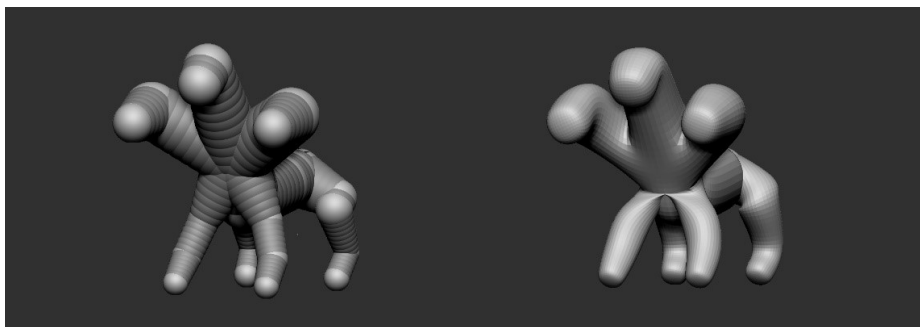


Figura 9.28. Base mesh inicial de Cerbero

Fuente Propia

Finalmente, la malla base queda como se puede observar en la figura 9.29.

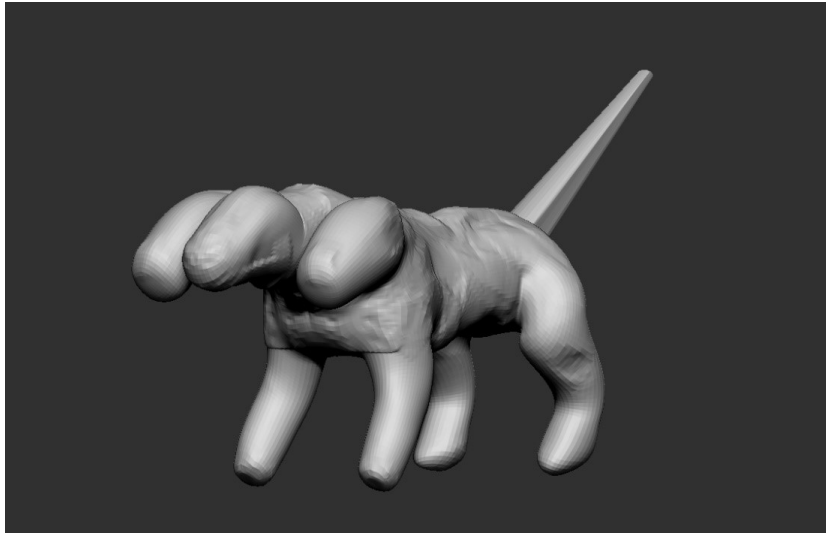


Figura 9.29. Base mesh de Cerbero

Fuente Propia

Gerión

El diseño de Gerión pasa por varias ideas e iteraciones antes de dar con la base final sobre la cual trabajar. Finalmente, después de descartar el diseño que se crea en los conceptos a lápiz, la malla base es la que se muestra en la figura 9.30. Para esta malla se multiplica dos veces más el torso de la malla inicial y luego se unirá en una sola malla con la opción DynaMesh de Zbrush.

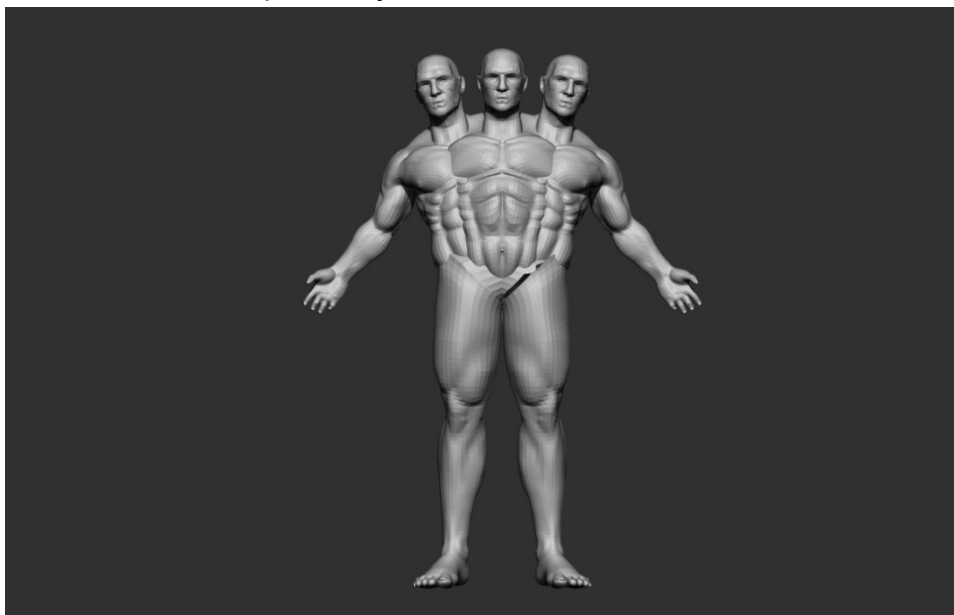


Figura 9.30. Base mesh de Gerión

Fuente Propia

Heracles

El proceso de producción de Heracles incluye una malla menor definición que la compartida. De esta malla primaria es de donde después se confecciona la malla compartida.

