

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

El Trabajo Final de Grado que presentamos se ha orientado al diseño del apartado visual de un videojuego perteneciente al género conocido como “aventura gráfica”. El videojuego, del que somos responsables de su idea original, guión y su aspecto gráfico, tiene prevista su publicación en el mercado en el primer cuarto de 2016, pero las limitaciones temporales del Trabajo Final de Grado ha hecho necesario acotar esta propuesta, por lo que nos hemos dedicado en exclusiva al primero de los cinco capítulos en los que se ha dividido su historia.

El título del videojuego es *The bug*, y su ambientación la hemos establecido en un hipotético futuro cercano.

Las “aventuras gráficas”, en particular las que se engloban alrededor de la expresión inglesa *Point & Click* (“apuntar y hacer clic”) son un tipo de videojuegos en los que el jugador debe utilizar su ingenio –más que su destreza o reflejos- para resolver una serie de puzles basados en la interacción del personaje protagonista –el jugador- con el entorno y los objetos que encuentra a su disposición. Un ejemplo sencillo lo constituiría la necesidad de encontrar una llave para abrir una puerta y acceder a un lugar desconocido para nosotros que nos permita avanzar en la historia.

Nuestra propuesta abarca los siguientes elementos: el diseño de cinco entornos –los escenarios donde sucede la acción- el diseño de los tres personajes principales –el protagonista y dos personajes adicionales-el diseño de la pantalla de presentación del juego, y una pantalla de “primer plano” necesaria para la comprensión de la historia.

Desde el punto de vista procesual queremos destacar que este Trabajo Final de Grado ha aunado tanto la utilización de técnicas de dibujo tradicionales como procedimientos de ilustración digital, por lo que hemos tenido la oportunidad de ensayar y ejemplificar distintos modos de traducir las imágenes analógicas al medio digital, como tendremos ocasión de exponer en esta memoria.

Desde el punto de vista gráfico debemos comentar que las imágenes han sido diseñadas siguiendo la estética conocida como *Pixel Art*, es decir, aquella en la que el *pixel* es visible a pesar de que la tecnología en la actualidad permite la representación digital de imágenes fotográficas. Esta estética está basada en los gráficos de los videojuegos de los años 80 y de la primera mitad de los 90, cuando las limitaciones técnicas impedían la representación de imágenes de mayor resolución y detalle.

En aquellos tiempos las aventuras gráficas intentaban superar las limitaciones en la representación digital de la imagen mediante la síntesis de las imágenes propias del mundo real a la retícula reducida que permitían los monitores de la época. Esta estética, cuyo origen fue como acabamos de comentar una limitación tecnológica, es apreciada hoy en día porque constituye el mejor ejemplo de los recursos visuales exclusivos de la imagen digital, es decir, los que constituyen su sintaxis y retórica específicos.

El presente trabajo de Final de Grado nos permitirá, por lo tanto, visitar esta estética con el objetivo de proponer alternativas visuales a la tendencia hiperrealista –cinematográfica- que lidera el diseño visual de los videojuegos en la actualidad.

Desde el punto de vista temático hemos decidido incluir una crítica social a la cantidad de tiempo que invierte la gente en la actualidad delante de la pantalla de un teléfono móvil o una tableta gráfica, especialmente en las redes sociales, por lo que hemos hecho de este tema uno de los hilos conductores de la historia.

OBJETIVOS

- Diseñar el apartado gráfico del primer capítulo de la historia de un videojuego.
- Conocer y adaptar nuestro proceso creativo para traducir correctamente nuestros bocetos analógicos a ilustraciones digitales, en particular dentro de la estética conocida como *Pixel Art*.
- Crear un entorno de juego interactivo y visualmente atractivo desde el punto de vista artístico y lúdico para el espectador.
- Provocar la reflexión sobre la problemática de la adicción a las redes sociales.
- Conocer las distintas fases en las que se divide el diseño y ejecución del apartado visual de un videojuego.



