



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico

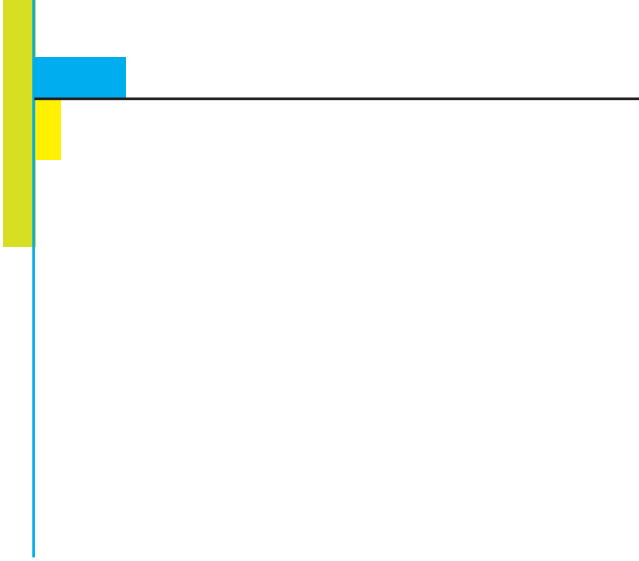
EL ARTE CONCEPTUAL EN LOS VIDEOJUEGOS

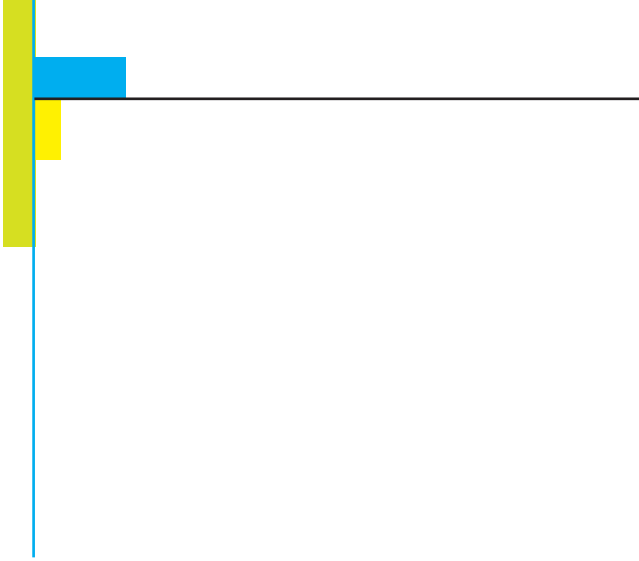
Que para obtener el título de
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO presentan

Aurora Hernández Coronel
Zabdiel David Mendoza Roldán
Eduardo Molina Ramiro

Asesores:
Mtra. Marna Bunell Leigh
Mtra. Yolanda Quiroz Hernández
Mtra. Eida E. Lobo Vázquez

Abril 2014

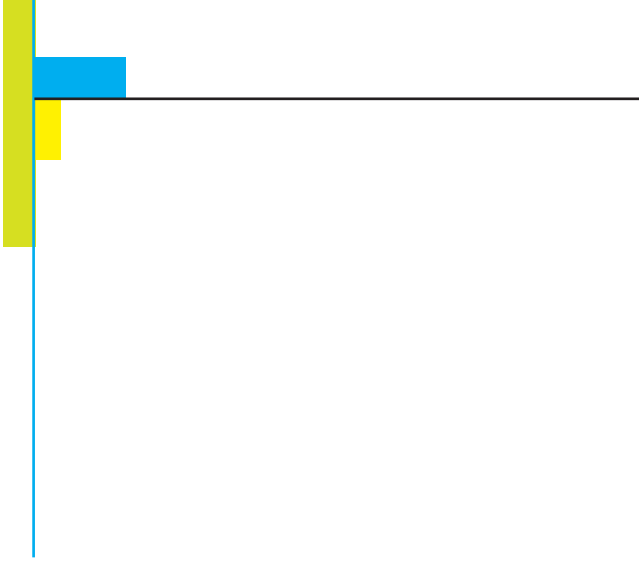




Índice

Introducción	7	1.3.3-El arte conceptual en los videojuegos: el inicio.....	55
Antecedentes	8	1.3.4-El arte conceptual en los videojuegos: actualidad.	57
Presentación del problema.....	10	Diseño editorial	63
Objetivos e hipótesis	11	1.4.1-Definición	63
CAPÍTULO I.....	15	1.4.2-Historia del diseño editorial.....	64
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	15	1.4.3.-Importancia del diseño editorial.....	66
Videojuegos	16	1.4.4.-Principales secciones de un libro.....	67
1.1.1-Definición	16	1.4.5.-Tipografía	68
1.1.2.-Historia	17	1.4.6.-Color	68
Ilustración.....	25	1.4.7.-Imagen	69
1.2.1.-Definición.....	25	1.4.8.-Fotografías e ilustraciones	70
1.2.2.-Características	26	1.4.9.-Tipos de retícula.....	72
1.2.3.-Tipos de ilustración.....	30	CAPÍTULO II	74
1.2.4-Historia de la ilustración.....	36	ANÁLISIS ICONOGRÁFICO	74
1.2.5.-Ilustración digital	43	2.1.-Acción – uncharted 3.....	77
Arte conceptual	45	Cualidad formal	77
1.3.1-Definición	45	2.2.-Aventura: batman arkham asylum.....	79
1.3.2-Los orígenes del arte conceptual en la industria del entretenimiento.....	46	Cualidad formal	79

2.3.-Disparos en primera persona – halo 4	81	Retícula	102
Cualidad formal	81	Tipografías	103
2.4.-Pelea – god of war	83	REFERENCIAS	138
Cualidad formal	83	Libros	139
2.5.-Rpg – dark souls	85	Electrónicas	140
Cualidad formal	85	Imágenes	143
2.6.-Disparos – crisis 3	87	GLOSARIO	148
Cualidad formal	87	ANEXOS	153
2.7.-Mundo abierto – grand theft auto iv	89	GÉNEROS DE JUEGO	154
Cualidad formal	89	CLASIFICACIÓN SEGÚN ESRB	156
2.8.-Disparos en tercera persona – gears of war 3	91		
Cualidad formal	91		
2.9.-Horror de supervivencia– dead space	93		
Cualidad formal	93		
2.10.-Mmo – world of warcraft	95		
Cualidad formal	95		
CAPÍTULO III	97		
PROPUESTA LIBRILLO DIGITAL	97		
Desarrollo del proyecto	100		
Formato	101		



INTRODUCCIÓN

El arte conceptual (no como corriente artística, sino como herramienta dentro del desarrollo de un videojuego) es considerado uno de los procesos iniciales más importantes para la realización de un videojuego. Sin el arte conceptual es imposible previsualizar las ideas, conceptos y diseños que se llevarán a cabo durante la realización y producción del videojuego.

“En resumen, el arte conceptual es clave dentro del desarrollo del juego, pues es cuando todo el equipo empieza a tener claro hacia dónde se quiere ir y hasta qué punto habrá que trabajar”.(Krateos29 (b). 2013 [en línea])

El ilustrador mexicano destaca en el ámbito de la ilustración por su particular estilo gráfico, sin embargo, no tiene presencia reconocida en el arte conceptual para videojuegos.

La tesis que a continuación se presenta propone el diseño de un librito digital con el análisis de arte conceptual e imágenes del videojuego Halo 4, y su comparación entre estas dos con la finalidad de mostrar al ilustrador mexicano la importancia del arte conceptual en el proceso de desarrollo de un videojuego.

A través del proceso de investigación en base a los objetivos generales y los objetivos específicos del proyecto de tesis, el ilustrador mexicano tendrá conocimiento sobre el área en la que se le incita a incursionar.

El análisis iconográfico dio como resultado el evidenciar que la industria de los videojuegos depende en gran manera de las ilustraciones que realizan los artistas conceptuales para captar la atención del público desde el primer contacto visual que un jugador realiza con un videojuego, el cual se lleva a cabo frente a un aparador en cualquier puesto comercial especializado en videojuegos.

En el proceso de diseño se presentaron propuestas de diseño editorial digital, buscando un diseño que permitiese al ilustrador mexicano apreciar el contenido del librito digital de una manera cómoda y atractiva en medios digitales. También se decidió que para que el ilustrador mexicano conozca la importancia del arte conceptual en el proceso de desarrollo de un videojuego, se mostrarán ilustraciones que corresponden a la conceptualización de escenarios presentados en los niveles de Halo 4.

ANTECEDENTES

El arte conceptual son ilustraciones que tienen como objetivo el conceptualizar una idea, pensamiento, emoción, o un momento con la finalidad de ser llevado a cabo en la producción de una película, videojuego o historieta.

“Aplicado al campo de los videojuegos, el arte conceptual se utiliza para crear una idea del producto final de manera rápida y sirve de guía para su desarrollo.

Para la creación de juegos, se necesitan diseñar personajes, escenarios, luces, materiales y cientos de objetos. El buen diseño y el buen acabado de estos dependen de la habilidad del artista.

Un diseño debe plasmar las ideas que se desean recrear con el mayor número de detalles posible para su mejor comprensión. Se han de detallar los materiales, las luces, los entornos, los gestos y posturas” (Cole, Allan (a). 2012 [en línea]).

El arte conceptual (entendido dentro de la industria, no dentro de las vanguardias artísticas) es un arte cuya función es mostrar cómo va a sentirse el juego, no sólo verse. ¿Qué atmósfera tendrá? ¿Qué formas predominan? ¿Qué tonos tendrá la gama de colores? ¿Cómo será el detalle de las texturas? ¿Hasta qué punto se usará la silueta? ¿Cómo encajan los elementos? (Krateos29 (a). 2013[en línea]).

Es por eso que el arte conceptual se ha convertido en una necesidad para todos aquellos desarrolladores y productores de videojuegos que quieren que su producto trascienda, no solo por sus asombrosas historias, o por sus intensas dinámicas de juego, sino también por el diseño de todo el material visual que utilizan.

“En resumen, el arte conceptual es clave dentro del desarrollo del juego, pues es cuando todo el equipo empieza a tener claro hacia dónde se quiere ir y hasta qué punto habrá que trabajar”. (Krateos29 (b). 2013[en línea])

Todo videojuego tiene como objetivo el ganar un grupo de seguidores y fanáticos que además de comprar el producto, puedan disfrutar del juego e incluso identificarse con lo que están jugando. Es por ello que un videojuego necesita de varios elementos para poder lograr ese objetivo, y entre esos elementos, se encuentra el arte conceptual.

La longevidad de un videojuego, así como la narrativa que sigue hasta su conclusión, generan la necesidad de concebir un mundo visual que esté acorde a la historia y al ambiente que se quiere transmitir, lo que implica un abrumador trabajo de diseño con respecto a muchos ámbitos, como lo son personajes, vestuarios, ambientes y artefactos que son utilizados durante el desenlace del videojuego.

Actualmente, la industria del videojuego está teniendo una creciente economía a nivel mundial.

Según Americas News Intel Publishing, en 2007 (www.cnnexpansion.com) se reportaron ventas por 216.6 millones de dólares (mdd), sólo de la venta de software; en su totalidad (uniendo consolas y accesorios) se recaudaron casi 670 mdd.

Esto propicia que estudios profesionales realicen numerosos proyectos alrededor del mundo. Estos estudios que desarrollan videojuegos publican muy a menudo todo el proceso de pre-producción y producción que llevaron a cabo, destacando el arte conceptual como la esencia principal que caracterizó al videojuego desde que fue concebido.

En México la industria de los juegos de video no se ha desarrollado al mismo nivel que en el extranjero, pues la economía no lo favorece, y esto ha impedido que ilustradores mexicanos se involucren en el arte conceptual para dichos proyectos.

Se menciona en un artículo de CNN expansión publicado vía internet por Luis Gonzales y Gonzales el 12 de Julio de 2008:

“Hoy México no cuenta con la experiencia suficiente para generar una industria a corto plazo, pues se sigue viendo a los juegos de video bajo el cliché de un entretenimiento infantil y no como una fuente de negocio.”

Esta es una de las causas que impide que el arte conceptual sea un área en la que los ilustradores mexicanos no se han involucrado hoy en día.

Raphael Lacoste, un destacado artista conceptual, menciona:

“Es una realidad que la industria del desarrollo de videojuegos es casi nula en México, pero también es cierto que poco a poco empieza a desarrollarse, empezando por proyectos pequeños como juegos para dispositivos móviles y algunos para computadora”. (s.f. [en línea])

Sin embargo,

“Para países como México, la industria de videojuegos presenta hoy oportunidades de generar riqueza a partir de la creatividad de los jóvenes aplicada a la producción de propiedades intelectuales que entreguen experiencias diferenciadas”. (Claudio. 2010 [en línea])

Algunos ilustradores involucrados en estos proyectos como artistas conceptuales, publican en internet sus trabajos como parte de su curriculum profesional, dando a conocer lo importante que fue el arte conceptual para que los videojuegos en los que trabajaron tuvieran éxito.

A pesar de que la industria de los videojuegos no se desarrolle de manera firme en México, el ilustrador mexicano tiene la oportunidad de involucrarse en el arte conceptual haciendo uso de sus talentos en proyectos internacionales.



PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

Debido a la poca información documentada sobre el arte conceptual en los videojuegos el ilustrador mexicano no conoce la importancia que dicho arte tiene para el desarrollo de proyectos dentro de la industria del entretenimiento digital. Los videojuegos tienen tres procesos dentro de su desarrollo, la pre-producción, la producción y la post-producción. El arte conceptual es la parte más importante en la pre-producción; sin ella sería imposible comenzar la siguiente etapa de desarrollo porque el equipo de producción, en el cuál están incluidos artistas 3D en general, no tendría las bases de diseño y conceptualización necesarias para continuar desarrollando el videojuego.

El ilustrador mexicano no busca la oportunidad de realizar arte conceptual para videojuegos porque desconoce la importancia y trascendencia que tendrían sus ilustraciones al ser desarrolladas dentro de un videojuego.

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

OBJETIVOS

GENERAL:

Mostrar al ilustrador mexicano la importancia del arte conceptual a través del análisis de las ilustraciones que se realizan durante el desarrollo y producción de uno de los videojuegos más populares del año 2012 (HALO 4).

ESPECÍFICOS

Definir que es ilustración.

Conocer que son los videojuegos.

Explicar que es el arte conceptual.

Establecer que elementos debe contener un librito digital.

HIPÓTESIS

Se mostrará al ilustrador mexicano la importancia del arte conceptual a través del diseño de un librito digital que contendrá el análisis de las ilustraciones realizadas durante el desarrollo y producción de uno de los videojuegos más populares del año 2012 (HALO 4).

JUSTIFICACIÓN

El arte conceptual en la industria de los videojuegos es un área con mucha proyección y amplio campo de trabajo, que el ilustrador mexicano no ha abordado precisamente por la falta de difusión del tema. Esta investigación coadyuva en el incremento del interés de los ilustradores mexicanos respecto a su incorporación en el arte conceptual.

“Mucha gente piensa que lo más importante de los videojuegos es su guion e historia, que da igual que aspecto tenga mientras sea genial. Yo creo que el diseño y arte de los juegos es realmente importante, no le quito ninguna importancia a la trama, pero hasta los juegos más famosos por su historia y no por sus gráficos, tienen un importante desarrollo visual con los que se hicieron tan populares, aunque la gente no se dé cuenta de ello.

Esto siempre ha sido muy importante en el diseño de los juegos, incluso en sus comienzos. ¿Que habría sido de Mario o Zelda sin no tuvieran ese diseño, tanto en personajes como entornos?

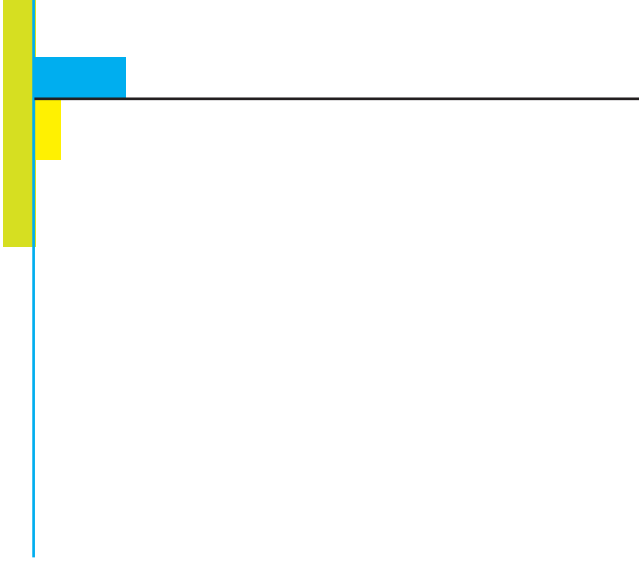
Hoy en día, con el importante avance gráfico de los motores y consolas, el correcto diseño de los escenarios, entornos y luces es cada vez más necesario”. (Cole, Allan (b). 2012 [en línea])

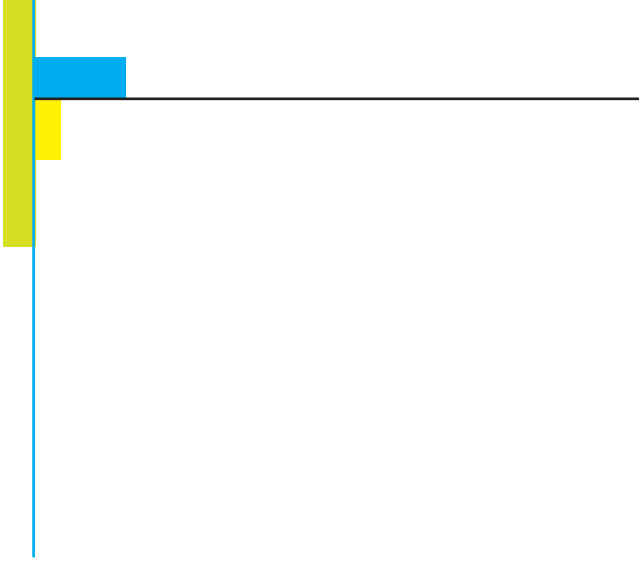
El impacto cultural que los videojuegos tienen, así como su fuerte influencia en la economía, es un área de oportunidad para el ilustrador mexicano, para el desarrollo de su creatividad y su inserción en las grandes producciones de videojuegos.

Se menciona en un artículo de CNN expansión publicado vía internet por Luis Gonzales y Gonzales:

“Hoy México no cuenta con la experiencia suficiente para generar una industria a corto plazo, pues se sigue viendo a los juegos de video bajo el cliché de un entretenimiento infantil y no como una fuente de negocio.” (2008 [en línea])

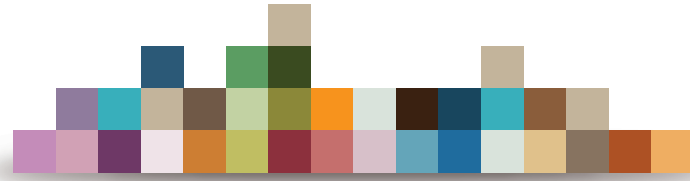
El ilustrador mexicano se ve limitado en este campo de acción laboral por la falta de proyectos nacionales en desarrollo de videojuegos; sin embargo, conociendo la importancia del arte conceptual, podrá buscar insertarse como ilustrador en algún estudio internacional que necesite de su talento y creatividad.





CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA



VIDEOJUEGOS

1.1.1-DEFINICIÓN

Una de las definiciones más afines a lo que en la actualidad se entiende por videojuego es la siguiente: un videojuego es “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual” (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante) (Tejeiro R. y Pelegrina del Río, 2003, p. 105).

En algunas ocasiones, se ha considerado que el videojuego es un nuevo medio audiovisual, que tiene más que ver con la producción y difusión audiovisual que con los juguetes propiamente dichos.” (Lafrance, J.P., 1994, citado en Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos, 2008).

Los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y “hacerlas suyas”. (...) Los videojuegos son un conjunto de todas estas “artes”; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, y sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad (Belli S. y López C., 2008 [en línea], p. 161).

1.1.2.-HISTORIA

La existencia de los videojuegos no está marcada en sus inicios por los sucesos que han tenido como producto de una industria de entretenimiento digital, sino más bien van ligados a importantes avances que ha tenido el campo de la informática.

La historia de los videojuegos comienza con un dispositivo electrónico que simulaba el lanzamiento de un misil. Este dispositivo fue creado después de la Segunda Guerra Mundial, en el año de 1947 por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann. Ambos creadores patentaron su proyecto. “Este juego estaba inspirado en las pantallas de los radares utilizados en la Segunda Guerra Mundial.” (El Otro Lado, cap. Los inicios de los videojuegos – (resumen), [s.f.]. El modo de juego del lanzamiento de misiles era muy básico, y ni siquiera mostraba movimiento alguno en pantalla. Consistía en ajustar la curva y la velocidad del disparo del misil.

Belli y López R., de la Universidad Autónoma de Barcelona, comentan en una investigación que Alexander S. Douglas desarrolló en 1952 un software de entretenimiento que puede ser considerado como el primer videojuego. El juego se ejecutaba en una EDSAC, un ordenador de la época, y consistía en una imitación del Tres de Raya, el cuál fue nombrado OXO (Fig. 1) (2008). En nuestro país nosotros lo conocemos como “gato”, y es el juego de mesa en el que uno va escribiendo una X o una O sobre un tablero que tiene la forma del el símbolo “número” (#), con el objetivo de tener tres de esas figuras consecutivas.

Sin embargo, después de este curioso y entretenido avance, transcurrieron algunos años sin que alguien produjera algún otro avance en el campo de la informática y su uso para el entretenimiento.

Los laboratorios de *Brookhaven National Laboratory* en EE.UU. celebraban cada año el día del visitante, y Higginbotham decidió realizar un proyecto para aquellos curiosos de la ciencia que se acercaban. Así es como en 1958 fue creado *Tennis For Two* (Fig.2). La pantalla de este juego era circular ya que se adaptó un osciloscopio que era utilizado en ese entonces por el ejército americano para calcular trayectorias. Este juego llamo la atención de multitudes generando largas filas de espera durante la convención solo para jugar *Tennis For Two*.

“A pesar de que *Tennis for Two* se convirtió en el foco de atención del público, Higginbotham nunca se planteó patentar su creación ya que no la consideró de importancia. De haberlo hecho, se hubiera convertido en una de las personas más ricas del Mundo” (El Otro Lado, cap. 1958: tennis for two, [s.f]).



Fig.1, OXO [en línea].

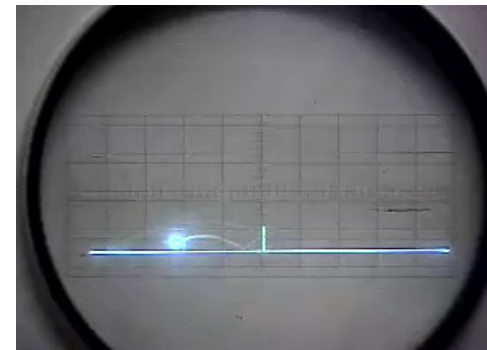


Fig.2, TennisForTwo [en línea].

En 1961 Steve Russell, un estudiante del MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets) crea un videojuego que abrió camino al desarrollo de los videojuegos como son conocidos hoy en día. El videojuego trata sobre un duelo entre dos naves espaciales, las cuales se disparan torpedos con el fin de destruir a la nave oponente antes de ser atraídas por el campo de fuerza de una estrella. Los controles de juego eran sencillos y todo era controlado con un *joystick*. Este juego fue nombrado *Space War* (Fig.3-4).

A pesar de ser muy popular durante los años 60's en todas las universidades estadounidenses que poseían ordenadores, el juego nunca fue puesto a la venta (Pintado T., 2008, p.107).

Posteriormente fue creado el primer videojuego comercial que también colabora con la formación de la primera empresa desarrolladora de videojuegos. El videojuego fue conocido como *Computer Space*, creado en 1971. Este videojuego fue desarrollado por Nolan Bushnell, quien también fundó una empresa a la que llamó Atari, que significa "fracaso", y fue nombrada de esa manera por Bushnell en alusión a las malas ventas que tuvo *Computer Space* en el mercado.

Computer Space fue inspirado en *Space War* de Russell ya que su temática era muy similar. La dinámica de juego también era una batalla entre un platillo volador y una nave espacial utilizando una máquina electrónica especial.

Pero el fracaso comercial de *Computer Space* abrió camino para la creación de uno de los videojuegos más famosos, causa de culto, en la historia de los videojuegos. Este juego fue conocido como *Pong* (Fig. 5).

Con el fracaso, Bushnell pensó que las reglas del juego habían sido muy complejas, y por ello creó un juego de gráficos simples y de utilización sencilla: el nombre del juego en esta ocasión era *Pong*, lanzado en 1972, y fue el primero que hizo que en las salas recreativas aparecieran las máquinas de videojuegos (Pintado B., 2008, p. 107-108).

El juego era una simulación del tenis de mesa; consistía en una barra rectangular por cada jugador, una frente a otra en cada extremo de la pantalla, las cuales tenían que rebotar la pelota, representada por un cuadro. El juego era una consola que se conectaba a cualquier clase de televisor de la época. Este videojuego fue el primer éxito de la empresa de Bushnell, Atari.

Belli y López R. nos comentan acerca de *Pong*. "La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa *Pong*, muy similar al *Tennis for Two*, pero utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc." (2008, p. 162).



Fig.3, SpaceWar [en línea].



Fig.4, SpaceWar [en línea].



Fig.5, Pong [en línea].

Los videojuegos en ese entonces se vendiendo a un ritmo de 7 millones al año. Los centros de juego de entonces florecieron. Las ganancias de Atari llegaron a 40 millones anualmente y Bushnell vendió *Warner Communications* por 30 millones de dólares. Para 1980 Atari estaba ofreciendo al público juegos por un valor de 100 millones un computadoras de hogar de bajo nivel y al fin de 1982 habían videojuegos en 15 millones de hogares americanos fue un cambio en los eventos pues paso en el avance de del dispositivo precursor. En ese año menos de 1 de cada 15 de esos hogares tenían una computadora de bajo nivel (Winston B., 1986, pág. 216).

Pero el apogeo de los videojuegos aún no había llegado al máximo. Si bien, ya empezaba a tener demasiada popularidad, no solo en sitios de entretenimiento públicos, sino también en el medio doméstico.

Space Invaders (Fig.6), un videojuego que cambió por completo la percepción del público acerca de los videojuegos. El primer lanzamiento revolucionario no llega hasta 1978, con el mítico *Space Invaders*, creación japonesa que convierte a los videojuegos en la gran atracción (Pintado T., 2008, pág. 108).

La forma de juego de *Space Invaders* es muy simple y primitiva. Cuarenta y ocho alienígenas espaciales divididos en seis filas de ocho cada uno, moviéndose horizontalmente a través de la pantalla, una vez que un invasor tocara un lado de la pantalla, los alienígenas descenderían una fila acercándose al tanque del jugador al fondo de la pantalla. El objetivo del juego era intercambiar disparos con los alienígenas, evitando sus disparos moviéndose de izquierda a derecha, ultimadamente matando a todos los alienígenas en la pantalla (Bowen K., cap. The GameSpy Hall of Fame: *Space Invaders*, 2008, p.1).

Este videojuego fue la mejor creación de Toshihiro Nishikado, el cuál diseñó este videojuego para una empresa japonesa llamada *Taito*. Supuestamente, la inspiración

de Nishikado para crear este videojuego llegó a través de un sueño que tuvo.

Hernández A. C., menciona que en 1979 hubo que fabricar más monedas de 100 yenes porque no había suficientes para poder jugar en las máquinas de Japón. Este juego fue de los primeros que fomentaba la competición y la adicción gracias a elementos que se utilizan aún en la actualidad. El éxito de este videojuego, (...) hizo que se empezara a llamar a los videojuegos juegos de "marciantos" o "mata marcianos", aunque hubiese otras temáticas. A partir de *Space Invader* los videojuegos evolucionaron más rápidamente, y comienza a aumentar la complejidad en su manejo y técnica.(1998, citado en Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos, 2008).

Consecuentemente, en 1982 fueron comercializados en Estados Unidos 20 millones de cartuchos de videojuegos, y para el siguiente año fueron vendidos 80 millones. En ese tiempo fue cuando aparecieron dos de las más destacadas compañías: *Sega Enterprises Ltd.* y *Nintendo Company Limited* (Pintado T., 2008, pág. 108).

En 1979 surge otro gran videojuego, uno que colocaría a *Atari* como la mejor compañía de videojuegos hasta ese entonces. Ideado por Lyle Rains y programado por Ed Logg surge *Asteroids*.

En *Asteroids*, los jugadores controlan una nave espacial triangular que aparece en el centro de la pantalla. Un gran número de asteroides se mueven a la deriva a través del campo de juego. El jugador debe destruir las rocas espaciales alejándolas de su camino. Los jugadores pueden libremente rotar la nave y aplicar un empuje del motor para moverse... Cuando disparas a un asteroide, este se rompe en dos piezas más pequeñas que vuelan en una dirección y velocidad aleatoria.

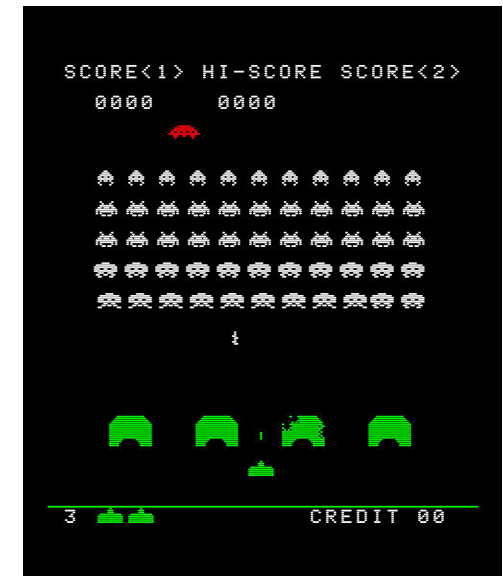


Fig.6, *Space Invaders* [en línea].

Destruyendo los fragmentos, estos se vuelven a partir en dos piezas pequeñas (Cassidy W., 2002a, p. 2).

En ese mismo año se creó *Pac-Man* (Fig. 7). Este videojuego fue desarrollado por la empresa Namco y su diseñador fue Toru Iwamoto. Este juego provocó una revolución tal cual probablemente no vuelva a suceder. El videojuego fue tan exitoso, que en esa época tuvo la exclusividad en la portada de la revista *Time Magazine*, también se hizo una serie de dibujos animados, y hasta una canción inspirada en este videojuego.

El nombre del videojuego en un principio era *Puck-Man*, termino procedente de la palabra japonesa “*paku-paku*”, que significa comer. Se cuenta que en una salida con sus amigos a comer pizza, Toru Iwamoto tomó la primera rebanada de pizza y al mirar la forma que quedaba, nació *Pac-Man*. Posteriormente el nombre *Puck-Man* fue cambiado a *Pac-Man* al entrar al mercado americano, debido a las similitudes que había entre la palabra *Puck* y *Fuck*.

Pac-Man fue programado por Hideyuki Makajima y su equipo en un lapso de año y medio. El equipo de trabajadores eran ocho personas, los cuales se distribuyeron en dos equipos de cuatro personas, un equipo dedicado únicamente al hardware, y el otro al software.

El jugador más destacado en todo el mundo fue Billy Mitchell que obtuvo una puntuación de 3,333,360 alcanzando el penúltimo nivel, el 255 con la primera vida.

Se considera a *Pac-Man* como el videojuego más influyente de la historia junto con *Pong* (El Otro Lado, cap. 1979: Año de juegos míticos, s.f.).

En la siguiente década, en 1981 exactamente, llega al mundo otro juego icono en la industria de los videojuegos. Se trata de *Donkey Kong* (Fig. 8), creado por Shigeru Miyamoto.

Como a cualquiera le es familiar la trama del clásico filme *King Kong*, donde los simios gigantes disfrutan el secuestrar a una hermosa mujer rubia. Les gusta secuestrar mujeres, y cargarlas hasta lo más alto de alguna estructura donde ellos (los simios) golpean su pecho y actúan completamente “machos”. Este escenario común es lo que ha pasado aquí: *Donkey Kong*, un estúpido simio, ha escapado, y ha tomado a la novia de su guardan hasta lo más alto de una zona de construcción. Mientras ella grita “¡Ayuda!” es deber del guardián de *Donkey Kong*, un carpintero llamado *Jumpman*, escalar a lo más alto del sitio y rescatarla (Cassidy W., 2002c, p. 1).



Fig.7, pac man [en línea].

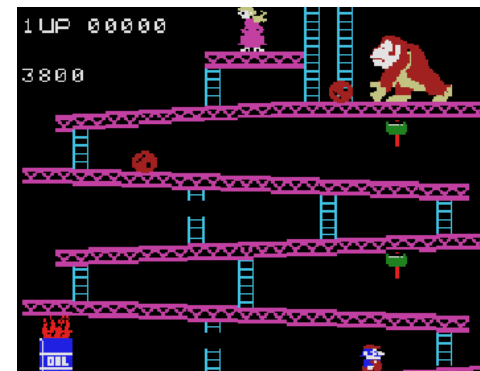


Fig.8, donkey kong [en línea].

Para el año de 1983 llegará un videojuego con un personaje que se convertiría en icono de los videojuegos al igual que lo fue *Pac-Man*, y cuya creación fue gestada como uno de los personajes de *Donkey Kong*. Se trata de Mario Bros.

Shigeru Miyamoto creó a Mario mientras desarrollaba *Donkey Kong* en un intento de producir un “más vendido” videojuego para Nintendo; previamente otros títulos no habían logrado el mismo éxito que títulos como *Pac-Man*. Originalmente, Miyamoto quería crear un videojuego que usara a los personajes de Popeye, Bluto y Olivia Oyl (McLaughlin R., 2010, p. 1).

Miyamoto basó su trama en el triángulo amoroso de Popeye, una licencia que Nintendo persiguió y perdió. Rápidamente, un gorila gigante sustituyó a Bluto mientras que Popeye “El Marino” se convirtió en *Jumpman*, un carpintero saltando barriles y escalando un sitio en construcción para rescatar a Lady. [...].

La intención de Miyamoto con Mario era ser la representación de su propia personalidad, ligeramente robusto, tonto y de aspecto amigable que pudiera ser fácilmente ajustable a cuanto juego fuera requerido. En consecuencia, el diseño a su pequeño carpintero principalmente mediante la creación de soluciones elegantes a la práctica, los problemas de los 8 bits. Los overoles hicieron visible sus brazos. Un bigote grueso se mostró mejor que una boca y acentuó su nariz bulbosa. Colores brillantes resaltaban sobre un fondo oscuro. El vestía un sombrero así que Miyamoto pudo evitar el diseño de un peinado para nada su tarea favorita y para salvar a los programadores de animar su cabello durante los saltos.

“Excepto que la ocupación de Mario no asentaba bien. Un colega de Miyamoto le dijo que su pequeño duende lucía más como un plomero.” (McLaughlin R., 2010, p. 1).

En este mismo año surge otro mítico juego, creado por Hudson Soft. Su nombre es *Bomberman* (Fig. 9); este videojuego carecía de argumento y consistía en ir colocando estratégicamente bombas en cada nivel con el objetivo de quitar obstáculos o eliminar enemigos. Estas bombas tardaban un tiempo en explotar y tenían un cierto alcance, por lo tanto había que vigilar para no ser alcanzado por ellas. (El Otro Lado, cap. 1983: Año de crisis, s.f.).

En 1985 es creado *Tetris* (Fig. 10) por el ruso Alexey Pajitnov. *Tetris* es un videojuego de rompecabezas. El juego fue inspirado en un juego de mesa árabe llamado *Pentomino*. Su mecánica de juego es sencilla, pero adictiva. Desde la parte superior de la pantalla caen siete tipos de piezas llamadas “tetriminos”, los cuales deben ser rotados y colocados por el jugador antes de que lleguen a la parte inferior de la pantalla, de tal manera, que sin importar la forma de cada tetrimino, la superficie debe quedar completamente cubierta, sin dejar ni un solo espacio (Gil J. A., 2007, pp. 17-18).

Un año después, llega de manos de Shigeru Miyamoto un videojuego que generaría millones de fanáticos en el mundo. Se trata de *Legend of Zelda* (Fig. 11).

Buecheler, C. explica que “la historia de Link, un joven elfo que sale a salvar al mundo (y a la princesa *Zelda*) de el diabólico Gannon, *Zelda* contenía muchos más elementos profundos que la mayoría de los juegos que habían sido lanzados en su tiempo. Técnicamente fue innovador, generando varios efectos que fueron considerados como “imposibles” en su época (...).

Zelda fue uno de los primeros juegos que creativamente mezclaban RPG con elementos de aventura lo que fue, en esencia, un título de acción. Mientras Link coleccionaba contenedores de corazón, él era capaz de incrementar el máximo nivel de su salud, haciendo posible el moverse a través de calabozos progresivamente más difíciles, batallando con jefes monstruo. Es más, el juego estaba plagado de áreas secretas. Accesorios como una

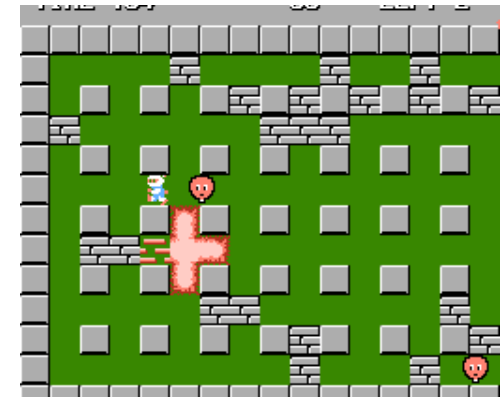


Fig.9, bomberman [en línea].



