
Del Diseño 2D al diseño digital

Enrique Chiroque
echiroq@pucp.edu.pe

Resumen:

En un inicio, hablar de Diseño Gráfico involucraba un proceso editorial interesante, comprendiendo desde la idea inicial hasta el producto impreso. Luego, conforme fue evolucionando, pasamos a otras plataformas adicionales a la impresa, como productos digitales y audiovisuales. Considero que, en el proceso de crear y darle movimiento a un personaje en 3D, me involucro aún más en el mundo de la animación y fue justamente que este proceso de cambios se presentó de manera progresiva a la par que yo desarrollaba mi labor docente, lo que considero fue enriqueciéndome de modo que me permitió acumular mayor información para facilitar a mis alumnos de la especialidad de Diseño Gráfico en la Facultad de Arte. Hoy en día, mi trabajo investigativo está centrado en el proceso de crear, generar animaciones en espacios virtuales y encuentro que el videojuego es un recurso interesante, no solo como producto sino también como herramienta en el proceso de aprendizaje.

Palabras claves:

Diseño gráfico, 3D, Videojuego, Espacios virtuales, Aprendizaje, Investigación

Introducción

A mediados de los años 90, inicié el trabajo digital en la especialidad de Diseño Gráfico en la Facultad de Arte. Los cursos a los que me vinculaba directamente fueron el de Producción Gráfica y el de Perfeccionamiento Bajo Tutoría, correspondientes al cuarto y quinto año, respectivamente. El curso de Producción Gráfica a finales de los 80 y 90 tenía que cambiar de un modelo clásico a uno más moderno, gracias al avance de la tecnología; la separación de los colores en CMYK, era uno de los pasos más importantes en aquellos años. Este método de separación de los colores me llevó en sus inicios a crear MINIPRINTS (grabados), los mismos que me permitieron participar en algunas convocatorias de grabado artístico realizadas en Argentina y en galerías locales.

En paralelo a las actividades artísticas, el interés hacia lo digital fue en aumento y es así que en los años 90 conocí al 3D Max, programa que en sus inicios nos mostraba una interface de color celeste con líneas y letras en blanco y cuyo ingreso se realizaba mediante una ruta `C:\..\3dmax`.

De la imagen 2D a la imagen en 3D

Eran años interesantes, ya que desde un **Corel Draw 5** me vinculaba con dibujos vectoriales y el **Adobe Photoshop 2.5** me introdujo al manejo de las imágenes mapa de bits. En aquellos años, el Adobe Photoshop no tenía reglas ni capas o layers; se trataba de una etapa donde los diseñadores gráficos teníamos que experimentar con diversas opciones y lo anecdótico era que, para instalar un software o el llevar un archivo a la imprenta, se tenía que hacer en soportes de diskettes de 3.5. La instalación del software Photoshop 2.5 se debía hacer con 7 diskettes y, en algunos casos, los archivos para imprenta se trasladaban en 10 o más diskettes de acuerdo al peso del archivo total del trabajo. Para entonces, uno de los programas que nos ayudaba a los diseñadores a cortar o dividir el peso de un archivo era el **Acha**, software que permitía seccionar el archivo total en varios diskettes.

Para finales de los años 90, en las aulas de clase ya trabajábamos directamente con modelos diseñados por los alumnos; eran modelos aun sin animación en 3d, pero era el paquete Macromedia donde estaba incluido Flash, el cual nos otorgó animaciones bidimensionales vectoriales interesantes para la época.

Fue a partir del 2005 que implementamos nuevos recursos técnicos para el desarrollo de modelos o de caracteres en 3d para animar.

La experiencia de crear animaciones desde un modelo en 2d fue para los alumnos una nueva experiencia. Fue en el curso de Aplicación Gráfica Multimedia, donde generamos tarjetas de cumpleaños para Edelnor, empresa que primero nos solicitó una o dos tarjetas de cumpleaños que se entregarían a sus trabajadores vía intranet. La solución a este pedido fue bien recibida por el cliente, que aprobó primero las dos propuestas iniciales solicitadas y, luego de ver la calidad de las presentaciones, decidió aprobar dos más. La experiencia fue grandiosa para los alumnos: no solo se enriquecieron al enfrentarse a un cliente real, sino que vieron que el producto animado tuvo buen resultado.

Ya en el curso de Diseño por Computadora 3, desarrollamos alternativas con propuestas en 3d. El inicio de la integración entre cursos había dado algunos años atrás cuando en el curso LP2 de la Facultad de Ingeniería Informática, en coordinación con los profesores Johan Baldeón y Claudia Zapata, generamos un conjunto de videojuegos tipo RPG conjuntamente con alumnos de Diseño Gráfico del curso Aplicación Gráfica Multimedia y el curso Lenguaje de Programación 2. Fue una experiencia enriquecedora, ya que se integró a dos tipos de alumnos bajo un mismo propósito y se detectaron muchos alcances en el desarrollo de productos de videojuego.

En los años 2008 y 2009, en la Facultad de Arte se realizaron investigaciones alrededor de las culturas Moche y Chavín. Aprovechamos esta coyuntura y, en curso de Diseño por Computadora, se construyeron personajes moche, recreados por los propios alumnos; fueron alrededor de 20 personajes moche, con indumentaria y colorido de la época. Se produjeron spots de 30 a 40 segundos bajo guiones ideados por los alumnos, un desarrollo integrador que dio muy buenos frutos.