2.REFERENTES

El referente principal de este proyecto son los videojuegos pertenecientes al género conocido como “aventura gráfica”, que se popularizó en la segunda mitad de la década de los 80 y en la primera mitad de la década de los 90. Este referente se centra en dos aspectos distintos de este tipo de videojuegos: su estética visual y sus mecánicas de juego.

Eran videojuegos que por lo general podían ser ejecutados en el sistema operativo de ordenador compatible llamado MS-DOS.



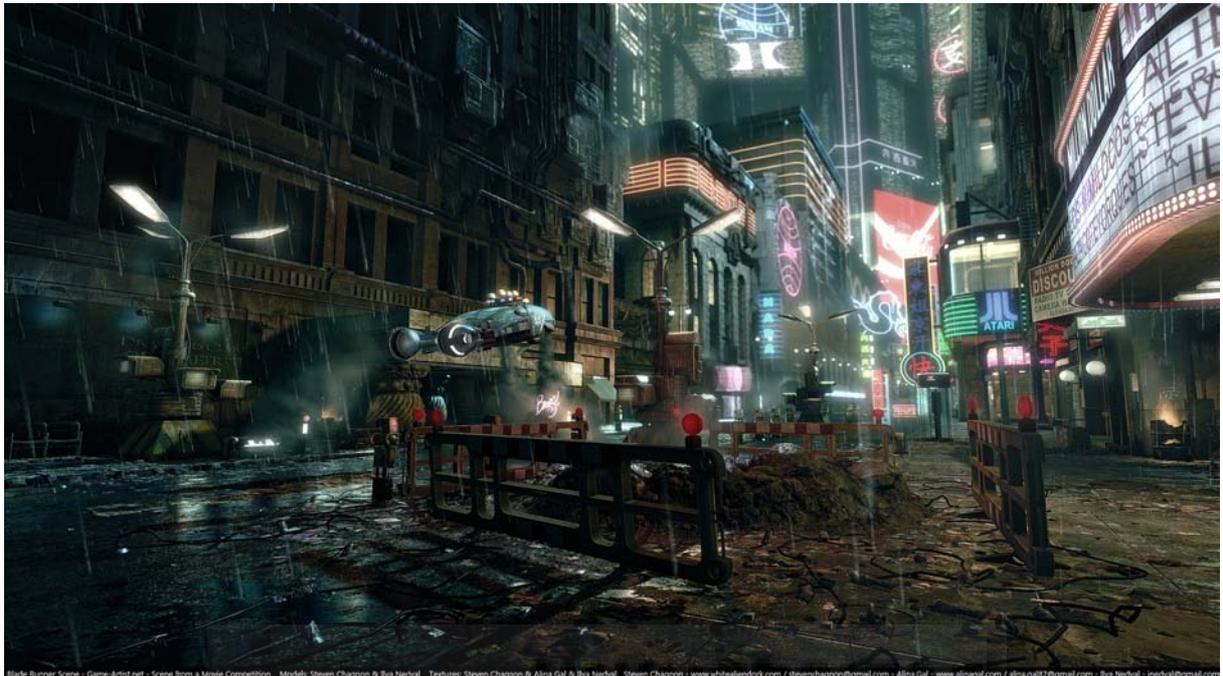
Indiana Jones and the fate of Atlantis, LucasArts, 1992

Desde el punto de vista de las mecánicas de juego utilizamos este referente porque consideramos que este género constituye uno de los mejores ejemplos de videojuegos que introducen un elevado contenido narrativo en su desarrollo. Las mecánicas propias de este género permiten al jugador interactuar con los objetos y personajes del escenario para poder ir desentrañando los puzles que se le plantean, de manera que las consecuencias de sus actos son imprescindibles para hacer avanzar la trama.

Desde el punto de vista de su estética visual, estos videojuegos constituyen uno de los mejores ejemplos, desde nuestra perspectiva, de adecuación formal a las dificultades técnicas derivadas de las limitaciones de la tecnología informática de entonces.