Fig.10, tetris [en línea].



Fig.11, Legend of Zelda [en línea].

linterna o una bomba permitían a Link abrasar árboles y volar paredes para encontrar todo tipo de bienes, desde tiendas subterráneas, hasta el asesoramiento de dispensadoras de ancianos, y casas de juego.

Cuando los jugadores creían que habían vencido el juego, Miyamoto lanzó un sorprendente giro Link es arrojado de regreso al principio, pero ahora encarando monstruos el doble de fuerte que los previamente enfrentados, y un mapa donde todo había sido movido de su lugar. Para finalmente vencer el juego, uno tenía que jugar recorriendo todo el camino a través de su segunda búsqueda. ([s.f.], p.1).

Y como si fuera poco, en este mismo año, 1986, aparece otro gran juego publicado primeramente en Japón, y posteriormente en América y Europa. *Metroid* fue creado por Shigeru Miyamoto y fue lanzado el 21 de febrero de ese mismo año.

Cassidy W. escribe sobre *Metroid* (Fig. 12) que en esencia, *Metroid* es un videojuego de plataforma corre y dispara, pero su estructura le permite ser mucho más. A diferencia de otros videojuegos de plataforma en 2D de sus días, *Metroid* es casi totalmente abierto, presentando un vasto mundo para explorar en lugar de un puñado de niveles lineales que ni siquiera te dejan ir marcha atrás. Samus [la protagonista del juego] no está tan limitada; ella puede correr horizontalmente, trepar (o ir hacia abajo) pasadizos verticales brincando sobre plataformas, y algunas veces a través de túneles secretos derri-bando muros con bombas. Sus movimientos son restringidos solo por ciertas barreras que requieren de poderes especiales para romperse, o por poderosos enemigos. (2002, p. 1).

Este videojuego fue producido por Gunpei Yokoi y el proyecto fue dirigido por Yoshio Sakamoto. Una de las muchas novedades que este videojuego brinda, a parte de su estilo de juego, de su asombrosa gráfica, de su banda sonora, entre otras, fue la implementación de una protagonista femenina.

Pero este año aún no culmina con sus más grandes avances y sorpresas dentro del mundo de los videojuegos. Otros dos grandes juegos son lanzados al público. Se trata de *Arkanoid* y de *Castlevania* (Fig 13).

Acerca de *Castlevania*, cuya trascendencia no se debió solo al hecho de ser un buen videojuego técnicamente, sino que artísticamente fue más allá de lo que todos los videojuegos hasta ese entonces habían llegado.

Hoy en día es normal que un videojuego cuente con una producción de millones de dólares en la que están incluidas decenas de artistas gráficos, estudios musicales, compositores, y especialistas en animación para desarrollar secuencias gráficas y escenas teatrales que antes solo se veían en cines. Pero en la época de *Castlevania* no se tenía todo ese presupuesto ni todo ese personal, y aún así, este juego logró trascender por ser considerado una obra de arte.

La trama del juego la explica Cassidy W., “Un héroe, preparado y permanentemente equipado con una arma de medio rango (un látigo), se infiltra en un castillo gótico en su travesía para destruir al malvado Drácula” (2002b, p.1).

Castlevania en un principio era conocido como *Demon Castle Dracula* cuando fue lanzado en Japón. Este videojuego fue desarrollado por la empresa *Konami*. Su forma de juego era como la de cualquier juego corre-y-brinca, muy similar a otros videojuegos como *Mario Bros*. Sin embargo, aquellos toque teatrales como la escena de apertura del juego, donde se muestra la inmensidad del castillo de Drácula hasta la toma dramática que enfoca el objetivo principal del protagonista, la torre donde el mismo Drácula se encuentra esperando a su enemigo.

Las detalladas gráficas de los escenarios y el acertado diseño de los enemigos hacían las cosas convincentes. Simon [el protagonista del juego] comienza en las afueras



Fig.12, Metroid [en línea].



Fig.13, castlevania [en línea].

de un patio cubierto, luego entra en el castillo a través de una puerta con la ornamentación adecuada (para los estándares de los 8-bits). Las paredes y los cuartos del castillo son grandiosos y decrepitos al mismo tiempo, como es adecuado. El castillo de Drácula es vasto, ancestral y moribundo, forjado únicamente por sus poderes malignos. Apropiadamente, hay varios lugares donde el yeso se ha derrumbado de las paredes y las alguna vez opulentas cortinas ahora lucen gastadas y raídas. Los escenarios son altamente repetitivos debido a que el hardware de la NES era limitado, a pesar de esto cada nivel tenía un aspecto único, y sutiles detalles como huesos apilados en las catacumbas de los subterráneos llevando hasta la cueva de Frankenstein establecían el estilo muy bien. A pesar de todo, la visualización mostraba muy pulida que la colocaba encima y más allá de lo que era estrictamente necesario para un juego de plataforma básico (Cassidy W., 2002b, p.1).

El siguiente año, 1987 también está plagado de videojuegos, que aún en la actualidad siguen vigentes tras un gran número de exitosas secuelas, muchas de ellas convirtiéndose en producciones que han dejado huella durante décadas.

1987 es el año predilecto para la aparición de un videojuego que marcó una pauta en su estilo de juego, y cuyo éxito ha generado más de una decena de videojuegos hasta hoy en día. *Final Fantasy* (Fig. 14) fue un título creado por Hironobu Sakaguchi, miembro de la empresa *Squaresoft* que peligraba su existencia debido a la dificultad económica que atravesaban. El nombre de *Final Fantasy* se debe a que, probablemente, este título sería el último que Sakaguchi realizaría antes de retirarse de la creación de los videojuegos, o incluso antes de que *Squaresoft* desapareciera.

El Otro Lado destaca a *Maniac Mansion*, un videojuego producido por Lucasfilm Games y dirigido por Ron Gilbert, fue otro de los juegos que dejó su huella este año.

Se diseñó SCUMM, un motor gráfico que fue creado únicamente para este juego, y que generó una transformación en las interfaces de los juegos de la época. Las cifras de SCUMM son debido a su nombre original en inglés, *Script Creation Utility for Maniac Mansion*.

SCUMM proporcionaba en el juego una forma especial de interactuar entre el jugador y el videojuego. La combinación de los objetos del juego combinados con algunos verbos podían definir las acciones del personaje del juego.

La historia de este videojuego es acerca del secuestro de una chica, la animadora más popular de un instituto, siendo llevada a una mansión donde ocurrían sucesos inexplicables desde hace veinte años, debido a la caída de un meteorito dentro de esta misma. Dave Miller, el novio de la porrista entra a la mansión acompañado de sus amigos para rescatarla.

El aporte de este videojuego fue la opción de poder escoger a varios personajes que acompañaran Dave, y de tener diferentes tipos de finales en base a las decisiones que tomabas durante el juego (Cap. 1987: El Año de los Arcade, s.f.).

A continuación se menciona a otro videojuego que dio nacimiento a una gran franquicia de videojuegos a lo largo de los años y de cuya creación no había grandes expectativas, al menos no comparadas con el gran éxito que consiguió. Se trata del videojuego de Keiji Inafune, *Mega Man* (Fig. 15).

Cassidy W. comenta: Fue de regreso en 1987 que *Mega Man* (Rockman en Japón) hizo su poco prometedor debut. La adorable Nintendo Entertainment System (NES) regía los días, y el estilo de plataformas de Super-Mario era el género de juego favorito. Capcom liberó un juego que tenía – una disculpa a los fans de MM, pero seamos honestos acerca de esto – un pésimo título e incluso una carátula muy mala: *Mega Man*. Estaba conformada por el



Fig.14, final fantasy [en línea].

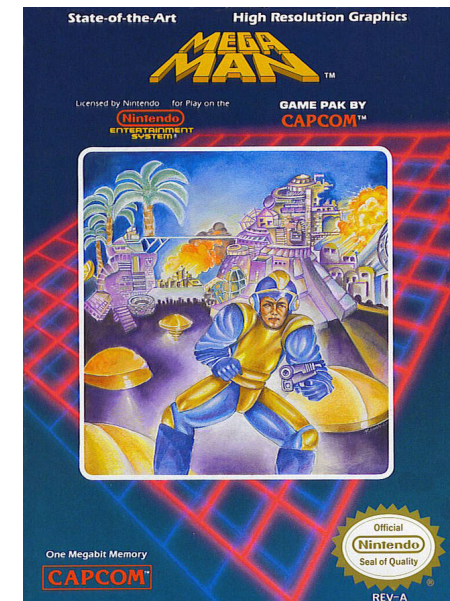


Fig.15, Mega man [en línea].

personaje del título, un joven robot azul construido por el buen y brillante Dr. Light, en una misión para derrotar a seis jefes robot y a su creador, el malvado y ligeramente brillante Dr. Wily. Armado (literalmente) con un cañón de proyectiles de energía, Mega Man corría y brincaba a través de varias etapas distintas, derrotando a los jefes robot y a sus mecánicos subalternos, en su camino a la confrontación final con Wily (2002e, p. 1).

Después, aparece un juego sin precedente, el primero en su género que le mostró al jugador que había más que solo correr, brincar y destruir. Diseñado por Hideo Kojima, llegó al mundo de los videojuegos *Metal Gear*.

Este juego es famoso por ser pionero en un estilo de juego similar al espionaje, donde el personaje principal solo tiene un arma, y debe completar su misión por sí solo ayudándose de algunos artefactos tecnológicos, como detectores de calor, visión nocturna, detectores de movimiento, entre otros. Un aspecto destacable es que durante el juego, se presentaban algunas cinemáticas interrumpiendo pero haciendo más interesante la dinámica de juego y la historia.

El Otro Lado habla sobre la historia del juego, donde “encargamos a *Solid Snake* con la misión de infiltrarse en la fortaleza *Outer Heaven* para recuperar a Grey Fox (que se había infiltrado anteriormente en la fortaleza, pero habían perdido la comunicación con él). Snake acaba descubriendo, dentro de la fortaleza, una nueva arma llamada *Metal Gear*.” (Cap. 1987: El Año de los Arcade, s.f.) La historia de este videojuego ha generado, hasta la actualidad una multitud de seguidores gracias a su intrigante historia, temas políticos y filosóficos y las narraciones que llevan al jugador a un nivel de identificación con el personaje.

En 1998 regresa un personaje icónico de los videojuegos en Japón y en todo el mundo con su tercera entrega. Se trata de Super Mario Bros 3.

Durante este año llegaría el que fue el último juego de Mario para la *Famicom* de Nintendo. El cartucho incluía un chip gráfico especial en su interior que permitía un desplazamiento diagonal de la pantalla, es decir, el chip permitía tanto scroll vertical como horizontal al mismo tiempo, algo hasta entonces imposible en la consola. Por ejemplo, Super Mario Bros. sólo realizaba scroll horizontal, y en Super Mario Bros. 2 en ocasiones se daba el scroll vertical y en otras el scroll horizontal, pero nunca los dos al mismo tiempo (de ahí a las diferenciadas fases en las que hay que subir/bajar constantemente o las típicas de desarrollo lateral).

El argumento era simple: Recuperar las varitas mágicas que habían sido robadas a los siete reyes del *Mushroom World* por parte de los *Koopalings* y salvar a la princesa del malvado *Koopa*. Con este precepto se desarrollaba un juego que superaba a los anteriores en cuanto a número de niveles que superar, movimientos y habilidades, objetos y libertad (se nos daba

la posibilidad de movernos por un mapa y escoger los caminos a seguir).

Fue un completo éxito en ventas (el juego más vendido por separado, ya que si contamos con que el primer Super Mario Bros. venía con la consola, sería el ganador en ventas) y ha quedado grabado en la memoria de todos los aficionados a Mario como uno de sus mejores juegos (El Otro Lado, [s.f.]).

ILUSTRACIÓN

1.2.1.-DEFINICIÓN

Estampa, grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión (2003 [en línea]).

En un cierto género de pintura se plantea un hecho prevalentemente estético, donde la composición y el uso del color suelen tener una preponderancia sobre la anécdota. En la ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa (Chichoni, s.f.).

En el ámbito de la Historia del Arte español resultó pionero el ensayo del profesor J. A. Ramírez sobre Medios de masas e Historia del Arte, en el que por vez primera se prestaba atención no sólo al estudio de los medios de comunicación de masas sino de modo especial a lo que implicaba su aparición y estudio en el contexto de la Historia de Arte (2012 [en línea]).

“Es absurda la oposición arte-medios de masas: lo comparable a la pintura y la escultura del Renacimiento o el Barroco, no es el arte de nuestras galerías, sino las imágenes de los cómics, de los carteles (y por tanto de la ilustración) del cine o la televisión” (Ramírez J. A., 1976).

Actualmente en la ilustración hay tres ramas principales: la producción de ilustraciones para entretenimiento, la creación de una claridad imaginativa o realista en el texto y la delineación precisa de los objetos técnicos y científicos que se describen y explican en la hoja impresa. Sin embargo, existe algo de verdadero en la definición general de la ilustración como “pinturas que esclarecen una idea o un texto”. El concepto de la ilustración como “imágenes que tienen un propósito” parece ser más relevante para la amplia gama de las obras actuales (Lewis B., 1995: p. 11).

1.2.2-CARACTERÍSTICAS

Paco Pincay, ilustrador gráfico por más de 20 años nos menciona que “el dibujo es la capacidad intrínseca que tiene cualquier persona, cualquier persona puede dibujar, pero ilustrar es iluminar, mostrar, dar a conocer una imagen que represente el conocimiento de algo” (2012 [en línea]).

Para Pincay, un ilustrador necesita mucho “*backup cultural*”, los referentes tanto audiovisuales como lecturas son indispensables para que el trabajo de un ilustrador logre sobresalir y no se quede en la copia o el calco (Fig. 16).

Pero, ¿la ilustración es arte o solo una profesión? Norman Rockwell, considerado uno de los padres de la ilustración publicitaria y de prensa, vivió frustrado porque su anhelo era ser artista, sin embargo en su época no fue reconocido como tal, sino como un ilustrador, a pesar de que quienes estaban a su alrededor consideraban su trabajo como arte.

Entre las seis definiciones que la Real Academia Española le da a este término consta: “persona que hace algo con suma perfección”, partiendo de este concepto, Paco Pincay propone que la ilustración cuando es trabajada con calidad, minuciosidad y originalidad, puede ser considerada como arte (2012 [en línea]).

La diferencia entre un cuadro y una ilustración radica en que si el cuadro no es entendido por el público o es leído de diferentes formas no importa, pero la ilustración tiene una función, una idea que debe ser transmitida como tal, y si la idea no llega al receptor, la ilustración no sirve, paso a ser un simple dibujo, explica Pincay, quien actualmente trabaja en la agencia Veritas DDB y ha publicado y expuesto sus trabajos en Miami, México y Colombia (Pincay P., 2012).

Lo que diferencia a un ilustrador de otro es el estilo, algo que la mayoría de ellos busca y que se logra con la práctica. Para “Pato” Mosquera, ilustrador desde hace más de 10 años, la ilustración tiene algo de arte y algo de mera profesión. Concuera con la explicación de su colega Pincay y agrega que para sobresalir en el medio, a parte del talento, hay ciertas cualidades que hay que desarrollar. “La rapidez, responsabilidad y creatividad”.

El mercado de la ilustración no ha sido explotado a cabalidad, sin embargo, Mosquera, quien ha sido profesor del IGAD, asegura que:

Poco a poco se saturará, porque en la actualidad hay mayor conocimiento de esta profesión. Hay más jóvenes interesados que estudian cosas relacionadas a la ilustración, pero así como



Fig.16, Página de comic creado por Paco Pincay [en línea].

crece el mercado, aparecen los "buenos y malos ilustradores, los que crean y los que repiten o hacen trabajos mediocres (2012 [en línea]).

Para Ericka Coello, la imaginación es el valor agregado, ilustrar es su forma de desahogarse. Inició en este mundo porque le gusta dibujar y poco a poco obtuvo una identidad propia. Definir si lo que hace es arte o una profesión, según ella, es complicado. "Creo que cuando empiezas no te planteas esas interrogantes. Yo cuando inicié lo hice por una cuestión personal y poco a poco a las personas que estaban a mi alrededor les gustaba, luego trabajé en agencias y así fui creciendo" (2012 [en línea]).

Ericka apareció en el listado de las 120 mejores diseñadoras e ilustradoras en el mundo, publicado en el libro *Curvy*, que anualmente lanza la revista australiana *Yen Magazine*. Su trabajo se caracteriza por la tendencia pop art.

Para ella, quien actualmente estudia dirección de arte en cine en Argentina, haber obtenido este tipo de reconocimiento "la compromete".

La pasión por el oficio más la seguridad de la calidad del trabajo que realizan hace que estos tres ilustradores se planteen la idea de que la ilustración converge entre el arte y la profesión (2012 [en línea]).

La línea entre bellas artes e ilustración puede llegar a ser borrosa. A menudo, la gente es incapaz de distinguir la diferencia entre artista e ilustrador. De hecho, es difícil. Citando a Benjamin Güedel, "El artista crea algo propio, intenta comunicar sus ideas más profundas, el ilustrador intenta traducir los deseos de otro al mundo creativo." Aunque Parra dice que no hay mucha diferencia entre ambos ya que los dos ganan dinero.

La razón de esa confusión es que el proceso de creación en el campo del diseño ha cambiado en los últimos 8 o 10 años. Al principio, los diseñadores esbozaban lo que querían. Luego, entregaban dichos esbozos a un tipógrafo, quien se encargaba del tamaño de los tipos y el estilo; y luego a un ilustrador para llevar a cabo el trabajo de ilustración. A continuación, el diseñador recopilaba todos los componentes y los combinaba en la maquetación para imprimir. Sin embargo, los ordenadores han alterado este proceso. Hoy en día, los diseñadores suelen combinar diseño, ilustración y tipografía en un proceso continuo que realizan ellos mismos por completo. Sin embargo, en algunas grandes editoriales, agencias de publicidad y departamentos gráficos, los papeles han permanecido intactos.

En el mundo del diseño, donde se mueven tantos diseñadores con talento, es difícil tener éxito si nos especializamos en un único campo de diseño, sobre todo en ciertos



Fig.17, Ericka Coello Ilustración [en línea].

países. En lugares como Argentina u Holanda, los ilustradores tienen dificultades para desarrollar sus carreras dentro de su país. Sin embargo, con la ayuda de los avances en informática y la tecnología, las comunicaciones visuales están al alcance en Internet, los artistas cada vez son más activos y, por tanto, la ilustración se convierte en algo más de moda, maduro y delicado. Como resultado de todo ello, los artistas se convierten en diseñadores, y quizás también los diseñadores se convierten en ilustradores.

Se puede distinguir así: los artistas crean lo que quieren para divulgar sus ideas personales mientras que los ilustradores crean intermediarios. Aunque tanto artistas como ilustradores pretenden revelar su mensaje al mundo mediante obras de arte, los ilustradores deben hacer frente a una necesidad de marketing, deben poseer habilidades comerciales para tener éxito en el mundo del diseño. Sin embargo, es obvio que los principios de artistas e ilustradores cada vez se entremezclan más.

No importa el medio que utilice un ilustrador, si es un píxel, vector, collage, freehand o una ilustración en 3D: y sin importar el propósito de la ilustración, tanto así es una página en una revista de moda, un libro infantil, un anuncio o una obra personal, existe un impacto visual que enlaza con el observador a nivel emocional. Su objetivo es dilucidar o decorar una historia, poema o información textual a través de una representación visual de algo determinado.

Si se habla del impacto visual, se observa que existen diferentes formas de ver las obras y que pueden categorizarse de forma decorativa, conceptual, técnica o narrativa. La cuestión en las ilustraciones suele ser como les gustaría presentarse a los ilustradores o diseñadores.

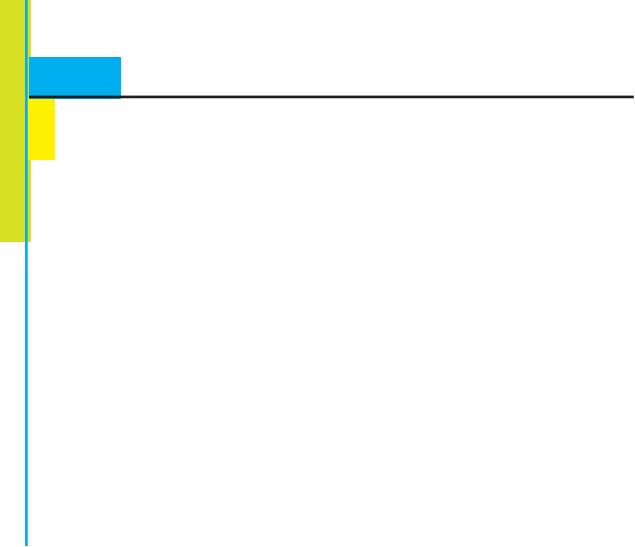
Las ilustraciones proporcionan la mayor libertad a los diseñadores en comparación con otros criterios de diseño comercial. Permiten a los diseñadores llevar su imaginación a lo más alto. Según Benjamin Güedel, “es

muy aburrido limitarse a dibujar algo bonito para un cliente que tiene su propia idea. En tales circunstancias, las habilidades son lo único que llega al cliente. Ello puede ser bueno para ambas partes, pero una imagen así nunca llegara a ser increíble. Para dibujar cosas realmente buenas debemos tener la posibilidad de comunicar nuestro punto de vista.” Creemos que poseer la libertad para interpretar y desarrollar sus obras es un sueño y un ideal para todos los diseñadores (Cheung V., 2007, pp. 4, 5).

Así que, ¿Cuál es la naturaleza del trabajo de ilustrador? Por supuesto que es tan variada como los diferentes tipos de imágenes y encargos: no existen dos artistas iguales, ni dos trabajos iguales, ni dos técnicas que se apliquen de la misma manera. El ilustrador es un especialista visual que pone su talento al servicio del cliente o del diseñador, pero dentro de esta amplia definición hay una variedad infinita, y algunos trabajos requieren un estricto apego a las instrucciones, mientras que otros permiten gran libertad creativa.

El mismo trabajo puede ser irregular, apresurado, con intensa actividad y largas horas de dedicación, seguidas por periodos de tranquilidad y de ingresos reducidos. Muchos ilustradores prefieren trabajar por su cuenta, en su propio estudio, que casi siempre es parte de su casa, y a pesar de que los hace dueños de su vida, requieren mucha autodisciplina. Otros prefieren trabajar en grupo, compartir los instrumentos de trabajo y el gasto de muchos equipos y disfrutar el estímulo del intercambio de ideas.

Algo vital para el ilustrador es convencer a los clientes potenciales con las muestras de su trabajo. Los dos métodos directos más importantes son la autopromoción y la representación de una agencia. Este método tiene la ventaja de tener muchos contactos, pero por supuesto piden una comisión por sus servicios. Las exhibiciones y los concursos son otra forma de captar el estilo y las imágenes del ilustrador.



El portafolio es la caja de muestras personales del artista. Una colección de un tipo de trabajo, de un estilo particular, puede causar un gran impacto, mientras que un portafolio que tiene una gran variedad de estilos de trabajo, en diferentes áreas, muestra gran versatilidad. Casi siempre asegurar un trabajo es cuestión de un buen portafolio en el lugar y el momento apropiados.

Organización es la palabra clave para el ilustrador. Se debe tener tiempo para los diferentes pasos: investigación sobre el tema, composición de la imagen, aprobación del cliente y producción del trabajo terminado. El tiempo es dinero, y los métodos y las técnicas de ilustración deben observarse como problemas que deben ser resueltos más que como cuestiones puramente estéticas; por ejemplo, un tipo de pintura puede escogerse por sus propiedades de secado rápido. La experimentación personal es la llave no solo para un estilo individual, sino una producción eficiente de trabajo artístico.

La versatilidad es una cualidad deseable en el ilustrador, pues constituye una habilidad para comprometer principios de estilo que satisfagan las demandas del cliente. Debe ser como una concha, pues con mucha facilidad el ilustrador se siente ofendido cuando es tratado como un simple recurso comercial.

El ilustrador también tiene que estar bien organizado en términos de comunicación. El teléfono es una línea de vida tan importante como los métodos para hacer bocetos y trabajos artísticos, como el servicio de correos y la red ferroviaria. Posiblemente el área más delicada de la organización es el dinero. Las facturas se deben preparar con cuidado, y las copias deben guardarse en el lugar correspondiente. Hay que tener cuidado en establecer, al inicio exactamente, los derechos que el cliente compró. Las agencias de artistas tienen cuidado al controlar muchos de estos aspectos, pero el artista debe estar bien preparado para llevar sus propios registros (Lewis B., 1995 p.127).

1.2.3.-TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Una ilustración, además de ser un término referido a la acción y efecto de ilustrar (palabra derivada del latín *illustrare* que significa, entre otras cosas, dar luz al entendimiento y adornar un impreso con láminas alusivas para instruir y civilizar), es un concepto que describe a una estampa, grabado o dibujo que complementa el texto de un libro o folleto.

Más atrás en el tiempo, el vocablo dio nombre a un movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII que se caracterizó por acentuar el predominio de la razón humana y la creencia en el progreso de la especie.

Sobre esta noción como herramienta que enriquece a una publicación o acompaña a un determinado texto, puede decirse que existen diversas categorías para la misma idea. En función de las características del gráfico incluido, es posible hacer mención a las ilustraciones científicas (por lo general, grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista), la ilustración literaria (caricaturas o dibujos para libros infantiles), la ilustración publicitaria (presente en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles) y a la ilustración editorial (utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas web).

Al tratarse de un dibujo, antes del avance de la tecnología la ilustración solía hacerse a mano, tanto con lápiz como con tintas que permitieran apreciar cada creación artesanal. Sin embargo, con la aparición de los equipos informáticos y las facilidades que ofrecen tanto los ordenadores como los programas de diseño, la tendencia tradicional cambió y las ilustraciones digitales comenzaron a adquirir relevancia (2012 [en línea]).

1.-Ilustración científica.- La ilustración científica es otro de esos enclaves vertiginosos en los que el arte y la ciencia confluyen. La sensibilidad artística se prueba en

los rigores de la ciencia; el espíritu científico se acerca a las herramientas y sugerencias del arte.

Dicen los estudiosos del tema que las primeras señales de ese encuentro se pueden rastrear allá lejos y hace tiempo, en las pinturas rupestres, cuando los primitivos humanos dibujaban sobre las rocas para conjurar y cazar pero también para saber y comprender. Como el lenguaje, el dibujo resultó así una herramienta esencial en el conocimiento del mundo.

En Grecia y Roma ciencia y arte florecieron pero por caminos paralelos, y prácticamente no se han destacado indicios de esa confluencia que implica la ilustración científica. Sí pueden hallarse, en cambio, antecedentes en la Edad Media, período al que pertenecen numerosos pergaminos con descripciones de hierbas medicinales y bestiarios.

En esta última clase de textos, en los que habitualmente se mezcla la intención de ofrecer una descripción de la fauna con pretensiones moralizantes, prevalecía el mito sobre la representación objetiva, dado que la ilustración se basaba más en los dichos que pasaban de boca en boca que en las observaciones directas. Así la fauna mostrada por los bestiarios tiene más monstruos que animales. La tendencia se mantuvo hasta el Renacimiento cuando irrumpió el ávido y decisivo genio de Leonardo Da Vinci.

En el noroeste de Sudáfrica, hacia junio del año pasado, un británico llamado Adrian Nicholas se lanzó desde un globo aerostático moderno en un paracaídas piramidal cuya fabricación respetaba minuciosamente el diseño realizado hace poco más de 500 años (1485) por Leonardo. La experiencia fue un éxito y ratificó los alcances de una mente de verdad brillante.

El sabio italiano trabajó sobre el diseño de varias máquinas. Son especialmente conocidos los bocetos de artefactos voladores, en los que puede percibirse



Fig.18, De humani corporis fabrica [en línea].

que su gran inspiradora fue la naturaleza. Leonardo exploraba con su dibujo preciso y minucioso el sistema alado de los pájaros o el mecanismo de otras anatomías para conocer en profundidad los secretos de la vida. En él se aliaron felizmente arte y ciencia; fue un artista científico y un científico artista, con pareja maestría en ambos sentidos.

Otro documento ejemplar del desarrollo de la ilustración científica es el libro de anatomía humana “De humani

Nach Christus gewurt. 1519. Jar. 20. 1. May. Hat man dem grofmechtigen Künig von Portugall Emanuel gen Lyfbona pracht auf India ein follich lebendig Thier. Das hennen / Rhinocerus. Das ist hie mit aller seiner gestalt abgebildet. Es hat on farb rote ein gepunctete Schilder. Und ist vñ dicken Schalen vberlegt fast feif. Und ist in der gröf als der holfant über nyderrechter von paynen / vnd fast verhafftig. Es hat ein schaffstark Horn vñ ein auff der nase / Das begynde es alweg zu wegen wo es bey staynen ist. Das drey Thier ist des sel fang eddt freyde. Der holfant fürcht es fast vñ / dann wo es In antumbe / so laufft Im das Thier mit dem kopff zwischen drey sothern payn / vnd royst der holfant vñ den am pauch auf vñ erwürgt In / des mag er sich mit erweem. Dann das Thier ist also gewapent / das Im der holfant nichts kan thun. Sie sagen auch das der Rhinocerus Schndl / straydig vñ Lichtig

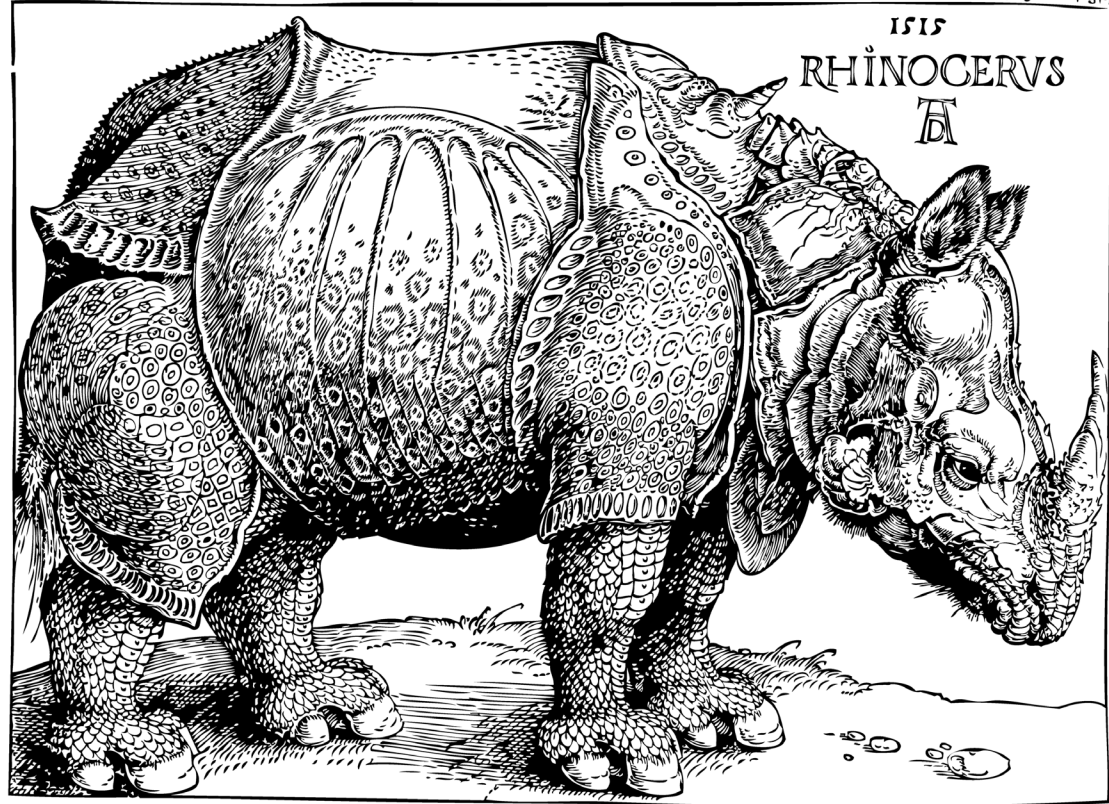


Fig.19, rinoceronte ornamentado de Dürero [en línea].

corporis fabrica” (Fig. 18) publicado por Andrés Vesalius en 1543, el cual contiene ilustraciones basadas en disecciones sistemáticas. Es el primer texto científico, además, en el que se utiliza la xilografía, técnica que implica un considerable avance tecnológico sobre las copias manuales que se realizaban hasta ese momento.

Una curiosidad renacentista de la ilustración científica es el grabado del rinoceronte ornamentado de Dürero (Fig. 19), figura que sirvió de modelo de estudio durante

por lo menos los dos siglos posteriores y en la cual, sin embargo, se puede percibir la información de segunda mano propia de la Edad Media.

El descubrimiento y la conquista del Nuevo Mundo abrió, como es sabido, nuevos rumbos también para las ciencias. El influjo de ese acontecimiento se hace especialmente perceptible en los artistas y naturalistas del siglo XVIII, pasajeros de la exploración y coloni-

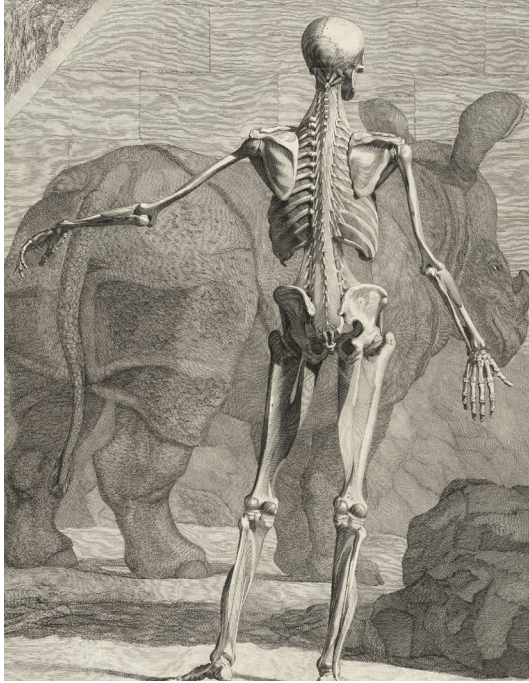


Fig.20, Lámina de esqueleto [en línea].



Fig.21, Audubon, The Birds of América [en línea].

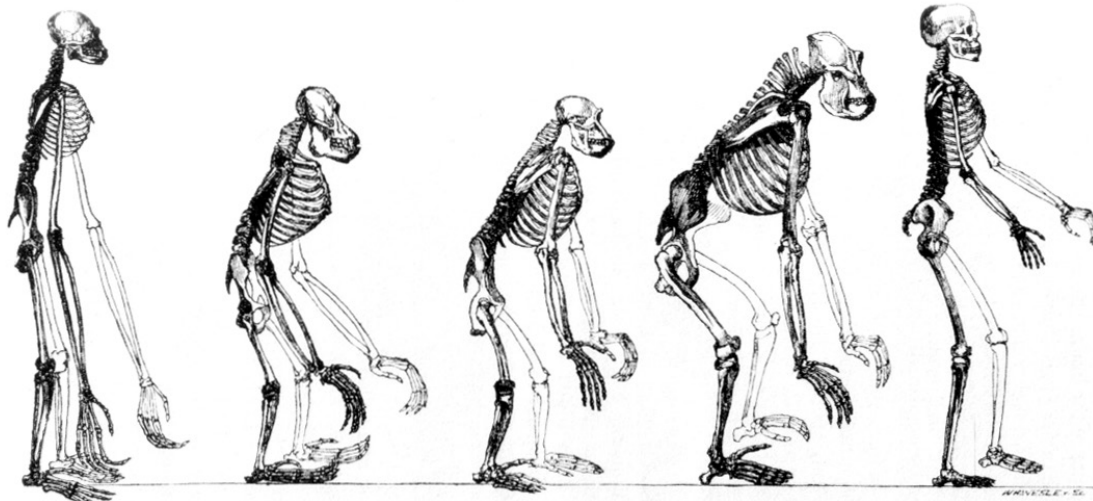


Fig.22, Huxley's Evidence as to Man's Place in Nature [en línea].

zación que se lanzaron a describir flora y fauna de lugares remotos.

Un ilustrador anatómico del siglo XVIII, Siegfried Albinus, realizó láminas de músculos y esqueletos que aun hoy son consideradas entre las más hermosas figuras de la anatomía. Ya en esta obra se hace perceptible, además, la búsqueda de mayor objetividad y el esfuerzo por borrar todo contagio emocional en las representaciones ilustradas, tendencia que se afirma en el siglo XIX (Fig. 20).

