

¿QUÉ ES EL DISEÑO DE ARTE EN UN VIDEOJUEGO?

Roberto Padilla Sobrado

Departamento de Síntesis Creativa

INTRODUCCIÓN

EL MUNDO DE LOS videojuegos se ha caracterizado por darle al público una experiencia sensorial distinta a la que la televisión y el cine le puede otorgar. Posee una característica muy especial que los otros medios no tienen: es interactivo. Los videojuegos buscan cautivar al espectador con historias donde el jugador es el actor principal, pues le da la posibilidad de conocer y experimentar nuevos mundos desde su propia experiencia.

Desde los inicios de su desarrollo como industria, cuando salieron al mercado las primeras consolas, los límites tecnológicos siempre fueron la principal restricción para poder implementar

mayor calidad tanto en los contenidos gráficos como en las historias que contaban. Esto fue cambiando con los avances tecnológicos, ya que surgieron nuevos softwares que permitieron cada vez mayor calidad en los gráficos; esto ha sido uno de los principales objetivos de los desarrolladores de cualquier videojuego, pues de ellos depende, en gran medida, el éxito y el impacto que puede tener éste. Conforme la industria mundial de videojuegos crecía, y se hacía cada vez más popular, los presupuestos para su elaboración fueron cada vez mayores, para cubrir la extraordinaria demanda de una industria que ha crecido a tal grado que supera a la industria cinematográfica.



Figura 1.
Arte conceptual para el videojuego *Alice, madness returns* creada por Tyler Lockett. Tomado del libro *The art of Alice Madness returns*, Dark horse books.

¿QUÉ ES EL DISEÑO DE ARTE EN UN VIDEOJUEGO?

Actualmente, la tecnología ha avanzado a tal punto que prácticamente se puede crear lo que se desee en un videojuego, a través de los programas utilizados para su elaboración. Con éstos, ha sido posible producir gráficos hiperrealistas que transportan al espectador a escenarios y universos que se pueden localizar en cualquier lugar, conocido o desconocido, así como el desarrollo de otros ambientes más estilizados que utilizan diseños creados con la intención de transportar al público a mundos de fantasía. Esto se puede lograr gracias al proceso de desarrollo creativo, que dentro de sus fases contempla lo que se conoce como el diseño de arte o arte conceptual.

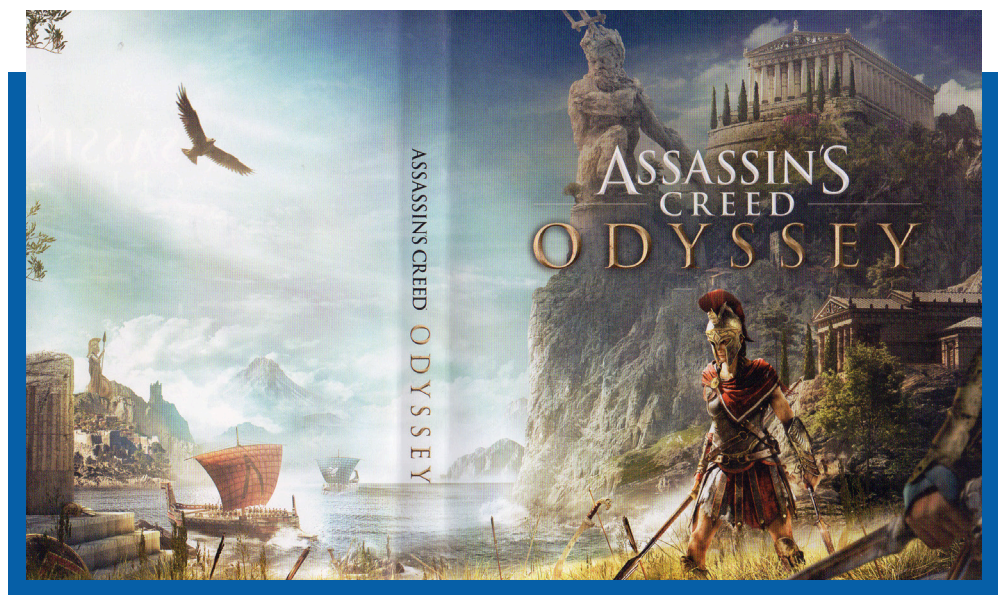
El diseño de arte es la fase en donde a través de ilustraciones se despliegan gráficamente los elementos narrativos que componen al juego, así como el diseño de mundos, escenarios y personajes que estarán en él, estableciendo un estilo visual que servirá como guía para todo el desarrollo visual del proyecto. El arte conceptual no se llevó a