Los gráficos que hoy en día se etiquetan con el término *Pixel Art* ponen en evidencia la necesidad de hacer intervenir soluciones creativas para ofrecer un entorno verosímil a pesar de la baja resolución y paleta cromática reducida de entonces. Los problemas de síntesis en relación a la representación fotográfica y las soluciones empleadas por estos videojuegos han constituido un referente formal muy importante en el transcurso de este proyecto, como tendremos ocasión de ejemplificar más adelante.

Por su parte, el videojuego *Blade Runner* lanzado al mercado en 1997 es referente importante para nuestro proyecto por la estética y ambientación de los escenarios durante todo el videojuego, si bien no puede considerarse propio de la estética *Pixel Art* a la que aludíamos anteriormente.



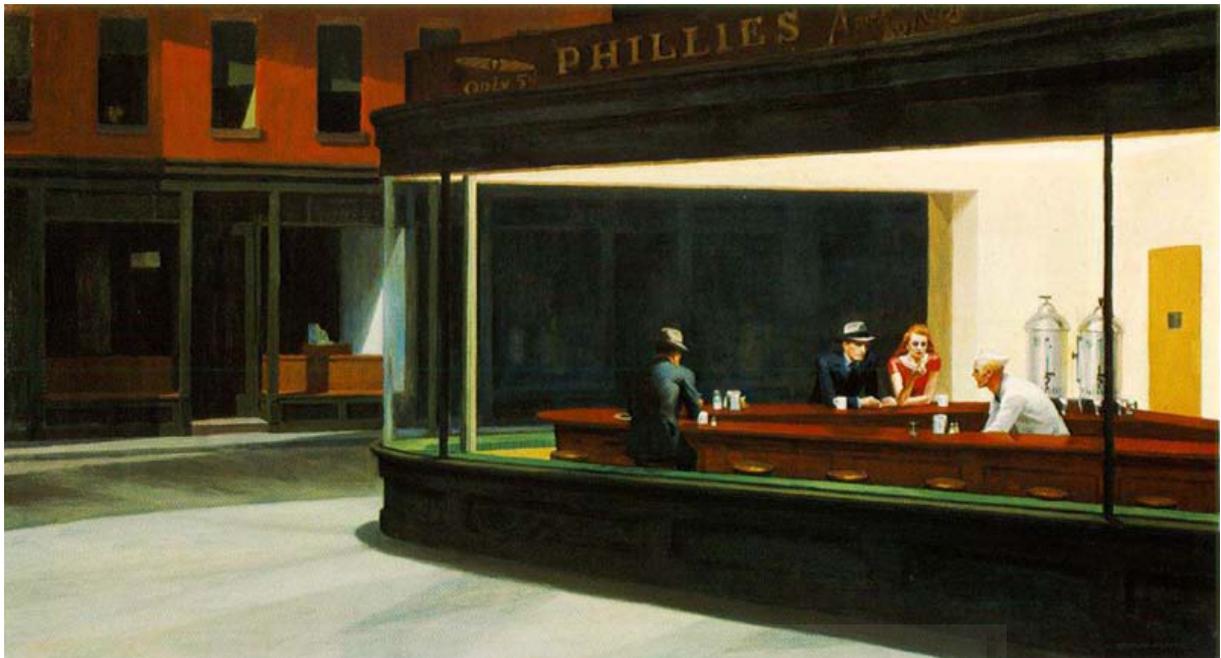
Blade Runner, Westwood Studios, VV.AA.. 1997

Este videojuego está basado en la película del mismo nombre dirigida por Ridley Scott. Una historia de ciencia ficción que presenta un mundo distópico –es decir, un hipotético futuro no deseable desde nuestra perspectiva presente- donde el personaje principal que trabaja como detective especial de policía, busca a unos seres humanoides llamados “replicantes” que se han rebelado contra el sistema.

En este título, nos resulta muy interesante los efectos de luces de neón, lluvia y vapor que aparecen en prácticamente todas los escenarios. El fuerte contraste entre oscuridad y efectos de luces brillantes y saturadas provocan la sensación de un mundo futuro tecnológico, pero triste, despersonalizado y decadente.