Dos ilustradores notables de ese siglo fueron John J. Audubon y John Gould, quienes comprendieron la importancia de la precisión en la pintura de las ciencias naturales. Los libros de Audubon *"The Birds of América"* (Fig. 21) (1827) y *"The birds of Australia"* (1841) no sólo tuvieron éxito como obras de arte sino también como libros de consulta para la ornitología.

Un episodio curioso en la evolución de la ilustración científica ocurre tras la publicación del decisivo *"Origin of Species"* de Charles Darwin, cuyos planteamientos sobre la evolución resultan inaceptables para la sociedad victoriana, especialmente el planteo de parentesco entre simios y humanos. Por este motivo, los primates se convierten en animales sumamente difíciles de representar para los ilustradores victorianos. La emoción vuelve a colarse en el trazo: los simios machos son representados de mayor tamaño y como asesinos salvajes, las hembras como 'naturalmente' ineptas (Fig. 22).

En el siglo XX, la irrupción de la fotografía modificó por completo la utilidad y alcances de la ilustración científica, que mantuvo su valor como herramienta al demostrar una eficacia insustituible en los detalles.

Con la aparición de la computadora los ilustradores se han visto enfrentados a otro desafío. Si bien por un lado esta tecnología favorece la producción de imágenes y la resolución de los más recónditos detalles gráficos,



Jan Ámos Komenský - *Orbis Sensualium Pictus*, 1685

Fig.23, *Orbis Sensualium Pictus* [en línea].

por otro fuerza a los artistas a reorganizarse para ser competitivos. Sin embargo, también es cierto que persiste una gran parte de la ilustración que sigue siendo objeto del trabajo, la exactitud y la observación humana (Búmbalo A., 2012 [en línea]).

2.-Ilustración literaria.- Las palabras que se utilizan en un texto literario o las formas de una ilustración pueden ser las mismas que se hallan en cualquier otra comunicación o lugar, pero la manera de utilizarlas y de recibir las, no. Porque el escritor elige y combina las palabras y el ilustrador los colores o la perspectiva, para propiciar que el lector se detenga en ellos", para que la lectura o la visión ingenuas y literales se sobrepasen y se puedan descifrar otros significados. Un escritor y un ilustrador pueden desarrollar una narración para transmitir una historia, pero eso no parece muy interesante si no eligen y combinan las piezas de manera que el conjunto se convierta en una oferta artística, en un objeto lingüístico y plástico que produzca una experiencia más intensa y más compleja (Colomer T., 2012).



Si bellandum est, scribuntur, *Milites*. 1
 Horum Arma sunt, *Galea* (Cassis) 2 (quæ ornatur *Cristâ*)
Armatura ejus partes, *Torquis ferreus*, 3
Thorax, 4
Brachialia, 5
Ocrea ferrea, 6
Manica, 7
 cum *Loricâ* 8 & *Scuto* (Clypeo): 9

Wann man kriegen solt, werde geworbē/Soldatē. 1
 Deren Waffen sind/ der Helm (Vielthaube) 2 (welche gezieret wird mit dem Federbusch) der Harnisch (Rüstung) dessen Stücke/ der Kragen/ 3 der Brustharnisch/ 4 die Armschienen/ 5 die Beinschienen/ 6 die Blechhandschuhe/ 7 samt dem Panzer 8 und Schild: 9

hac

Fig.24, *Orbis Pictus* [en línea].

Hace más de tres siglos, desde 1659, con la aparición del primer libro ilustrado para niños el "*Orbis Sensualium Pictus*" u *Orbis Pictus*, del monje checo Jan Amos Komenski, ya eran explícitos el poder de los libros como instrumentos culturales y la lectura de las imágenes como un medio para reproducir ideologías, comportamientos, enseñar valores religiosos y morales (Fig. 23-24).

El tratamiento de los temas y de las ilustraciones en libros para niños ha estado influenciado por el desarrollo y los avances científicos y tecnológicos que, en la mayoría de los grupos humanos, han transformado sus modos de pensar y de vivir. Conocer la evolución que han tenido estos materiales impresos nos acerca también a la noción de infancia en diversas épocas históricas. Hasta el renacimiento a los niños se les consideraba adultos cuando cumplían la edad suficiente para trabajar, incluso hasta mediados del siglo XX, se consideraba que sólo al llegar a los siete años se adquiría

el “uso de razón”. Un seguimiento a la evolución de las imágenes en la literatura infantil y juvenil es un ejercicio interesante que muestra el desarrollo de este género literario y su estrecha relación con eventos que han determinado cambios históricos e ideológicos. La tradición oral, los intentos de moralizar, moldear y dominar el imaginario infantil, marcaron las temáticas precursoras que alegraban las publicaciones y las hacían llamativas para los lectores infantiles de estos libros.

Es posible concluir que el libro ilustrado se ha considerado a la vez como un instrumento para acceder al conocimiento y así mismo como un medio por excelencia transmitir ideologías y estereotipos que determinan y refuerzan qué es bueno y malo, qué es bello y feo, qué es correcto e incorrecto, qué es aceptable o inadecuado y, por esta vía se ha restringido, excluido y censurado a lo diferente, a lo que no corresponde a modelos impuestos por el mercado. En pocas palabras, desde hace muchos siglos las ideologías dominantes han ejercido poder y han interferido los accesos, la divulgación y los consumos culturales que caracterizan las relaciones multi e interculturales de cada uno de los ciudadanos de un país o región (2012 [en línea]).

Ilustración publicitaria.- Desde el siglo XIX la ilustración ha hecho aportaciones importantes a la venta y promoción de productos, servicios y movimientos sociales y políticos. Ha estado presente en el nacimiento de grandes marcas y servicios, así como en el de grandes naciones.

“La ilustración publicitaria es una profesión fascinante que involucra mucho más de lo que ven los ojos del consumidor” (Vargas A., 2010).

El avance de la tecnología sigue su marcha a pasos agigantados y la fotografía comienza a integrarse a la prensa y otras publicaciones, convirtiéndose en un parte aguas en la industria de las artes gráficas y la publicidad. Sin embargo la ilustración seguía siendo una técnica altamente socorrida alcanzando un punto máximo en la década de los 80s, pero con la entrada de la computadora, el retoque digital y la composición digital muchas agencias recurrieron a diseñadores y foto compondedores para integrar su trabajo a la gráfica de sus campañas publicitarias, lo cual hizo entrar en crisis al medio de la ilustración.

Curiosamente fue este mismo avance tecnológico lo que ayudó a la ilustración a resurgir de sus cenizas. A pesar de la proliferación de “stocks” de fotografías, que reducían los costos y la complejidad de la elaboración de los mensajes gráficos, estos no eran capaces de dar lo que una ilustración bien realizada e implementada puede aportar: exclusividad.

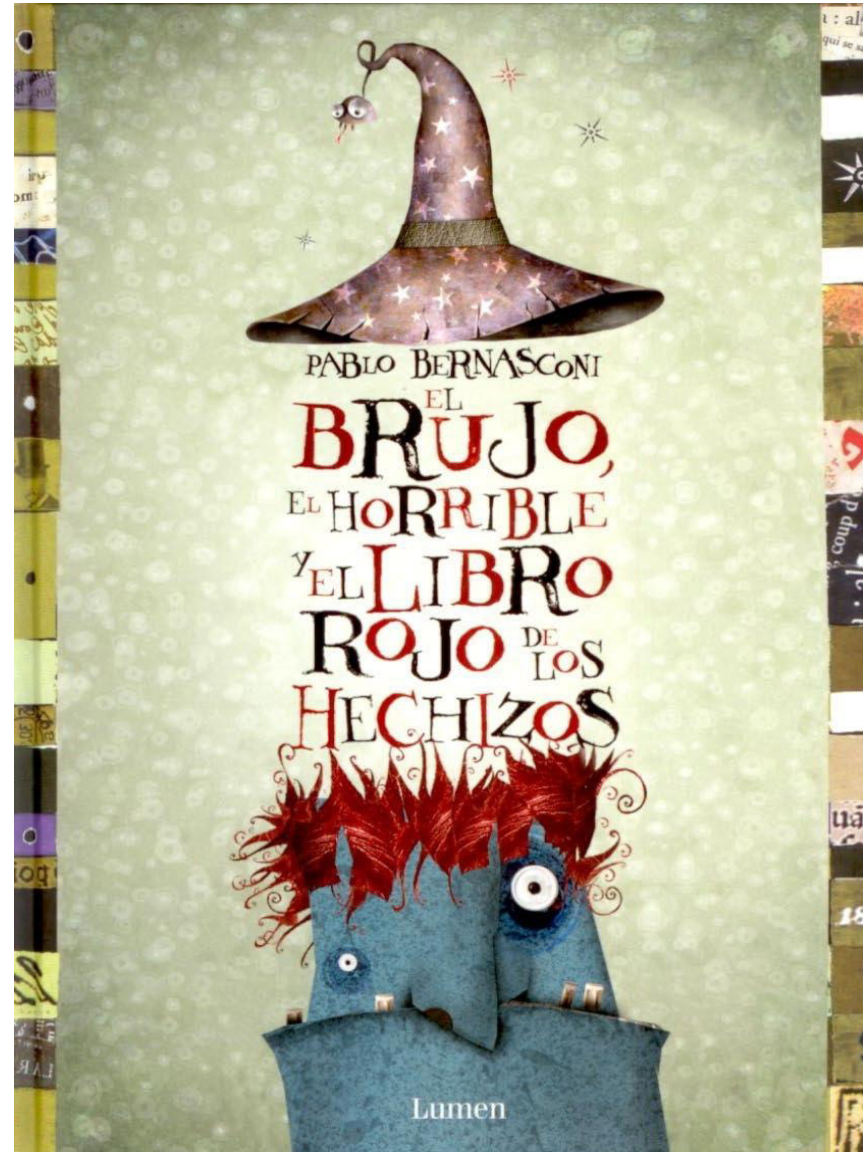


Fig.25, Ilustración literaria [en línea].

La originalidad de un trabajo de ilustración puede darle a una marca un concepto único que llegue a convertirse en una institución en la mente de las masas. Que mejor ejemplo de ello que Coca-Cola, que a principio del siglo XX creó la imagen de Santa Claus rojo a través del ilustrador Haddon Sundblom para su campaña navideña en 1931. Fue tal el impacto que estas imágenes provocaron, que ese Santa Claus se volvió una institución. Hoy en día cualquier empresa que use a Santa Claus, en realidad está usando el Santa Claus de Coca-Cola que creó Sundblom (Fig. 26).

En el ámbito social y político la ilustración ha formado parte de miles de campañas a través de la historia, llevando los mensajes de los diversos gobiernos o tendencias de pensamiento. Desde la segunda guerra mundial, la ilustración fue usada por los aliados y los miembros de “El eje” para diseminar sus ideologías y promover el valor patriótico o hasta el terror colectivo en sus gobernados. Hoy en día este uso sigue vigente, son muchos los gobiernos que aprovechan herramientas como el cómic para llevar su mensaje de forma simple y visual al pueblo. Ejemplo de esto fue el cómic “2 de Julio” que publicó la administración del Presidente Vicente Fox en el año 2002 (Fig. 27) para promover su labor durante los dos primeros años de gobierno, hecho que aunque criticado terminó siendo emulado por el gobierno del Distrito Federal encabezado por Andrés Manuel López Obrador que también publicó una historieta promoviendo su movimiento (Fig. 27).

Dado que la ilustración ha aprovechado los medios masivos de comunicación, ha estado presente en todos los cambios sociales de los últimos 100 años, se puede identificar perfectamente una época o moda al ver cualquier material publicitario, y más aún si este cuenta con ilustraciones, ya que en estas se podrán apreciar, técnicas de impresión y realización, materiales de uso común, tipo de vestimenta y lenguaje coloquial, por lo que se puede afirmar que la ilustración publicitaria es un reflejo de la historia moderna ya que retrata la moda,

ideologías, lenguaje, usos y costumbres de cada época en que ha sido usada.

En sus orígenes la ilustración tuvo usos y técnicas específicas, como el agua fuerte y el grabado en metales para libros de diversos temas, hoy en día su realización es tan diversa como sus aplicaciones. Logotipos, cómics, ilustraciones editoriales aplicadas a carteles, libros, folletos, sitios web, personajes que son usados en animaciones que fungen como voceros de marca en campañas de marketing emocional y que son usados en materiales gráficos y audio visuales, también se usan ilustraciones en infografías, gráficas en resultados de encuestas e informes de resultados en empresas o como parte de campañas informativas, de promoción de valores o comunicación interna en diversas industrias y hasta dependencias de gobierno y paraestatales.

Sin lugar a dudas, la ilustración es un medio que sigue evolucionando a la par con el mundo, tanto en aspectos técnicos como sociales y culturales, es una técnica vigente y actual que bien utilizada puede potencializar el mensaje y poder de venta de una marca o servicio por encima de sus competidores; la ilustración sigue integrándose al siglo XXI y por todos los medios nos grita “Aquí he estado, aquí sigo y aquí seguiré retratando el mundo con un boceto a la vez...” (Tapia S., 2010 [en línea]).

3.- Ilustración editorial.- Una actividad interesante dentro de la rama editorial es la ilustración. Muchos de quienes estudian diseño gráfico se ven atraídos en algún momento por el dibujo, aquello que nos permite representar cierta realidad, cuya aplicación más inmediata es la ilustración.



“MY HAT’S OFF to
the pause that refreshes”

Fig.26, Santa Claus campaña navideña de Coca Cola [en línea].



Fig.27, cómic del Presidente Vicente Fox [en línea].



Fig.28, Kells [en línea].

1.2.4-HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración se ha utilizado para decorar explicar y documentar. Ha ayudado a dar otra dimensión a las palabras de muchos autores y ha proporcionado entrañables identidades a envases y productos que vemos cotidianamente (Colyer,1994,p8)

La ornamentación es empleada para funcionar como marco, para aligerar la tipografía, o para separar un área. A razón de una reciente revolución, la ornamentación se convierte en un comentario político.

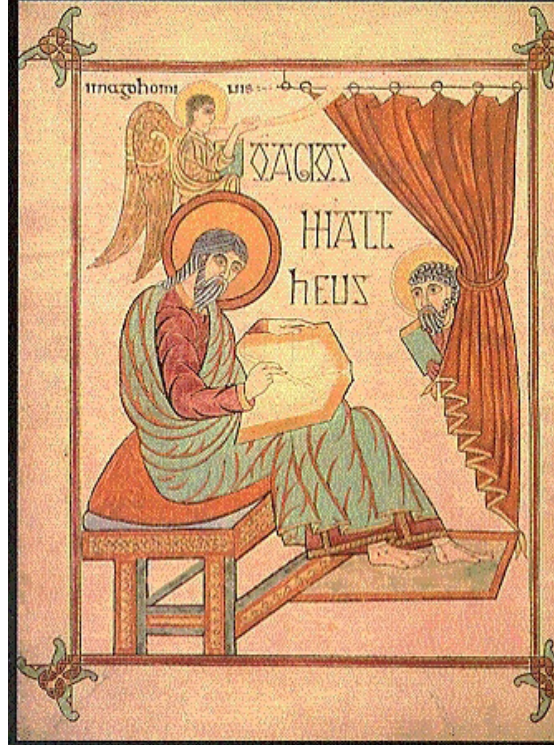


Fig.29, Evangelios de lindisfarne [en línea].

Las ilustraciones son imágenes relacionadas con palabras. Esto quiere decir que se pueden originar imágenes que lleven un mensaje, como los mosaicos religiosos y las pinturas rupestres. Un comienzo son los manuscritos medievales.

Uno de los aspectos importantes de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, contrario a las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión. En el manuscrito iluminado del Libro de los Kells (Fig. 28), de principios del siglo IX, se muestra visiblemente la capacidad de estudiar el dibujo

plano de manera creativa, este manuscrito contiene un fascinante diseño arremolinado y que muestra un diseño entrelazado basado en las formas de las letras.

Los libros medievales ilustrados eran creaciones exclusivas para exhibiciones y ceremonias, y al artista se le solicitaba no únicamente decorar, sino exponer el texto; esto es, realizar imágenes que tuvieran una función práctica. Así, entre el siglo VII ó VIII surgieron los Evangelios de Lindisfarne (Fig. 29), donde los gestos de las figuras son exagerados y el ambiente que las rodea parece un escenario teatral, dando un ejemplo de las virtudes de claridad y sobriedad del estilo.

En un tiempo en el que pocas personas sabían leer, las ilustraciones eran excelentes complementarios para la comprensión del texto.

El amanuense redactaba el texto, a su vez que el pintor colocaba las miniaturas, realizaba las iniciales y adornaba los bordes. Se piensa que toda esta tarea era realizada en los monasterios, pero no fue así como ocurrió, al menos desde el siglo XII algunos de los profesionales eran seculares, al igual numerosos clientes. Al incrementar la secularización, aumentó la atención por el naturalismo y la representación de la vida contemporánea, saturado de detalles de arquitectura y vestido. En el libro de las horas (libro de oraciones para los laicos) en ocasiones las ilustraciones llenaban toda una página.

En el siglo XV, los reconocidos renovadores del naturalismo fueron los hermanos Limbourg, su trabajo más sobresaliente fue "Las tres horas más ricas del Duque de Berri" (Fig. 30).

En los herbarios y bestiarios, a veces imaginarios, las pinturas eran representativas, o es lo que intentaban ser, esto es un ejemplo de que a veces las imágenes eran más relevantes que las palabras (Jeggins,1995,p2).



Fig.30, Las muy ricas horas del Duque de Berry [en línea].

En este siglo cuando la impresión se realizaba en bloques de madera, el arte medieval fue el inmediato precursor de la ilustración este surge en libros y manuscritos, donde aparece principalmente como suplemento para evidenciar y complementar la información de textos y escritos. Las ilustraciones acompañaban a temas religiosos contenían inscripciones que se grababan en el mismo bloque de madera, convirtiéndose en una de las primeras interacciones de ilustración y texto (F. Marissa 2008 [en línea]).

DESARROLLO DEL LIBRO ILUSTRADO

En Alemania los impresores tipográficos y artistas grabadores tuvieron un papel importante para impulsar la creación de los pliegos sueltos y libros ilustrados, es



Fig.31, Nuremberg chronicles [en línea].

por ello que dentro de este país hubo una importante innovación en el diseño.

El primer libro tipográfico con ilustraciones de grabados en madera fue *Der Acker Aus Böhmen* (El Agricultor de Bohmen), impreso por Albrecht Pfister, de Bamberg, alrededor del año 1460.

Hasta antes 1471 Gunther Zainer no podía realizar ilustraciones de libros en bloques de madera sin enfrentarse al gremio de grabadores de Asburgo. El acuerdo de ese mismo año permitió a Zainer finalmente realizar sus ilustraciones siempre y cuando tuviera injerencia del gremio. Su primer libro ilustrado empleaba una letra gótica redondeada, y grabados en madera puestos en una columna de tipos del mismo ancho.

Para el año 1475 sus libros ilustrados, incluyendo *Spiegel des Menschlichen Lebens* (El espejo de la vida), contenían grabados en madera, áreas texturizadas y algunos negros densos. Esto introdujo una variedad tonal más amplia al diseño de la página.

Dentro del libro *De Mulieribus Claris* (De mujeres famosas) Johann Zainer utilizó 80 grabados en madera, estas ilustraciones se caracterizan por tener trazos muy fuertes y sus letras iniciales están en mayor cantidad impresas que hechas a mano, son pequeñas y están realizadas en bloque de madera con ilustraciones de serpientes, pájaros y plantas.

El primer ilustrador reconocido fue Erhard Reuwich, en el año 1486 por su trabajo Reuwich fue un cuidadoso observador de la naturaleza e introdujo ilustraciones

sombreadas en este volumen, el cual ya contaba con ilustraciones despegables, incluyendo una panorámica de Venecia(Meggs, 2002,p.104-109)

El *Schatzbehalter*, (tratado religioso del año de 1491) fue ilustrado por Michael y contiene 92 páginas completas de grabados.

Una de las obras maestras del diseño gráfico y conteniendo 1089 ilustraciones grabadas es *Nuremberg Chronicle* (crónica de Nuremberg) (Fig. 31) las paginas de los bocetos contienen una gran variedad de diseño, desde páginas de texto sin ilustración hasta una ilustración completa a doble página de la ciudad de Nuremberg. En algunas de sus páginas los grabados vienen alineados en columnas horizontales y en otros los grabados están insertos en el texto, las ilustraciones rectangulares van ubicadas arriba o abajo del área junto con el texto. Dentro del ejemplar la escritura tiene el mismo número de caracteres que la fuente tipográfica y todo esta responsabilidad fue trabajo de varios artistas del dibujo y numerosos copistas, y esta obra produjo un gran impacto inesperado en el lector, sorprendido por el diseño de las páginas.

La textura densa y los trazos redondeados de los tipos góticos gruesos del ejemplar Koberger, contrastan de manera elegante con los tonos de los grabados. La imaginación de los ilustradores posibilitaron la creación de monstruosidades nunca antes vistas, ciudades no visitadas, horribles torturas así como la capacidad para expresar la historia de la creación en símbolos gráficos.

El libro "El apocalipsis" de 1498 fue publicado en latín y alemán, por el artista gráfico y pintor Durero, con lo cual se hizo celebre en toda Europa. Este ejemplar contiene 15 grabados en madera que ilustran la colosal progresión de Durero de la Revelación de San Juan. Esta obra de 32 páginas mide 44.5 por 30.5 cm y tiene 15 bocetos con dos columnas del tipo gótico de Koberger.

El volumen, El apocalipsis de Durero posee una potencia impactante sin precedente. La tinta negra sobre papel blanco origina volumen y profundidad, luz y sombra, textura y superficie, y se transforma en una alegoría de la luz. El colofón dice: "Impreso por Alberto Durero" (Meggs, 2002,p.109-118).



Fig.32, Cornhill Magazine [En línea].

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración editorial es conceptualizar el tema que se publicará en una revista, periódico o libro. Los niveles de representación varían, ya que puede ser una ilustración con tendencia a la abstracción hasta una muy realista.

En una organización editorial el director de arte es el que se encarga de buscar al ilustrador que mejor se acople al proyecto. Después de haber revisado los portafolios de ilustración selecciona a un ilustrador a quien le encarga el trabajo y el cual sigue un proceso que inicia en el análisis del tema, después toma lápiz y papel para trazar las primeras ideas y hacer todas las combinaciones posibles para presentarlas al director de arte.

El director de arte es como el director de orquesta, se encarga de guiar al equipo de diseño y coordinarse con el director de edición. De las propuestas que el ilustrador presente se elige una o se solicitan algunos ajustes. El proceso requiere de análisis, abstracción, búsqueda de relaciones, etc. (Zam D; 2009 [en línea]).

En el siglo XIX los avances comerciales y técnicos tuvieron un marcado efecto sobre el volumen y la naturaleza de la ilustración. La elaboración masiva de periódicos y



Fig.33, English illustrated magazine [En línea].

revistas inicio nuevas áreas; los fabricantes y los comerciantes requerían imágenes para la prensa y los carteles (Lewis, 1995: 1).

A diferencia de la ilustración de libros impresos, que pueden hallarse escasos años atrás de la invención de la imprenta de tipos móviles, la ilustración de publicaciones periódicas tuvo que esperar la llegada de un masivo público interesado en la lectura, y de los editores de periódicos y revistas ilustradas comercializadas a nivel nacional, que suministraran a este público.

A mediados del siglo XIX la ilustración de revistas tuvo un anticipado éxito en Europa Occidental y Norteamericana, las revistas ilustradas ya eran parte del hogar, y *Once a Week*, *The Cornhill Magazine* (Fig. 32), y *Good Words* englobaban una gran parte de la mejor ilustración británica, en los Estados Unidos.

Como resultado de la entrada de los métodos fotomecánicos de reproducción, la ilustración tuvo un empuje todavía mayor con la aparición de nuevas revistas. *The Strand* y *The English Illustrated Magazine* (Fig. 33) y *Collier's Magazine*, junto con *Scribner's* y *Harper's*, se transformaron en la evolución de la ilustración popular, entre las páginas

de estas revistas se localizan las obras de los grandes ilustradores del siglo XIX: en Gran Bretaña, Richard "Dicky" Doyle, George Du Maurier, John Gilbert, John Leech, John Tenniel, Phil May y Frederick Walker; en Estados Unidos Arthur B. Frost, Charles Dana Gibson, Winslow Homer, Maxfield Parrish, Edward Penfield, Howard Pyle y Frederic Remington, por señalar sólo los más sobresalientes.

En el siglo XX, la ilustración editorial ha tenido que disputar con la fotografía, especialmente en las páginas de los satinados. Pero la moda editorial de escoger ilustradores o fotógrafos parece balancearse hacia un lado y luego hacia el otro. En las páginas del creciente número de publicaciones para la sociedad de consumo moderna, se han abierto mayores oportunidades de las que existían para el ilustrador con mentalidad profesional (Jennings, 1995, p.6).

El crecimiento de la fotografía obtuvo un impacto importante en el ilustrador, y las técnicas de impresión fotomecánica independizaron al diseñador de las limitaciones de los métodos usuales de impresión, permitiéndole manejar una gran diversidad de medios para producir el trabajo artístico. La fotografía influyó por sí misma el ambiente del producto, ya que varios expertos la empleaban concisamente en collages, otros las tomaban para conseguir un realismo inmensamente sutil, algunos más extendían y fortalecían sus cualidades para fundar un superrealismo, una muestra de esto son las técnicas de pincel de aire o aerógrafo (Lewis, 1995, p1).

ILUSTRACIÓN EN LOS 60'S Y 70'S

En las décadas de los 60's y 70's, los principales ilustradores verdaderamente contemporáneos venían de una nueva generación de productores de imágenes. Si trazáramos una línea que marcara la mitad del siglo pasado, se encontraría gran parte del trabajo de Abram Games, con excepción de los carteles simbólicos que produjo para el metro de Londres, los cuales se elaboraron a inicios de los años 50's, los principales carteles ilustrados por Tom Eckersley y Ben Shahn para la campaña de la II Guerra Mundial, el trabajo de Norman Rockwell para el *Saturday Evening Post* de Estados Unidos (Fig. 34)

En los años 60's la Psicodelia y el OpArt ubicaron las artes visuales sobre el mapa firmemente. Era el comienzo de un nuevo período con perspectiva de futuro y las imágenes ilustradas contribuyeron a concretar la apariencia de la década, se experimentó un aumento sin precedentes del consumismo, cuando los *baby-boomers* (término usado para describir a las personas que nacieron durante el baby boom, explosión de natalidad) enfocaron la vida con un optimismo y un entusiasmo nunca antes vistos. Los adolescentes alcanzaban la mayoría de edad, nacían los movimientos juveniles y con ellos la necesidad de un lenguaje gráfico visual que los identificara.



Fig.34, The saturday evening post [En línea].



Fig.35, GATO-FRITZ [En línea].

Dentro de las imágenes ilustradas que marcan los años 60's como una época realmente inspiradora se encuentran los comics de El gato Fritz de Robert Crumb (Fig. 35), las simbólicas portadas de Martin Sharp para Oz (Fig. 36) y sus posters para Bob Dylan del año siguiente, las portadas creadas por Rick Griffin para *The Grateful Dead* (Fig.37), el cartel de Michael English para Jimi Hendrix y las portadas de Zap Comix creadas por Víctor Moscoso, estos son ejemplos que grabaron un antes y un después en esta década y son conmemorados por aquellos que eran adolescentes entonces y que marcaron la diferencia entre la generación de la pre-guerra y la post-guerra.



Fig.36, Explosion [En línea].

A medida que terminaban los 60's daban comienzo los 70's, denominados como una década olvidada por el gusto, comenzó una nueva forma de sensibilidad gráfica. Jugando una fuerte influencia el consumo de drogas, que habían conformado la época hippieal término de los 60's, el trabajo en las ilustraciones de Roger Dean (Fig. 38) y Peter Jones se enfocan a la estética visual de la fantasía y la ciencia ficción. A lo largo de los 80's y 90's la notoriedad de la ilustración padeció una serie de altos y bajos (ZEEGEN,2006, p13-81).

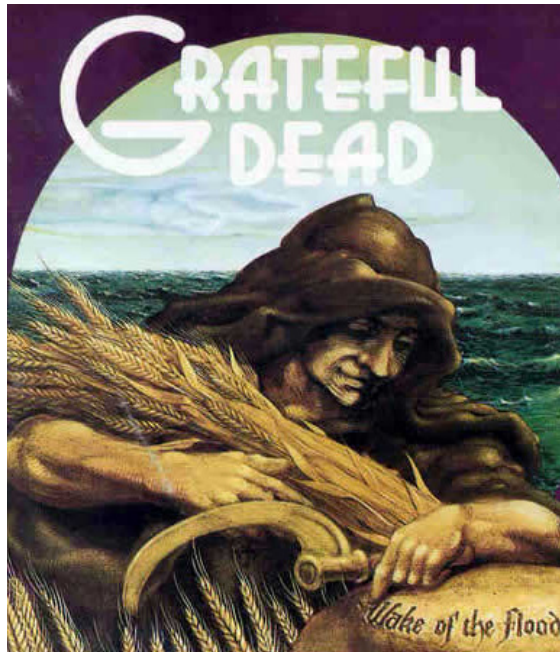


Fig.37, Grateful dead wake griffin [En línea].



Fig.38, Yessongs Pathways [En línea].



Fig.39, Night city lights [En línea].

1.2.5.-ILUSTRACIÓN DIGITAL, UNA NUEVA TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN

La característica más importante de la ilustración digital es que el artista crea una ilustración directamente en el ordenador o a veces a partir de un boceto análogo para así crear imágenes vectoriales como resultado de una inmensa cantidad de trazos independientes que conforman una ilustración, utilizando herramientas como mouse, lápiz óptico y tabletas digitalizadoras (Molano A., 2013 [En línea]).

Los 80's se consideraron como años políticos y, a pesar de la crisis que existiría en los 90's, cuando se creía que prevalecían los últimos períodos de orden tradicional, el inicio de la era digital significó un renacimiento de la ilustración, así como una apertura a las muchas posibilidades que ofrecía.

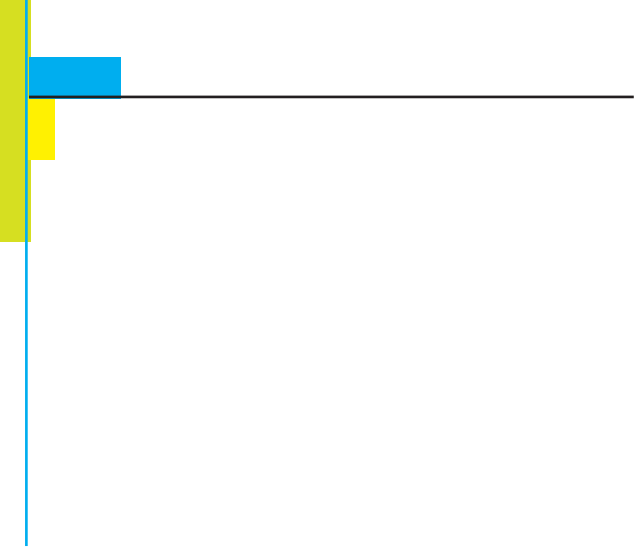
En cierto periodo, el diseñador conservó un dominio riguroso de la tipografía, así como un cierto control personal del desarrollo digital. Ansiosos de estudiar el campo que los procesos digitales les ofrecían, los diseñadores gráficos se adaptaron de manera muy rápida en el desarrollo de esta nueva era de la tecnología digital que les otorgaba Apple cuando mostró el primer Macintosh en 1984. Mac fue el principal ordenador personal con una interface gráfica que iba a cambiar la manera en que las personas utilizarían los ordenadores. Se convertían en una posibilidad que el colectivo de la industria del diseño no podía dejar pasar y, sin embargo del costo de 2,500 dólares, se colocaban en manos del usuario simplemente 128 Kb de RAM, la era digital comenzaba para el diseñador.



Fig.40, Sebastian Kowoll [En línea].

Para el ilustrador, la autonomía al trabajar suponía una independencia que suponía trabajar de forma autónoma esto llevaba a que la compra de un hardware fuera exagerada, así que se buscaba que los costos disminuyeran para explorar el campo de lo digital. Además de esto, también sería preciso alcanzar la misma práctica que aquellos diseñadores o directores de arte para así dominar la más adecuada forma de trabajar para conseguir una apropiada reproducción digital y así no tener complicaciones en el proceso de impresión de las imágenes. Al término del siglo, los procesos digitales se adecuaron a la práctica de la ilustración.

Los diseñadores gráficos sorprendidos por la combinación de métodos que podían utilizar y manipular dentro del dibujo gracias a todas las opciones que ofrecía



la digitalización, comenzaron a reconocer el valor de la ilustración en el proceso de diseño. El diseño gráfico busca continuamente innovadoras maneras de mostrar ideas y de comunicarse con sus clientes. La opción de manejar la ilustración digital en sus proyectos cambio la perspectiva a un enfoque diferente de la realización de imágenes.

Entraba una nueva generación que abandonaba las técnicas manejadas por la ilustración tradicional y se oponían a realizar las peticiones de los de arte de las revistas de papel couché mensuales o dominicales.

Se conservaban alejados de las publicaciones sobre diseño y del control ejercido por las agencias de ilustración así como de organizaciones como la Sociedad de Ilustradores de Londres, peleando por perdurar de pie durante el rigidez de la recesión de la industria.

The Face (revista de Reino Unido) empleó como director de arte a un ilustrador y en muy poco tiempo, la apariencia de la publicación cambió absolutamente. Comenzaron a emerger imágenes urbanas en sus páginas, llamativas e incomparables, introducidas por nuevos ilustradores, y el balance entre ilustración y fotografía tuvo una mejoría como nunca. Estos sucesos demuestra la importancia del renacimiento de la ilustración.

Esta revolución se originó por múltiples motivos, una de ellos la edad de los nuevos creadores de imagen. Estaba conformada por una generación muy joven, pero a al mismo tiempo esta generación tenía un gran dominio de la tecnología, posiblemente a causa de una introducción en los ordenadores más adelantada que la de ninguna generación pasada (ZEEGEN,2006, p13-81).

ARTE CONCEPTUAL

1.3.1-DEFINICIÓN

Antes de comenzar a hablar sobre arte conceptual, se hace una definición sobre cuál es la diferencia entre el arte conceptual y la ilustración.

En un videoclip de Feng Zhu, de quien se hablará más adelante, hace una reseña entre la diferencia de la ilustración y el arte conceptual desde el punto de vista de cómo se venden ambos trabajos de arte. El menciona las siguientes características:

La ilustración es producida directamente para el consumidor. El dinero va directamente a quien realiza la ilustración. Se realizan sobre materiales distintos. El artista produce el trabajo de arte, y el trabajo de arte va al consumidor.

La expresión personal, el estilo propio y el individualismo son una parte muy importantes para el ilustrador porque está vendiendo una pintura que posee parte de ti. Cuando el consumidor (el cliente), está comprando tu trabajo, el trabajo tiene un poco de ti, tiene a su creador dentro de sí.

La personalidad y el estilo personal se convierten en algo muy importante en la parte educativa de la ilustración. Se pueden utilizar muchas técnicas como por ejemplo: óleo, squash, acuarela, etc.; hay ilimitadas formas de expresar tu trabajo de arte. También se necesita demasiada autopromoción. La ilustración está enfocada en cosas científicas como la perspectiva, efectos de luz, materiales.

El arte conceptual no está enfocado en el trabajo de arte, el consumidor nunca ve el trabajo de arte detrás del producto. El arte conceptual recorre tres partes: preproducción, producción, postproducción y luego llega al consumidor. Para las películas o los videojuegos este

proceso lleva de 2 a 3 años. El diseño industrial se lleva a cabo dentro de la preproducción, en un lapso aproximado de 6 meses. Los artistas conceptuales son contratados para diseñar personajes, entornos, objetos, etc. Después de esto viene la producción donde trabajan los equipos de modelado 3D, texturizado, equipos de sonido, etc. En la postproducción se encuentra la composición de todo lo anterior, el marketing. Lo que el consumidor ve es el resultado de la postproducción.

Una diferencia entre el arte conceptual y la ilustración es que, en la ilustración, esta misma es el producto; en el arte conceptual las ilustraciones no son el producto. El arte conceptual sirve para visualizar como podría lucir el producto final cuando fuese realizado, pero el consumidor jamás podrá visualizar esas ilustraciones. En el arte conceptual las técnicas y el estilo personal no son importantes porque no importa si tu estilo es distinto al de la persona que está a tu lado, de hecho, la mayoría de los artistas conceptuales dibujan muy similar (Feng Zhu, 2012, en línea).

1.3.2-LOS ORÍGENES DEL ARTE CONCEPTUAL EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

El arte conceptual tiene sus orígenes desde mucho antes que entrara al cine y los videojuegos. El arte conceptual siempre ha sido un método de creación donde un artista boceta el concepto que su cliente le pide que realice para buscar el diseño adecuado para lo que necesita.

Pero en la industria del entretenimiento digital, como lo es el cine, los videojuegos, los comic, series de televisión, animación, etc., el arte conceptual no había sido tomado muy enserio como lo es actualmente.

Se Comenzará estudiando el arte conceptual desde sus verdaderos orígenes en la industria del entretenimiento digital, antes de que llegara a consolidarse como una necesidad en los videojuegos.