cabo expresamente para la creación de videojuegos; la industria cinematográfica lo ha utilizado durante décadas y su aplicación se popularizó con la cinta *Star Wars*, de 1977; para ésta, George Lucas contrató al ilustrador Ralph McQuarrie para traducir en imágenes todas sus ideas, creando una serie de mundos de ciencia ficción y desarrollando visualmente a personajes tan famosos como *Darth Vader*.

El impacto provocado por los diseños de esta película dio lugar a una de las franquicias más productivas, comercialmente hablando, de la historia y provocó que el diseño conceptual se convirtiera en una parte indispensable en el desarrollo visual de una película, sobre todo, si su temática tenía relación con la creación de universos de ciencia ficción, fantasía o mitología. Cuando los videojuegos comenzaron a hacerse visualmente más complejos, la necesidad de estructurar un sistema de calidad óptimo los llevó a adaptar de la industria procesos que les permitieron crear todos esos universos que transportarían a los jugadores a vivir las aventuras que serían presentadas en el juego.



Figura 2.
Arte de la
contraportada
del videojuego
*Assassins Creed
Odyssey*, tomada
del videojuego.

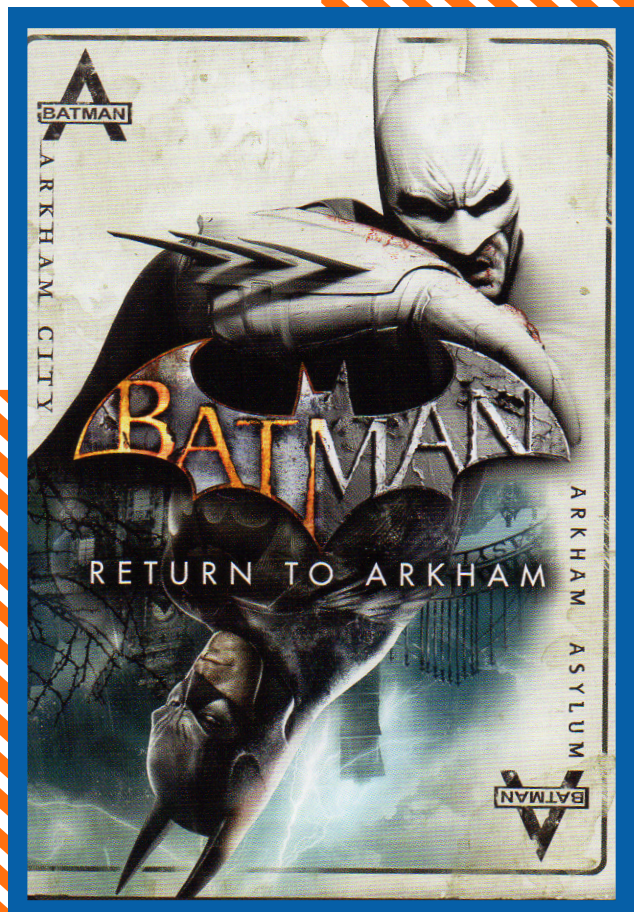


DESENVOLVIENDO IDEAS A TRAVÉS DEL ARTE CONCEPTUAL

La producción de ideas para realizar el diseño de arte conceptual difiere mucho en cada proyecto: desde necesidades comerciales de una marca hasta una libertad total para su elaboración. Generalmente lo anterior varía, dependiendo el estilo que los creadores le quieran dar, así como el público al que va dirigido. De estos objetivos y de los conceptos iniciales, se procede a plasmarlos en imágenes. American McGee, director creativo *Senior* de Spicy Horse Games, describe su experiencia cuando la idea de crear el juego *Alice* llegó a su mente por primera vez:

Venía conduciendo en la carretera de California, escuchando la canción *Trip like I do*, de *Crystal Method* que, junto con el paisaje del mar, las rocas y el conducir sin parar, inspiraron la visión del juego: Otro mundo, otro tiempo, la era de las maravillas, esta tierra era verde y buena hasta que el cristal se rompió.¹