Todas estas características son propias del género denominado hoy *díacyberpunk*. Género que nos parece adecuado para nuestra historia que al igual que la de *Blade Runner* transcurre en una realidad que también puede considerarse una distopía, pues a pesar de parecer una realidad física como la nuestra, se perciben alteraciones de cómo ha evolucionado la sociedad, no siempre de la manera más optimista posible.

La obra pictórica de Edward Hopper, *Nighthawks*, también es un referente directo para recrear los escenarios de nuestro videojuego. Hemos querido provocar la de soledad y silencio que Hopper conseguía en sus pinturas.



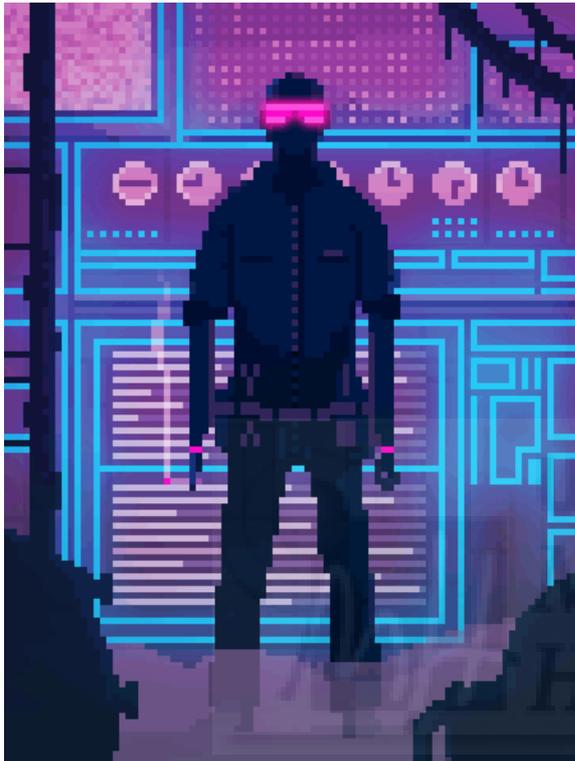
Nighthawks (Noctámbulos), Edward Hopper, Pintura al Óleo. 1942

Nos interesa cómo el artista conduce el interés del espectador con un foco de luz que ilumina a las personas del cuadro, y cómo hace surgir una sensación al espectador de que es muy partícipe de la escena. Como observadores, parece que estemos a una distancia perfecta para sentir que estamos dentro de ese lugar, en frente de esa cafetería, y sin embargo pasamos desapercibidos.

Es significativo también como los colores más saturados se sitúan en el centro de interés del cuadro. En este caso vemos cómo la chica de rojo y su acompañante son el centro de interés principal del cuadro gracias a que tanto cromáticamente como por su posición en el espacio ilusorio del cuadro reclaman la atención del espectador.

Finalmente, queremos introducir en este apartado de referentes para nuestro proyecto la obra de dos artistas contemporáneos que, por el estilo y calidad de sus obras, son para nosotros un buen ejemplo de la estética *Pixel Art* contemporánea.

El primero de ellos, Octavi Navarro, realiza ilustraciones con planos generales, cinematográficamente hablando, de paisajes donde a su vez coexisten, en distintos planos, varias historias simultáneamente. Un ejemplo de este hecho lo constituiría la imagen que ponemos de ejemplo, en la que diferentes personajes están realizando actividades distintas simultáneamente sin interactuar entre ellos.



Fixed, Valenberg, Ilustración digital. 2015



The fisherman's daughter, Octavi Navarro, Ilustración digital. 2015

Es interesante cómo el artista llena la imagen de pequeños y sutiles detalles y elementos en las distintas profundidades de la imagen. Con ello consigue que podamos imaginar otras pequeñas historias dentro de una que los envuelve.

Es destacable también cómo sus imágenes suelen tener una paleta de colores cálidos que hacen de la imagen un lugar apacible y mágico, como de cuento o de ensueño.