Existen cuatro artistas conceptuales que en su época, se aventuraron a adentrarse en esta área de la ilustración que era poco valorada.

Se trata de Syd Mead, Ron Cobb, Joe Johnston y Ralph MCQuarrie, quienes con su talento, conceptualizaron varias películas como *Alien*, *Bladerunner*, *E.T.*, *Star Wars*, entre otras; películas que hoy en día son un deleite para la vista gracias a artistas conceptuales como los ya mencionados.

SYD MEAD

Carnegie Council.org relata una breve biografía del trabajo de Syd Mead, quien "es un "futurista visual" (Fig.41, Fig 44) y artista conceptual, mejor conocido por sus diseños para filmes de ciencia ficción" (2012, en línea).

La carrera artística de Mead comenzó en la compañía de Ford Motor *Advanced StylingStudio*. Después de unos años, Mead decidió abandonar sus estudios y comenzar a ilustrar libros y catálogos para corporaciones como *United States Steel*, *Celanese*, *Allis Chalmers*, y *Atlas Cement*. Después comenzó a involucrarse en el diseño e ilustraciones para películas. Durante esta etapa de su trabajo realizó arte conceptual para películas como *Star Trek: The Motion Picture*, *Aliens* (Fig. 42), *Blade Runner* (Fig. 43), *Tron*, *2010*, *Short Circuit*, *Timecop*, *Johnny Mnemonic* y *Mission: Imposible III*.

A continuación se mostrarán algunos de los trabajos de arte e ilustración que Syd Mead a realizado.

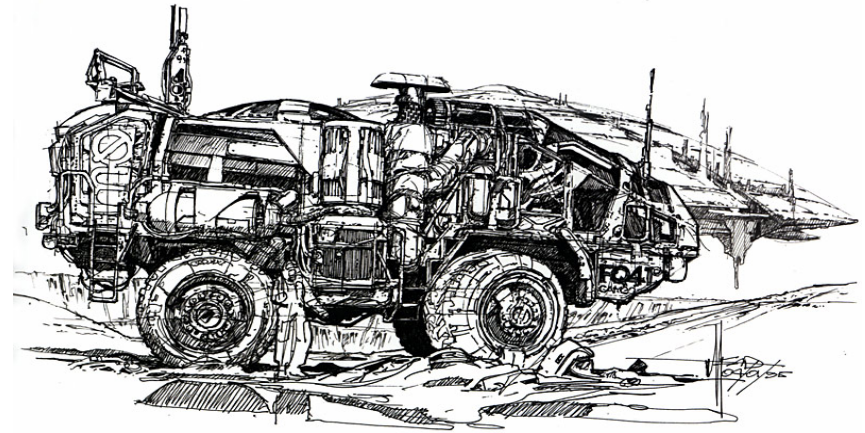


Fig.41 Aliens. [En línea].



Fig.42 Aliens. [En línea].



Fig.43, Blade Runner [En línea].

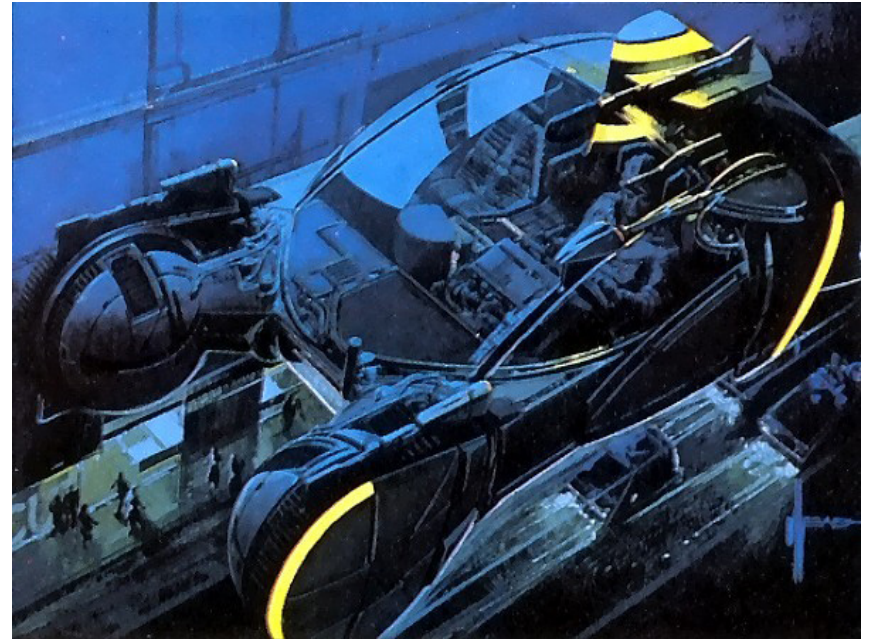


Fig.44, Futuristic cars [En línea].

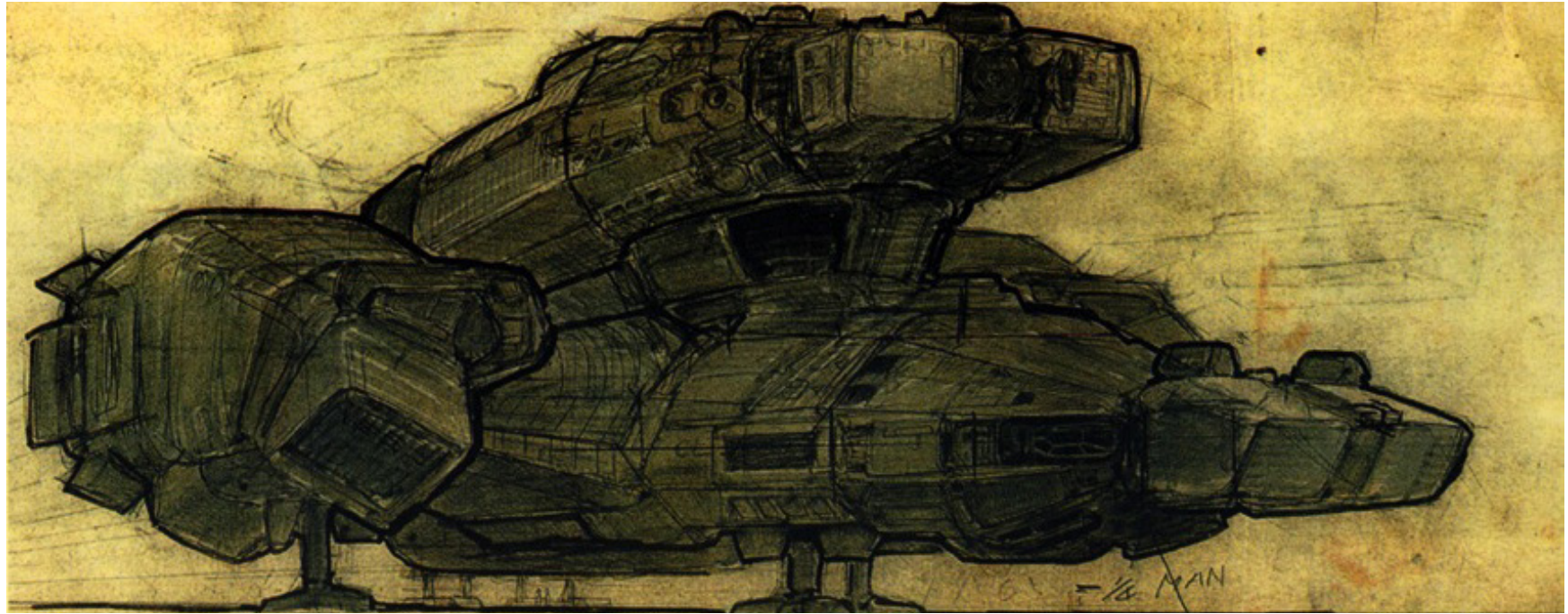


Fig.45, Alien [En línea].

RON COBB

Ron Cobb es caricaturista, artista, escritor, diseñador, y director de filmes. Umdb.com redacta una biografía de las obras de Ron Cobb:

“Artista, escritor, diseñador de filmes y caricaturista Ron Cobb nació en 1937 en Los Angeles, California. Cobb comenzó su carrera en la mitad de los 50s como un artista ayudante en el clásico Walt Disney corto animado “*Sleeping Beauty*”. Ron fue enlistado en la Armada de los E.U. en 1960 para servir en el Servicio de Transmisiones durante la guerra de Vietnam en 1963. Continuando con su periodo de servicio Cobb se convirtió en un caricaturista político para el *L.A. Free Press*, en el que permaneció desde 1965 hasta 1970. [...] La primera asignación en filmes de Cobb fue diseñar el exterior de

la nave espacial para una película de comedia, culto y ciencia ficción de John Carpenter “*Dark Star*” ((s.f.), en línea).

Ron fue el diseñador de producción en las películas *Conan the Barbarian*, *The Last Starfighter* y *Leviathon*. Entre otras películas Cobb había hecho contribuciones conceptuales a *Star Wars*, *Alien*, *Raiders of the Lost Ark*, “*Close Encounters of the Third Kind: The Special Edition*”, *Back to the Future*, *Real Genius*, *Aliens* (Fig. 45-51), *The Abyss*, *Total Recall*, *True Lies*, *Space Truckers*, *The Sixth Day*, *Titan A.E.* y *Southland Tales*. [...] Además, Cobb originó la historia para *Night Skies*, una temprana y oscura versión de *E.T.* que desgraciadamente nunca fue hecha.

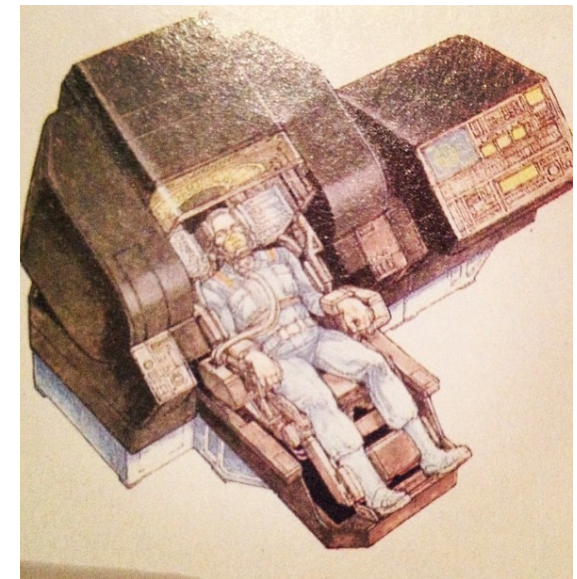


Fig.46, Alien [En línea].

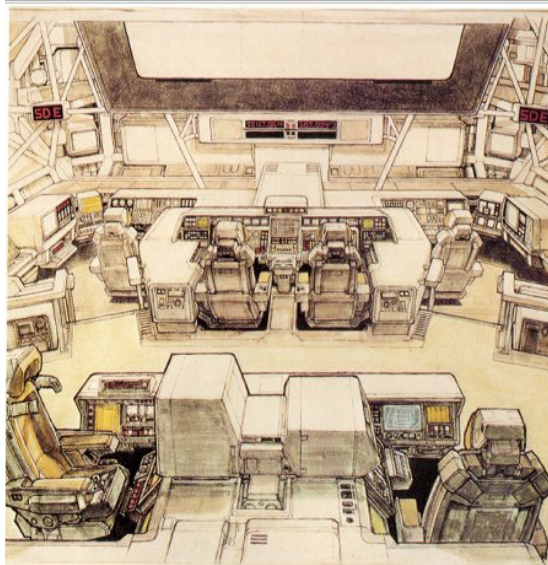


Fig.47, Aliens [En línea].

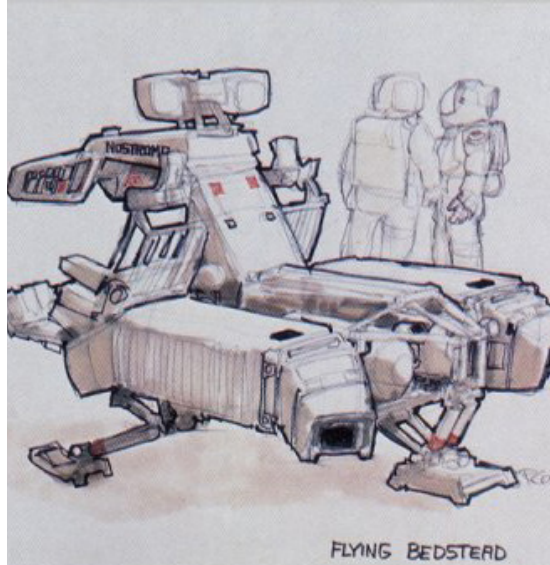


Fig.48, Aliens [En línea].

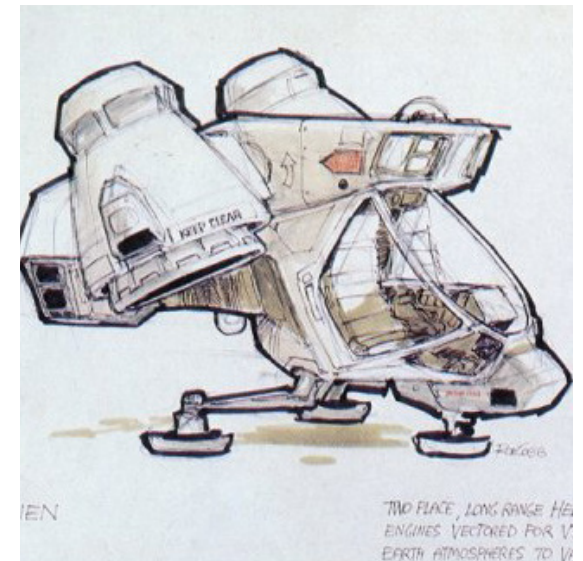


Fig.49, Aliens [En línea].

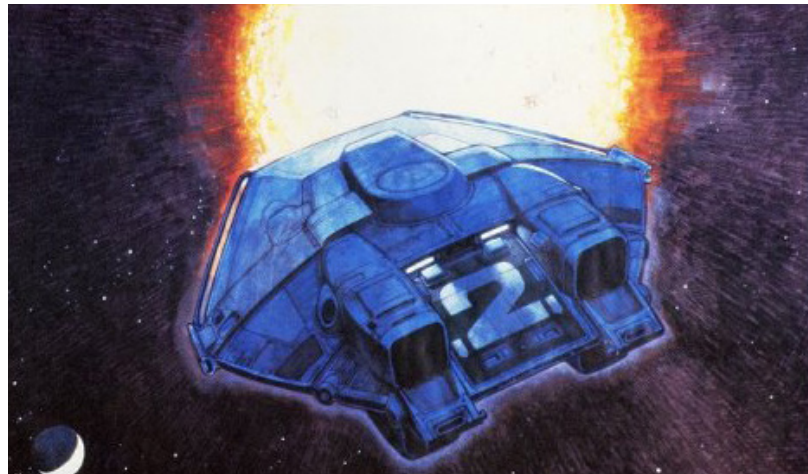


Fig.50, Aliens [En línea].

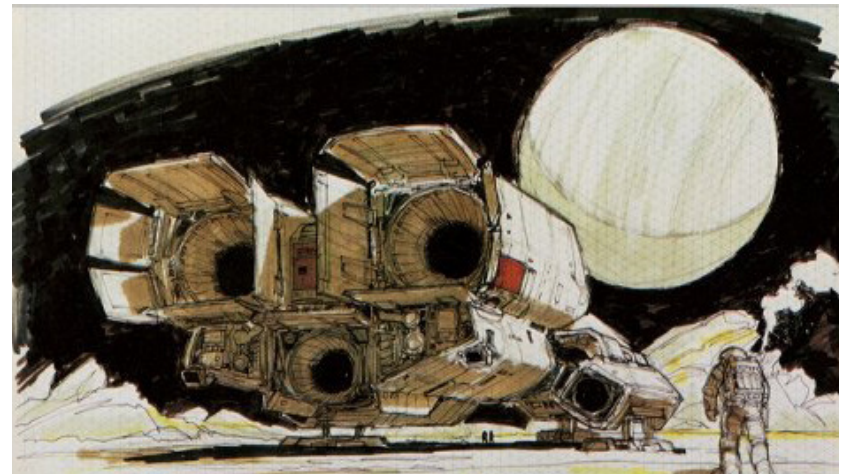


Fig.51, Aliens [En línea].

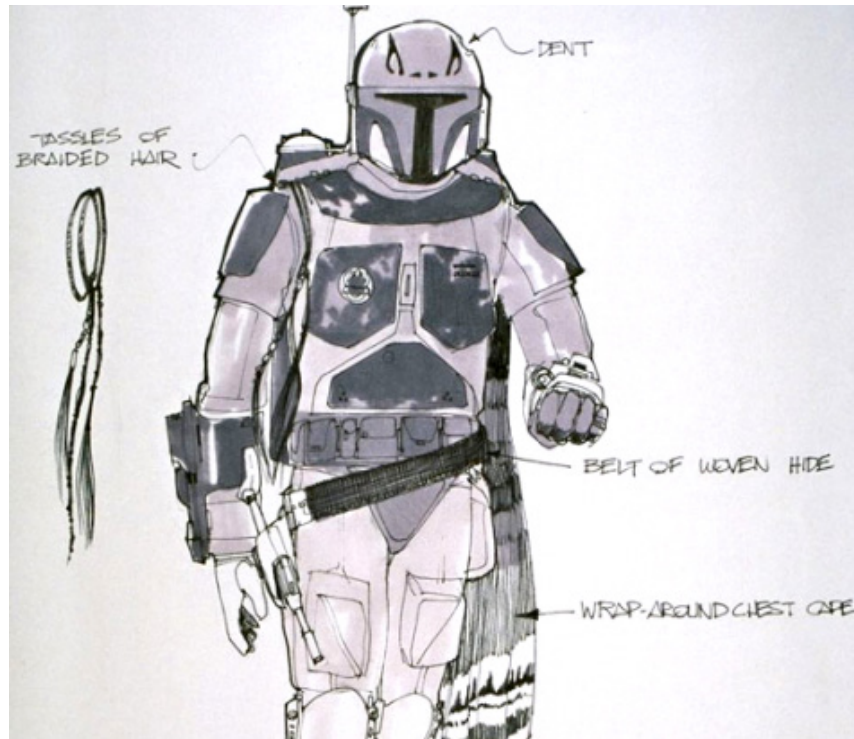


Fig.52, Star Wars [En línea].



Fig.53, Star Wars [En línea].

JOE JOHNSTON

Joe Johnston es otro de los grandes ilustradores, pioneros en la realización del arte conceptual para producciones cinematográficas, y que con su trabajo, inspiró a otros ilustradores a incursionarse en esta área.

Videomaniaticos.com nos da una breve reseña acerca del trabajo de Joe Johnston.

Joe Johnston nació en 1950. Estudió en Los Ángeles en la universidad con la finalidad de convertirse en artista comercial. Pero su destino se definió a mediados de los años 70, donde tomó un trabajo de verano dibujando bocetos y escenarios para la película *Star Wars* de George Lucas que se proyectó en 1977. De manera muy rápida, el trabajo como ilustrador de Johnston lo posicionó como director de efectos especiales de la compañía *Light and Magic*, donde produjo los efectos especiales de *Star Wars:*

The Empire Strikes Back (Fig. 52-56), y de la obra de Spielberg, *Raiders of the Lost Ark*, con la que ganó un premio de la Academia por mejores efectos visuales.

También tuvo otros trabajos que lo posicionaron en la cúspide del éxito, como lo fueron *Star Wars: The Return of the Jedi* (1983) e *Indiana Jones and the Temple of Doom* ((s.f.), en línea).

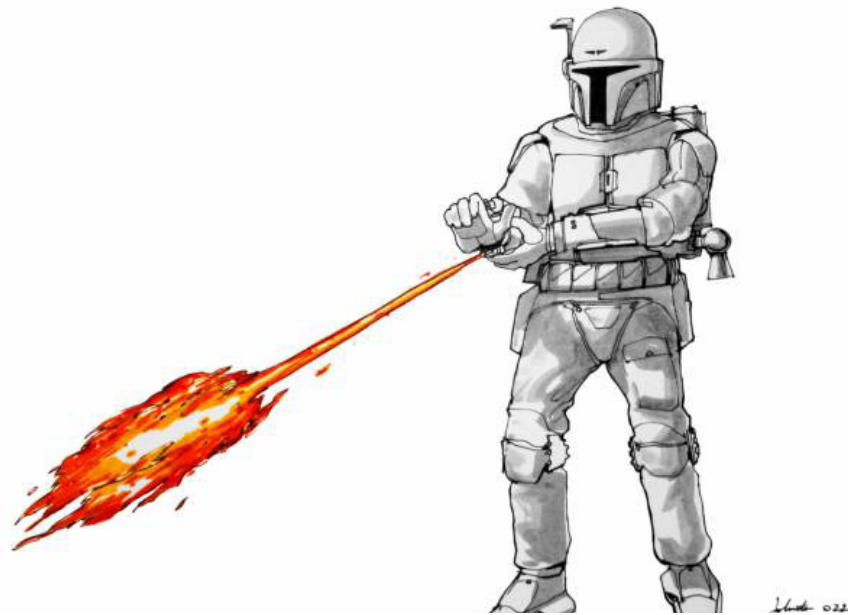


Fig.54, Star Wars [En línea].

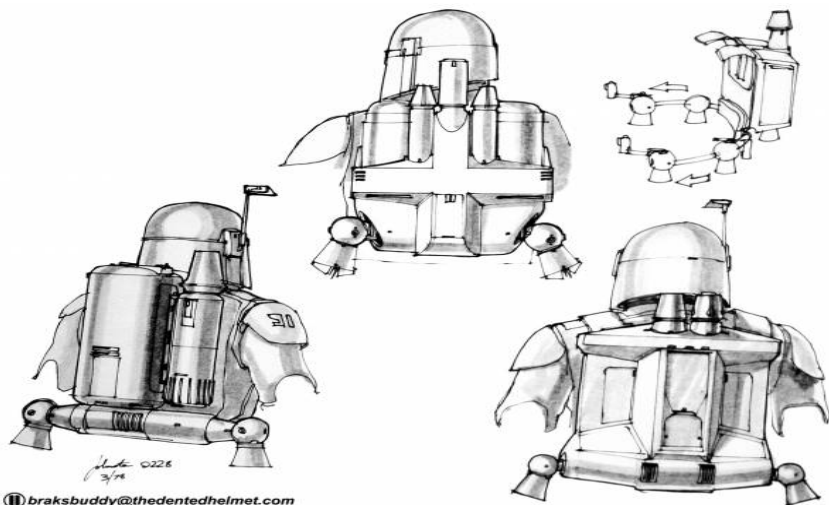


Fig.55, Star Wars [En línea].

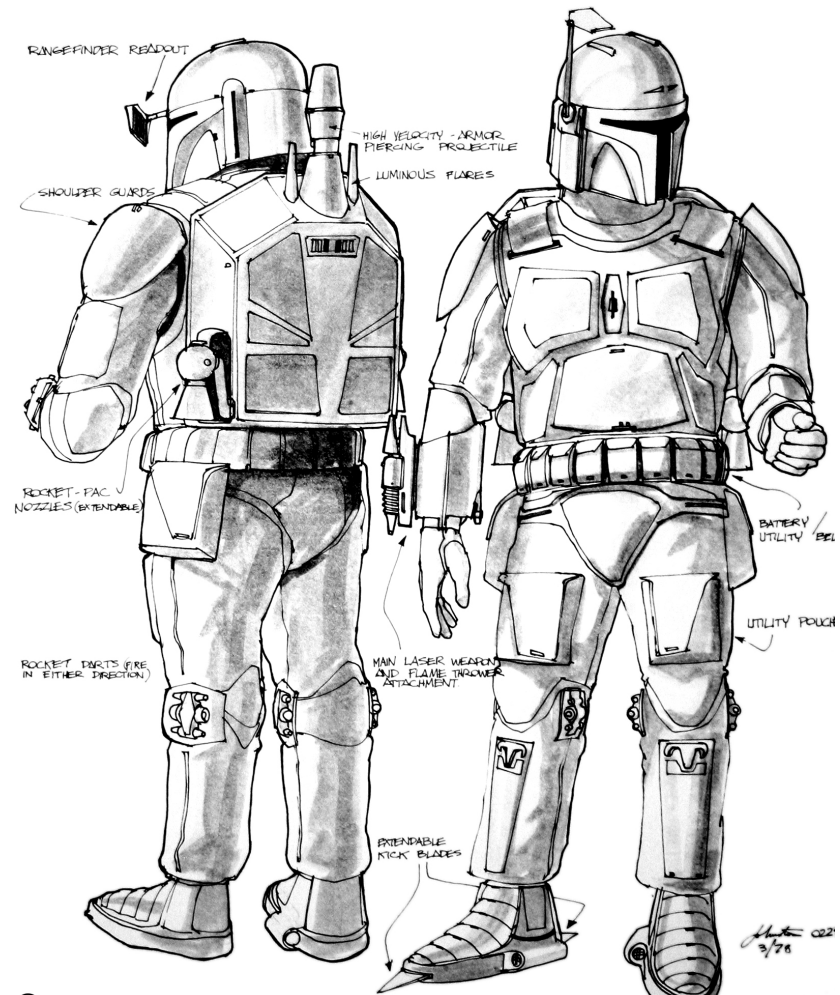


Fig.56, Star Wars [En línea].

RALPH MCQUARRIE

Ralph McQuarrie, quien es de los artistas conceptuales más influyentes de nuestra era, logró marcar una pauta en la estética del cine de ciencia ficción. Bettinger B. escribe acerca del recientemente fallecido McQuarrie, quien "...también trabajó en *Closed Encounters of the ThirdKind*, *E.T.*, *Raiders of the Lost Ark*, *Star Wars* (Fig. 57-61) y *Battlestar Galactica* (Fig. 62-67). Ganó un Oscar en 1986 en la categoría de Mejores Efectos Especiales por su trabajo en *Cocoon*. Su influencia en la estética de la ciencia ficción y fantasía cinematográfica moderna resuenan hasta el día de hoy (...)(2012, en línea).

Sin embargo, sus contribuciones solo son parte de la portada de algunos videojuegos, mas no son arte conceptual como proceso creativo y artístico para la parte gráfica de los videojuegos.

Pero con el paso del tiempo, las consolas y ordenadores aumentaban en potencia, y la aparición del CD proporcionaba un soporte de espacio mucho mayor para los videojuegos, lo que hizo que los gráficos fueran más detallados y profesionales, por lo que se necesitó gente especializada en el área gráfica, lo que incluía los fondos del videojuego como las animaciones de los personajes.

Fue en ese momento en el que las empresas creadoras de videojuegos comenzaron a prestar más atención al apartado gráfico de los videojuegos, comenzando a contratar artistas conceptuales especializados en diseñar todos los aspectos visuales de los videojuegos.

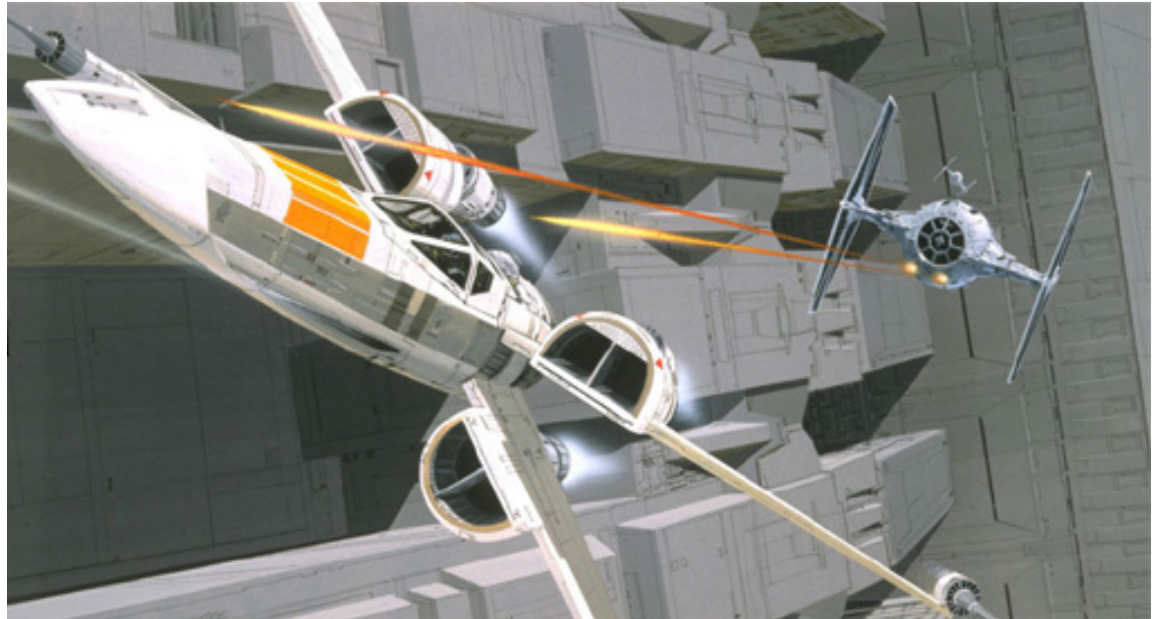


Fig.57, Star Wars [En línea].

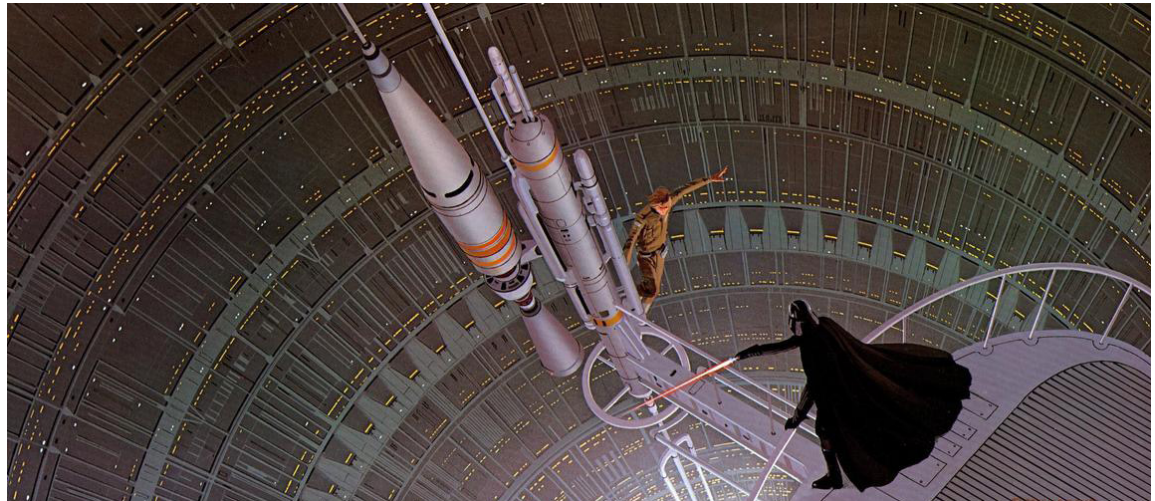


Fig.58, Star Wars [En línea].



Fig.59, Star Wars [En línea].

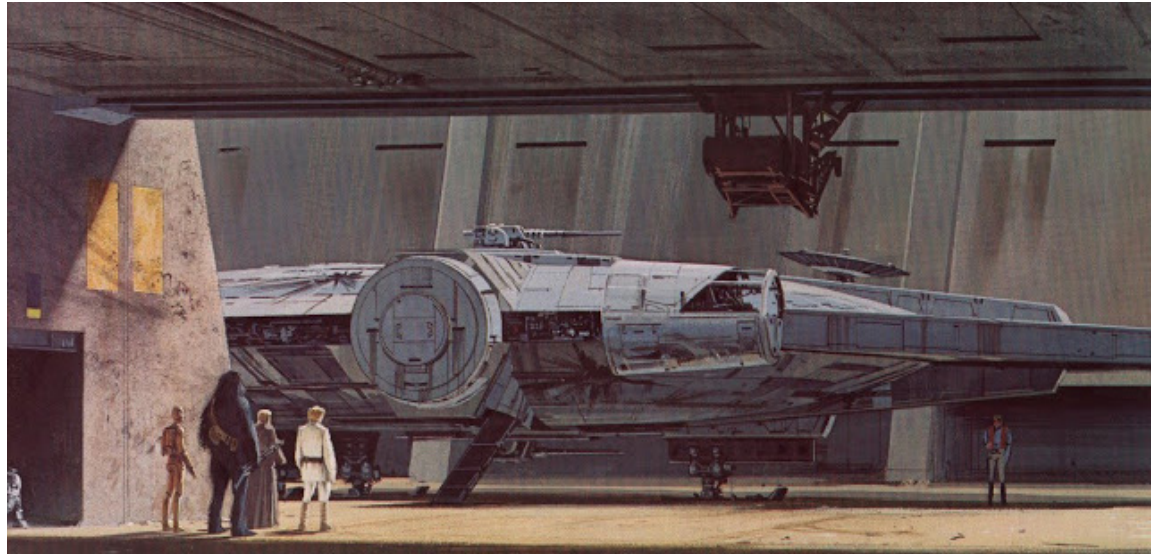


Fig.60, Star Wars [En línea].



Fig.61 Star Wars [En línea].



Fig.62, Battlestar galactica [En línea].



Fig.63, Battlestar galactica [En línea].

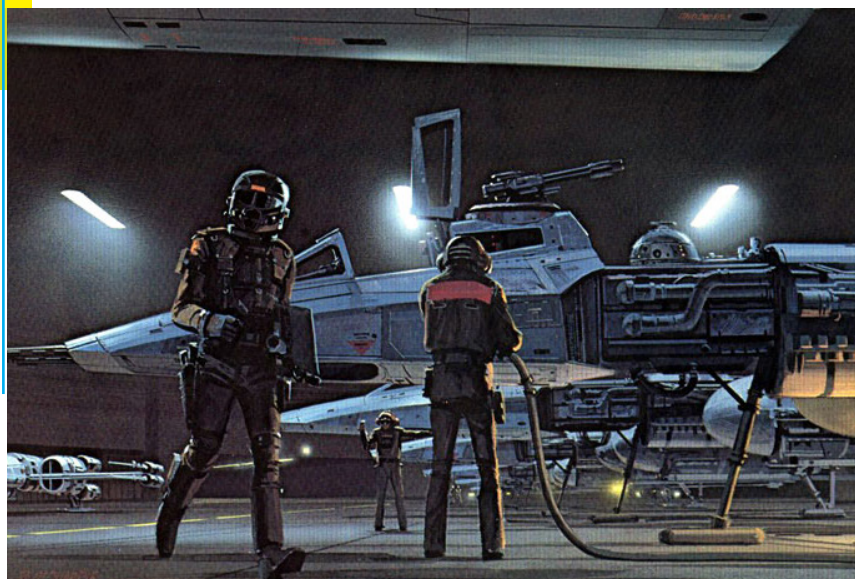


Fig.64, Battlestar galactica. [En línea].

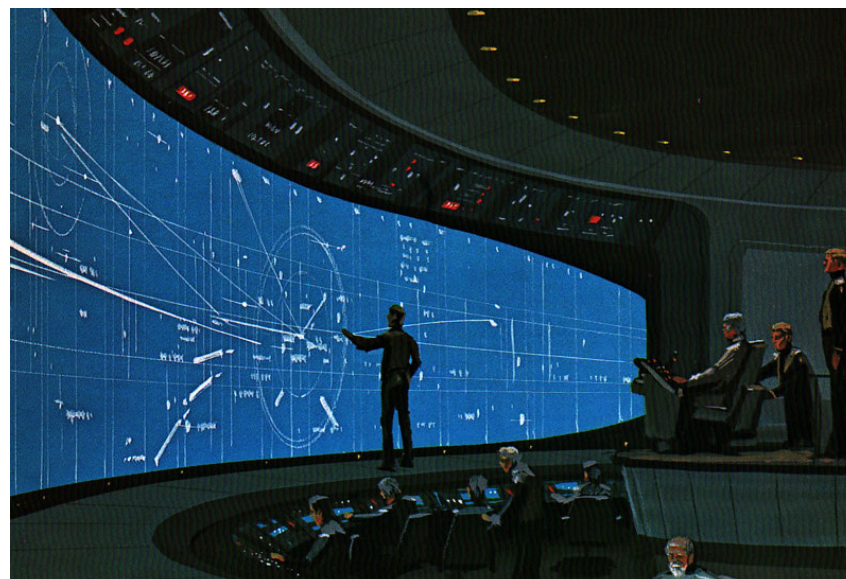


Fig.65, Battlestar galactica. [En línea].