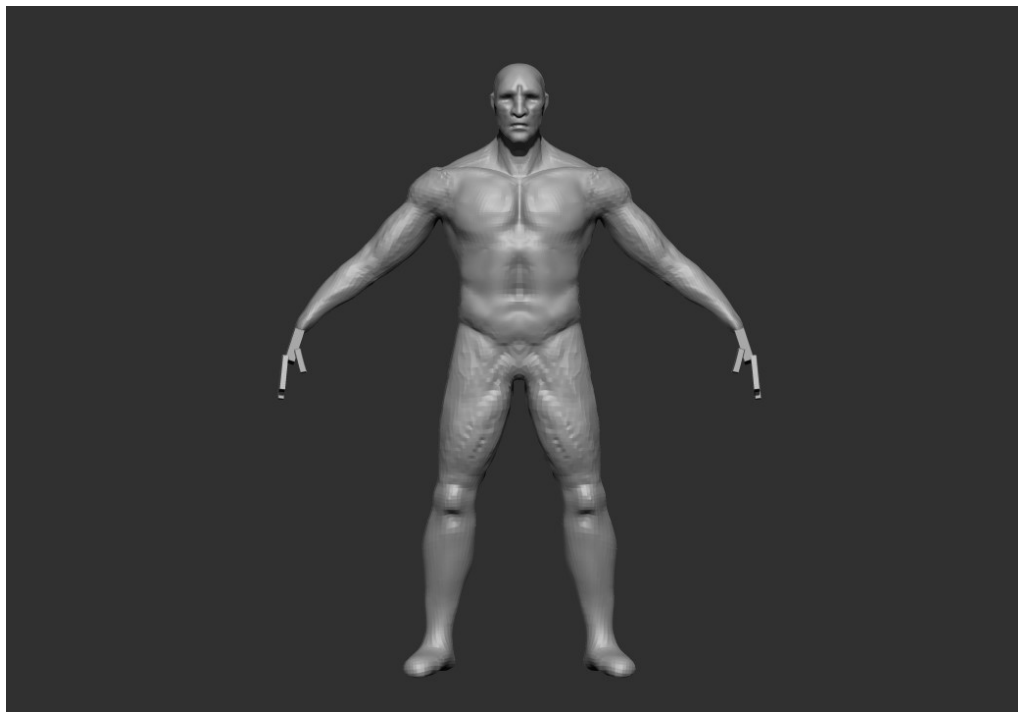


Figura 9.31. Malla inicial de Heracles

Fuente Propia

Como se puede observar, esta malla no cumple bien en proporciones o anatomía, por lo que se sigue iterando en ella hasta dar con la malla base que se comparte con los demás (ver figura 9.26).

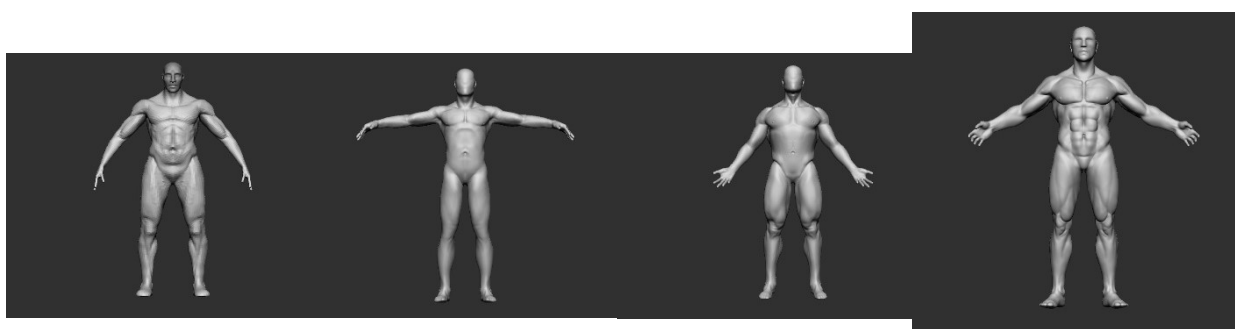


Figura 9.32. Varias iteraciones en la base mesh de Heracles

Fuente Propia

Hydra

La base mesh de la Hydra se prepara pensando a futuro en su retopología. Se hacen dos mallas base: una para el cuerpo y otra para una cabeza. Al realizar dos objetos separados se pueden someter a retopología por separado, y ya que la cabeza no pertenece a la malla del cuerpo, más adelante se puede multiplicar lo necesario para tener el número de cabezas querido.