Valenberg, por su parte, tiene una estética diferente. Podemos clasificarla, al igual que la película *Blade Runner*, en el género *cyberpunk*. Presenta también una realidad distópica muy parecida a nuestra realidad pero con matices y elementos gráficos que nos sitúan en un futuro quizás no muy lejano.

Lo más destacable de sus ilustraciones, desde nuestra perspectiva es el cómo crea un universo tecnológico provocado por los efectos de luces y colores de aparatos electrónicos y tipo de iluminación. Coloca estas saturaciones y brillos sobre fondos muy oscuros para acentuar estos efectos.

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El género conocido como *Pixel Art* comienza a hacerse un hueco en el ámbito de la ilustración digital. A pesar de que la ilustración construida con píxeles ya existe desde hace un par de décadas, es ahora cuando empieza a establecer algunas bases estéticas. Este resurgir consigue que se revalorice este tipo de técnica y por tanto esta manera particular y exclusiva del medio digital de narrar historias.

Revisitamos, pues, la estética de los años 90 en el ámbito de los videojuegos, para recontextualizarla y otorgarle un nuevo valor artístico. Intentamos aprovechar la nostalgia característica que provocan las imágenes pixelizadas e intentamos evocar sensaciones similares a las que nos hicieron sentir aquellas historias narradas en el contexto de las aventuras gráficas.

Los videojuegos desde sus comienzos, han ido evolucionando junto a la sociedad. Es más, podría decirse que los videojuegos han formado parte, en cierta medida, del cambio en la propia sociedad. Esto se puede apreciar más hoy día cuando podemos ver a gente de todas las edades jugando a todo tipo de videojuegos. Hay un cambio y cada vez parece más intenso. Por ello pensamos que es un parte muy importante en el aprendizaje de las personas. Ya no sólo un modo de ocio que pasa desapercibido, si no vehículo que nos transporta y nos cambia.

Con todo esto estamos vaticinando un futuro no muy lejano donde la tecnología y los quehaceres serán muy diferentes a como son ahora. Debido a la velocidad a la que evolucionamos, es cada vez más difícil saber, como será la vida dentro de una pocas décadas. Y por ello nos apoyamos con nuestro trabajo en una estética, como ya hemos comentado anteriormente, *cyberpunk*. Una estética llamativa por la elegancia de sus colores oscuros en contraste de efectos de luces que brotan de aparatos electrónicos entre otras características.

La temática que tratamos en nuestro trabajo va implícito en el guión de la historia. No es más que una crítica social a cómo las redes sociales están cada vez más presentes en nuestra cotidianeidad, y cómo los avances tecnológicos que pretenden hacernos la vida más fácil, al contrario, nos ata aún más a estas redes sociales. Queremos provocar una reflexión al espectador sobre esta posible problemática y su impacto en un futuro no muy lejano en el tiempo.

4.PROCESO

FASE 1 – Documentación

Búsqueda exhaustiva, recopilación y análisis de imágenes, textos y audios sobre videojuegos con estética *Pixel Art*, y de género aventura gráfica. Análisis de sus historias y características de sus personajes.

Documentación de libros sobre cómo hacer videojuegos, cómo diseñar historias y personajes, y sobre información en general de videojuegos tanto de la época de los 90 como de la actual.

Desarrollo de la historia para nuestro videojuego. Es la base para poder crear todos los elementos gráficos del videojuego. Elección de la temática, desarrollo del guión, designación los roles, e ideación de los puzzles.

FASE 2 - Bocetos

Abocetamiento en papel del arte conceptual de escenarios, personajes y demás elementos para el apartado gráfico del videojuego. (En la página siguiente mostramos el proceso de diseño del escenario del interior de un vagón de metro como ejemplo)

Experimentación y práctica de dibujos rápidos realizados digitalmente con estética *Pixel Art* para adquirir experiencia y soltura.