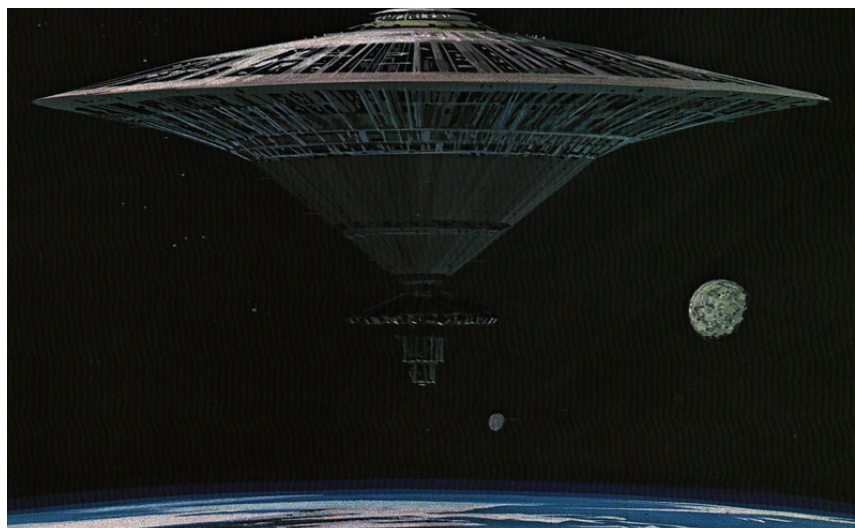


Fig.66, Battlestar galactica. [En línea].



Fig.67, Battlestar galactica. [En línea].

1.3.3-EL ARTE CONCEPTUAL EN LOS VIDEOJUEGOS: EL INICIO

El arte conceptual en sus inicios se hacía de manera manual, sobre papel, lienzo, tela etc.

Allan Cole nos platica de los inicios del arte conceptual en los videojuegos. "Con el tiempo y la modernización de técnicas hoy en día es casi completamente digital, pero esto no lo ha convertido en algo frío y monótono; sino que ha evolucionado y se ha ido perfeccionando hasta convertirse en una disciplina con un nivel de trabajo muy elevado. Los grandes artistas del *Concept Art* no solo trabajan en videojuegos, también diseñan escenarios y personajes para películas e incluso hacen exposiciones" (2012, en línea).

Vandal.net escribe acerca de los inicios del arte conceptual.

Muchos artistas que en algún momento de su vida laboral decidieron dar el salto de medios más "prestigiosos" y reconocidos como la literatura o el cine a eso que, tradicionalmente, había sido un juego para niños y que no pasaba de marcianitos en una pantalla monocromo. Y en parte, así era en los orígenes de la industria del videojuego; la ilustración y el arte apenas tenía cabida más allá de los medios promocionales o impresos que podía dar lugar un juego, como carátulas y posters, mientras que el proceso de creación de personajes y gráficos para un juego de la era 8 bits aún era un coto exclusivo para informáticos, que muchas veces cubrían varias tareas, desde la programación a la animación e historia. Los ilustradores, y eso en caso de contar con ellos, realizaban el arte final que mostraba a un aguerrido soldado, a un bárbaro con espada o a una amazona que muchas veces poco tenían que ver con el amasijo de píxeles que realmente vería el jugador en su pantalla una vez había pulsado el botón de inicio. (2010, p. 1, en línea).

Uno de los ilustradores que se adentró en los videojuegos cuando apenas comenzaban, fue Roger Dean, quien se convirtió en uno de los ilustradores más destacados en el arte conceptual para los videojuegos. Comenzó trabajando en *Psygnosis*, una compañía que hacía videojuegos, en la década de los 80. Su trabajo principal, el que le dio fama, fue el realizar ilustraciones para las portadas en los discos de los videojuegos. Entre los trabajos que Dean realizó para *Psygnosis* (Fig. 71), se encuentran ilustraciones para trabajos como *Barbarian*, *Terrorpods* (Fig. 68), *Chrono Quest* (Fig. 70), *Shadow of the Beast*, *Stryx Infestation*, entre otros. Actualmente, estos trabajos son considerados obras de arte que marcaron pauta en la forma en la que se manifestaba la ciencia ficción de esa época (Vandal.net, 2010, pág. 2, en línea)

A continuación se muestran más ilustraciones realizadas por Allan Cole.

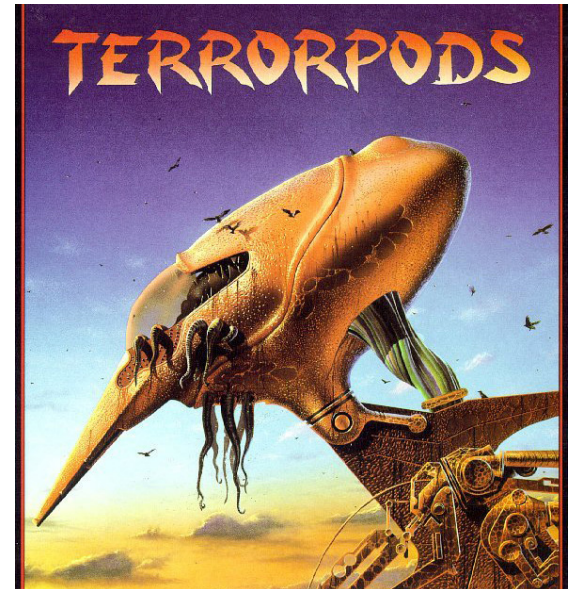


Fig.68, Terrorpods. [En línea].



Fig.69, Nitro Function. [En línea].

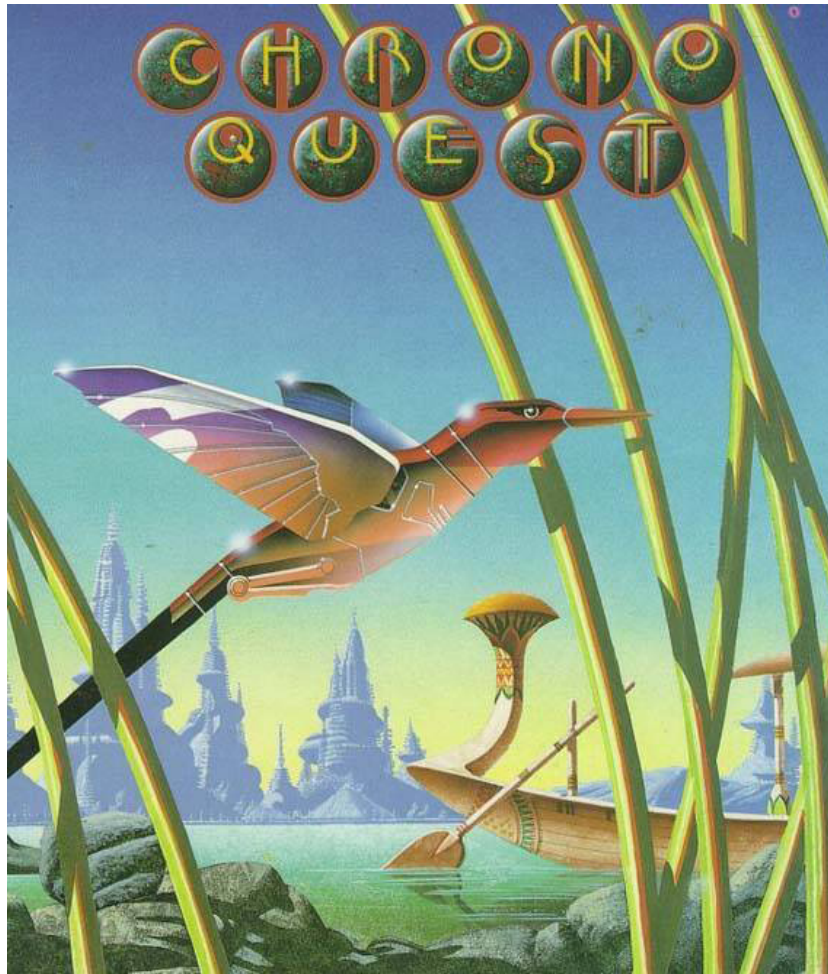


Fig.70, chronoquest [En línea].



Fig.71, Psygnosis [En línea].



Fig.72, Virgin Records [En línea].

1.3.4-EL ARTE CONCEPTUAL EN LOS VIDEOJUEGOS: ACTUALIDAD

RAPHAEL LACOSTE

El primer artista conceptual que se apreciará, es Raphael Lacoste, de origen Español. En su página de internet se muestra la siguiente reseña sobre su carrera.

Raphael Lacoste es actualmente Senior Director de Arte. Anteriormente trabajo en Ubisoft como Director de Arte en títulos como *Prince of Persia* y *Assassin's Creed*. El primer videojuego le hizo ganar un Premio VES en 2006 por un corto animado que realizó para este mismo llevando por nombre *Prince of Persia: Two Thrones* (Fig. 73, Fig. 74).

Posteriormente se involucró en la industria del cine, realizando arte conceptual para filmes como *Terminator Salvation*, *Journey to the Center of the Earth*, *Death Race*, y *Rapo Men*.

En el año 2009, Raphael regresó a la industria de los videojuegos, trabajando como Senior Director de Arte en *Electronic Arts* y ahora en *Ubisoft*. (Raphael Lacoste, (s.f.), en línea)

A continuación se mostrará parte de su portafolio de trabajo para videojuegos que han sido producidos en los últimos años.



Fig.73, Prince of Persia. [En línea].



Fig.74, Prince of Persia. [En línea].



Fig.75, Arte Conceptual Raphael Lacoste.[En línea].



Fig.76, Babylone. [En línea].



Fig.77, London Collapse. [En línea].

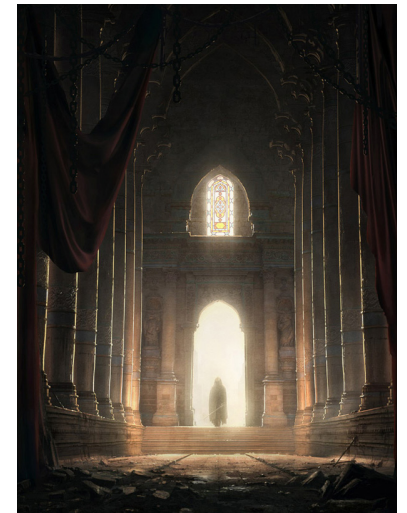


Fig.78, Arte Conceptual [En línea].



Fig.79, Transformers [En línea].

FENG ZHU

Feng Zhu es uno de los artistas conceptuales de nuestra actualidad con un excelente portafolio de trabajo, y una carrera muy exitosa dentro de la industria del entretenimiento.

Feng Zhu se especializa en el desarrollo visual de nuevas propiedades intelectuales. En su página de internet se encuentra una pequeña reseña acerca de su carrera.

Por más de 12 años, Feng Zhu ha contribuido a algunos de los más altos proyectos presentados en la industria del entretenimiento. Sus amplios conocimientos de diseño le han permitido llegar a través de muchos campos desde películas famosas, hasta juegos Triple-A, memorables comerciales de TV y diseño de juguetes. Fundó por su propia cuenta su propia compañía de diseño, *Feng ZhuDesign (FZD)*, entre sus clientes se encuentran *Microsoft, Electronic Arts, Sony, Activision, IndustrialLight+Magic, NCSOFT, Warner Brother, Lucasfilm, Bay Films, Epic Games*, y muchos otros estudios superiores. En Hollywood, él ha trabajado muy de cerca con directores bien establecidos, como George Lucas, Steven Spielberg, James Cameron, Michael Bay y Luc Besson (FDZ, (s.f.), en línea).

Entre los trabajos que ha realizado, están *Transformers* (Fig. 79, Fig. 80), *Unreal Tournament 3*, *Star Wars Episode III Revenge of the Sith* (Fig. 81-Fig. 84), *Gears of War*, *Tron Evolution*, *The Sims 3*, *Duke Nuke'3m Forever*, *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, *Command & Conquer Red Alert 3*, *Dead Space*, *Superman Returns: The Vide-*



Fig.80, Transformers [En línea].

ogame, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, Wolfenstein, entre otros proyectos, los cuales se pueden visualizar en su página de internet fengzhudesign.com

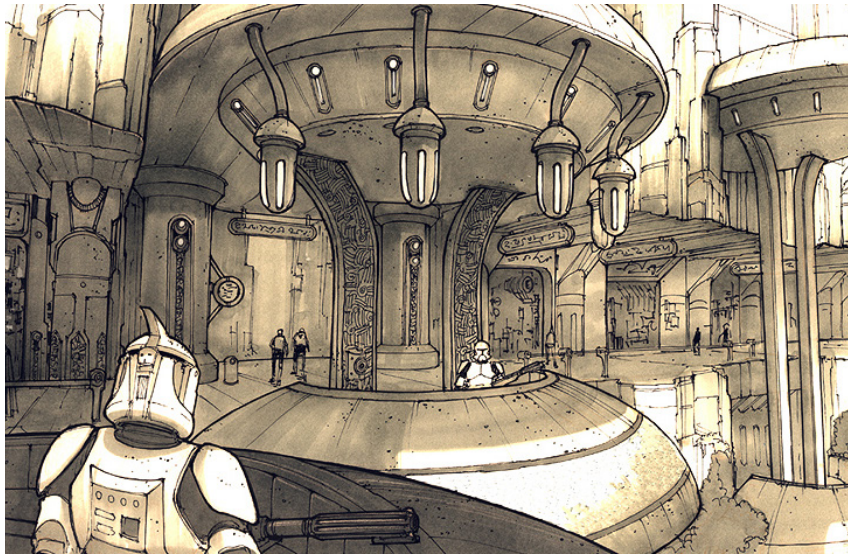


Fig.81, Start Wars [En línea].

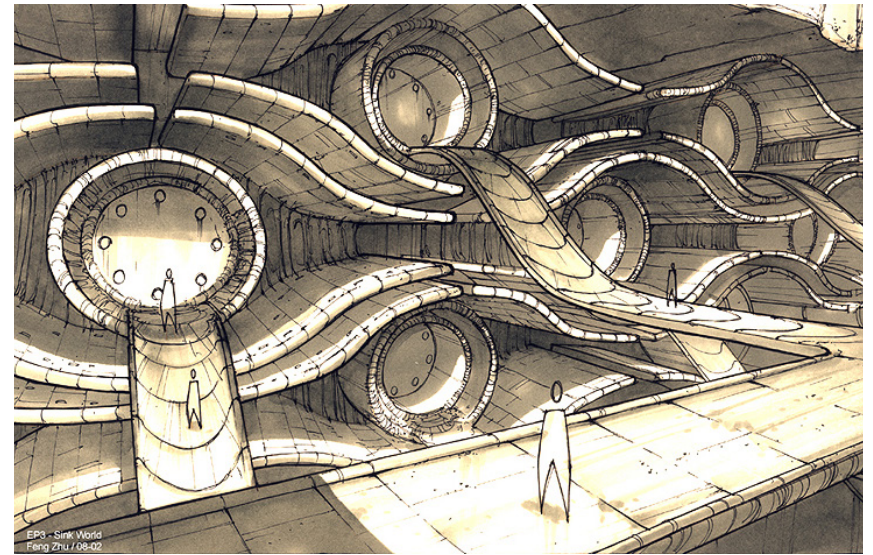


Fig.82, Start Wars [En línea].

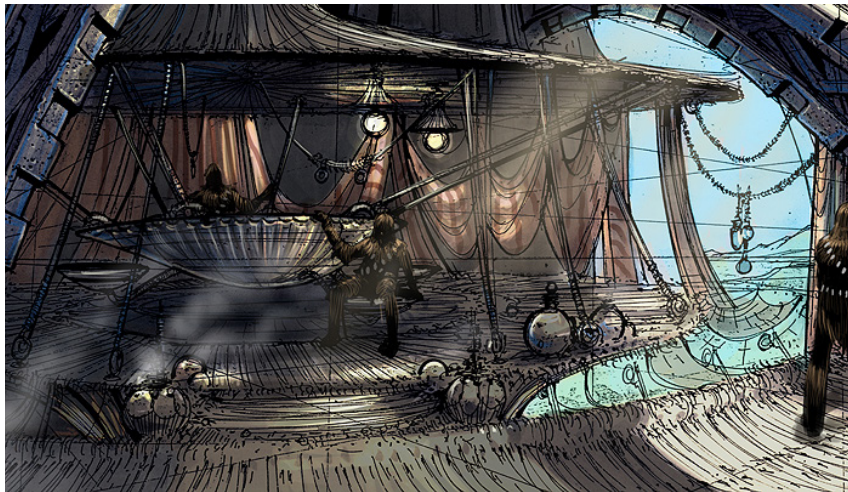


Fig.83, Start Wars [En línea].

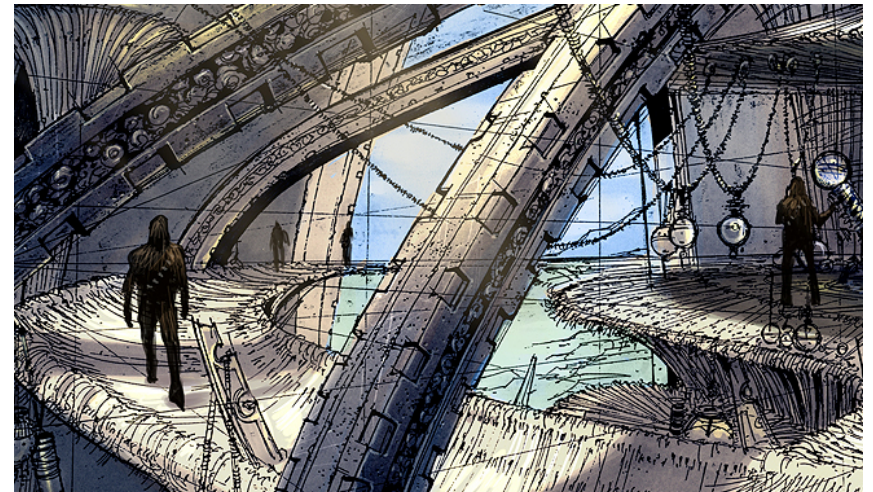


Fig.84, Start Wars [En línea].

ALAN LEE

Lee fue de los artistas principales en el diseño de la trilogía de películas sobre El Señor de los Anillos dirigida por Peter Jackson. Diseñó varios de los escenarios principales incluyendo objetos y armas para los actores. Tuvo un breve cameo como uno de los nueve *nazgûl* en una escena del comienzo de la trilogía. Es ganador del premio Óscar al mejor diseño artístico por estas películas. En 2005 publicó *The Lord of the Rings Sketchbook* (publicado en español como *El Señor de los Anillos. Cuaderno de bocetos*), libro en el que se muestra parte de su trabajo para la trilogía en bocetos e ilustraciones a color (Fig 85-Fig. 89). Cuando Jackson volvió a la Tierra Media para adaptar también *El Hobbit* en otras tres películas, volvió a contar con Lee en el diseño artístico, formando equipo, una vez más, con John Howe como diseñador conceptual del mundo de *Tolkien*.

Además de trabajar en el diseño de las películas de Peter Jackson, Lee también ha colaborado en otras películas como *Legend*, *Erik el Vikingo* *Star Wars* (Fig. 90) y la serie de televisión *Merlín*. Su última colaboración importante hasta la fecha ha sido el diseño de producción de la película *King Kong*, también de Peter Jackson, presentada en 2005 (Wikipedia, 2012, en línea).



Fig.85, The Lord of the Rings [En línea]

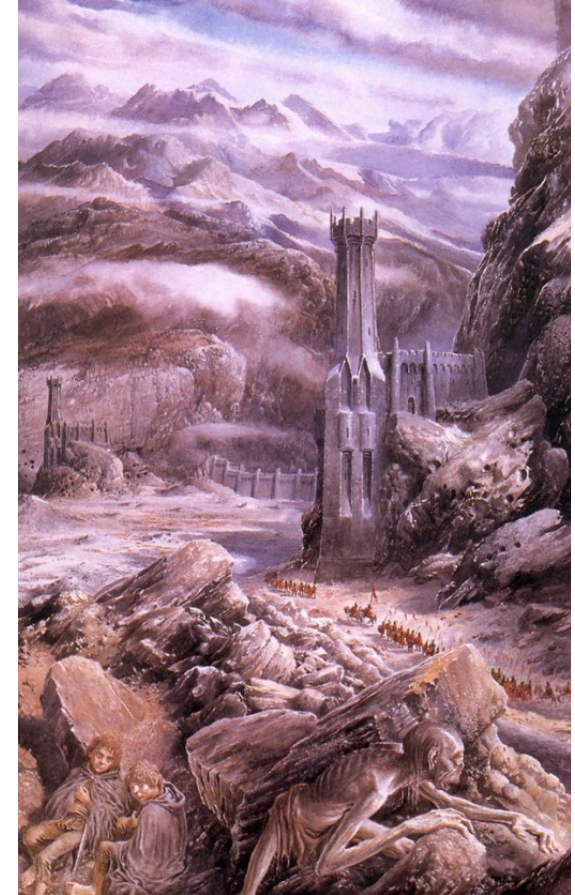


Fig.86, The Lord of the Rings [En línea].

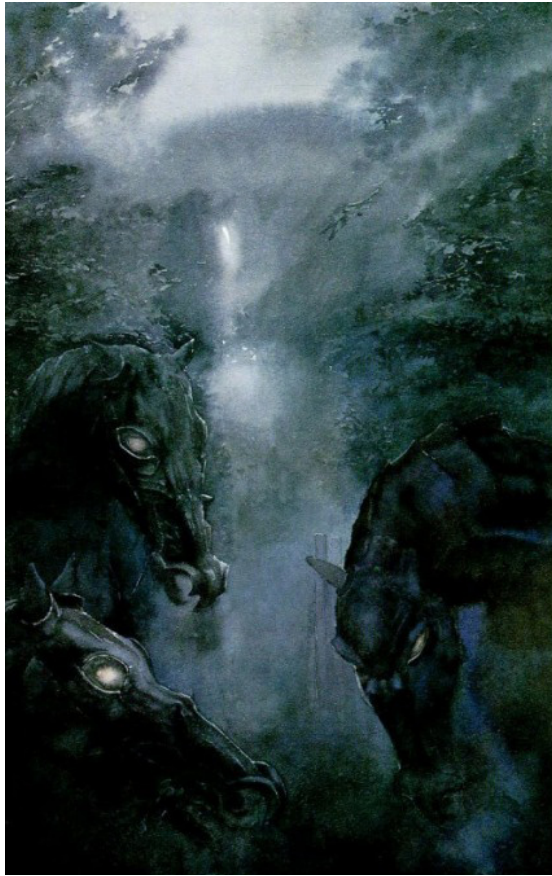


Fig.87, The Lord of the Rings [En línea].



Fig.88, The Lord of the Rings [En línea].

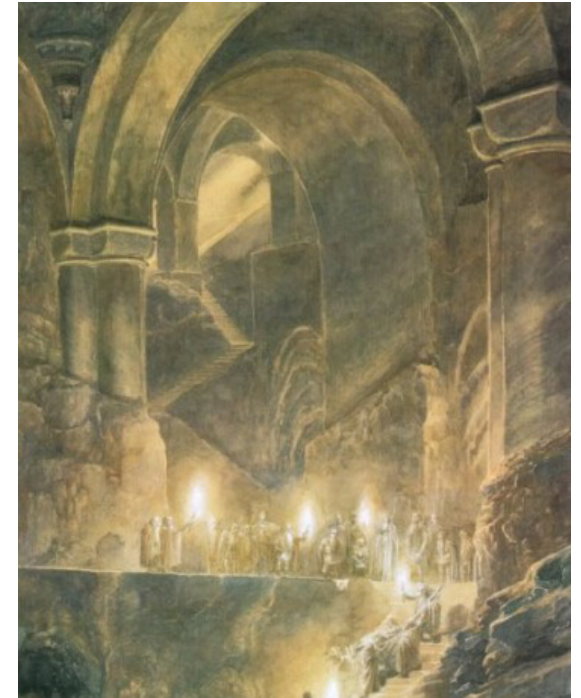


Fig.89, Lord of the ring-Alan [En línea].



Fig.90, Start Wars [En línea].



DISEÑO EDITORIAL

1.4.1-DEFINICIÓN

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación (Mirón A., 2012 [en línea]).



Fig.91, Imprenta de Gutenberg [En línea].



Fig.92, Rollo de papiro [En línea].



Fig.93, Copista de la Edad Media [En línea].

1.4.2-HISTORIA DEL DISEÑO EDITORIAL

Para comprender la evolución del diseño de publicaciones hasta el desarrollo actual es necesario considerar en primer lugar el concepto de grilla o retícula editorial. Se trata del esquema que se utiliza para componer una pieza editorial, que consiste en la organización del pliego teniendo en cuenta distintos elementos, como los márgenes, la zona a imprimir (mancha) y la columna. La grilla permite ubicar la información y las imágenes para darles una forma coherente a partir de este orden el diseñador puede desarrollar el diseño específico de cada publicación con plena libertad. La grilla, entonces, es una guía útil para el diseñador y también para el lector, ya que facilita la legibilidad.

El diseño editorial se desarrolló a partir del renacimiento (mediados del Siglo XV) con la invención de la imprenta de tipos móviles (Fig. 91), que produjo una revolución cultural. Sin embargo, podemos afirmar que ya desde los tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito.

A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes (Fig. 92).

En la edad media los copistas, encargados de la realización de manuscritos únicos, establecieron normas referentes a márgenes, columnas y espaciados que continúan vigentes en occidente desde entonces. Los copistas fueron, de alguna manera, los primeros expertos en diseño editorial tenían poder de decisión directo sobre la forma de cada ejemplar copiado, poder que recién en el Siglo XX recuperarían los diseñadores gráficos (Fig. 93). Si en la antigüedad y en el medioevo las grandes limitaciones tecnológicas para reproducir textos hacían que las publicaciones llegaran a pocas personas, con la invención de la imprenta, la reproducción de textos en serie aumentó enormemente, permitiendo difundir la cultura escrita entre un público mucho más amplio. El nuevo modo de impresión requirió un sistema regular para ordenar las múltiples letras de cada una de las páginas.

Se estableció disponer las letras en formatos rectangulares, con lo cual se limitó el uso innovador de la grilla. Además, a diferencia de lo que sucedía con los copistas, que buscaban generar una lectura placentera a través de una organización estética, con la producción seriada ya no se realizaron diseños originales en cada ejemplar.

En los siglos subsiguientes predominó el formato tipográfico rectangular. Sólo mediante los grabados en madera o a través de la invención de la litografía se pudo dar

1 **B** 9 **A** 7 **U** 9 **H** 1 **A** 9 **U** 8 **S** 3

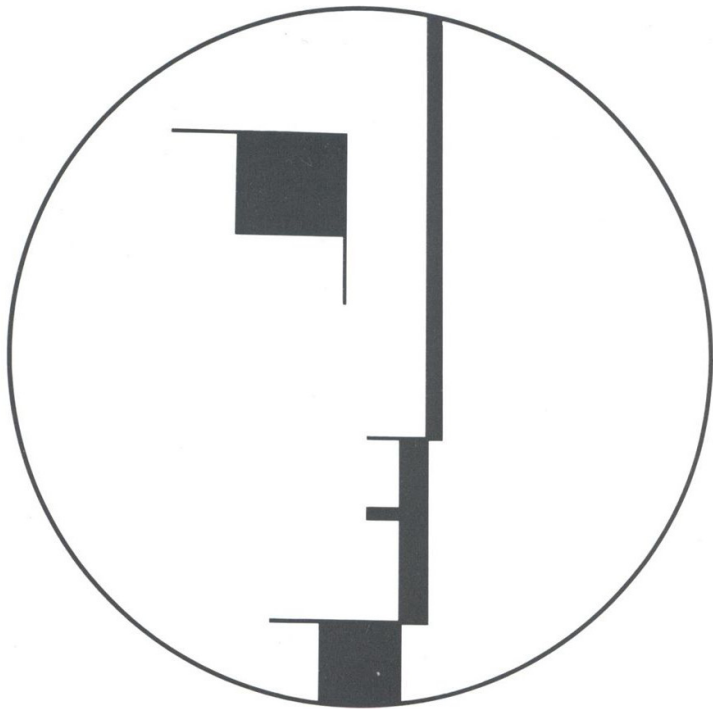


Fig.94, Logotipo Bauhaus [En línea].

una nota de originalidad a la producción editorial durante estos años, si bien el uso de estas técnicas aumentaba considerablemente los costos y reducía la velocidad de reproducción.

Recién en el Siglo XX hubo una renovación significativa en el diseño editorial. Ésta se produjo gracias a los aportes de la Bauhaus, escuela alemana de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919, desde donde se experimentó con el uso asimétrico de la retícula. La propuesta novedosa permitió salir de la monotonía de los diseños, si bien en la práctica este empleo asimétrico de la grilla resultó caro y complejo, sólo accesible para ediciones elitistas (Fig. 94).

Los diseñadores de esta escuela fueron los que por primera vez desde la época de los copistas produjeron composiciones con indicaciones de diseño detalladas, independi-

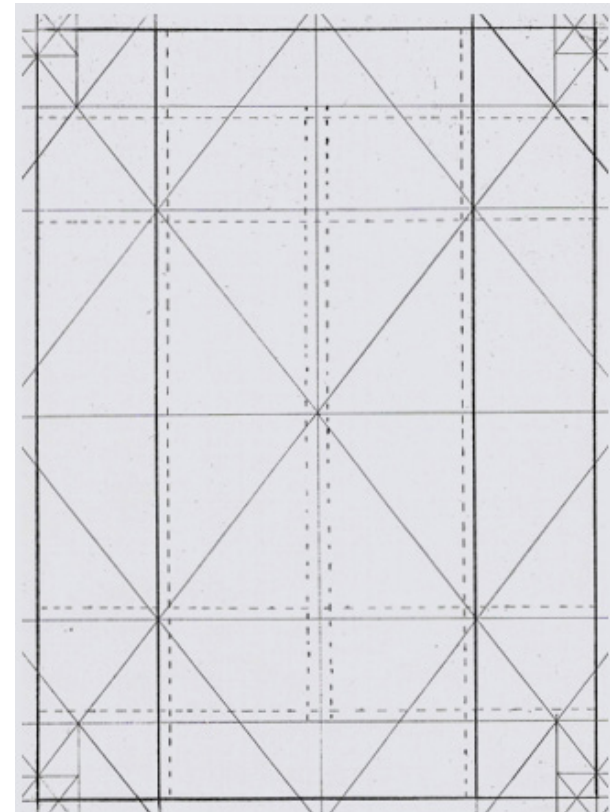


Fig.95, Ejemplo de retícula [En línea].

entamente de las pautas convencionales de las imprentas. Habría que esperar hasta los años '80 para que apareciera el primer manual sobre grillas, llamado sistemas de retícula (Fig. 95).

A la vez, *Postscript* y *Macintosh* desarrollaron para entonces programas especiales para el diseño editorial y la fotocomposición (técnica de composición de textos mediante un proceso fotográfico) que permitieron a los diseñadores tener el poder de decisión sobre el formato de las publicaciones. Actualmente el diseño editorial ha adquirido una gran importancia y se ha desarrollado enormemente debido a la competencia entre medios gráficos y audiovisuales. Las publicaciones necesitan presentar una diagramación atractiva para sobresalir entre los demás medios de comunicación (2012 [en línea]).

1.4.3.-IMPORTANCIA DEL DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial ha ido evolucionando a medida que ha pasado el tiempo. Es posible notar importantes cambios desde los inicios hasta hoy. En el uso del formato, la estructuración de la página, uso de espacio etc.

La importancia del diseño editorial radica en la necesidad de captar la atención del lector, ya que existe una gran variedad de competencias las cuales dan la opción de que el lector escoja entre un diseño u otro.

Por supuesto que en el caso de libros o revistas, la portada o tapa es un elemento fundamental en el momento de captar la atención del "futuro o posible lector". En este caso la idea es mencionar brevemente, variables o características que son importantes en el diseño editorial interno, que al ser controladas pueden lograr que el lector se sienta atraído por la información o también que se sienta abrumado y la lectura se vuelva difícil y tediosa (2009 [en línea]).

Consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Cada medio, ya sea un tipo de revista o un periódico determinado, tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas..., e incluso jerarquía de los elementos. Debemos saber como vamos a estructurar la información en el medio.

Para que cualquiera de estos medios proyecte una sensación de unidad, deben seguir un patrón único y a partir de conceptos se crean estilos para diferenciar algunas reproducciones de otras (2012 [en línea]).

1.4.4.-PRINCIPALES SECCIONES DE UN LIBRO

a) Cubierta o pastas o portada.- En el que se consignan el título, el nombre del autor, el símbolo de la editorial.

b) Lomo.- Es el filo o canto que cubre la costura o pegamento del libro, donde se imprimen los datos de título, número o tomo de una colección, el autor, el logotipo de la editorial, etc.

c) Guardas o páginas de cortesía.- Cada una de las dos hojas de papel blanco que se ponen al principio y al fin de los libros.

d) Anteportada o portadilla.- Hoja en la que se ponen los datos iguales a la de la portada.

e) Contraportada.- Es la página u hoja de propiedad literaria o copyright, editor, fechas de las ediciones del libro, reimpresiones, depósito legal, título en original si es una traducción, créditos de diseño, etc.

f) Dedicatoria.- Es el texto con el cual el autor dedica la obra a alguien en especial, se suele colocar en la página siguiente de la contraportada. No confundir con dedicatorias autógrafa del autor, de su puño y letra, dedicada la obra a una persona concreta.

g) Hojas impresas.- Con textos, dibujos, fotos, gráficos, etc.

h) Página.- Cada una de las hojas con anverso y reverso numerados.

i) Prólogo o introducción.- Es el texto previo al cuerpo literario de la obra. El prólogo puede estar escrito por el autor, editor o por una tercera persona de reconocida solvencia en el tema que ocupa la obra. El prólogo puede denominarse prefacio o introducción. En la introducción se puede exponer brevemente el motivo por cual se ha escrito el libro, la manera en el que fue escrito o se suelen exponer las ideas del autor así como también en el contexto en que fue escrito.

j) Índice.- Palabra o frase con que se da a conocer el nombre o asunto cada una de las partes o divisiones de un escrito.

k) Presentación.- Mensaje breve a los lectores y agradecimientos a los colaboradores.

l) Capítulo.- Dividido con números romanos.

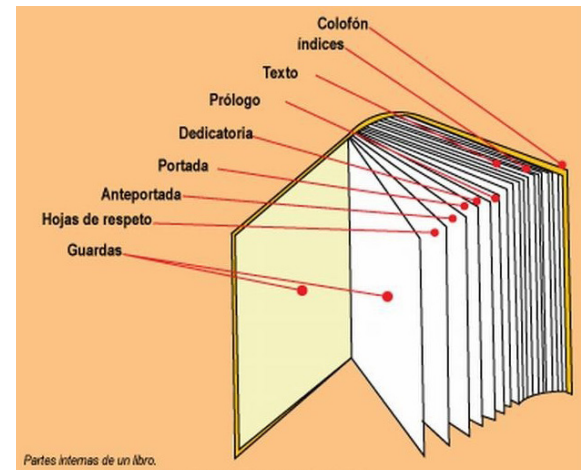
m) Bibliografía.- Relación en orden alfabético de los libros consultados para redactar el libro o la investigación.

n) Colofón.- Anotación al final del libro, que indica el nombre del impresor y el lugar y fecha de la impresión.

o) Biografía.- En algunos libros se suele agregar una página con la biografía del autor o ilustrador de la obra.

Sin embargo, esta caracterización del libro solo queda circunscrita al mundo impreso y los soportes físicos del libro. Debido a la aparición de los libros electrónicos o virtuales en formatos documentales como en la *World Wide Web*, el libro digital y en la práctica profesional bibliotecaria y documental. Además, el libro también puede encontrarse en formato audio, en cuyo caso se denomina audiolibro. Sin embargo, el libro físico se impone aún porque se puede transportar a cualquier parte y no necesita de energía eléctrica para su uso, además permite usar las técnicas del subrayado, anotaciones o inscripciones por el propietario. Aunque se generalicen el uso de los libros electrónicos, los libros físicos no quedarán relegados.

Entre los tipos de libros podemos mencionar los científicos, los filosóficos, de literatura, los lingüísticos, de viajes, biográficos, libros de texto, libros de gran formato (*Coffee Table Book*), de referencia o consulta, monográficas, recreativos, instructivos, etc. (2011 [en línea]).



Partes internas de un libro.

Fig.96, Partes del libro [En línea].

Suiza en el 1976

Tipografía humanística de palo seco.

Encargo para la señalización del aeropuerto de Charles de Gaulle, París.

ABCD
H JKLMN
OPQ S
VWXYZ
FRUTIGER

Fig.97 Tipografía diseñada por Adrian Frutiger [En línea].

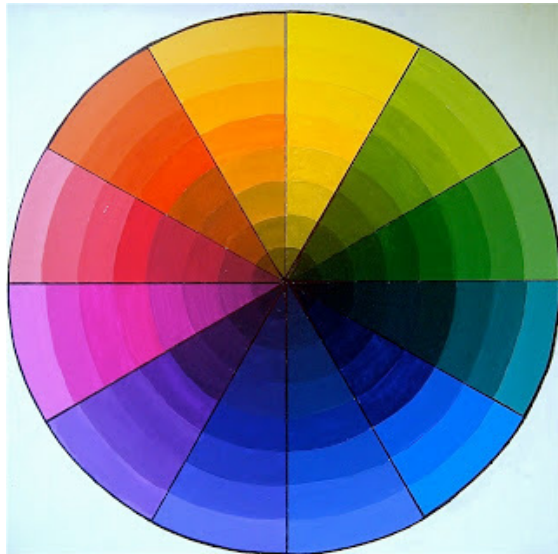


Fig.98, Círculo Cromático [En línea].