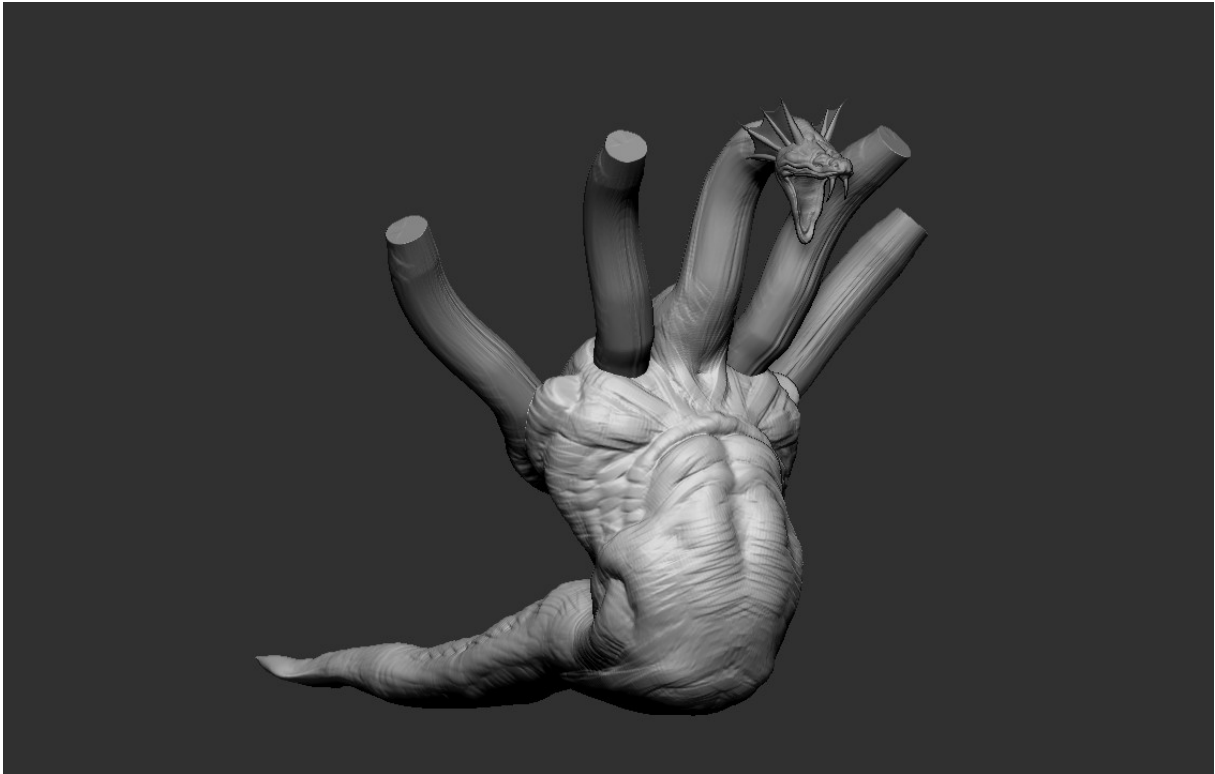


Figura 9.33. Base mesh completo de la Hydra

Fuente Propia



Figura 9.34. Objetos separados de la base mesh de la Hydra

Fuente Propia

9.5. Mallas Finales

Atlas



Figura 9.35. Malla final de Atlas

Fuente Propia

Cerberero



Figura 9.36. Malla final de cerbero

Fuente Propia

Gerión



Figura 9.37. Malla final de Gerión

Fuente Propia

Heracles



Figura 9.38. Malla final Heracles

Fuente Propia

Hydra