FASE 3 – Edición de los originales

Escaneados y procesados digitales para empezar a construir las imágenes. Realización de pruebas de colores. Inclusión de detalles, y análisis hasta ver que todo está correcto.

FASE 4 – Control de calidad

Repaso de todas las imágenes y valoración de si algo necesita mejorarse. Finalizar originales.

FASE 5 - Memoria

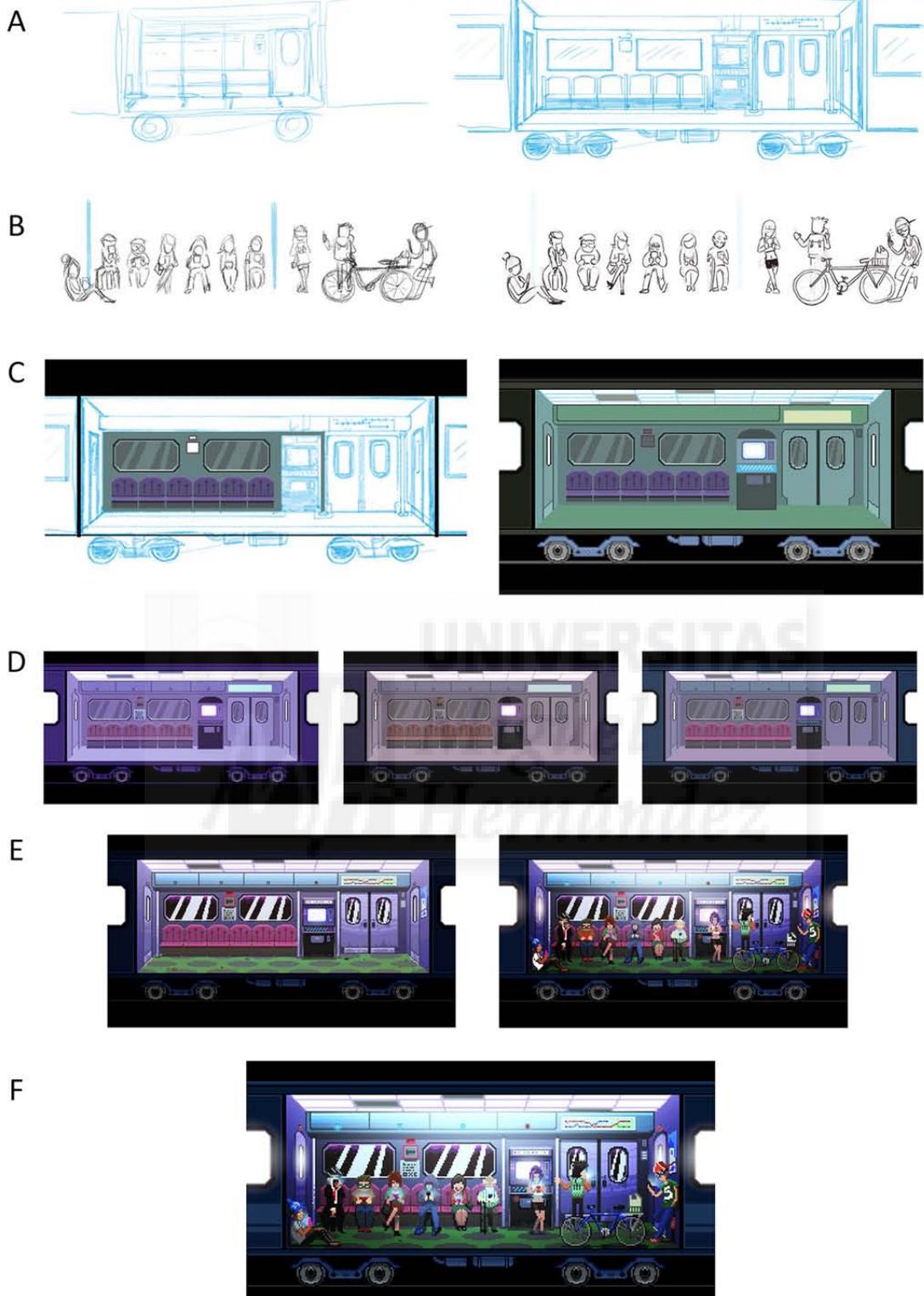
Realizar esta memoria de proyecto.