1.4.5.-TIPOGRAFIA

“Una tipografía debe estar diseñada de tal manera que nadie repare en ella.”

Tras la aparente simplicidad de esta afirmación de Adrian Frutiger se esconden varios decenios dedicados al diseño de tipografías y al estudio de la forma en que los seres humanos interactúan con ellas. Frutiger se niega a concebir la tipografía como un fin en sí mismo, apuesta por subordinar el diseño a su finalidad práctica de servicio a las personas y defiende que el máximo logro al que puede aspirar el diseñador de tipos es que su tipografía pase desapercibida en su lectura (Fig. 97).

La tipografía debe estar adaptada a su contexto: ‘Las líneas grises de la página de un libro se leen de distinta manera que las letras de una señalización. Hay una enorme diferencia entre leer tranquilamente sentado en el sillón y esperar estresado a embarcar en un avión. En cualquiera de estas situaciones el lector debe sentirse cómodo. Desde ese convencimiento Frutiger exhorta a los jóvenes diseñadores a no dejarse guiar sólo por la creatividad o las modas, sino también por las circunstancias, es decir, por la finalidad de la tipografía y por el entorno en que ésta ha de figurar. (Frutiger A., El libro de la tipografía).

Además de ser capaces de elegir una tipografía correcta, es bueno saber que se recomienda no utilizar muchas tipografías ya que esta genera mucho ruido. Para textos muy extensos se recomienda además una tipografía muy sencilla, sin serif y en caso de querer utilizar una tipografía decorativa, se recomienda utilizarla lo menos posible (2009 [en línea]).

1.4.6.-COLOR

Una buena legibilidad se logra con un buen contraste entre el color de la tipografía y el fondo utilizado. El cuerpo si nos referimos a un bloque de texto debiera oscilar entre los 8-12 pt., claro que esto varía dependiendo del tipo de publicación y a las partes de esta (ejemplo titulo, titulares, pie de foto etc (Fig. 98).



Fig.99, Ejemplo de imagen aplicada en diseño editorial [En línea].

1.4.7.-IMAGEN

Otro de los elementos básicos en el diseño editorial es la imagen, cuya elección deberá realizarse teniendo en cuenta estos aspectos:

1.-FUNCIONES

La inclusión de imágenes es fundamental, ya que es un modo de reforzar, explicar y ampliar mediante el lenguaje visual el contenido del libro, revista o periódico para el que se está diseñando. La elección de las imágenes es, entonces, significativa, y es importante que las seleccionadas sean coherentes con el texto. La coherencia es clave para evitar dar información extra innecesaria que pueda confundir a los lectores.

La selección de imágenes depende también de los destinatarios de la publicación. Los elementos visuales son sumamente importantes porque atrapan la atención de los receptores y también porque funcionan como formas de descanso en la lectura, facilitando así la legibilidad.

2-DISPOSICIÓN

La imagen puede ubicarse en distintas partes y con diferente relación al texto, generando de esta manera puntos de atracción diversos. Puede tener sus lados pegados al corte, puede tener forma de viñeta, estar centrada, ocupar toda la página, etc. El diseñador decidirá de qué modo disponer las imágenes según el significado que se busque crear (Fig. 99).



Fig.100, Fotografía en blanco y negro [En línea].

1.4.8.-FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

Entre las imágenes se incluyen fotografías e ilustraciones, utilizadas tanto en libros como en revistas y periódicos. Existen algunas diferencias entre ambas.

Las fotografías se incluyen al diseño para aportar realismo, ya que representan escenas de la realidad. Esto puede verse en las revistas y periódicos, en los cuales las fotos explican visualmente una noticia. Del mismo modo, en los libros de historia las imágenes tienen valor de documentos y testimonios. También cumplen una función explicativa en textos de divulgación científica. Por otro lado, las fotografías pueden tener en muchos casos un gran valor artístico que realza el prestigio de la publicación en la que aparecen (Fig. 100).

En las revistas y diarios las fotos se utilizan también en los anuncios publicitarios para resaltar los productos y hacerlos más llamativos. La pregnancia de un anuncio dependerá en gran medida de la calidad fotográfica, tanto conceptual como visual. Es preciso considerar que hay una importante diferencia en la resolución fotográfica entre los diarios y las revistas, dado que la calidad del papel y de la impresión son distintas (el nivel gráfico es menor en los periódicos).

Por otra parte, el predominio visual varía entre ambos tipos de publicaciones. La presencia de imágenes es mucho más fuerte en las revistas, y, por lo tanto, deberá dársele especial importancia a su selección, para producir el mejor efecto en los lectores.

Las ilustraciones, por otra parte, se incluyen fundamentalmente por su valor estético y creativo. Se caracterizan por la originalidad y la expresividad, y tienen el poder de atraer poderosamente la atención de los lectores. Se ha empleado mucho en literatura, como puede observarse en los textos infantiles, en los cuales cumplen una función central. En el caso de las revistas y periódicos las ilustraciones permiten promocionar productos de forma novedosa y artística, marcando la diferencia con otros productos de la competencia. Expresan distintas sensaciones según la composición que tengan, con predominio de líneas rectas o curvas. Las rectas expresan fuerza y definición, las horizontales reflejan tranquilidad y las verticales, superioridad. Las curvas, por su parte, crean sensación de movimiento y flexibilidad (Fig. 101).

Tanto fotografías como ilustraciones son herramientas poderosas de atracción para el lector, ya sean imágenes a color o blanco y negro. Si bien el uso de muchos colores suele resultar muy atractivo, también pueden lograrse diseños de alta calidad e impacto en blanco y negro (Martínez, E. 2009 [en línea]).



Fig.101, Ilustración [En línea].

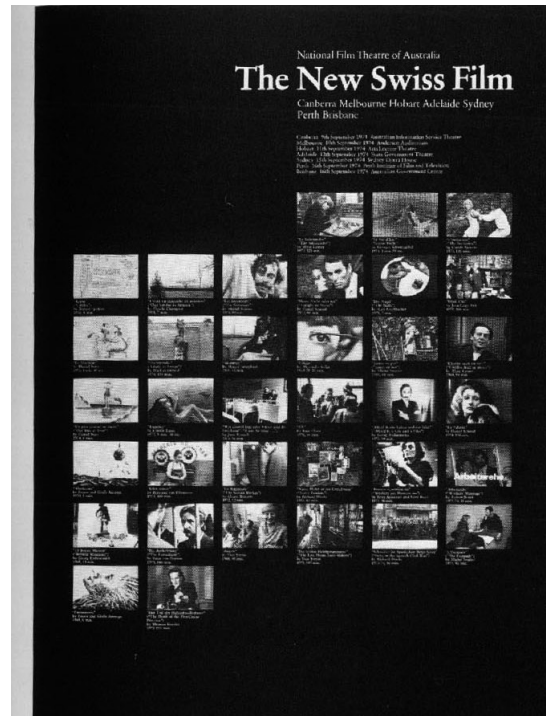
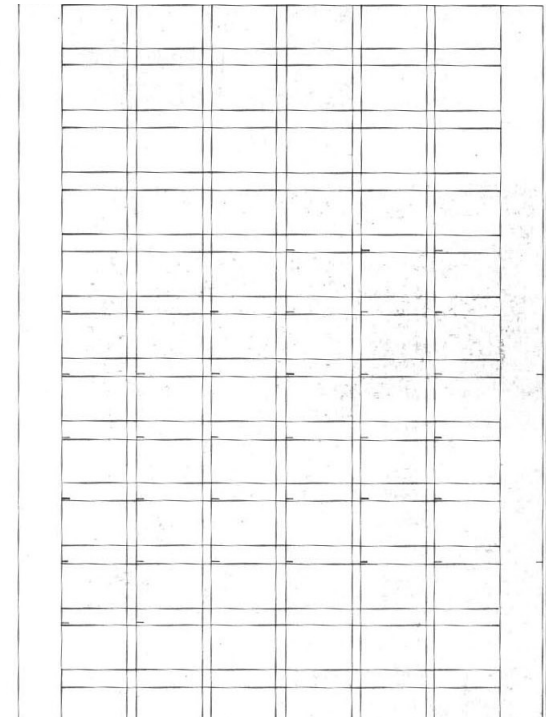


Fig.102, The New Swiss Film [En línea].



1.4.9.-TIPOS DE RETÍCULA

Una maquetación realizada a través del sistema reticular, aporta y favorece la credibilidad de lo que se está leyendo, expresa orden y nos traslada orden y confianza.

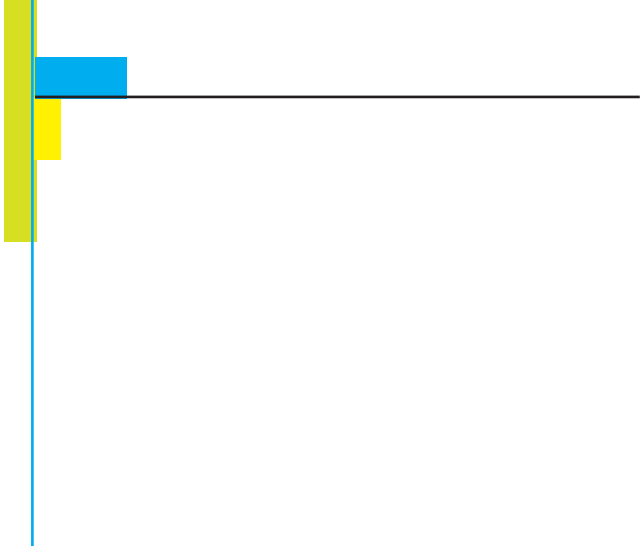
La retícula hace también que, la lectura se efectúe con mayor rapidez, se visualicen los contenidos a distancias más lejanas y se retenga con más facilidad en nuestra memoria la información que estamos recibiendo.

Las retículas simples se encuentran casi en todos los etiquetados, envasados, periódicos, etc.

La retícula de 2 y 4 columnas: Es una retícula muy utilizada por los diseñadores, ya que les permite com-

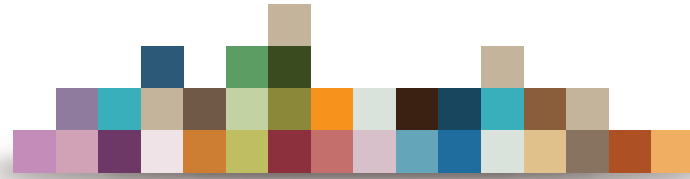
poner una distribución equilibrada, aunque en alguna ocasión, puedan surgir algunas composiciones demasiado simétricas.

La retícula de 3 y 6 columnas: Habitualmente se considera esta retícula como la más acertada para el diseño de los folletos publicitarios. Proporciona anchas y columnas muy legibles, y además se tiene la opción, que la de tres columnas se puede subdividir a su vez en 6 columnas (Fig. 102) (2012 [en línea]).



CAPÍTULO II

ANÁLISIS ICONOGRÁFICO



Para la elaboración de este capítulo se realizó un análisis sintáctico semántico de gráficas afines, con el cual fueron considerados los tres aspectos o dimensiones del lenguaje.

Para la cualidad formal del análisis se consideraron los siguientes aspectos:

Espacio

Valores Expresivos:

1.- Morfológico

2.- Tipográfico

3.- Cromático

4.- Imagen.

Composición

Principios estéticos:

1.- Armonía

2.- Verdad

3.- Claridad

Realización

Apariencia

Para la cualidad funcional del análisis se consideraron los siguientes aspectos:

Tiempo

Medio

Constantes Semánticas:

1.- Significante

2.- Significado

3.- Función

Variantes semántica: motivación analógica.

Tipos de significantes: icónico.

Diseño de significantes: nuevas posibilidades de diseño.

Significado semántico:

1.- Aspecto sensible

2.- Aspecto inteligible

El motivo de la realización de este análisis iconográfico es el conocer la cantidad de videojuegos que hacen uso del arte conceptual en su presentación de venta, lo que funciona como caratula del empaque del videojuego.

Se escogieron diez carátulas diferentes de videojuegos, cada una más popular en su género de juego. Los géneros de juego incluidos fueron:

1. Acción
2. Aventura
3. Disparos
4. Disparos en primera persona
5. Disparos en tercera persona
6. Horror de supervivencia
7. Pelea
8. MMO
9. RPG
10. Mundo abierto

Los criterios de selección para las carátulas de los empaques de los videojuegos seleccionados fueron los siguientes:

1. Son videojuegos que presentan una ilustración digital en las carátulas de su empaque, las cuales no muestran créditos del autor que la realizó. Estas carátulas de los empaques son encontradas en los aparadores de venta de tiendas especializadas o tiendas departamentales. La fecha de lanzamiento al mercado de los videojuegos varía, por lo que la exposición de las carátulas del empaque depende de la fecha de su lanzamiento. Estas ilustraciones fueron realizadas con el objetivo de llamar la atención del video jugador a primera instancia.

2. Las ilustraciones incluidas en las carátulas de los empaques generalmente son impresas en Cucho brillante de 150 gr. Para este análisis, por la carencia de la disposición de los videojuegos en físico, las ilustraciones fueron obtenidas de medios digitales (internet). Por esta razón, las proporciones de las ilustraciones se obtuvieron de su versión digital (medida en pixeles) y no de su versión física.



2.1.-ACCIÓN – UNCHARTED 3

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 1210x260 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS:

MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirija a dos elementos importantes, uno es el rostro del personaje, y el otro es el número 3, que hace alusión a el número de la edición del juego.

TIPOGRÁFICO: La tipografía se divide en dos, numerador y denominador del titulo. El numerador es una tipografía versal, san serif; el denominador es una tipografía versal serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a el ambiente en el que, seguramente, se desarrollará una parte importante y trascendental de la historia del videojuego. IMAGEN: La imagen hace referencia a la manera en la que se desarrollara el videojuego, con claras situaciones de acción y peligro.

3. COMPOSICIÓN:

La imagen esta regida por un eje inclinado que va de la esquina inferior izquierda hacia la esquina superior derecha. Sin embargo, el elemento del fondo, que no solo cubre la parte izquierda, sino que también abarca la parte del fondo de la derecha con un color oscuro, genera un equilibrio visual en la ilustración, manteniendo los dos puntos de atención anteriormente mencionados.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración, el avión estrellado, la nube de humo, el título del videojuego y el personaje, permiten que haya un buen equilibrio visual en su composición.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera híper-realista.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración es muy llamativa, generando una sensación de aventura, tentando al espectador a acercarse y querer saber más del contenido del videojuego.

CUALIDAD FUNCIONAL.

TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración.

MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS

SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración, el título del juego y su denominador.

SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador situaciones semejantes a las que se presentarán a lo largo del desarrollo de la historia del videojuego. **FUNCIÓN:** Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual muy llamativo, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado va acorde al género de juego (acción) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de una persona

aventurera que durante su viaje alrededor del mundo enfrenta una inmensidad de situaciones de peligro que lo llevan a tener momentos intensos de aventura. **ASPECTO**

INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee favorece la fácil interpretación, e incluso, involucran la percepción del espectador a momentos intensos de aventura y peligro.



2.2.-AVENTURA: BATMAN ARKHAM ASYLUM

CUALIDAD FORMAL

1. **ESPACIO:** El formato en el que esta esta ilustración es de 426x604 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 268x91 pixeles.

2. **VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO:** Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a un elemento principal, el cual es el protagonista del videojuego; el mismo logotipo hace que la vista fluya hacia abajo donde este se localiza.

TIPOGRÁFICO: La tipografía se divide en dos, numerador y denominador del titulo. El numerador es una tipografía versal serif; el denominador es una tipografía versal san serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a el ambiente oscuro, misterioso, en cierta parte tenebroso generando una atmósfera de suspenso con situaciones poco concretas, las cuales van perfectamente acorde a la personalidad del protagonista del videojuego.

IMAGEN: La imagen hace referencia a la manera en la que se desarrollara el videojuego, con situaciones que te llevan a explorar y descubrir situaciones que aún no han sido muy claras dentro de un ambiente de caos y de incertidumbre.

3. **COMPOSICIÓN:** La imagen esta regida por dos ejes que convergen en la parte central de la ilustración. En el fondo se encuentra un elemento (la luna) que enfatiza como elemento principal el logotipo del videojuego, pero desde ambos extremos, el izquierdo y el derecho, se encuentran elementos de nubes y niebla que apenas si permiten la visualización del el fondo, lo que converge a la vista a el elemento central, que es el protagonista. Otros elementos en tercer plano, como lo son la ciudad del fondo, y unos edificios en la parte inferior de la ilustración, por la perspectiva en la que están colocados, de igual manera convergen a un punto central en la ilustración.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera híper-realista.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración es poco colorida, con tonalidades oscuras logrando generar una interpretación dramática.

CUALIDAD FUNCIONAL.

TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración.

MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración, el título del juego y su denominador.

SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual dramático, acorde al desarrollo del videojuego que se esta promocionando. El contexto en el que esta aplicado no va acorde al género de juego (aventura) que esta representando, pero si esta basado completamente en el trasfondo psicológico que tiene el protagonista del videojuego.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje

cuya historia se desarrolla en un lugar aislado de la ciudad, peligroso, intenso e incierto, y que por la expresión que tiene el personaje en su rostro, se enfrentará a situaciones de tensión donde tendrá que tomar decisiones y actuar de manera instintiva para sobrevivir.

ASPECTO INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que siempre se desarrolla tras este personaje.



2.3.-DISPAROS EN PRIMERA PERSONA – HALO 4

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 810x95 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a un elemento principal, el cual es el título del videojuego.

TIPOGRÁFICO: La tipografía es versal serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a un ambiente lleno de luz, vacío y lejano. IMAGEN: La imagen hace referencia a la manera en la que se desarrollara el videojuego, con situaciones que te llevan a explorar lugares inhóspitos y lejanos, producidos por desastres.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por dos ejes que convergen en la parte superior central de la ilustración donde se encuentra el título del videojuego. En el fondo se encuentra un elemento de donde proviene la mayoría de la luz en la ilustración. Pero desde ambos extremo en un segundo plano se encuentran dos elementos que dentro de la historia representan a dos facciones contrarias que se encuentran en la misma situación de caos y destrucción.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central enfocado hacia la parte superior de la ilustración. A pesar de esto, los elementos contenidos en ella generan bastante ruido a través de figuras poco definidas.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual (en especial para los seguidores de la saga), ya que están representados en una manera híper-realista.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración contiene en su mayoría tonalidades azules al centro, pero en los extremos contiene colores oscuros, principalmente en la parte inferior de la ilustración, y luego en ambos extremos superiores logrando generar una interpretación caótica.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. **MEDIO:** La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración y el título del juego. **SIGNIFICADO:** El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: La mayoría de los elementos de la ilustración son de difícil reconocimiento visual dado que hay demasiados elementos poco definidos. La tipografía utilizada facilita su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual caótico, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado va acorde al desenlace de la historia y los eventos que en ella suceden, pero no hace alusión al género de juego (disparos en primera persona) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla a partir de un evento generado por la catástrofe, y que por la expresión corporal en la que se encuentra, se enfrentará a situaciones de combate instintivas donde su supervivencia estará en riesgo.

ASPECTO INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que siempre se desarrolla en esta saga

PlayStation®2



NTSC U/C

GOD OF WAR™



2.4.-PELEA – GOD OF WAR

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 907x172 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a un elemento principal, el cual es el título del videojuego, y en especial a el elemento tipográfico que se encuentra en el centro del logotipo.

TIPOGRÁFICO: La tipografía es versal serif. CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a un ambiente antiguo, ancestral y monumental.

IMAGEN: La imagen hace referencia a el protagonista del videojuego, y hace mucho énfasis a través de la expresión corporal del personaje a la actitud y el carácter que este posee, los cuales corresponden a una expresión violenta, agresiva, sanguinaria y llena de ira. El elemento que se encuentra en el fondo nos traslada a épocas de civilizaciones antiguas.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por un solo eje que va desde la parte inferior derecha hasta la parte superior central de la ilustración donde se encuentra el título del videojuego. En el fondo se encuentra un elemento que vagamente logra equilibrar la composición de la ilustración. En la esquina superior izquierda aparece un destello luminoso que carga aún más la vista hacia la parte izquierda de la ilustración. Pero desde ambos extremo en un segundo plano se encuentran dos elementos que dentro de la historia representan a dos facciones contrarias que se encuentran en la misma situación de caos y destrucción.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual enfocado en la parte derecha de la ilustración.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual ya que están representados en una manera híper-realista.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración contiene en su mayoría café y rojas opacas generando la sensación de antigüedad

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. **MEDIO:** La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración y el título del juego. **SIGNIFICADO:** El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego. **FUNCIÓN:** Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual de eventos épicos y ancestrales, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado va acorde al desenlace de la historia y los eventos que en él suceden y hace alusión al género de juego (pelea) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en una época remota en una civilización antigua con una historia de desenlace sanginario y violento, sin embargo, deja poca interpretación a los eventos que podrían desarrollarse en ella

ASPECTO INTELIGIBLE: el impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que se desarrolla en el videojuego, pero no al tipo de eventos que ocurrirán en él.



2.5.-RPG – DARK SOULS

CUALIDAD FORMAL

1. ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 898x116 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a un elemento principal, el cual es el título del videojuego. TIPOGRÁFICO: La tipografía es versal serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a un ambiente oscuro, macabro, sobrenatural y tétrico.

IMAGEN: La imagen hace referencia a el protagonista del videojuego. El personaje esta de espaldas, y por el elemento luminoso que se encuentra en segundo plano, se alcanza a distinguir poco del personaje principal.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por tres ejes que van desde la parte inferior hasta la parte superior central de la ilustración donde se encuentra el título del videojuego. En el fondo se encuentra en segundo plano siluetas humanas luminosas, haciendo referencia al título del juego, que traducido es "Almas oscuras".

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual enfocado en la parte superior central de la ilustración.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de difícil reconocimiento visual ya que a pesar de presentar rasgos realistas, la claridez con la que están representados dificultan el reconocimiento visual inmediato.

CLARIDAD: La complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman dificultan el reconocimiento visual inmediato, excepto por la tipografía, la cual no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración contiene en su mayoría café y rojas opacas generando la sensación de antigüedad

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración y el título del juego. SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración no son de inmediato reconocimiento visual (excepto la tipografía) debido a la representación surrealista con la que fueron realizados. La tipografía utilizada facilita su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación surrealista, por lo que su significado podría llegar a variar.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual de eventos tétricos y poco claros, acorde al desarrollo del videojuego que se esta promocionando. El contexto en el que esta aplicado va acorde al desenlace de la historia mostrando una vaga interpretación de los eventos que en el suceden y no hace alusión al género de juego (rpg) que esta representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: El uso de colores, composición y detalles de la ilustración deja en suspenso la historia que se desarrolla en el juego, y se enfoca más en manifestar las causas de el por qué el título del videojuego. Todos sus elementos generan en el cliente una sensación de oscuridad, tenebrosidad y sucesos sobrenaturales.

ASPECTO INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que se desarrolla en el videojuego, pero no al tipo de eventos que ocurrirán en el.



2.6.-DISPAROS – CRYSIS 3

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1198x1198 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 690x112 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: La imagen a primera instancia pareciera no mostrar una retícula principal que dirigiera la vista hacia algún punto en especial. TIPOGRÁFICO: la tipografía es versal san serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a un ambiente sombrío, desolado, deteriorado con el paso del tiempo.

IMAGEN: La imagen hace referencia a el protagonista del videojuego realizando alguna acción de cacería sobre una ciudad en ruinas.

3. COMPOSICIÓN: La imagen está equilibrada de manera visual. El elemento que aparece en primer plano, por su tono cromático logra crear un equilibrio de peso contrastando con el fondo totalmente claro que se encuentra en el plano del fondo. Del lado derecho se encuentra el protagonista, que por la posición de su cuerpo y del arco, logran generar una oposición hacia lo que a primera instancia parecieran dos ejes que van desde la parte inferior izquierda hasta la parte superior derecha.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: el acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual enfocado en la parte donde se encuentra el protagonista. VERDAD: todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual ya que están representados en una manera hiper-realista.

CLARIDAD: a pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración contiene en su mayoría tonalidades verdosas generando la sensación de locaciones en ruinas, ocultas entre la vegetación.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración y el título del juego. SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual de eventos que se desarrollan en lugares desolados, donde el protagonista se encuentra en posiciones dominantes sobre los eventos del videojuego. El contexto en el que esta aplicado va acorde al desenlace de la historia y los eventos que en el suceden y no hace alusión al género de juego (disparos) que esta representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en una época post-apocalíptica en lo que son las ruinas de lo que anteriormente fue una gran ciudad.

ASPECTO INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que se desarrolla en el videojuego.



2.7.-MUNDO ABIERTO – GRAND THEFT AUTO IV

CUALIDAD FORMAL

1. ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 810x640 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: La ilustración está conformada varias ilustraciones que se encuentran acomodadas dentro de una retícula similar a la de un cómic. TIPOGRÁFICO: La tipografía es sans serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a dentro de una ciudad común, con un aspecto caricaturesco.

IMAGEN: La imagen hace referencia a una serie de hechos que involucran a varios personajes en diferentes situaciones.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por varios elementos, pero el principal es el título del videojuego que se encuentra en primer plano, por encima de las demás ilustraciones, y justo en el centro.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: La organización de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central.

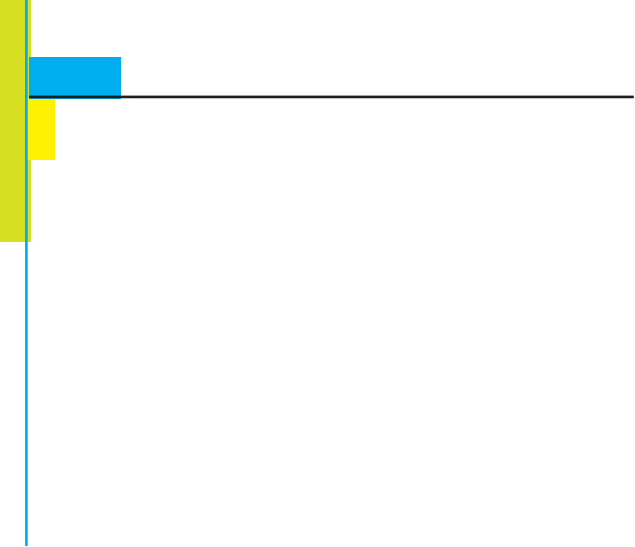
VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera realista un poco inclinada hacia la caricatura.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración usa tonalidades claras y vivaz.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.



CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración y el título del juego. SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego. FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual cotidiano y común, haciendo alusión a eventos de la vida diaria. El contexto en el que está aplicado va acorde al género de juego (mundo abierto) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en una gran ciudad. En base a la variedad de ilustraciones que se muestran, la historia no estará enfocada en un solo personaje como protagonista, sino en otros más, y las locaciones serán distintas acorde a la situación en la que el videojuego ponga al video jugador.

ASPECTO INTELIGIBLE: el impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama supuesta que tendrá el videojuego.



2.8.-DISPAROS EN TERCERA PERSONA – GEARS OF WAR 3

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 500x355 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 280x62 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a dos elementos principales, los cuales son el protagonista del videojuego y el título del videojuego. TIPOGRÁFICO: la tipografía es versal san serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a un devastado, abandonado y deteriorado por el paso del tiempo y de eventos bélicos.

IMAGEN: La imagen hace referencia a la manera en la que se desarrollara el videojuego, con situaciones intensas y bélicas.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por dos ejes que van desde ambos extremos inferiores y que convergen en la parte central de la ilustración. En primer plano se encuentra el protagonista principal del videojuego que corporalmente está en una posición de conquista. Es segundo plano se encuentran otros personajes coprotagonistas del videojuego. En el plano del fondo se encuentran ruinas, y un elemento que al ser cubierto por el protagonista principal, solo es percibido por los destellos de luz que emite.

4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera híper-realista.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración es colorida, con tonalidades luminosas logrando generar una interpretación épica, bélica e intensa.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. **MEDIO:** La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: el significante es la ilustración, el título del juego y su denominador.

SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual dramático, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado va acorde al género de juego (disparos en tercera persona) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en un devastado por la guerra, y que debido a las condiciones de sus vestimentas y las expresiones de sus rostro, se encuentran en complicadas situaciones de supervivencia y desesperación. **ASPECTO INTELIGIBLE:** el impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que siempre se desarrolla en esta saga.



2.9.-HORROR DE SUPERVIVENCIA– DEAD SPACE

CUALIDAD FORMAL

1. ESPACIO: el formato en el que esta esta ilustración es de 400X400 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 195X55 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: la ilustración está conformada por dos elementos principales, por lo que la vista solo puede ser dirigida a estos dos elementos sin que alguno tenga un valor predominante de jerarquización. TIPOGRÁFICO: la tipografía es versal san serif. CROMÁTICO: el código cromático hace referencia a locaciones desoladas y abandonadas que se encuentran en el espacio exterior. IMAGEN: La imagen hace referencia a un hecho que frecuentemente enfrentará el protagonista; una muerte violenta.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por dos elementos principales. El primero es el título del videojuego que se encuentra en la parte superior de la ilustración; el segundo es un brazo destazado que cubre la mayoría de la parte central de la ilustración. En el plano del fondo solo se encuentra una superficie inclinada y lo que parece ser una constelación de estrellas a lo lejos.

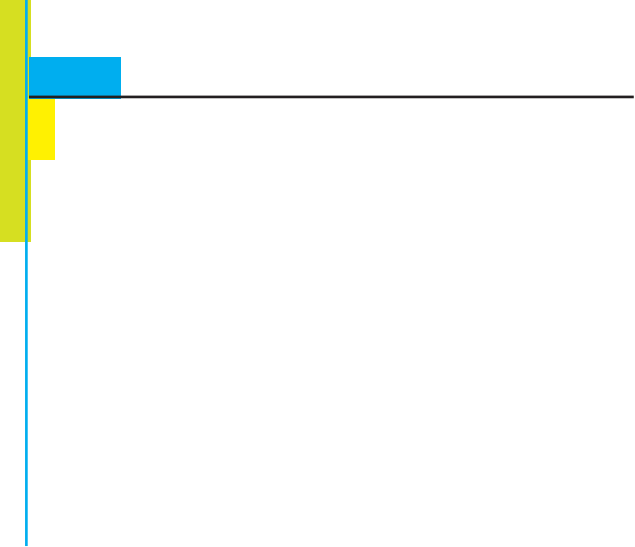
4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: el acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central. VERDAD: todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera realista. CLARIDAD: a pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.

APARIENCIA: La ilustración usa tonalidades opacas, como el café, lo que da como resultado una apariencia sombría y desolada.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.



CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración, el título del juego y su denominador.

SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el tipo de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

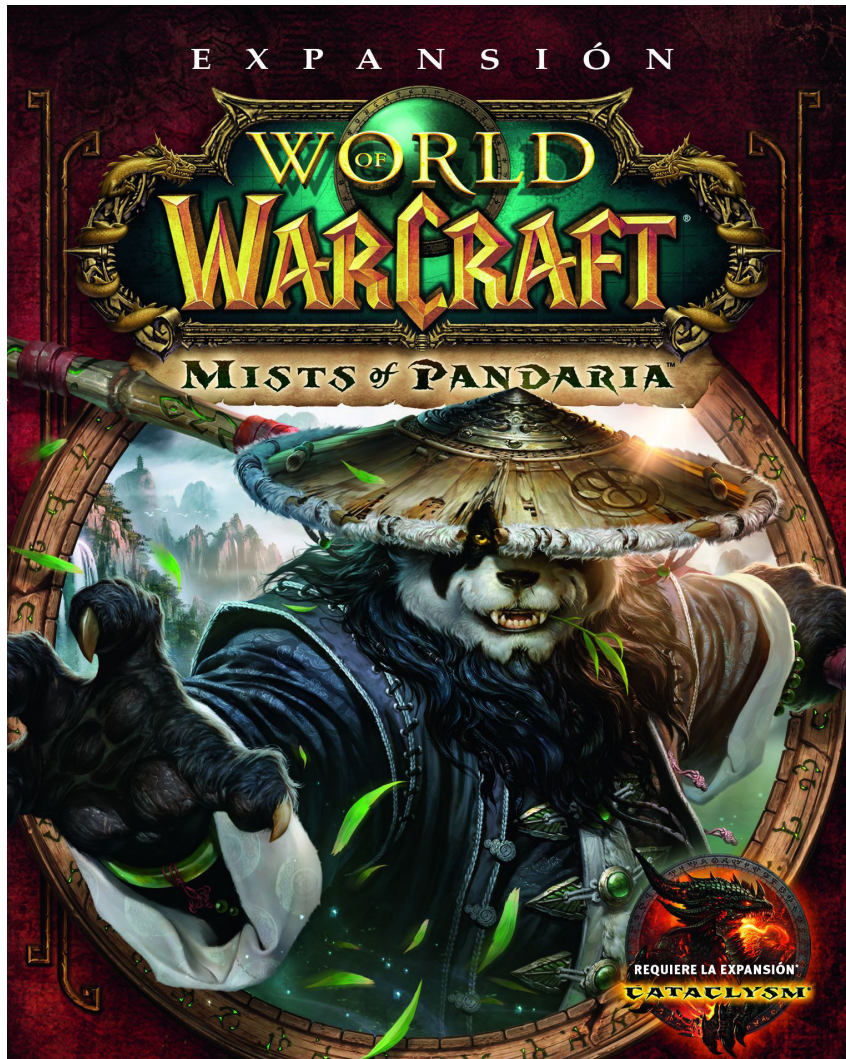
VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual dramático y sádico, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado va acorde al género de juego (horror de supervivencia) que está representando.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en el espacio, en lo que aparenta ser una nave espacial abandonada y deteriorada. Por la apariencia del elemento central, se da a entender que el protagonista se encontrará en situaciones extremas de horror, supervivencia y sadismo durante el desarrollo de la historia del videojuego.

ASPECTO INTELIGIBLE: El impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama supuesta que tendrá el videojuego.



2.10.-MMO – WORLD OF WARCRAFT

CUALIDAD FORMAL

1.ESPACIO: El formato en el que esta esta ilustración es de 1500x1500 pixeles. La caja de texto del título del videojuego es de 930x418 pixeles.

2. VALORES EXPRESIVOS: MORFOLÓGICO: Los elementos distribuidos en la ilustración están acomodados de tal manera que la vista se dirijan a un elemento principal, el cual es el título del videojuego.

TIPOGRÁFICO: La tipografía se divide en dos, numerador y denominador del título. El numerador es una tipografía versal serif; el denominador es una tipografía versal serif.

CROMÁTICO: El código cromático hace referencia a el ambiente místico, ancestral y mágico.

3. COMPOSICIÓN: La imagen esta regida por un círculo central, en el cuál se localiza la ilustración principal, que en este caso es un personaje caricaturesco. En la parte superior se encuentra el título del videojuego rodeado por un envolvente que posee detalles estéticos en sus bordes. Como fondo, detrás del título del videojuego y de la ilustración, se encuentra una textura que bien crea la semejanza como si la pasta de un libro se tratara.

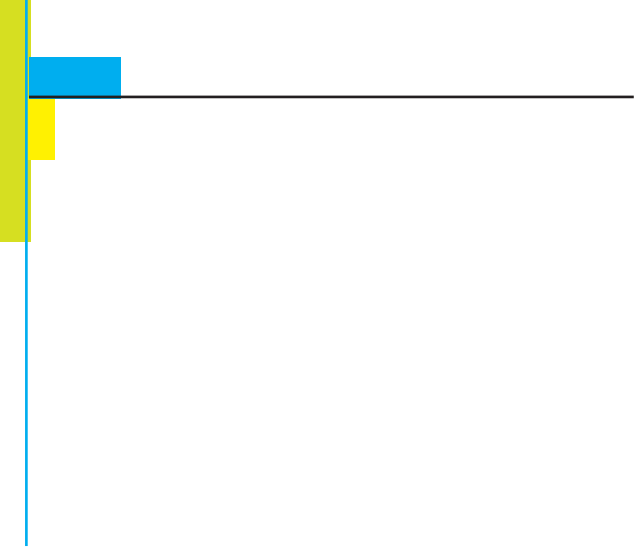
4. PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

ARMONÍA: El acomodo de los elementos de la ilustración permiten que haya un equilibrio visual central.

VERDAD: Todos los elementos de la ilustración son de fácil reconocimiento visual, ya que están representados en una manera realista, aunque el tema sea de fantasía.

CLARIDAD: A pesar de la complejidad de la ilustración y de todos los elementos que la conforman, el reconocimiento de todos sus elementos, incluyendo la tipografía, no representan ninguna dificultad.

REALIZACIÓN: El formato es vertical, realizado y publicado originalmente en forma digital, aunque su etapa final fue producido en formato físico.



APARIENCIA: La ilustración es colorida generando la sensación de aventura, fantasía y acción.

CUALIDAD FUNCIONAL. TIEMPO: No hay fecha exacta de la realización de la ilustración. MEDIO: La ilustración fue publicada como la portada del videojuego, por lo que esta fue impresa. Se desconocen las propiedades de la impresión.