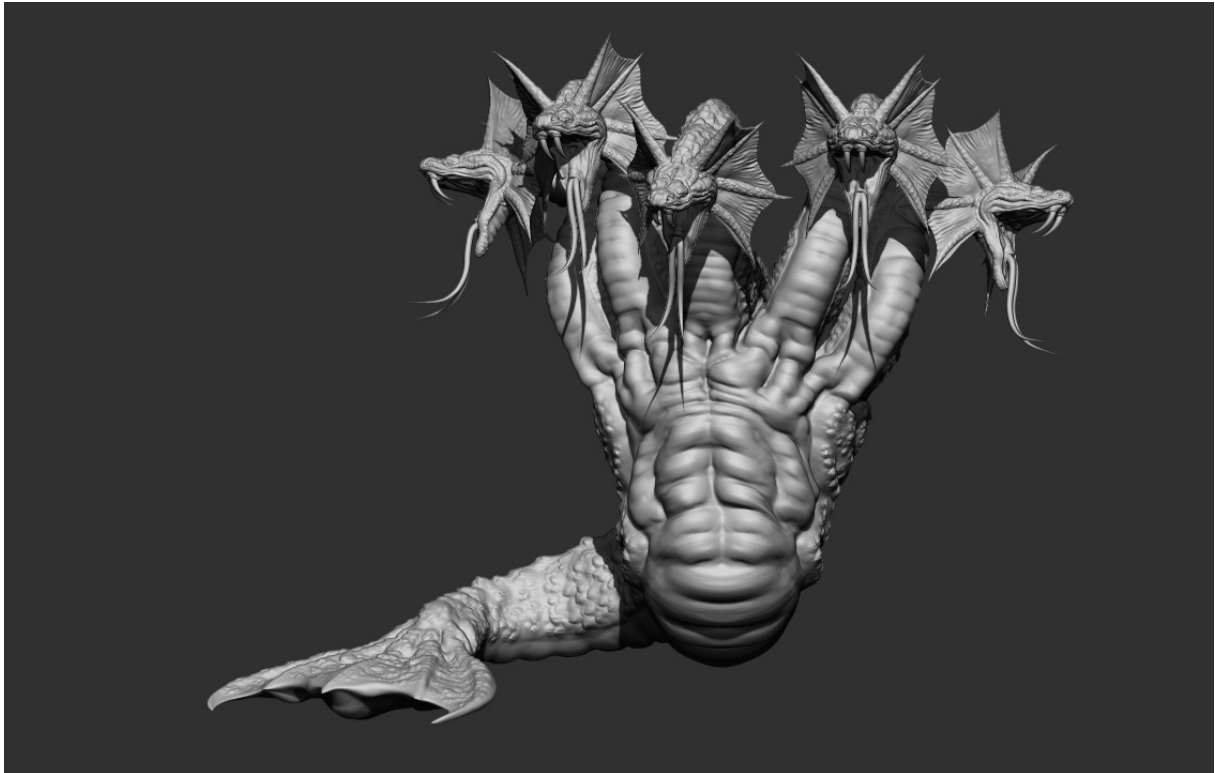


Figura 9.39. Malla final Hydra

Fuente Propia

9.5.4 Accesorios

Atlas

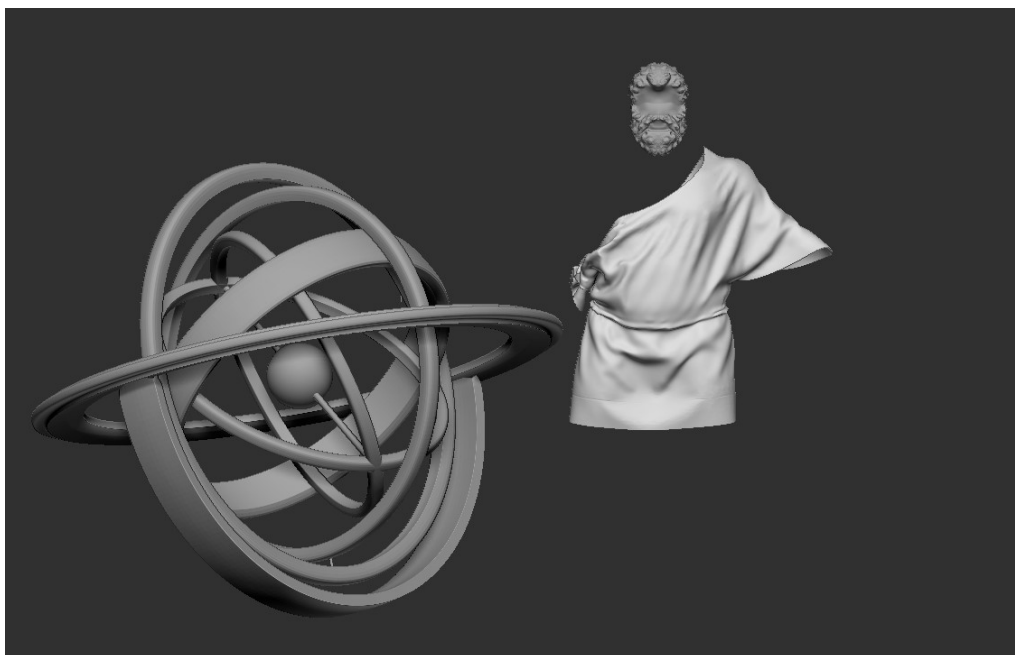


Figura 9.40. Accesorios de Atlas

Fuente Propia

Cerberero



Figura 9.41. Accesorio de Cerberero

Fuente Propia

Gerión

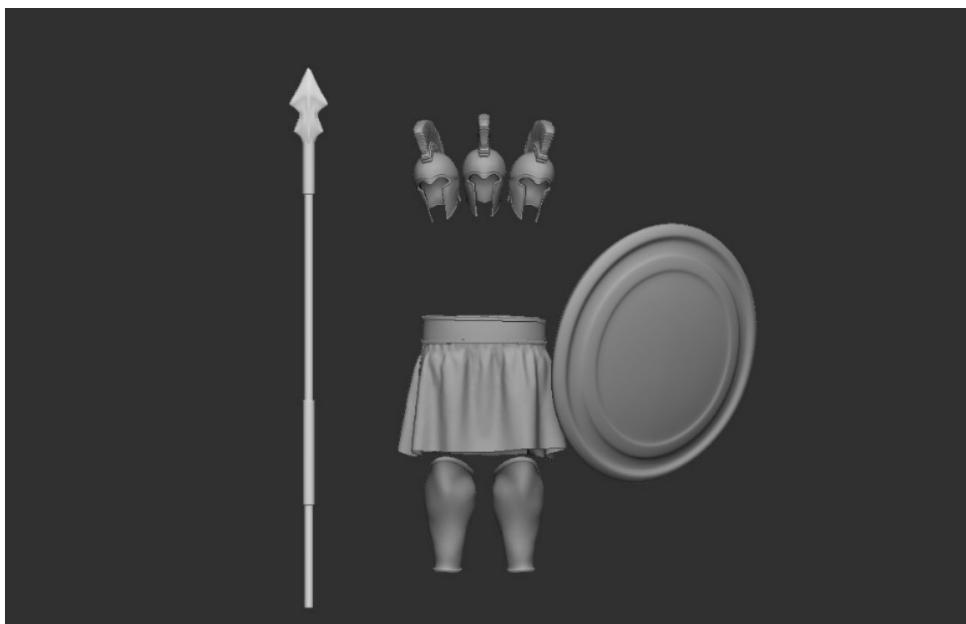


Figura 9.42. Accesorios de Gerión

Fuente Propia

Heracles



Figura 9.43. Accesorios de Heracles

Fuente Propia

Hydra