FASE 6 – Defensa oral

Preparación de presentación oral.

DURANTE EL PROCESO

Durante el proceso de todo el trabajo, se conciertan una serie de tutorías con el director de proyecto, para resolver las posibles dudas aparecidas en el transcurso.



PROCESO DE DISEÑO DEL ESCENARIO INTERIOR DE VAGÓN DE METRO

- A. Bocetos del interior del metro.
- B. Bocetos de los personajes del escenario.
- C. Fase del color.
- D. Pruebas de color.
- E. Aumentar el nivel de detalles de la escena e integrar los personajes.
- F. Analizar, mejorar y finalizar.

5.RESULTADO

Hemos obtenido satisfactoriamente una serie de originales que no sólo consiguen lucir la estética Pixel Art sino que además llega un poco más lejos con unos detalles propios de la tecnología de imagen digital que tenemos en la época actual.

En cada uno de los escenarios hemos conseguido plasmar un ambiente donde los efectos de luces son un elemento muy importante del entorno.



Escenario 01 – Piso de alquiler, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015



Escenario 02 – Cafetería *Coffee&Gamers*, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015



Escenario 03 – Interior vagón de metro, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015



Escenario 04 – Calle, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015

Cada uno de los personajes que aparecen en la escena y no son los personajes principales, como ocurre en los escenarios 02 y 03, salen representados mirando el móvil o la tableta gráfica. Son parte del entorno y son tan estáticos como el escenario que los rodea.



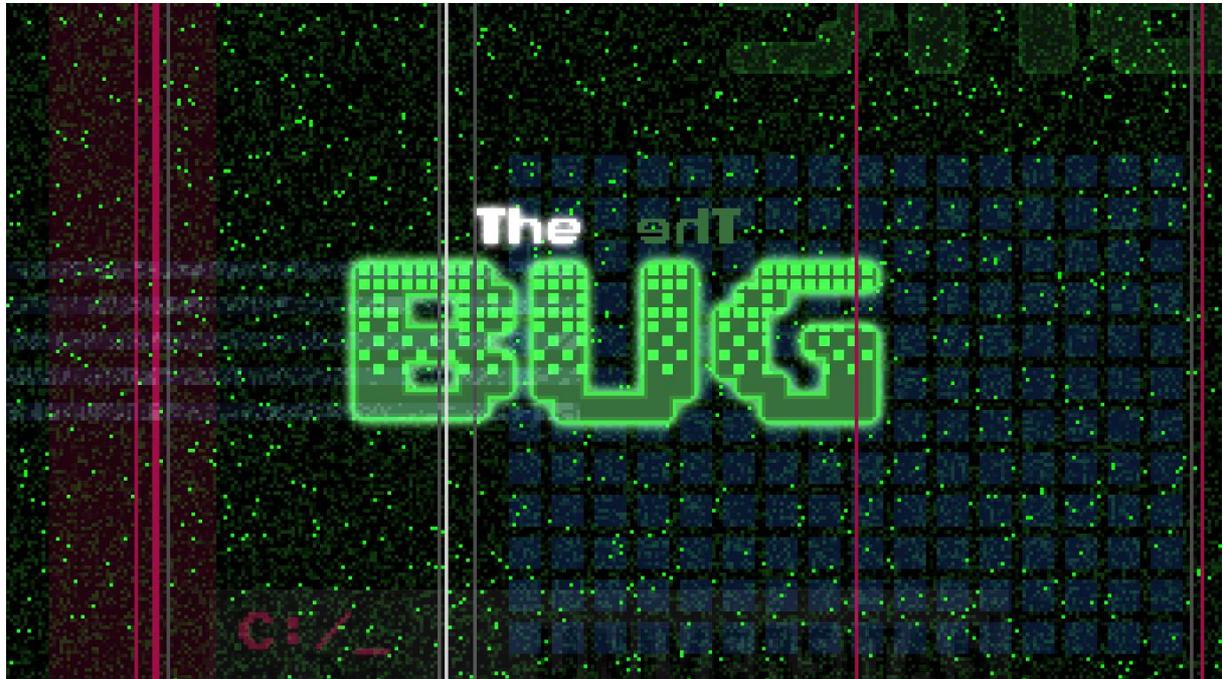
Escenario 05 – Tienda antigüedades, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015