De esta visión personal, comenzó a visualizar un país de las maravillas más oscuro, tenebroso. Junto con R. J. Berg, su socio creativo, comenzaron a diseñar todo el mundo en donde se realizaría esta historia. El resultado fue uno de los videojuegos visualmente más aclamados en su momento, vendiendo más de 1.5 millones de copias alrededor del mundo, presentando una visión oscura y original de la historia de Carroll: Alicia en el país de las maravillas, con una serie de aventuras que la protagonista tenía que experimentar, acompañada o guiada por personajes rediseñados especialmente para dar una experiencia totalmente nueva.



Algunos años después, este juego tendría una secuela, *Alice: Madness returns*, que desarrolló uno de los diseños de arte más atractivos de su momento, redefiniendo personajes y escenarios para una experiencia que transportará al jugador a un mundo aterrador y al mismo tiempo atractivo. El diseño de arte involucra una serie de procesos muy definidos e indispensables para el desarrollo de personajes y escenarios.

Los diseños tienen que estar justificados por una guía o paleta de colores específica, materiales y formas estructuradas a través de guías de estilo preestablecidas, que permitan que todos los

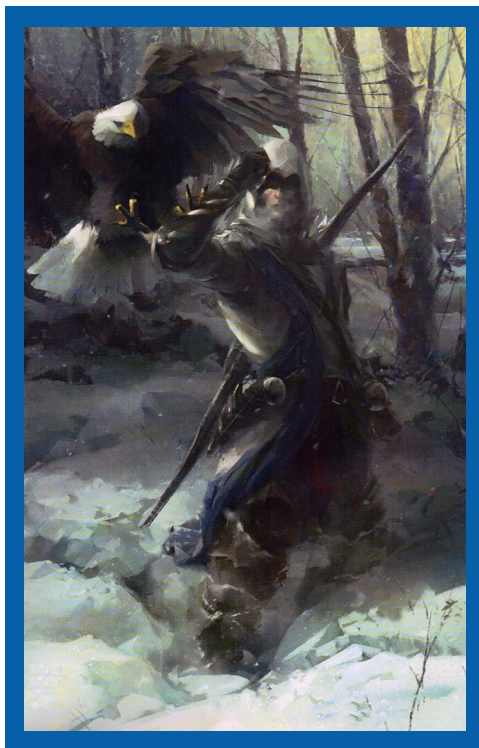
¹ Mike Richardson (Publisher), *The art of Alice, madness returns*, Dark Horse books, 2011.



Figura 3.
Arte de portada del videojuego *Batman-Return to Arkham*, tomada del videojuego.



Figura 4.
Arte conceptual
para el videojuego
Assassins Creed 3,
creada por William
Wu, tomada de la
revista *Imagine FX*
#89, December
2012, pág 45.



diseños tengan el mismo estilo visual. El proceso de creación de un videojuego establece fases similares a la creación de una película o proyecto para televisión, que utilizan la creación de arte conceptual desde hace décadas.

Tiene una parte de preproducción y una de producción. En el caso de los videojuegos, el sistema no es tan lineal, ya que los procesos se complementan unos con otros por la programación del juego, así como la usabilidad del mismo y la respuesta de los jugadores. El diseño de arte se encuentra localizado en lo que se conoce como la preproducción, pues es donde se define la historia, el guion (el *storyboard*), el diseño de personajes, escenarios y demás elementos que componen el videojuego. Dado que es creado a través de animación, los procesos de definición del estilo visual son indispensables para el éxito del producto final.

Antes de comenzar a modelar a los personajes en un programa de modela-

do y animación 3D, se tiene que definir el diseño de éstos, el vestuario, guías de color y demás elementos con los cuales va a contar. Este proceso también se lleva a cabo con los escenarios, que previamente tienen que ser definidos por medio de ilustraciones que guíen a los modeladores.

DEL DISEÑO DE ARTE A LAS GRANDES FRANQUICIAS

Los mundos y personajes visualizados y creados por innumerables artistas conceptuales para la industria de los videojuegos han sido muy influyentes en la cultura popular de nuestros días; y han dado pie a series de videojuegos que han trascendido el medio e incursionado en otras industrias creativas como la industria editorial y la cinematográfica. El desarrollo visual tan amplio y exhaustivo realizado para los videojuegos ha permitido que los mismos se incorporen a mercados globales muy diversos.