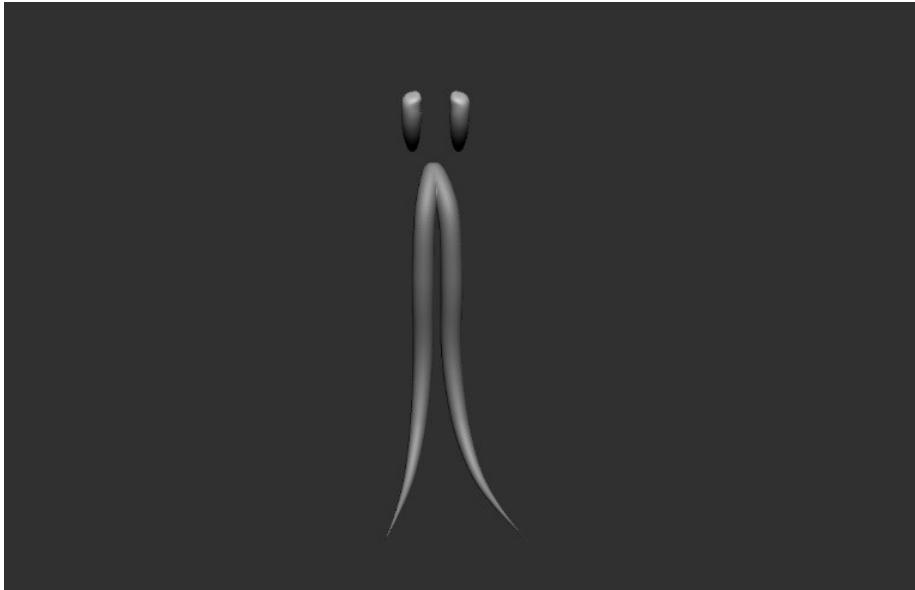


Figura 9.44. Accesorios de la Hydra

Fuente Propia

9.6 Renders de mallas low poly

En este apartado se incluyen imágenes de los modelos con que muestran el *wireframe* de las mallas low poly. Con esta parte del anexo se pretende mostrar visualmente que se ha logrado al realizar la retopología manualmente de los modelos.

Para una mejor visualización de las imágenes, los renders se incluyen a partir de la siguiente página completa.