CONSTANTES SEMÁNTICAS. SIGNIFICANTE: El significante es la ilustración, el título del juego y su denominador.

SIGNIFICADO: El significado es mostrar al espectador el po de ambientes y locaciones en las que se desarrollará la historia del videojuego.

FUNCIÓN: Generar en el espectador expectativa sobre el desenlace de los sucesos que acontecerán en el videojuego.

VARIACIONES SEMÁNTICAS. MOTIVACIÓN ANALÓGICA: Todos los elementos de la ilustración son de inmediato reconocimiento visual gracias a la representación realista con la que fueron realizados. Las tipografías utilizadas facilitan su lectura.

TIPOS DE SIGNIFICANTES. ICÓNICO: Todos los elementos son de representación realista, por lo que su significado no varía.

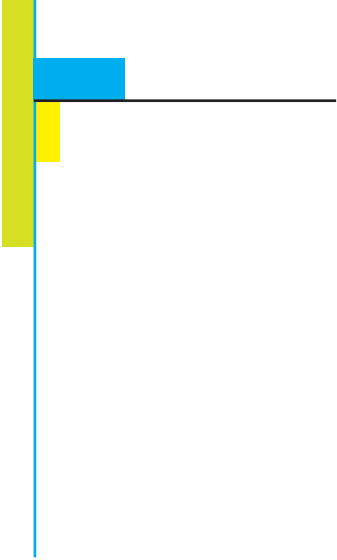
DISEÑO DE SIGNIFICANTES. NUEVAS POSIBILIDADES DE DISEÑO: La ilustración tiene un impacto visual dramático, acorde al desarrollo del videojuego que se está promocionando. El contexto en el que está aplicado no va acorde al género de juego (mmo) que está representando, pero si esta representa la temática del videojuego, el cual es aventura y fantasía.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO. ASPECTO SENSIBLE: Por el uso de colores, composición y detalles de la ilustración, se capta visualmente que el juego trata de un personaje cuya historia se desarrolla en un lugar donde los personajes dominantes son similares al de la ilustración.

ASPECTO INTELIGIBLE: el impacto visual que la ilustración posee va acorde a el tipo de trama que siempre se desarrolla en esta serie de videojuegos.

CAPÍTULO III

PROPUESTA LIBRILLO DIGITAL



INTRODUCCIÓN

El objetivo general de este proyecto de tesis es revelar al ilustrador mexicano la importancia del arte conceptual a través del análisis de las ilustraciones que se realizan durante el desarrollo y producción de uno de los videojuegos más populares del año 2012 (Halo 4).

Las etapas del proceso para desarrollar la propuesta de diseño son las siguientes.

BOCETAJE, SOLUCIÓN CONCEPTUAL Y LÍNEA DE TRABAJO.

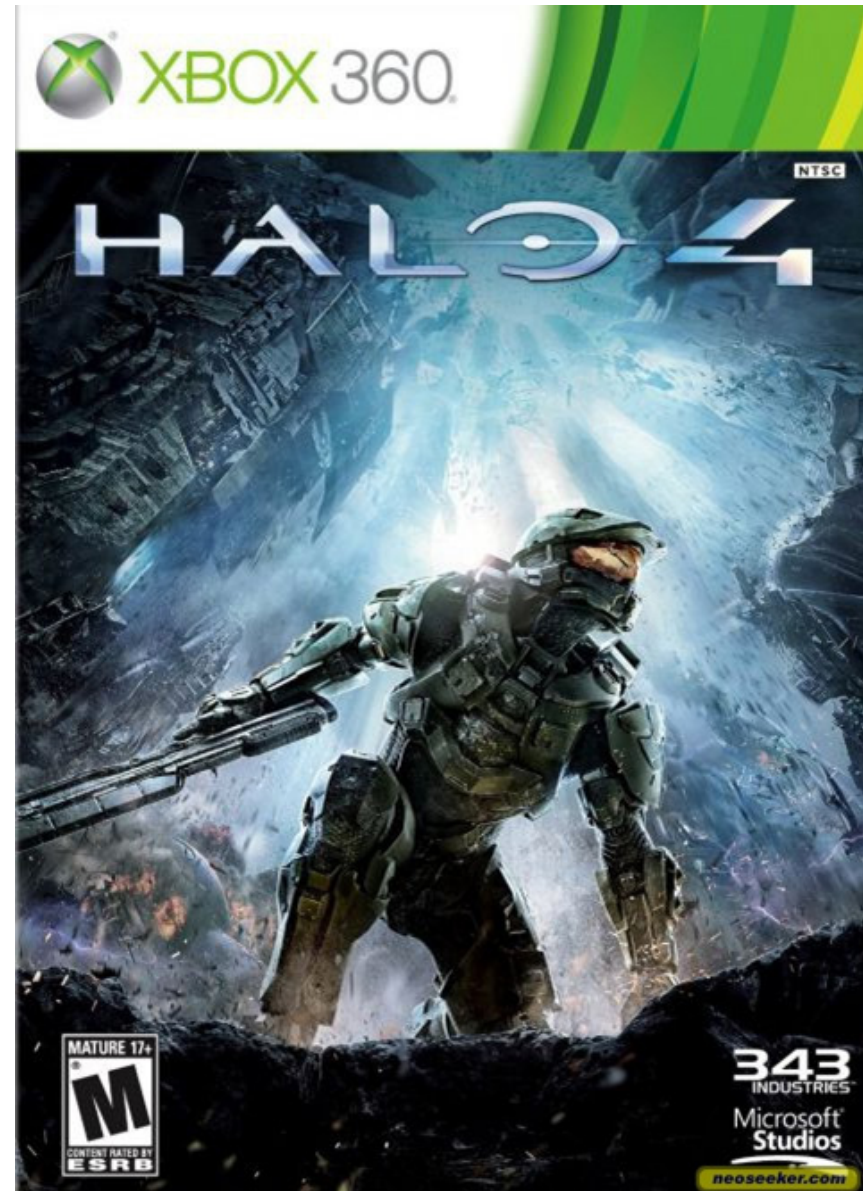
Primeramente se escogió el videojuego Halo 4 para la consola Xbox 360 basado en los siguientes puntos:

1. Que fuera un videojuego que se pudiera reproducir en alguna de las consolas que tuviera en posesión al menos uno de los desarrolladores del proyecto de tesis.
2. Que fuera uno de los videojuegos más populares del año 2012 de la consola seleccionada. Para determinar que videojuegos eran los más populares dentro de la consola seleccionada se tomaron en cuenta aquellos videos de You Tube en los que varios usuarios publicaban selecciones de videojuegos basadas en criterios individuales de afición.

El siguiente video es un ejemplo de los videos en los que se basó para realizar la selección de los videojuegos más populares dentro de la consola seleccionada:

Top Game Sever (2013). Top 10 Xbox 260 Games – 2012. [En línea] Extraído de www.youtube.com/watch?v=sYBDNZyo3_4 (2013, 06 de febrero).

3. Que uno de los desarrolladores del proyecto de tesis tuviera en posesión alguno de los videojuegos más populares del 2012.
4. Que los desarrolladores del proyecto de tesis mostraran disfrute y afición al jugar dicho videojuego.



PROCESO DE BOCETAJE INICIAL

Una vez escogido el videojuego para nuestra propuesta de diseño se procedió a hacer una búsqueda y recolección de todo el arte conceptual de Halo 4 disponible públicamente en internet a través de los sitios oficiales de los ilustradores, o de sitios de difusión de trabajos de arte conceptual. Se usaron las ilustraciones de los siguientes artistas conceptuales:

1. John Wallin Liberato (Link: www.johnliberto.com)
2. Albert Ng (Link: www.albeeng.com)
3. Josh Kao (Link: www.jkconceptart.com)
4. Thomas Scholes (Link: artofscholes.com)
5. Lynn Hubbell (Link: koryhubbell.blogspot.com)
6. Dave Bolton (Link: daveboltonart.blogspot.com)
7. Paul Richards (Link: autodestructdigital.blogspot.com)

Posteriormente se procedió a grabar todos los niveles del videojuego. Primeramente se reprodujo Halo 4 en un Xbox 360. Mientras era reproducido el videojuego se grabaron divididos en siete videos, de una duración aproximada de 30-45 minutos, los niveles a través de una capturadora de video que los almacenó en una computadora. Una vez que todos los niveles del videojuego fueron grabados en su totalidad, se procedió a reproducirlos para realizar capturas de pantalla en áreas específicas del videojuego en los que se encontraban las escenas, armas o personajes que se necesitaban para la propuesta de diseño.

PRESELECCIÓN DE PROPUESTAS

Ya recolectado todo el material visual necesario para proseguir con la propuesta de diseño, se emparentaron las ilustraciones escogidas con sus homónimos obtenidos de las capturas de pantalla. Una vez hecho esto, se procedió a dividir todo el material en tres secciones generales, y cada una de estas en secciones en otras particulares, para la propuesta de diseño según el contenido de estas imágenes. Las secciones fueron las siguientes:

1. Escenarios y Ambientes
2. Personajes
 - a) Protagonistas
 - b) UNSC
 - c) Covenant: Enemigos Covenant
 - d) Forerunner: Enemigos Prometeo
3. Armas
 - a) Armas de la UNSC
 - b) Armas Forerunner
4. Conclusiones
5. Referencias bibliográficas

Ya teniendo una división estable del contenido de las imágenes recolectadas se procedió a realizar un análisis denotativo y connotativo de los Escenarios y Ambientes personajes y armas ilustrados en el arte conceptual y los diseños mostrados en la versión final del videojuego.



DESARROLLO DEL PROYECTO

Una vez que el contenido de la propuesta de diseño estaba organizado se realizaron pruebas de diseño editorial, tipografías y color con el objetivo de satisfacer las siguientes necesidades:

1. Óptima lectura para medios digitales, como monitores de computadora.
2. Organización de la información de manera sencilla e intuitiva que facilitara al espectador la comprensión de la información contenida en la propuesta de diseño.
3. Presentación agradable y acorde a la temática del videojuego.

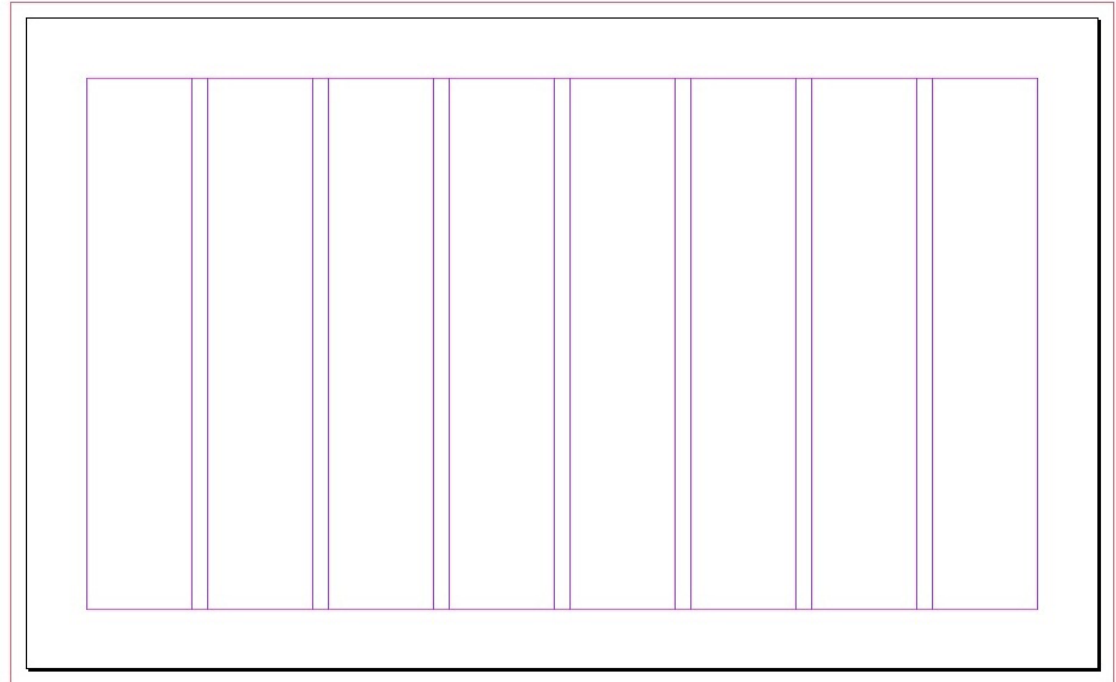
FORMATO

Se seleccionó un formato tamaño oficio horizontal de 8.5 cm x 11 cm ya que se adecua a la mayoría de ordenadores y permite un acomodo mejor y más dinámico de las imágenes y textos.



RETÍCULA

Se utiliza una retícula de ocho columnas con un mediano de 5 mm y márgenes de 2 cm en cada lado. Se seleccionó este tipo de retícula por la facilidad que otorga de crear cajas de texto anchas o estrechas según sea conveniente para la ubicación de la información y las imágenes.



TIPOGRAFÍAS

Las tipografías para el librito digital fueron seleccionadas tomando en cuenta que fueran estilos fáciles de leer y que se acoplaran al tema. De este modo se seleccionó la tipografía Futura Std para texto base con un tamaño de 10 puntos, la tipografía Ardour GM para títulos y subtítulos en un tamaño variado desde los 18 puntos en adelante, y la tipografía Línea para letras capitulares.

Futura Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

Ardour GM

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

Línea

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

PROPUESTA FINAL

Una vez realizadas todas las pruebas adecuadas, estas fueron probadas en monitores de diferentes tamaños con contenido real de la propuesta de diseño.



Esta ilustración es la primera escena de Halo 4 en la que aparecen los protagonistas.

Las formas que conforman la ilustración son las siguientes: cámaras de criogénico, cables en la superficie del cuarto, una maquinaria en el techo, una puerta abierta al fondo, un pedestal del lado izquierdo, residuos de nieve sobre la superficie, una fuente de luz en la parte superior central de la habitación.

En la ilustración podemos observar una habitación simétrica, con la misma cantidad de elementos en ambos lados. En el lado izquierdo se encuentra un

pedestal sobre el que yace sentada Cortana, como primer plano de la ilustración

La iluminación procede principalmente de la parte superior de la ilustración.

Los colores que se utilizaron son fríos y oscuros, con todos azules y morados predominando, generando una sensación de vacío y oscuridad en el espectador.



Las imágenes fueron extraídas del principio del primer nivel de Halo 4 en el que Masterchief es despertado por Cortana por una situación de emergencia detectada por la nave en la que viajaban.

Podemos observar que los elementos de esta escena del nivel se mantienen fieles en ubicación y diseño.

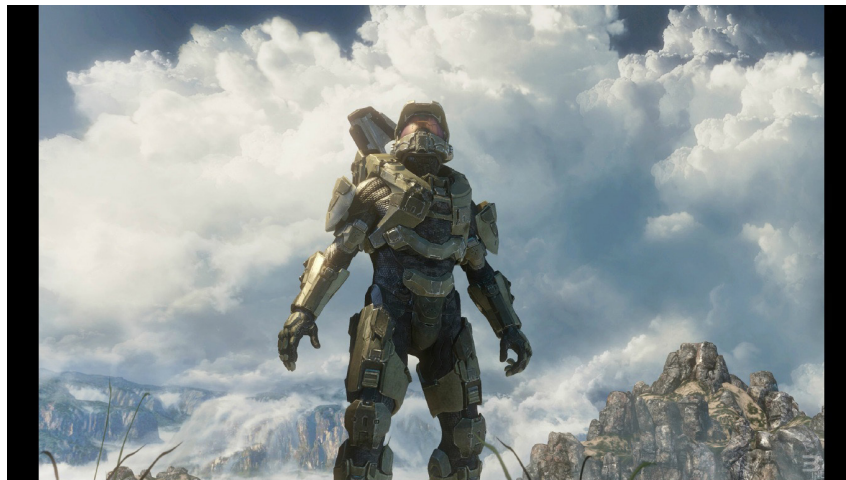
La única variante importante se encuentra en el color. A pesar de que el color también es frío y oscuro, aquí predominan tonos verdes.



SOLUCIÓN FINAL Y JUSTIFICACIÓN

Con la propuesta de diseño seleccionada, se procedió a vaciar el contenido desarrollado en el apartado de Preselección de propuestas.

A continuación se muestran las capturas de pantalla del librito digital.



ÍNDICE

Prólogo.....	5
Justificación.....	6
Entrevista a Keng Zhu.....	7
Sobre el videojuego.....	9
Escenarios y ambientes.....	12
Personajes.....	33
Armas.....	46
Conclusiones.....	59
Referencias.....	62



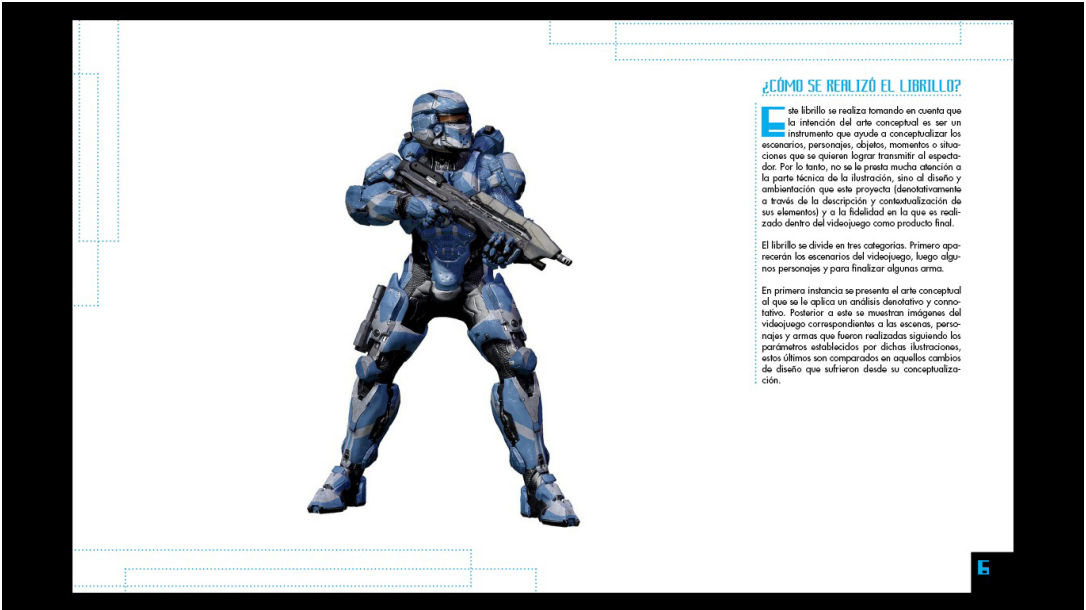
PRÓLOGO

El contenido de este catálogo digital es un análisis descriptivo y connotativo del arte conceptual que se realiza dentro del proceso de pre-producción de un videojuego y su comparación con el resultado final que se obtiene al concluir la post-producción y realizar el lanzamiento al mercado del videojuego.

Debido a que dentro de la pre-producción de un videojuego se realiza una cantidad inmensa de arte conceptual, para el análisis solo se pueden utilizar aquellas ilustraciones que fueron publicadas en internet para uso del público. Dichas ilustraciones son comparadas con la versión digital contenida en el videojuego, las cuales, que fueron realizadas en 3D como un escenario, personaje o arma dentro de los niveles de Halo 4.

El arte conceptual en la industria de los videojuegos es un área con mucha proyección y amplio

campo de trabajo, que el ilustrador mexicano no ha abordado precisamente por la falta de difusión del tema. La realización de este librito pretende resolver parte de esa problemática a través de dar a conocer a los ilustradores mexicanos la importancia de la ilustración utilizada como arte conceptual en el proceso de pre-producción para la actual industria del entretenimiento digital, que en este caso fueron los videojuegos, contribuyendo en el incremento del interés de los ilustradores mexicanos respecto a su incorporación como artistas conceptuales en proyectos de entretenimiento digital, mostrándoles la valía, necesidad e importancia que tiene el arte conceptual para su realización.



¿CÓMO SE REALIZÓ EL LIBRILLO?

Este librito se realiza tomando en cuenta que la intención del arte conceptual es ser un instrumento que ayude a conceptualizar los escenarios, personajes, objetos, momentos o situaciones que se quieren lograr transmitir al espectador. Por lo tanto, no se le presta mucha atención a la parte técnica de la ilustración, sino al diseño y ambientación que este proyecto (dentro de lo posible) a través de la descripción y contextualización de sus elementos) y a la fidelidad en lo que es realizado dentro del videojuego como producto final.

El librito se divide en tres categorías. Primero aparecerán los escenarios del videojuego, luego algunos personajes y para finalizar algunas armas.

En primera instancia se presenta el arte conceptual al que se le aplica un análisis denotativo y connotativo. Posterior a este se muestran imágenes del videojuego correspondientes a las escenas, personajes y armas que fueron realizadas siguiendo los parámetros establecidos por dichas ilustraciones, estas últimas son comparadas en aquellos cambios de diseño que sufrieron desde su conceptualización.

6



DIFERENCIA ENTRE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO INDUSTRIAL

King Zhu, un reconocido artista conceptual habla acerca de la diferencia entre el arte conceptual y la ilustración. De la misma forma expone la importancia del arte conceptual para la industria del entretenimiento en general.

King Zhu comienza hablando sobre la diferencia que hay entre la ilustración y el arte conceptual desde un punto de vista comercial. El menciona lo siguiente:

"La ilustración es producida por el artista directamente para el consumidor. Cuando el trabajo de arte es vendido, el dinero va directamente a quien realizó esta ilustración. Todo el trabajo del ilustrador se realiza sobre materiales diferentes que le permiten al artista generar una expresión personal, estilo propio e individualismo, los cuales son una parte muy importante para el ilustrador porque lo que se está vendiendo en una pintura posee parte de él.

Cuando al consumidor, el cliente, está comprando un trabajo, el trabajo tiene un poco del artista, tiene al creador dentro de la obra. La personalidad y el estilo personal se convierten en algo muy importante en el lado educacional de la ilustración. El ilustrador puede utilizar muchas técnicas, óleo, acuarela, etcétera. Tiene limitadas formas de expresar su trabajo de arte. Algo indispensable para el éxito del ilustrador es producir demasiada auto-promoción.

La mayoría de los ilustradores quieren ser reconocidos. La única manera de hacer dinero es vendiendo su trabajo de arte. Sus nombres son tan importantes como lo es el trabajo que hacen. En el arte concep-

tual los diseñadores son contratados sin importarles quienes son. Son contratados por su portafolio de trabajo.

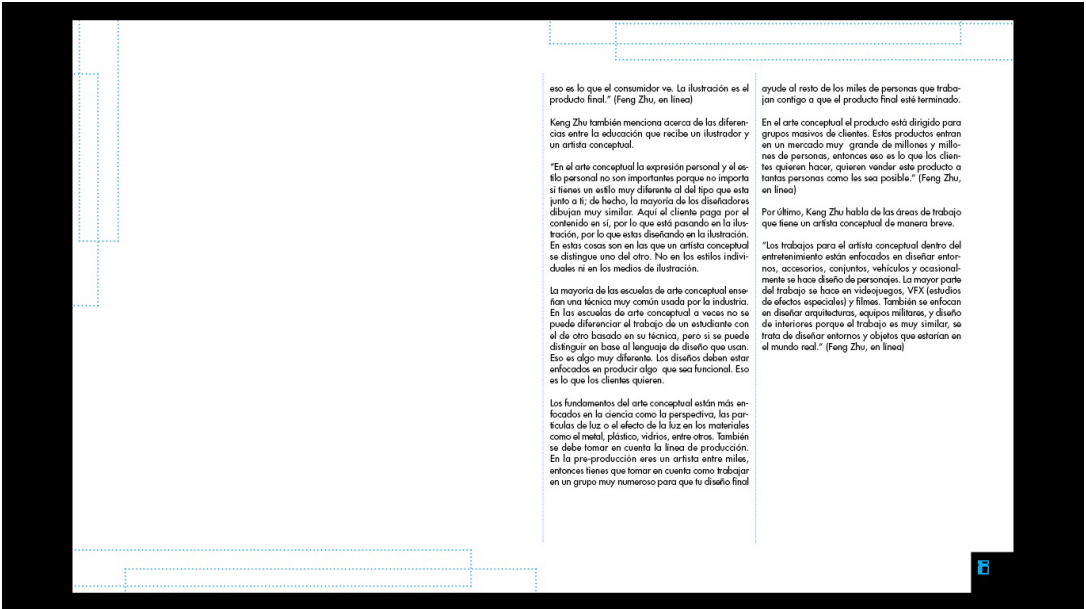
El arte conceptual no está enfocado en el trabajo de arte, el consumidor nunca ve el trabajo de arte detrás del producto. Un proyecto recorre tres partes: pre-producción, producción, post-producción y luego va al consumidor. Para las películas o los videojuegos este proceso lleva de 2 a 3 años.

El arte conceptual toma lugar en la etapa de la pre-producción, en un lapso aproximado de 6 meses donde los artistas conceptuales son contratados para diseñar personajes, entornos, bienes, y todo lo que se necesita diseñar para empezar la producción. Después de esta etapa viene la producción donde trabajan los equipos de modelado 3D, texturizado, equipos de sonido, entre otros. En la post-producción se encuentran los VFX, la composición de todo lo anterior y el marketing. Toda esta gente se necesita para tener el producto, y el producto es equivalente al dinero. Esto es lo que al consumidor está viendo, y consumiendo e interactuando.

Lo que al consumidor ve es el resultado de la post-producción y es lo que le interesa comprar. El arte conceptual sirve para visualizar como podría lucir el producto final cuando fuese realizado, pero al consumidor jamás podrá visualizar esas ilustraciones.

En la ilustración, una sola persona produce el trabajo de arte que va directamente al consumidor y

7



eso es lo que el consumidor ve. La ilustración es el producto final." (Feng Zhu, en línea)

Kang Zhu también menciona acerca de las diferencias entre la educación que recibe un ilustrador y un artista conceptual.

"En el arte conceptual la expresión personal y el estilo personal no son importantes porque no importa si tienes un estilo muy diferente al del tipo que está junto a ti; de hecho, la mayoría de los diseñadores dibujan muy similar. Aquí el cliente paga por el contenido en sí, por lo que está pensando en la ilustración, por lo que estás diseñando en la ilustración. En estas cosas son en las que un artista conceptual se distingue uno del otro. No en los estilos individuales ni en los medios de ilustración.

La mayoría de las escuelas de arte conceptual enseñan una técnica muy común usada por la industria. En las escuelas de arte conceptual a veces no se puede diferenciar al trabajo de un estudiante con el de otro basado en su técnica, pero sí se puede distinguir en base al lenguaje de diseño que usan. Eso es algo muy diferente. Los diseñadores deben estar enfocados en producir algo que sea funcional. Eso es lo que los clientes quieren.

Los fundamentos del arte conceptual están más enfocados en la ciencia como la perspectiva, los puntos de luz o el efecto de la luz en los materiales como el metal, plástico, vidrio, entre otros. También se debe tomar en cuenta la línea de producción. En la pre-producción eres un artista entre miles, entonces tienes que tomar en cuenta como trabajar en un grupo muy numeroso para que tu diseño final

ayude al resto de los miles de personas que trabajan contigo a que el producto final esté terminado.

En el arte conceptual el producto está dirigido para grupos masivos de clientes. Estos productos entran en un mercado muy grande de millones y millones de personas, entonces eso es lo que los clientes quieren hacer, quieren vender este producto a tantas personas como les sea posible." (Feng Zhu, en línea)

Por último, Kang Zhu habla de las áreas de trabajo que tiene un artista conceptual de manera breve.

"Los trabajos para el artista conceptual dentro del entretenimiento están enfocados en diseñar entornos, accesorios, conjuntos, vehículos y ocasionalmente se hace diseño de personajes. La mayor parte del trabajo se hace en videojuegos, VFX (estudios de efectos especiales) y filmes. También se enfocan en diseñar arquitecturas, equipos militares, y diseño de interiores porque el trabajo es muy similar, se trata de diseñar entornos y objetos que estarían en el mundo real." (Feng Zhu, en línea)



SOBRE EL VIDEOJUEGO

Halo 4 es la cuarta entrega de la serie de videojuegos Halo que vio la luz en el año 2010. Fue desarrollado por 343 Industries y distribuido por Microsoft Studios. Su lanzamiento se realizó el 6 de noviembre de 2012.

Halo 4 es un videojuego de disparos en primera persona, también denominado FPS por sus siglas en inglés (First Person Shooter).

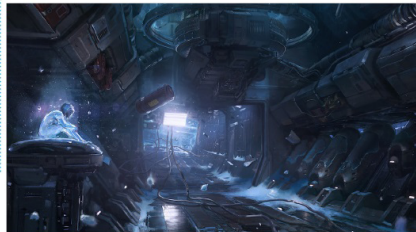
El siguiente párrafo extraído de la página oficial del videojuego continúa la reseña de la historia de todos los juegos de la serie Halo que preceden Halo 4.

Tras 30 años de guerra contra el Covenant, finalmente la humanidad se hizo con la victoria. Masterchief, un super soldado Spartan, y Cortana, una IA de última generación, terminan con el Covenant, los Flood y la amenaza de la red de Halos en una instalación remota conocida como el Arco. Ahora, una vez terminado el conflicto, Masterchief y Cortana viajan a la deriva por el espacio en los restos de la nave Forward Unto Dawn, acercándose lentamente a un misterioso mundo artificial llamado Requiem (Halo Waypoint (s.f.), [en línea]).

La historia del videojuego toma lugar 4 años, 7 meses y 10 días después de los eventos finales presentados en la trama de Halo 3. A lo largo del juego, ambos tendrán que dar un paso entre los dos enemigos Covenant y Prometeos dentro de el recién descubierta planeta artificial Forerunner donde un nuevo enemigo amenaza la existencia del universo entero.



ESCENARIOS Y AMBIENTES



Ficha Técnica

Wálmir Liberto
Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

Esta ilustración es la primera escena de Halo 4 en la que aparecen los protagonistas.

En primer plano se observa a Cortana sentada sobre un pedestal metálico. Dentro de la primera habitación se encuentran unas cámaras de vigilancia en ambos extremos de esta, cables en la superficie del cuarto, maquinaria en el techo. A lo largo de

la ilustración existen otras habitaciones similares, residuos de nieve sobre la superficie, una fuente de luz en la parte superior central de la habitación y al fondo del pasillo un monitor luminoso del cual proviene una instalación de cables.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La mayoría de las líneas son rectas y en diagonal. También se observan líneas curvas en pocos elementos de la ilustración. Hay líneas orgánicas. Para elementos grandes maneja líneas muy gruesas y para detalles maneja líneas más finas.

Forma y tamaño: Se observa en el primer plano en la esquina inferior izquierda formas rectangulares culminando en lo alto de esta con una forma oblicua. Se observan formas cilíndricas delgadas del lado derecho. Arriba de estas hay formas hexa-

gonales las cuales van disminuyendo su tamaño según se van acercando al centro de la ilustración. En la parte superior al centro hay formas circulares y un cubo en el centro de estas.

Espacio: Es angosto y no muy alto. La perspectiva se dirige un poco desviado del centro de la ilustración hacia la izquierda, la cual está a un punto de fuga en vista normal. En primer plano hay una mujer de pequeñas dimensiones sobre un pedestal de tamaño más grande que esta. Atrás de estos, las formas cilíndricas ocupan la mitad de la altura de la habitación. En la superficie inferior se observan unas figuras alargadas que culminan en el fondo del pasillo. En la parte superior hay un objeto que ocupa gran parte de la parte alta de la cámara.

Color: Es monocromático porque maneja un solo color pero es diferentes tonos, que van desde tonos azules muy claros, hasta tonos azules muy oscuros y densos. Los elementos de luz y sombra tienen un alto contraste uno del otro en sus colores.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas y en pocos elementos curvilíneas.

Elementos de composición:

Patrones: En la mayoría de los elementos se manejan formas geométricas más que formas irregulares, solo se observa un elemento de formas orgánicas.

Puntos de enfoque: Se observan tres puntos principales. La mujer que se encuentra en primer plano, la forma que cuelga de la parte superior, y el rectángulo luminoso que se observa al fondo de la ilustración.

Movimiento: Se observa movimiento en el cilindro que se encuentra en la parte izquierda, en algunos

elementos que se encuentran alrededor del personaje y en las formas curvilíneas que van de la parte inferior al centro de la ilustración, los demás elementos de la ilustración se observan estáticos.

Escala: Ningún elemento está fuera de proporción.

Balace: Las formas son simétricas.

Análisis connotativo.

En primer plano se observa un personaje que corresponde a Cortana, la cual yace sentada sobre un pedestal en una posición que la hace ver abandonada, desahogada, como si llevara esperando algo demasiado tiempo. El ambiente es oscuro, con una luz blanca al fondo que nos permite ver la profundidad de las instalaciones. Sobre el piso debajo de las cápsulas que están colocadas sobre ambas paredes de la habitación hay nieve acumulada, lo que hace que el ambiente se perciba frío y solitario.



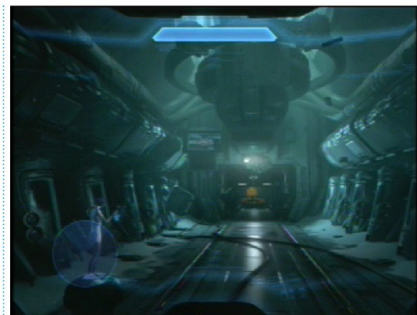
Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos de la escena mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos y personajes dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.

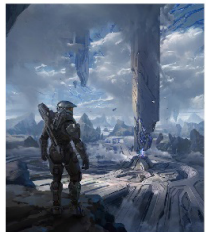
Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. En esta la escena en general muestra tonos verdes opacos muy claros y muy oscuros alcanzando el negro.



Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede constatar de la ilustración.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena, incluyendo los personajes, se mantienen fijos a los presentados en la ilustración.



Ficha Técnica

Wálim Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.jobliberto.com/>

Análisis denotativo.

En primer plano se encuentra un personaje de espaldas, en segundo plano se observa una torre metálica y en el fondo de la ilustración se aprecia una estructura rocosa. En la parte superior de la

imagen se puede observar una capa de nubes y torres mecánicas flotantes.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La ilustración contiene en su mayoría líneas mixtas como se puede observar en la superficie metálica y en las rocas. También se muestra en gran cantidad el uso de líneas verticales en toda la ilustración.

Forma y tamaño: La armadura del personaje que aparece en primer plano está conformado por figuras rectangulares y circulares. La superficie que se observa en la ilustración está compuesta por rectángulos y en la parte superior se encuentra prismas rectangulares y formas orgánicas.

Espacio: La ilustración representa un espacio abierto. La perspectiva es lineal y el punto de fuga se encuentra en el centro hacia la derecha. El objeto más grande que se puede observar es un prisma rectangular. El personaje del primer plano es de pequeñas dimensiones en comparación con el entorno que es muy amplio.

Color: En la ilustración se manejan colores azules en diferentes tonos y colores grisesos. Se utilizan colores opacos y fríos en toda la ilustración así como también el contraste de luz y sombras.

Textura: Se utilizan texturas rocosas en la superficie del fondo y lisas en la superficie del segundo plano.

Elementos de composición:

Patrones: Se observan dos principales puntos de atención: el personaje que se encuentra en el pri-

mer plano y el prisma rectangular localizado en el segundo plano.

Movimiento: Se observa movimiento en las nubes que se localizan en la parte superior y en trazos de metal que rodean el prisma rectangular.

Balances: Se maneja en igual proporción formas simétricas y asimétricas.

Análisis connotativo.

La ilustración representa una zona abierta de grandes proporciones. Se puede observar al personaje protagonista del videojuego, Masterchief, parado al filo de una montaña rocosa viendo hacia el horizonte donde se encuentran las torres Forerunner. Las nubes que cubren la parte alta de dichas torres y el tamaño de las montañas que están a su alrededor, las cuales son de poca altura en comparación con las estructuras Foreruneses, nos permiten interpretar su altura la cual va desde la superficie del planeta hasta lo más alto de éste.

14



Análisis comparativo.

Diseño: En este caso no se pudo obtener una captura de pantalla desde el mismo punto en que se ve la ilustración original pero, se puede observar que el diseño de la torre y los demás elementos conservan el mismo diseño.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: El personaje está en distinta posición en la escena, en la ilustración se observa desde un punto lejado a la torre, mientras que en las aplicaciones la torre se encuentra justo frente a él. Los demás elementos conservan la misma ubicación.

Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. En estos capturas la escena en general muestra tonos amarillos y verdes muy claros y la ilustración original tiene tonos azules y fríos.



Ambiente: La sensación que genera la escena varía, ya que en estos casos se percibe un ambiente cálido y muy iluminado.

Textura: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena se mantienen fijas a los presentados en la ilustración. En el caso del personaje nos podemos guiar solo por la parte de la mano sosteniendo el arma y de esta manera se puede determinar si las proporciones son las mismas.

15



Ficha Técnica

Josh Kao

Ilustración digital

Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

En la ilustración se observa una estructura metálica que contiene varios pilares en forma de X que se repiten cada determinada distancia a lo largo de esta. También se muestra la silueta de una persona en la parte inferior derecha, lo que ayuda al espectador a imaginar las dimensiones del escenario y del puente.