Como un ejemplo tenemos a la franquicia *Assassin's Creed*, que durante años ha presentado al público gráficos de calidad hiperrealista que han llevado a los jugadores a una experiencia inmersiva; también ésta ha logrado reinventarse con cada nuevo juego. Desde sus primeras ediciones, la creación de periodos históricos atractivos visualmente, como la ambientación para la historia principal, ha sido fundamental para el éxito de la serie. Cada edición sigue las aventuras de un asesino perteneciente a una secta secreta, ambientado en escenarios espectaculares e históricos. En la primera edición, por ejemplo, la historia se sitúa en el Medio Este, en el siglo XII; en la segunda, la narrativa salta hasta el Renacimiento, en Europa. Para la tercera, los directores de arte Alex Hutchinson y The Ching Ngo

decidieron situar al juego en la guerra librada en los Estados Unidos, entre 1775 y 1783. Los escenarios planteados fueron las ciudades de Boston y Nueva York. En virtud de que la arquitectura de la época no presentaba detalles tan atractivos, visualmente los desarrolladores se centraron en elementos climáticos como la nieve, la lluvia y la niebla para hacer atractivo el diseño.²

Toda una industria de coleccionables como figuras de acción, ropa, ilustraciones de todo tipo y una película han posicionado al videojuego como un favorito a nivel internacional. Otra de las franquicias que ha presentado un diseño de arte atractivo y original desde su creación ha sido la serie de Tomb Raider, que debutó comercialmente en 1996. Su personaje central, la arqueóloga inglesa Lara Croft, se convirtió rápidamente en un ícono cultural.

La creación de cada uno de los escenarios donde Lara Croft tiene sus aventuras han requerido principalmente de un diseño conceptual basado en culturas antiguas, junglas y todo tipo de escenarios que dieran al espectador la oportunidad de seguir a la protagonista por todo el mundo. Su popularidad es tal que el juego se ha diversificado en una franquicia que ha sido adaptada tanto en comics como en una serie de películas basadas en su historia.³

Todo tipo de temas han sido tomados por los desarrolladores de videojuegos para satisfacer al público. Podemos encontrar desde series como Halo, enfocadas en la ciencia ficción, hasta Gods of War, más centradas en la mitología que han creado diseños tanto de mundos distintos como de personajes que

² Revista *Imagine FX 89*, diciembre 2012. *Game Art AC3*, pp 46-47.

³Véase: <https://www.starwars.com/interactive>

han pasado a formar parte de la cultura popular.

No todos los videojuegos se diseñan a partir de conceptos originales, algunos están basados en películas, comics o series; son elaborados para expandir y explotar comercialmente esos productos. El diseño de arte en estos casos se basa en lo creado originalmente para dichas películas. Podemos encontrar un ejemplo de estos casos en la serie de videojuegos basados en las películas de Star Wars como *Battlefront* o *Star Wars: Jedi fallen order*.⁴ Ésta se basa en los diseños de producción de la saga cinematográfica; si bien se introducen algunos elementos nuevos, el diseño conceptual y todo el arte tienen



Figura 5. Arte conceptual y diseño de personaje para el juego *Assassins Creed 3*, creada por Remko Troost. Tomada de la revista *Imagine FX 89*, December 2012, pág. 47.