9.6.1 Atlas

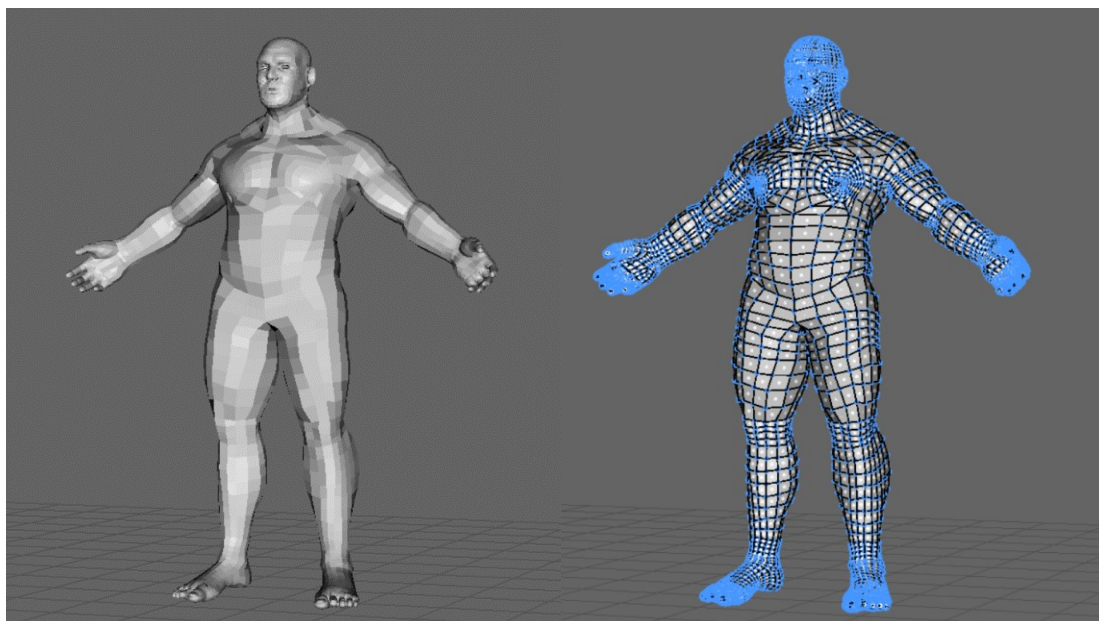


Figura 9.45 Low poly de Atlas

Fuente Propia

9.6.2 Cerbero

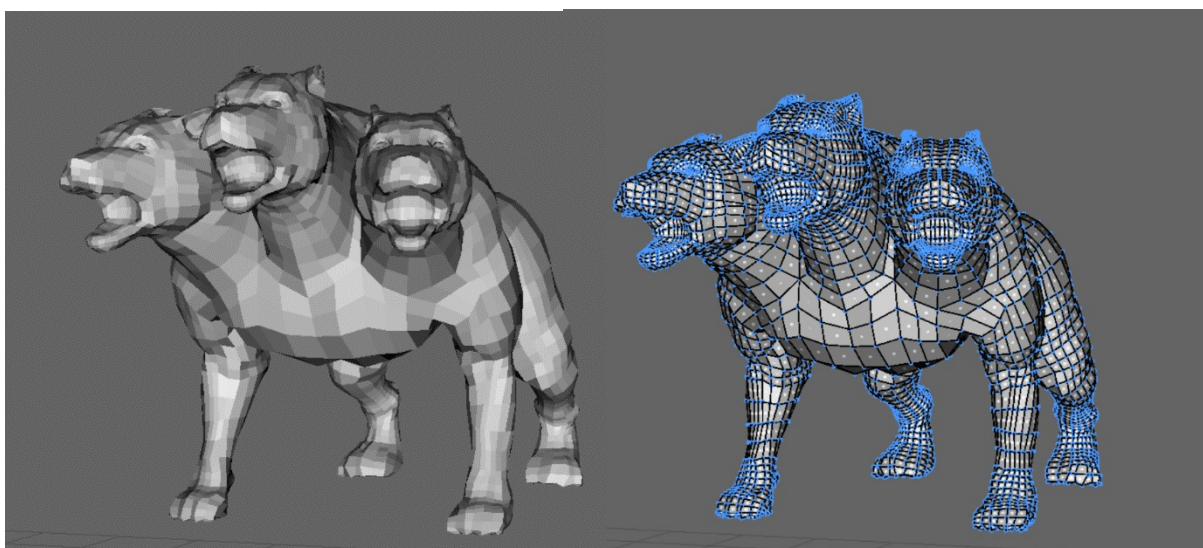


Figura 9.46. Low poly Cerbero

Fuente Propia

9.6.3 Gerión

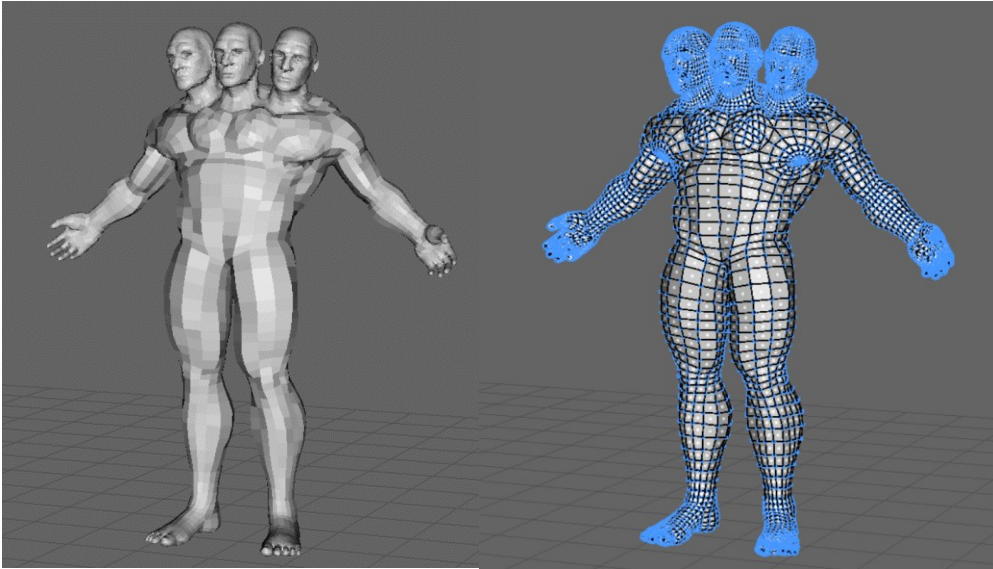


Figura 9.47. Low poly de Gerión

Fuente Propia

9.6.4 Heracles

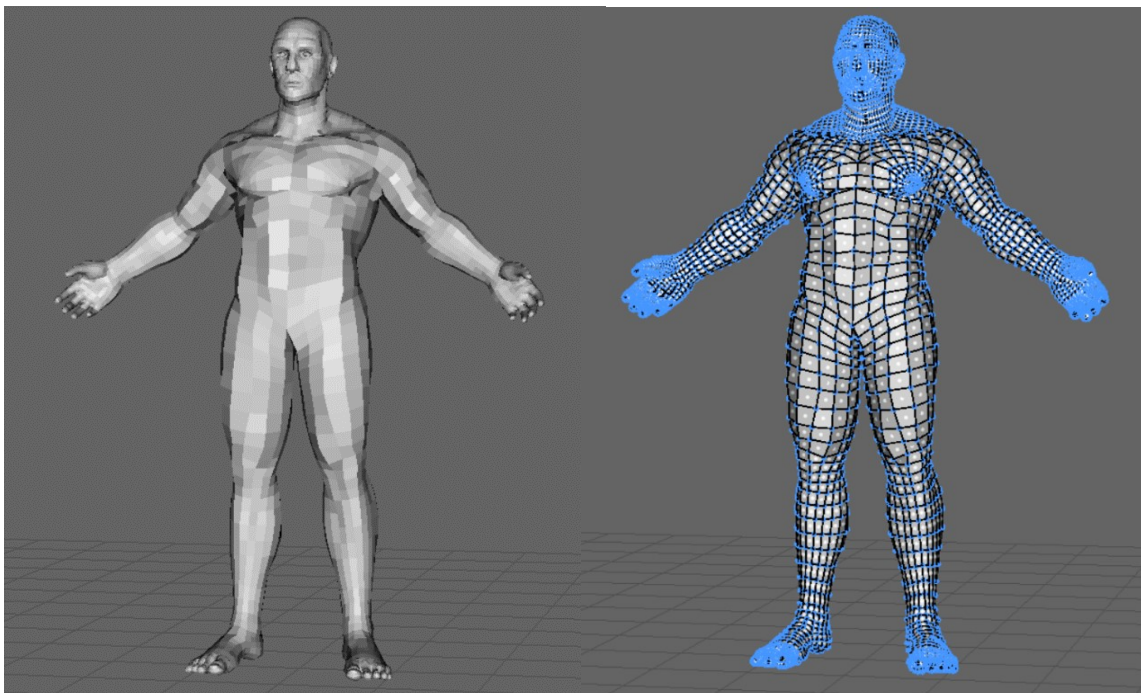


Figura 9.48. Low poly de Heracles

Fuente Propia

9.6.5 Hydra

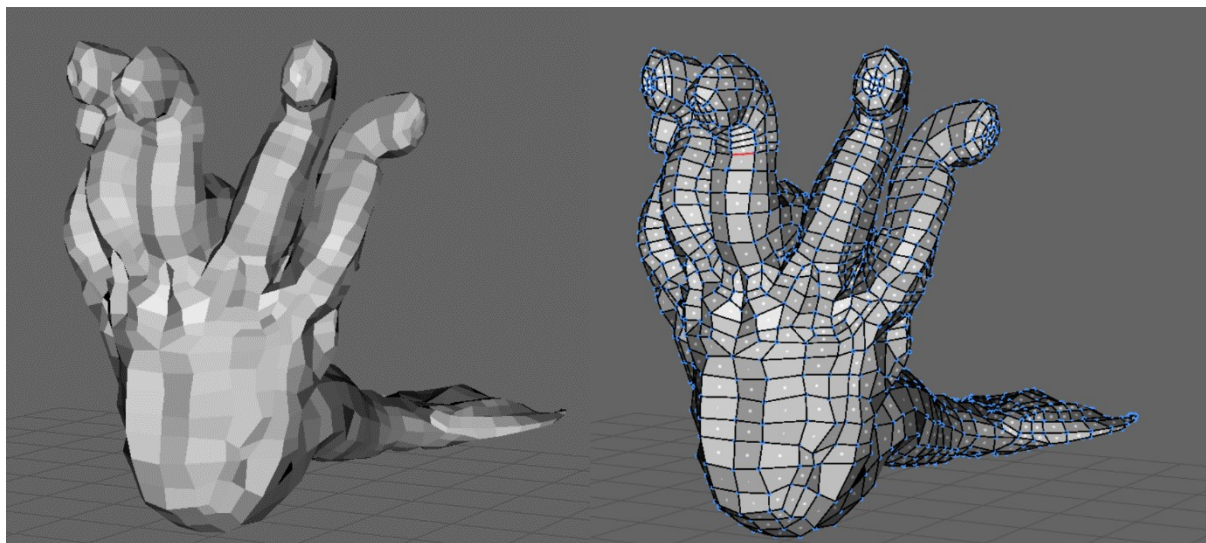


Figura 9.50. Low poly del cuerpo de la Hydra

Fuente Propia

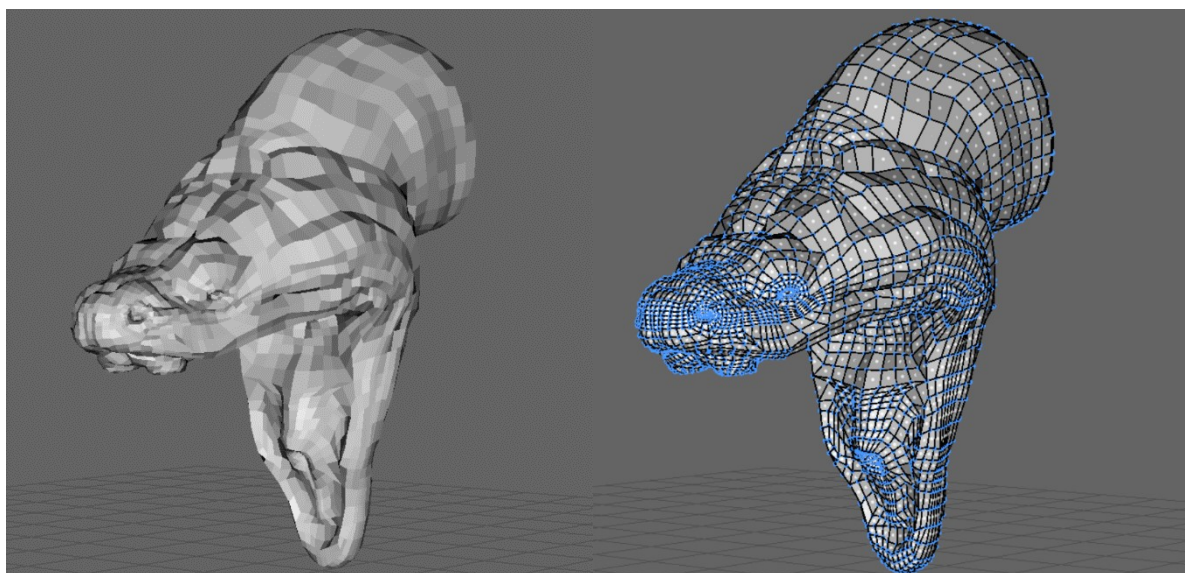


Figura 9.49. Low poly de la cabeza de la Hydra

Fuente Propia

9.7 Renders finales

Existen dos tipos de renders finales: un render del low poly en T-Pose y texturizado, que muestra el acabado final del objeto preparado para ser incluido en un videojuego