Avatar PUCP

Llegó el 2010 y se dieron las condiciones para desarrollar un espacio interesante para la investigación y la oportunidad de experimentar un trabajo de alcance multidisciplinario. Psicólogos, artistas, comunicadores, historiadores, entre otros, nos dimos cita y trabajamos en equipo el desarrollo de productos, no solo desde la visión de los docentes e investigadores participantes, sino que, además, los mismos alumnos se sumaron al proyecto, lo que se tradujo en un trabajo colaborativo integral. Puedo, entonces, afirmar que desde mi trabajo académico directamente y la labor desarrollada durante Avatar, me he visto enriquecido por las experiencias internas y externas que me han permitido llevar a mis alumnos nuevos métodos y temas para la actividad docente.

En ese sentido, he participado de trabajos como la realización del videojuego denominado **1814 Bicentenario**, el mismo que tuve la oportunidad de desarrollar desde el tráiler inicial hasta su etapa de investigación final. Alumnos del pregrado, egresados y docentes fuimos quienes realizamos el producto inicial del tráiler. Esto implicó una labor ardua, desde la investigación, producción y desarrollo final, que involucró la creación del guion hasta la realización final del producto. El guion del tráiler fue realizado por mi coordinación con el profesor Antonio Martinech, basándonos en la investigación recogida de Avatar.

Cabe resaltar que uno de los mayores retos de este proyecto fue modificar el lenguaje, ya que el planteamiento inicial en 2D tuvo que pasar a un modelo en 3D. Como se sabe, cada uno de ellos tiene alcances diferentes pero el que fue concluido fue una animación en 3D. La experiencia de dar forma y color fue interesante, pues se debían manejar distintos lenguajes técnicos.

La estética entorno a los videojuegos

Con solo leer el nombre del videojuego: **1814 Bicentenario**, el término conduce y ubica al usuario en un entorno de imágenes llenas de color y de riqueza histórica, elementos que conformaron un momento en toda la historia del Perú.

Es importante mencionar que las batallas y enfrentamientos mostrados en este videojuego remiten al usuario local, que es peruano, hacia episodios de una historia que él reconoce como propia y son, a su

vez, las bases que el usuario recoge para crear sus espacios de juego o de recreación lúdica para el videojuego que lo convoca: 1814 Bicentenario.

La comunicación que existe entre el usuario y el propio videojuego está centrada en interacciones no solo en el orden físico (hacer clic), sino también en la interacción que se produce cuando el jugador tiene su primer encuentro visual, la primera mirada, al interface e ingresa al propio juego. Esta acción lúdica del jugador fue la que el **artista diseñador** recogió para crear y diseñar los espacios en la interface inicial y los demás posteriores niveles.

Sabemos que la “jugabilidad” es un elemento innato a todo videojuego. En ese sentido, la función del diseño frente a los retos de interacción proyecta, no solo el arte o diseño de elementos de un videojuego, la propia “jugabilidad” lúdica del usuario, mediante la concepción de las propias reglas de juego y la recurrencia del jugador en cualquier instancia o nivel.

El diseño de 1814 Bicentenario presenta una estructura bastante lineal, pero no por ello pesada: es un relato con imágenes que nos acercan a una secuencia de viñetas, que son transformadas en niveles descriptivos. Podríamos atrevernos a mencionar que es una novela gráfica del Bicentenario de la República.

Este, además, es un producto académico, pues permite ubicar al videojuego más allá de los juegos tradicionales, ya que 1814 Bicentenario está lleno de elementos históricos y de riqueza gráfica. Asimismo, puede seguir desarrollándose una saga de medios de comunicación vinculados al tema, tales como una película o diversos productos comunicacionales. Tiene una valía para seguir creciendo a nuevos espacios digitales de las más variadas presentaciones.

Cada uno de los niveles del videojuego invoca a diferentes recursos artísticos que acompañan adecuadamente los diferentes niveles descriptivos y narrativos de la propia historia peruana.

Por otro lado, el uso del color es determinante en el videojuego, pues da forma y secuencia a los niveles de lectura. Tomemos como referente a los soldados de este estudio: el color de los soldados en el siglo de la referencia (siglo XVIII) otorga diferentes lecturas, como el propio año, e identifica a los grupos que se enfrentan, los realistas y los patriotas. Segmentar grupos a través del color u otro referente permite visualizar las dimensiones de los grupos oponentes en el presente videojuego.

Los colores, desde el punto de vista del diseñador y del artista, brindan herramientas para identificar diferentes elementos y espacios. El color icónico denota el escenario del propio juego. El color dividido o colores secuenciales de una misma gama llevan al espectador a un objetivo cuya respuesta o resultado se da al interactuar con él. Los colores exclusivos, aquellos únicos desde el inicio mismo de un videojuego, están trabajados con una paleta variada y con colores numéricos de pantalla, que nos dan una referencia de la época donde se ambienta el videojuego en mención. Estos colores han sido escogidos bajo una respuesta al propio hecho histórico, y tienen como resultado una gama para un juego académico y de información histórica.

Los personajes, como soldados y personajes principales del videojuego, han sido diseñados bajo un concepto histórico enriquecido nuevamente con información certificada desde el punto de vista de un historiador. El diseño y la integración en el juego, han colaborado al propio concepto arte de los personajes, el resultado es “lo real”, “la foto” del personaje de la época en el mismo instante del hecho histórico.

El conjunto de elementos artísticos que integran el videojuego demuestra secuencia lógica histórica y narrativa de la historia, en los primeros gritos insurgentes que condujeron al Bicentenario de la Independencia del Perú.