Primer Plano escenario 01, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015

Para poder narrar bien la historia y para introducir de lleno al personaje, que es el nexo de unión entre nuestra obra y el espectador, recurrimos al refuerzo de una imagen en primer plano del protagonista.

Un *bug* es un error de programación en un videojuego que provoca una anomalía visual dentro del videojuego. Y hemos creado la imagen de la pantalla de título con esta idea, entremezclando una serie de errores típicos en una misma imagen. El bug es en nuestra historia una parte importante del hilo conductor que enlaza la toda la trama.



Pantalla de título, Ilustración digital, 341x192 píxeles. 2015



PERSONAJES

- A. Personaje principal 1, tamaño normal
- B. Personaje principal 1 tamaño pequeño
- C. Personaje principal 2
- D. Personaje principal 3
- E. Personajes del escenario del vagón de metro
Tamaños variables, 2015

6.BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- González, Daniel. (2011). Diseño de Videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA Editorial.
- Thompson, Jim. Berbank-Green, Barnaby. Cusworth, Nic. (2008). Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Junio, Navarro, Octavi (2014-2015). "The making of 'Ben'" [en línea], URL: <http://www.pixelshuh.com/384409/tutorials> [última consulta 15/06/2015]
- Noviembre, Gilbert, Ron (1989). "Por qué las aventuras gráficas apestan. Y cómo podemos solucionarlo" [en línea], URL: <http://la-aventura.net/fan-articles/por-que-las-aventuras-graficas-apestan> [última consulta 15/06/2015]
- Abril, Martín, Toni (2012). "Crear y animar un sprite(Tutorial paso a paso)" [en línea], URL: <http://www.pixelsmil.com/2012/04/crear-y-animar-un-sprite-tutorial-paso.html> [última consulta 15/06/2015]
- Mayo, Pascual, Alfredo (2015). "Un joven alicantino resucita los salones recreativos de los 80" [en línea], URL: http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2015-05-29/un-joven-alicantino-resucita-los-salones-recreativos-de-los-ochenta_862401/ [última consulta 15/06/2015]
- Diciembre, Anónimo (2014). "La mazmorra abandon" [en línea], URL: <http://www.lamazmorraabandon.com/> [última consulta 15/06/2015]
- Octubre, Roy (2011). "Historia de los videojuegos: El origen y los inicios" [en línea], URL: <http://www.otakufreaks.com/historia-de-los-videojuegos-el-origen-y-los-inicios/> [última consulta 15/06/2015]
- Febrero, Anónimo (2015). "Historia de los videojuegos: Anexos" [en línea], URL: http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Anexos [última consulta 15/06/2015]
- Septiembre, Román Hernández, J. (2009). "10 Aventuras gráficas clásicas (I)" [en línea], URL: <http://www.emezeta.com/articulos/10-aventuras-graficas-clasicas> [última consulta 15/06/2015]
- Octubre, Galerian (2014). "Coffee&Gamers 2x03 Aventuras gráficas" [en línea], URL: http://www.ivoox.com/coffee-gamers-2x03-aventuras-graficas-audios-mp3_rf_3610015_1.html [última consulta 15/06/2015]
-

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Whitworth, Hugh (2004). La historia de los videojuegos [DVD], U.S.A.: Leopard Films Ltd./Discovery Channel. 47min.
- Hannah, Ian. De Guerre, Marc (2007). Sangre, sudor y videojuegos [DVD], Canadá. 90min.