y un render del high poly posado en ZBrush, que demuestra como los esculpidos digitales en 3D también pueden expresar dinamismo o expresión.

Se pueden encontrar más renders dentro de la carpeta Renders Finales del Anexo Externo.

Para una mejor visualización de las imágenes, los renders se incluyen a partir de la siguiente página completa.

9.7.1 Atlas



Figura 9.51. Render high poly de Atlas

Fuente Propia



Figura 9.52. Render low poly de Atlas

Fuente Propia

9.7.2 Cerbero

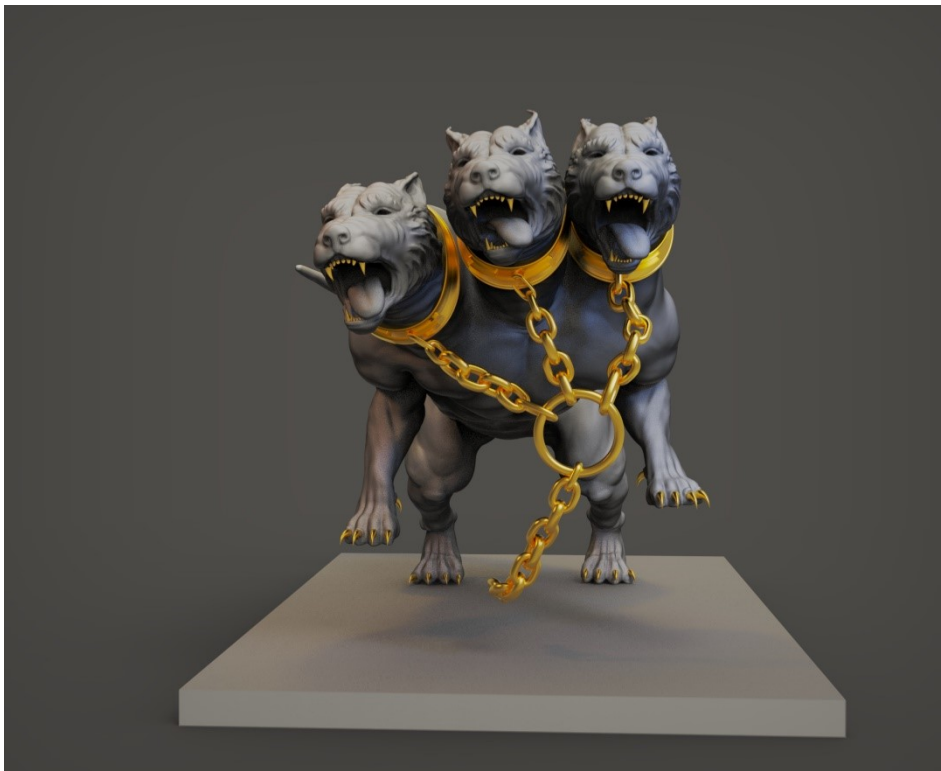


Figura 9.53. Render high poly del Cerbero

Fuente Propia



Figura 9.54. Render low poly del Cerbero

Fuente Propia

9.7.3 Gerión



Figura 9.55. Render high poly de Gerión
Fuente Propia



Figura 9.56. Render low poly de Gerión
Fuente Propia

9.7.4 Heracles



Figura 9.57. Render low poly de Heracles

Fuente Propia



Figura 9.58. Render high poly de Heracles

Fuente Propia

9.7.5 Hydra



Figura 9.59. Render high poly de la Hydra
Fuente Propia



Figura 9.60. Render low poly de la Hydra
Fuente Propia

9.8 Escena en Unity

Escena final que junta los 5 personajes en un solo lugar. Este entorno virtual está dentro del motor de juego de Unity.

En los anexos externos se incluye un ejecutable donde se puede mover la cámara alrededor del set para observar más de cerca los modelos in-game. Los controles de la cámara son los siguientes: A y D para girar alrededor del set, W y S para acercar o alejar la cámara, Q y Z para elevar o bajar la cámara – se incluye otro archivo de texto con las instrucciones en la misma carpeta de Anexos Externos.



Figura 9.61. Escena en Unity con el set de personajes completo

Fuente Propia