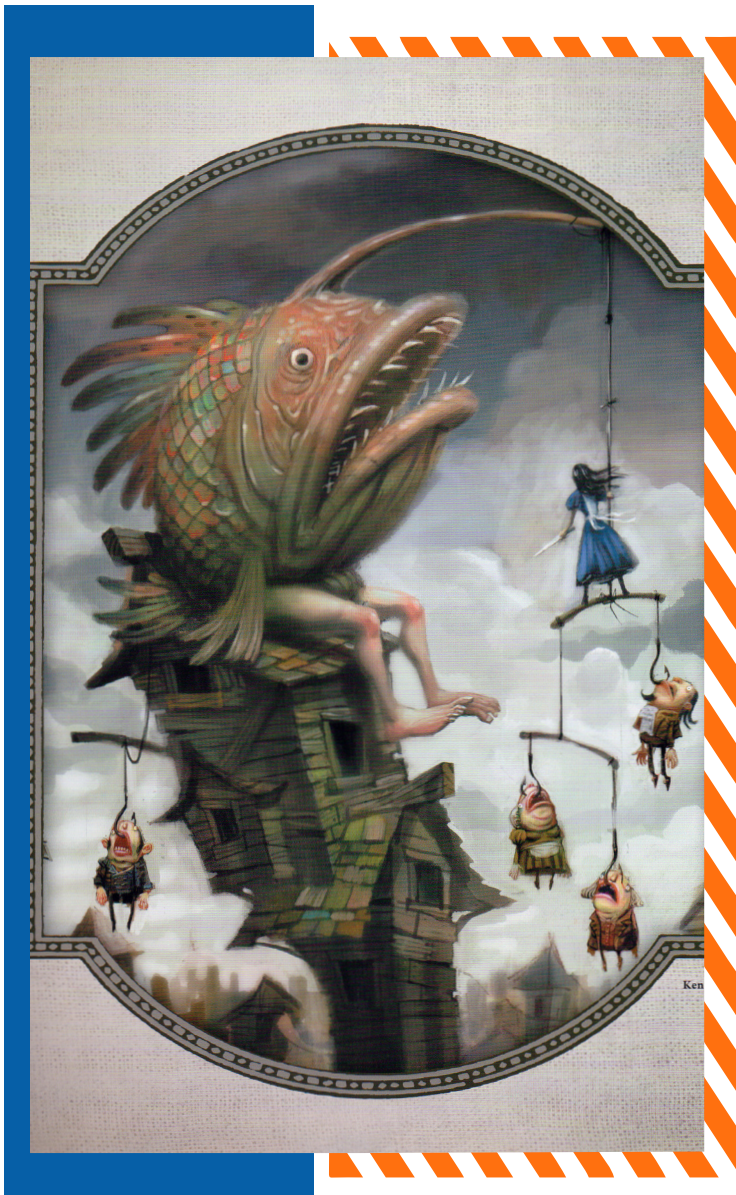


Figura 6.
Arte conceptual
para el videojuego
*Alice Madness
Returns* creada por
Ken Wong. Tomado
del libro *The art
of Alice Madness
returns*, Dark horse
books.

la misma línea que lo creado para las películas. Algunos personajes del mundo de los comics han incursionado en franquicias muy exitosas en el universo de los videojuegos. Uno de los ejemplos más populares es Batman, que ha sido protagonista de varias aventuras en este medio, donde destaca la serie de Batman: Arkham Asylum, Arkham City y Arkham Night, que contó con diversidad de mercancías colecciona-

.....
⁴Véase: <https://www.starwars.com/interactive>

bles para los fans del personaje. A este personaje lo hemos podido ver en otras series, como lo es Injustice e Injustice 2, acompañado de otros superhéroes y personajes populares de otras franquicias, entre los que se encuentran Hellboy y las tortugas ninja.

Otro ejemplo de este tipo es el videojuego Infinity, que los estudios Disney comercializaron; crearon varios mundos basados en sus propiedades intelectuales, con un diseño de arte muy atractivo, totalmente estilizado: todos los personajes fueron homologados por guías de color y forma que los unificaban, en donde vendían junto al juego figuras de colección realizadas con estos diseños que al colocarlas en una plataforma especial servían como avatares para jugar. Esta estrategia provocó que dichas figuras se vendieran por millones y así pudieran participar en las aventuras de los personajes clásicos de Disney, Pixar, Marvel y la icónica franquicia de Star Wars. A pesar de que esta serie de juegos se ha dejado de producir, las figuras siguen siendo adquiridas por coleccionistas en precios bastante elevados, por la calidad de su fabricación y la originalidad del diseño.

A manera de conclusión, podemos afirmar que el diseño de arte en un videojuego es uno de los elementos básicos y también de los más importantes en su creación. Actualmente es una parte fundamental en el proceso, ya que se encarga de crear los elementos que van a atraer al jugador y a mantenerlo interesado en el mismo. Ya sean diseños estilizados, ya sean hiperrealistas, las propuestas desarrolladas en esta fase por los artistas conceptuales determinarán a final de cuentas una buena parte del impacto que tendrá todo el proyecto tanto en su comercialización como en el público consumidor. 