Elementos básicos de diseño:

Línea: En la ilustración se muestran líneas quebradas en las partes rocosas y en la estructura metálica se ve el uso de líneas verticales, horizontales y paralelas.

Forma y tamaño: En el primer plano y el fondo se observan formas orgánicas y la estructura metálica es completamente geométrica tiene formas rectangulares y prismas regulares.

Espacio: Se maneja una perspectiva icónica, el punto de fuga se dirige hacia el centro a la derecha. En la parte izquierda casi llegando al otro extremo se puede observar una estructura metálica

que ocupa gran parte de la ilustración y se observa de grandes proporciones. Se observa un personaje en primer plano que a comparación con la estructura es de una proporción muy pequeña.

Color: En esta ilustración se ve presente el uso de tonos cálidos en el fondo y en primer plano, en la estructura metálica predominan los tonos grises/cos. En la parte superior derecha se observa el uso de azules y blancos proyectados en línea vertical hacia la parte inferior.

Textura: En su mayoría se ve presente el uso de texturas rocosas en el fondo y lisas en la estructura metálica.

Elementos de composición:

Patrones: En la ilustración se emplean figuras orgánicas y asimétricas en mayor medida que las formas geométricas que solo se pueden observar en la estructura.

Puntos de enfoque: La figura principal en la ilustración es la estructura metálica que se encuentran en segundo plano.

Movimiento: La nébula que se encuentra en la parte inferior de la imagen es la única forma que se observa en movimiento.

Balanza: Se muestra en mayor medida el uso de formas orgánicas y asimétricas.

Análisis connotativo.

El puente metálico muestra imponencia ante el fondo. El lugar se encuentra en lo profundo de una enorme cueva donde la luz principal que ilumina su interior proviene de una abertura que se encuen-

tra en la parte superior derecha de la ilustración. La nébula que se observa cubriendo toda la superficie de la cueva no nos deja apreciar que tan alto está el puente, y la silueta humana que aparece sobre una gran roca en la parte inferior izquierda nos da una idea de las dimensiones colosales del puente y de la cueva que lo contiene.

16



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos de la escena conservan el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.

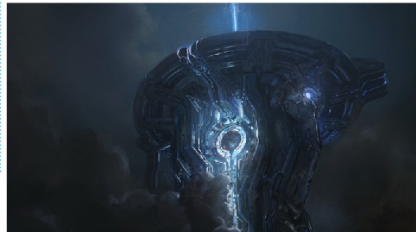
Color: El color de las escenas es bastante similar ya que conservan los mismos tonos cálidos.

Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede constatar de la ilustración.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de las escenas se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

17



Ficha Técnica

Wálmir Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

En la ilustración se muestra una estructura metálica rodeada de nubes muy oscuras. El diseño de la estructura incluye elementos como: un arco con luz alrededor y que se proyecta hacia las nubes que

la rodean. La estructura tiene una superficie plana en su parte más alta.

Elementos básicos de diseño:

Línea: Se observa el uso de líneas curvas en la parte superior de la estructura, también el uso de líneas rectas, horizontales, paralelas y mistas en todo el diseño de la estructura metálica.

Forma y tamaño: Dentro de la ilustración se observan figuras circulares y simétricas en la estructura y en el fondo formas irregulares y orgánicas, la estructura que se encuentra en el primer plano se observa de proporciones estrafaléticas.

Espacio: Se muestra un espacio grande y la estructura dentro de él se muestra de un tamaño grande

y muy alto. La perspectiva de la ilustración va de abajo hacia arriba.

Color: En la ilustración se observa el uso de tonos azules y oscuros, también en algunos detalles se muestra el uso de luces como se muestra en el centro y en la parte superior de la estructura de la ilustración.

Textura: Dentro de la estructura metálica se observan texturas lisas.

Elementos de composición:

Figuras: Se observa el uso de tonos azules y de formas simétricas en la estructura que se muestra en primer plano de la ilustración y las nubes que se muestran de fondo se utilizan formas orgánicas.

Puntos de enfoque: El punto principal de atención es la estructura metálica localizada en el primer plano por su gran tamaño y sus detalles de luces que se encuentran y emergen del mismo.

Movimiento: Se observa movimiento en la luz brillante que se muestra de manera vertical en la estructura y en menor medida se observa movimiento en las nubes que la rodean.

Balanza: Se muestra en mayor manera el uso de formas simétricas y regulares que se localizan en la estructura metálica dentro de la ilustración.

Análisis connotativo.

En la ilustración se ve una torre enorme y oscura, la cual yace entre las nubes también oscuras. De la torre sale un delgado rayo de luz color azul proyectado hacia el cielo. En la parte delantera de la torre observamos algunos elementos de deta, como

lo es un canal de luz que llega hasta un círculo, también de luz, el cual al parecer proyecta el rayo hacia el cielo. El diseño causa imponente, misterio y temor. La escena representada en la ilustración genera una sensación abrumadora similar a una fuerte tormenta.

112



Análisis comparativo.

Diseño: Varía un tanto el diseño en esta escena principalmente en el fondo donde se observan elementos en tonos rojos que no aparecen en la ilustración. También varía el diseño de la torre en la parte central donde está ubicado el círculo azul que aparece en menor tamaño respecto a la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.

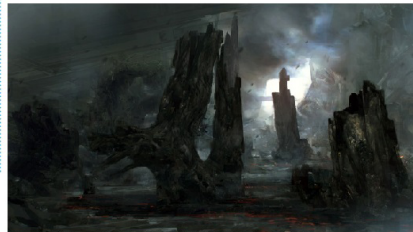
Color: El color de la escena no varía en mucho, solo se le agregan tonos verdes a la parte de la torre.

Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede conatar de la ilustración.

Texturas: Se pueden observar texturas más lisas respecto a la ilustración original.

Proporciones: La proporción de la torre varía un poco ya que se muestra más ancha y el círculo al centro de la torre, más pequeño respecto a la ilustración.

113



Ficha Técnica

Thomas Scholes

Ilustración digital

Página web: <http://artofscholes.com/>

Análisis denotativo.

En primer plano se observan unas formas orgánicas en forma de rocas.

A lo largo del escenario existen otros elementos tales como árboles, una máquina, el líquido que es una especie de lava y muchos elementos en forma

de troncos de árbol dispersos por todo el escenario.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La mayoría de las líneas son orgánicas en todo el escenario. También se observan líneas rectas y en diagonal en el fondo. En su mayoría se emplean líneas muy finas con algunas líneas gruesas en la parte superior izquierda.

Forma y tamaño: Se observa en casi toda la ilustración muchas formas irregulares en diferentes tamaños a excepción de la parte superior izquierda en donde se pueden observar formas más geométricas como cuadrados y rectángulos.

Espacio: Es ancho y bastante alto. La perspectiva se dirige un poco desviado del centro de la ilustración

ción hacia la derecha, la cual está a un punto de fuga en vista normal. En primer plano hay unas especies de troncos de árboles, uno en el centro de mayor tamaño y otros más pequeños en los costados. Además de éstos, las formas cuadradas y rectangulares ocupan el costado superior izquierdo del escenario. En la parte derecha en segundo plano se observan más formas orgánicas en forma de tronco y hasta el fondo se aprecia una forma irregular que es una fuente de luz.

Color: Es policromático porque maneja varios colores y en diferentes tonos, yendo desde tonos rojos muy intensos hasta tonos café muy oscuros y densos, y en la parte superior derecha se observan tonos azules muy intensos. Los elementos de luz y sombra contrastan en el fondo de la ilustración en donde se encuentra una fuente de luz, con los sobros del primer plano.

Textura: Las texturas utilizadas son rugosas y elementos irregulares.

Elementos de composición:

Patrones: En la mayoría de los elementos se manejan formas orgánicas más que formas geométricas, solo se observa un elemento de formas geométricas.

Puntos de enfoque: Se observan tres puntos principales. El tronco que se encuentra en el centro del escenario en primer plano, la forma que se encuentra en la parte derecha que también parece ser un tronco de árbol, y la forma irregular luminosa que se observa al fondo de la ilustración.

Movimiento: La mayoría de los elementos de la ilustración se observan estáticos a excepción de unos elementos pequeños en forma de rocas que se observan en diferentes puntos de la ilustración

y que parecen dirigirse hacia la salida que se encuentra en el fondo.

Escala: Ningún elemento está fuera de proporción.

Balanza: Las formas son asimétricas.

Análisis connotativo.

El ambiente es solitario y con poca iluminación generando misterio, a pesar de ello el espacio en el escenario está saturado de elementos. Gracias a la abertura que está en el fondo a la derecha por la que entra la luz, se puede estimar la profundidad de la escena, la cual parece ser una oscura cueva. Esta fuente de luz también revela otros elementos, como lo es el denso humo que se encuentra en toda la atmósfera. Sobre las superficies de la cueva se distinguen algunas grietas conteniendo un material rojizo incandescente. Por la falta de una silueta humana es imposible tener una idea de las dimensiones de esta escena.

Los colores oscuros que están en la ilustración generan en el espectador la sensación de soledad y extremo calor, aparte de oscuridad y claustrofobia.

20



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos de la escena mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena se muestran en diferentes posiciones a como fueron presentados en la ilustración.

Color: El color de las escenas varía con respecto al de la ilustración. En las escenas se muestran tonos naranjas y cálidos contrarios a los tonos grises que se muestran en la ilustración.



Ambiente: Se percibe un ambiente más cálido y peligroso en las escenas respecto a la ilustración.

Textura: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

21



Ficha Técnica

Wálmir Liberto
Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

Dentro del escenario se observan muchas máquinas por todos lados principalmente en la parte de arriba; en la parte izquierda una especie de pasillo acompañado por tuberías que se dirigen a la parte del fondo de la ilustración, en el techo se obser-

van algunas ventanas mismas que reflejan luz en la parte de abajo.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: La mayoría de las líneas son rectas y en diagonal. También se observan líneas curvas en muy pocos elementos de la ilustración. Para elementos grandes maneja líneas muy gruesas y para detalles maneja líneas más finas.

Forma y tamaño: Se observa en el primer plano en la parte derecha formas rectangulares y hexagonales. Se observan elementos en forma de prismas rectangulares en el parte superior perfilado del centro hacia el lado izquierdo de la ilustración.

Espacio: Es ancho y alto. La perspectiva se dirige al costado inferior izquierdo de la ilustración, lo

cuál está a un punto de fuga en vista normal. En primer plano se observan máquinas de diferentes tamaños al igual que en resto de la habitación. En la superficie inferior se observan unas figuras alargadas que colman en el fondo del pasillo. En la parte superior se observan formas rectangulares por donde entra luz a la habitación.

Color: Es policromático porque maneja varios colores y en diferentes tonalidades, se encuentran tonos grises muy claros, hasta tonos grises muy oscuros, también tonos rojos, y un par de elementos de color amarillo que se encuentran en el centro de la ilustración. Los elementos de luz y sombra tienen un alto contraste uno del otro en sus colores.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas y con elementos rectos.

Elementos de composición:

Patrones: Toda la ilustración está llena de formas geométricas; rectángulos principalmente.

Puntos de enfoque: Se observan dos puntos principales. Los elementos color amarillo al centro de la ilustración y la forma rectangular en el techo de la parte superior izquierda por donde entra luz.

Movimiento: Todos los elementos de la ilustración se observan estáticos.

Escala: Ningún elemento está fuera de proporción.

Balanza: Las formas son simétricas.

Análisis connotativo.

El ambiente en general por los tonos grises y las zonas oscuras se interpreta frío y solitario. El pasi-

llo da la impresión de ser un lugar ruidoso por la extensa cantidad de maquinaria a todo lo largo de este. Dado que algunos trazos de la ilustración no están bien definidos pareciera que el lugar se encuentra vacío. Esto pareciera ser un área de mantenimiento, ya que se observan algunas tuberías por debajo del piso.



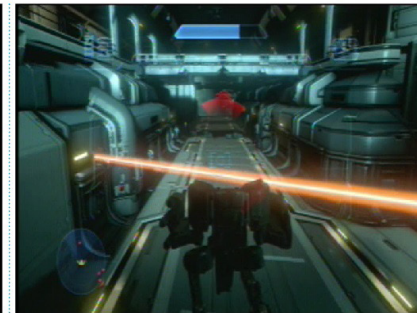
Análisis comparativo.

Diseño: Los elementos de las escenas varían en algunos casos respecto a la ilustración. Se omitieron algunos elementos.

Formas: Las formas utilizadas en las escenas, en su mayoría, siguen siendo las mismas, solo se presentan más formas rectangulares.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena varían un poco en cuanto a su ubicación principalmente en la parte superior.

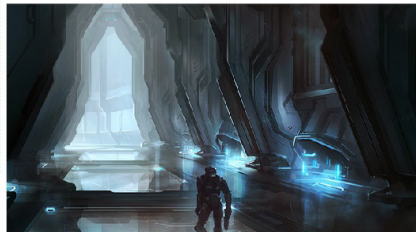
Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. En este caso se agregaron tonos verdes y amarillos.



Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede connotar de la ilustración.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de los elementos de la escena varía respecto a la ilustración, ya que en este caso las formas parecen reducir su tamaño al igual que el espacio donde se encuentran, en este caso se muestra más angosto.



Ficha Técnica

Josh Kao

Ilustración digital

Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

En primer plano se observa a Masterchief parado en el centro del escenario.

Dentro del escenario se observan estructuras metálicas principalmente de lado derecho y un pasillo

corto que se dirige a una entrada enorme hacia otra habitación.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: Las líneas son rectas, en diagonal, horizontal y vertical. Para elementos grandes maneja líneas muy gruesas y para detalles maneja líneas más finas.

Forma y tamaño: Se observa en el primer plano en la parte derecha formas rectangulares y hexagonales. Al fondo del escenario se observan formas poligonales similares pero en diferentes tamaños.

Espacio: Es angosto y alto. La perspectiva parte del centro hacia la parte izquierda de la ilustración, la cual está a un punto de fuga en vista normal. En primer plano se encuentra una forma

humana de pequeñas dimensiones parado sobre el centro del escenario. En segundo plano muchas formas poligonales que abarcan gran parte del lado izquierdo de la ilustración. En los costados del pasillo se encuentran unas figuras hexagonales en las cuales se encuentran unas fuentes de luz.

Color: Es monocromático porque maneja un solo color pero en diferentes tonos, yendo desde tonos azules muy claros, hasta tonos azules muy oscuros y densos. Los elementos de luz y sombra tienen un alto contraste uno del otro en sus colores.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas y con elementos rectos.

Elementos de composición:

Patrones: Todos los elementos de la ilustración son formas geométricas.

Puntos de enfoque: Se observan tres puntos principales: El personaje que se encuentra en primer plano, las luces color azul del lado derecho y la entrada que se encuentra al fondo.

Movimiento: Se observa movimiento en el personaje que se encuentra al centro del escenario, los demás elementos de la ilustración se observan estáticos.

Escala: Ningún elemento está fuera de proporción.

Balance: Las formas son simétricas.

Análisis connotativo.

La ilustración representa un pasillo Forerunner. Este pasillo está iluminado por algunas luces que se encuentran en la parte inferior en ambos costados.

oín así hay algunas zonas oscuras hacia el techo. El piso refleja toda la estructura, pero presenta algo de transparencia.

Las columnas laterales le dan al espacio la sensación de que el ancho del pasillo se hace angosto hacia arriba. Esto y la altura de la escena dan una sensación de soledad en un área que parece haber sido abandonada hace ya mucho tiempo, pero que no ha sufrido deterioro.

La luminosidad de la ilustración es opaca por los colores pálidos y blanquitos que se utilizaron en la ilustración. Esto da la sensación de ser una zona helada y silenciosa

24



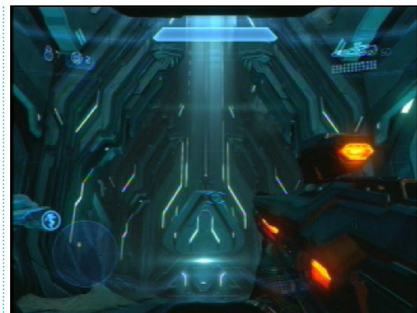
Análisis comparativo.

Diseño: La mayoría de los elementos de la escena mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración a excepción de la entrada que se encuentra al fondo a la que se le agraron más detalles.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.

Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. En este caso predomina el color verde y tonos más oscuros.



Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede constatar de la ilustración.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena, incluyendo al personaje, se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

25



Ficha Técnica

Willim Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

En primer plano se observa una nave de combate Pelican, la cual se dirige a alta velocidad hacia el conjunto de instalaciones Forerunner que yacen flotando sobre las nubes más oscuras. En todo el área se encuentran más de una docena de instalaciones Forerunner, pero en el centro del área, detrás de la torre que está frente a la nave Pelican, yace una fuente intensa de luz, similar a la del sol.

Sobre la superficie donde están amontonadas las densas nubes, se alcanzan a visualizar las puntas de algunas montañas.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: Hay líneas rectas y dentro de estas, algunas líneas sobre estas formas en diagonal. En igual cantidad líneas orgánicas y curvas sobre la parte inferior de la ilustración.

Forma y tamaño: Se observa en primer plano una forma rectangular, de la cual están adheridas otras cuatro formas rectangulares, dos de ellas irregulares. El resto de la parte superior de la ilustración está conformado por figuras rectangulares.

En la parte inferior de la ilustración dominan las formas orgánicas.

Espacio: Las dimensiones de la ilustración son de dimensiones muy amplias y muy altas. Se muestra una línea curva que marca el horizonte, y dos puntos de fuga, uno se encuentra en la parte inferior de la ilustración, cerca de la punta de la forma rectangular más grande, y el otro se encuentra posicionado fuera de la ilustración, cerca de la punta superior donde termina la forma rectangular más grande.

Color: Más de la mitad de la ilustración utiliza tonos azules (algunos inclinandose a tonos morados); la mayoría muy oscuros. En igual cantidad que los tonos azules oscuros, predominan en la mitad de la ilustración tonos blancos, con un ligero toque de tonos rosados para marcar luz, sombra y volumen.

Texturas: Sobre las formas rectangulares en vertical las texturas son lisas, para las formas orgánicas de la parte inferior de la ilustración las texturas son mixtas, en algunas partes lisas y en otras ligeramente rugosas, sin ser muy agresiva o remarcada.

Elementos de composición:

Patrones: Se observa un patrón sobre las formas rectangulares en vertical de la ilustración, el cual aunque varía en altura, en espacio entre una y otra mantiene una proporción equivalente en distancia entre una y otra.

Puntos de enfoque: Existe un punto de enfoque principal, el cual se encuentra en un eje vertical sobre la forma rectangular más grande de la ilustración.

Movimiento: Todos los elementos de la ilustración parecen estáticos, a excepción del que está en pri-

mer plano, que avanza hacia el centro de la ilustración.

Escala: Ningun elemento está fuera de proporción.

Balanza: Las formas son simétricas, excepto por las formas orgánicas en la parte inferior.

Análisis connotativo.

Las sensaciones que produce la ilustración son de un lugar muy amplio y alto, también tranquilo y silencioso donde no hay movimiento o actividad aparente. Por los colores y las dimensiones que tiene parece ser un lugar frío, donde el aire no presenta mucho movimiento ya que las nubes de la parte inferior parecen estar estáticas, o con un movimiento muy ligero. Las torres Forerunner son de proporciones inmensas lo que generan una sensación de majestuosidad y poder que se impone a los sentidos.

En la ilustración solo se ve una nave de combate Pelican, lo que significa que esta es una misión en solitario para Masterchief con el objetivo de infiltrarse a las estructuras Forerunner que tiene enfrente.

26



Análisis comparativo.

Diseño: El diseño de las torres Forerunner sufrió algunos cambios. De la ilustración al videojuego perdió varios detalles ornamentales, como las grecas internas que tenían en color morado-azul. Otra variante son las montañas y la densa cantidad de nubes que aparecen cubriendo la superficie en la ilustración. En la escena del videojuego aparecen nubes dispersas y menos densas.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos y personajes dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.

Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. En la escena, por la iluminación de esta, los colores son más brillantes y claros.

Ambiente: La sensación que genera la escena es la misma que se puede conlamar de la ilustración.

Texturas: Las texturas de las torres Forerunner son más lisas, y las de las densas nubes que se presentaban en la ilustración, ahora son más dispersas y suaves.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena, incluyendo los personajes, se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

27



Ficha Técnica

Wállim Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

En el centro de la ilustración se observa una gran maquinaria que va desde el piso hasta el techo, la cual está siendo manipulada por Masterchief, quien se encuentra de espaldas controlando la máquina con su mano izquierda y sosteniendo un rifle en su mano derecha. La habitación de la ilustración tiene forma de medio círculo, con una puerta rectangular en el centro de ésta. La parte frontal

de la habitación, la cual es medio círculo de ésta tiene toda la pared de cristal, permitiendo una vista hacia el espacio.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La mayoría de las líneas son rectas. En la parte inferior y superior de la ilustración sobresalen algunas líneas curvas. También hay líneas diagonales del lado derecho de la ilustración, y sobre un elemento que se encuentra en el centro de ésta.

Forma y tamaño: La mayoría de las formas son rectangulares. Dos formas que sobresalen por su tamaño en la parte inferior y superior de la ilustración son circulares y éstas a su vez contienen formas rectangulares, triangulares y trapecios.

tración son circulares y éstas a su vez contienen formas rectangulares, triangulares y trapecios.

Espacio: Se observan dos puntos de fuga, los cuales se encuentran en un eje vertical sobre el centro de la ilustración.

Color: La ilustración en su mayoría es monocromática, manejando tonos grises algunos oscuros y otros blanquizcos. En pequeñas cantidades se encuentran tonos azules y amarillos, y en pequeños detalles algunos tonos rojos.

Textura: La mayoría de las texturas de la ilustración son lisas.

Elementos de composición:

Patrones: Se observa un patrón sobre las formas rectangulares, trapecios en algunas partes de la parte superior de la ilustración. Este patrón se repite siguiendo una línea curva. Sobre la parte inferior central de la ilustración se observa otro patrón de formas rectangulares muy delgadas y en diagonal.

Puntos de enfoque: Existe un punto de enfoque principal, el cual se encuentra en un eje vertical sobre el centro de la ilustración.

Escala: Ningún elemento está fuera de proporción.

Balanza: Las formas son simétricas, excepto por aquellas que están en la parte derecha de la ilustración, en color blanco.

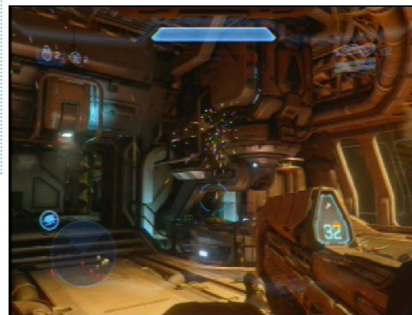
Análisis connotativo.

La ilustración da la sensación de ser una zona fría y oscura, pero a la vez parece ser ruidosa por las máquinas que se encuentran en la habitación. Por

aspectos como las rejillas del piso, lo barandales que protegen a la maquinaria y las estructuras que sostienen el techo pareciera ser una instalación industrial desde la cual se controlan algunas otras partes del complejo.

El hecho de que Masterchief lleve un rifle en su mano derecha significa que posiblemente el complejo fue invadido por algunas tropas Covenant, por lo que Masterchief tuvo que abrirse paso a tiros hasta llegar a esta zona.

26



Análisis comparativo.

Diseño: El diseño de los elementos varío ligeramente. Todos mantienen la misma proporción con respecto a los presentados en la ilustración, pero algunos detalles de carácter ornamental cambiaron, como por ejemplo, la puerta en la parte izquierda de la ilustración presentaba una rampa, y en la escena del videojuego son escaleras.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración.



Color: El color de la escena varía con respecto al de la ilustración. El diseño de la habitación presentada en la ilustración aparece dos veces, pero con variantes de color en su iluminación. En el primero, la habitación aparece en colores azules predominando, mientras que en la segunda escena aparecen en tonos naranja.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena, incluyendo los personajes, se mantienen fijos a los presentados en la ilustración.

27



Ficha Técnica

Wálmir Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

En esta ilustración existe un personaje principal, el cual está localizado en la parte superior central de la ilustración. En primer plano, sobre la parte inferior de la ilustración se aprecia una plataforma circular y angosta. Frente a esta se aprecia una ruptura vertical sobre la pared frontal del complejo. En ambos extremos de la ilustración, izquierdo y derecho, hay paredes sostenidas por estructuras

metálicas en forma de X. De igual manera en ambos lados hay pequeñas luces que alumbran en dirección hacia la plataforma circular.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: Hay líneas rectas en vertical y en diagonal en su mayoría de la ilustración. Existen algunas líneas circulares en la parte inferior de la ilustración y en la parte inferior derecha. En el centro de la ilustración, hacia la parte superior de ésta, se observan una líneas ligeramente curvilineas en vertical.

Forma y tamaño: La mayoría de las formas son triangulares en los extremos laterales de la ilustración, pero estas a su vez están contenidas dentro de grandes bloques de formas rectangulares y cuadradas. En la parte inferior de la ilustración hay

una forma rectangular muy delgada y alargada, la cual colapsa con una forma cilíndrica. En la parte central superior de la ilustración está posicionada una forma orgánica en vertical la cual va disminuyendo su grosor hasta su extremo inferior.

Espacio: Se observan dos puntos de fuga. Los cuales se encuentran en un eje vertical un poco desviado del centro de la ilustración, hacia la izquierda.

Color: La ilustración en su mayoría es monocromática, manejando tonos grises, unos muy oscuros y densos y otros muy claros y ligeros. En pequeñas cantidades se encuentran tonos naranjas de igual manera, unos muy intensos y otros muy ligeros. En la parte inferior de la ilustración hay una pista de color blanco y transparente.

Textura: La mayoría de las texturas de la ilustración son lisas.

Elementos de composición:

Patrones: Se observa un patrón de posición en formas rectangulares, cuadradas y triangulares en ambos extremos laterales de la ilustración. Dentro de la forma cilíndrica colocada en la parte inferior de la ilustración también existe un patrón de repetición de formas trapezoides irregulares alrededor de ésta.

Puntos de enfoque: Hay dos puntos de enfoques principales en la ilustración. El primero está sobre la plataforma cilíndrica de la parte inferior de la ilustración y el segundo sobre la forma orgánica vertical de la parte superior central de la ilustración.

Escala: A pesar de no hay una forma orgánica humanoidal con la cual hacer un punto de comparación en dimensiones de los elementos dentro

de la ilustración, todos los elementos contenidos en ésta parecen ser de proporciones realistas.

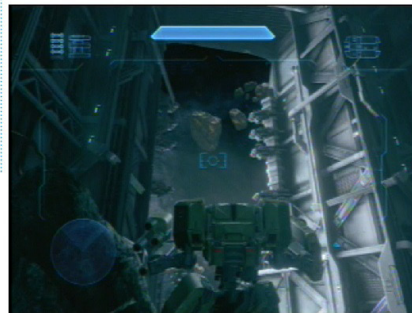
Balace: Todas las formas son simétricas.

Análisis connotativo.

Por los colores utilizados en la ilustración, el ambiente representado en esta ilustración es muy oscuro, a pesar de estar iluminado por pequeñas luces en las paredes del complejo, lo que genera un ambiente tenebroso y de terror. El hecho de que el complejo tenga una abertura hacia el espacio genera una sensación de frío y vacío sobre la escena.

Afuera de la instalación sobre la abertura hay una nave Forerunner que pareciera estar a una distancia lejana de la instalación lo que interpreta las dimensiones de dicha nave como colosales.

30



Análisis comparativo.

Diseño: El diseño de los elementos varío en varios aspectos. En la ilustración no se aprecia una superficie, sino un pasillo que culmina en una plataforma circular. Diferente a ésta, en la escena del videojuego aparece una superficie arenosa con algunas estructuras rocosas.

Formas: La mayoría de las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en la escena del videojuego, con excepción de la nave Forerunner que ya no aparece.

Ubicación: Los objetos dentro de la escena mantienen la misma ubicación en la que se presentaron en la ilustración, a excepción de la nave Forerunner que ya no aparece.

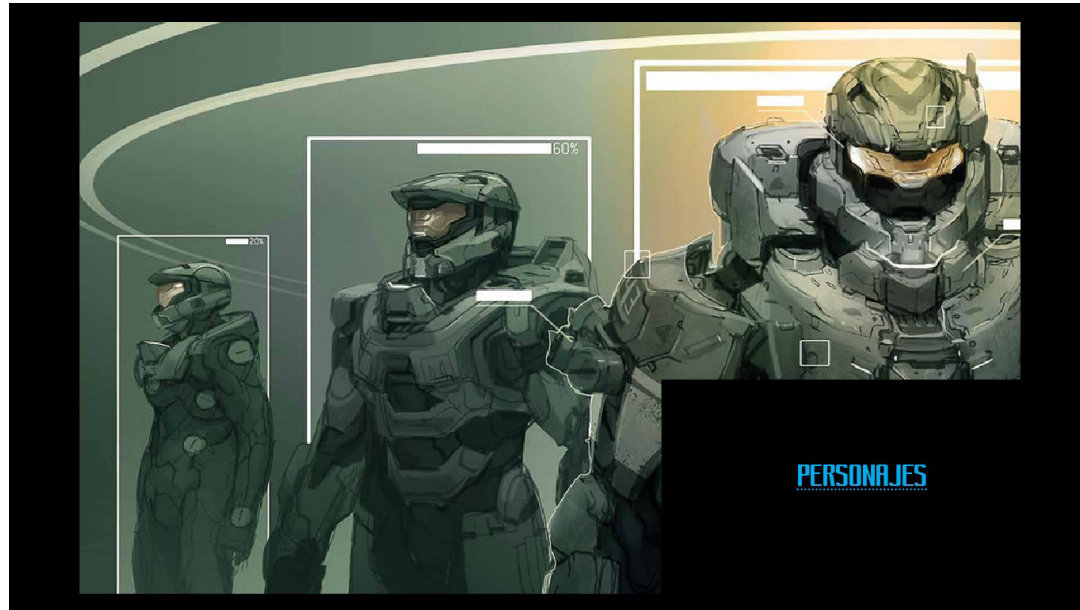



Color: El color de la escena varío con respecto al de la ilustración. En la ilustración se utilizan tonos muy oscuros con luces blancas opacas, pero en el videojuego los colores verde-azul son utilizados para generar la iluminación de toda la escena.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración, excepto por la variación de los elementos que no aparecían en la ilustración, como la superficie arenosa de la escena con estructuras rocosas.

Proporciones: La proporción de todos los elementos de la escena, incluyendo los personajes, se mantienen iguales a los presentados en la ilustración.

31





Ficha Técnica
Wallim Liberto
Ilustración digital
Página web: <http://www.johnliberto.com/>

Análisis denotativo.

Es el personaje principal de la serie de videojuegos HALO. El jugador controlará a este personaje a lo largo de todos los niveles del videojuego.

A los seis años, un chico llamado John fue secuestrado y reclutado para el proyecto secreto Spartan-II, durante el cual recibió una estricta formación para una vida de combate. Su cuerpo fue modificado para otorgarle unos niveles de fuerza, resistencia y velocidad sin precedentes, y revestido con la revolucionaria armadura de combate MACHINER. Como Spartan alcanzó el rango de MASTERCHIEF durante la guerra de la humanidad contra el Covenant. En el año 2552, su descubrimiento de la red de halos y sus creadores, los Forerunners, supuso la victoria de la humanidad, pero tuvo que pagar un precio por ello. Al escapar de la instalación Forerunner conocida como el Arco en el último momento, el jefe inició un viaje espacial que lo conduce hasta la amenaza más terrible que ha conocido la humanidad.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: Se observan líneas rectas en su mayoría, y en muy pequeños elementos algunas líneas curvas o circulares.

Forma y tamaño: El personaje se puede definir en dos tipos de formas. La primera y más importante es la forma orgánica humanizada sobre la cual están colocadas el resto de las formas. De arriba hacia abajo, la primera forma posicionada sobre la cabeza parece partir de una esfera, la cual está cortada por la mitad conteniendo una forma cilíndrica dentro de ésta. De frente, sobre el pectoral del personaje hay una forma simétrica en "x". Sobre la espalda del personaje hay dos formas rectangulares, ambas angostas que van desde la espalda alta hasta media espalda. Sobre los hombros hay una forma de trapecio irregular más ancha que las proporciones del hombro. De igual manera en la zona del antebrazo, pero aquí la forma trapecio irregular es más alargada. En las manos hay una forma hexagonal, y en cada dedo una forma rectangular. Sobre la parte del abdomen del personaje hay una forma orgánica que sigue la estructura de su cuerpo. Sobre los muslos la forma es polidédica irregular. En los rodillos es octogonal irregular, pero manteniendo una perfecta simetría. En la parte de las espaldas es rectangular, alargada en vertical, pero de ancho delgado. En los extremos laterales de la pantorrilla las formas es hexagonal, un poco alargada sobre su eje vertical. Sobre los pies del personaje, las formas son en su mayoría trapecios y rectángulos, pero posicionadas siguiendo la estructura orgánica del personaje.

Masa y volumen: La parte que mayor volumen y peso tiene el personaje es sobre el pecho y espalda de éste. De allí, sus extremidades son los elementos que muestran un peso más ligero al del pecho.

Color: El color del personaje se puede dividir en tres partes. La primera es aquella que cubre toda la forma orgánica del personaje, la cual está en color gris oscuro. La segunda son todas las partes de la armadura que están en color verde oscuro. La tercera es una parte del casco del personaje, que corresponde al visor que está en color naranja.

Textura: La textura de la armadura como la del visor del casco son lisas, pero la textura del cuerpo del personaje es ligeramente curvilínea.

Análisis connotativo.

El diseño de la armadura es imponente por todos los rasgos que ésta presenta, como lo son el grosor de todas sus partes en cabeza, pecho, espalda, brazos y piernas. El diseño del casco, similar a los utilizados en motocicletas, lo hace lucir aerodinámico. La armadura cubre la mayoría de las partes del cuerpo del portador, dejando muy pocas ranuras donde éste pueda ser herido en combate. Debajo de las piezas de la armadura hay un traje de malla negra que cubre todo su cuerpo.

Por los rasgos de deterioro que su armadura muestra en sus texturas, la hacen lucir vieja, pero resistente aún. El visor naranja de su casco muestra un poco de suciedad y rayones.

La posición corporal en la que se encuentra, la inclinación de su cuerpo y la forma en la que sostiene el arma lo hacen lucir como un elemento de guerra rudo y experimentado, con basto conocimiento del campo de batalla. Su vista inclinada puesta hacia el horizonte le dan una personalidad heroica y temeraria, tercera es una parte del casco del personaje, que corresponde al visor que está en color naranja.



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño del videojuego mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

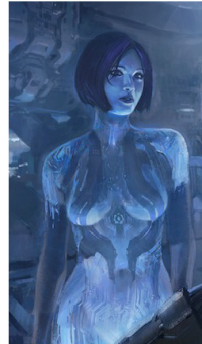
Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño del videojuego.

Color: El color de la ilustración es similar al color utilizado en el diseño del videojuego.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño del videojuego se mantienen fijas a los presentados en la ilustración.

54



Análisis denotativo.

Es la coprotagonista de HALO 4. Ella acompañará a Masterchief a lo largo de todos los niveles del videojuego.

Considerada por muchos la inteligencia artificial más avanzada creada por la humanidad, Cortana se unió al Masterchief en un esfuerzo de la UNSC por poner fin a la guerra contra el Covenant. Pero cuando cayó Reach, la fortaleza militar de la humanidad, el jefe y Cortana se vieron obligados a huir. Su partida les llevó a descubrir Halo y desvelar sus secretos, un descubrimiento que les llevó hasta el Arca. Masterchief y Cortana destruyeron el Arca para poner fin a la amenaza que suponían los Covenant, los Flood y la red de Halos para la vida en el universo, y de este modo pusieron fin al conflicto. Esta hazaña los condujo al umbral de Requiem, un mundo Forerunner con un oscuro secreto oculto. Cortana, que se encuentra al límite de su ciclo de vida operativo, lucha contra su propio desequilibrio mientras finalmente se desvela la amenaza que oculta este nuevo mundo.

Elementos básicos de diseño:

Linea: La mayoría de las líneas son orgánicas. Se manejan líneas finas en la mayoría solo en algunas partes líneas más gruesas.

Forma y tamaño: Está hecha en su mayoría por formas irregulares, escasas formas geométricas.

Color: Es monocromático porque maneja un solo color pero en diferentes tonos, yendo desde tonos

azules muy claros, hasta tonos azules muy oscuros y densos.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas y con elementos curvilíneos.

Análisis connotativo.

Cortana es una Inteligencia Artificial. Su cuerpo está en tonos intermedios entre azul y morado. En todo su cuerpo hay unas greca de color azul claro que recorren todo su cuerpo generando la sensación de que su cuerpo siempre presenta actividad, procesando información como lo haría una computadora. La segmentación de su rostro es de preocupación y nostalgia. El diseño en estampado de su cuerpo y las greca que la recorren similares a circuitos de computadora expresan su personalidad como una entidad de tecnología avanzada, con inteligencia humana altamente desarrollada.

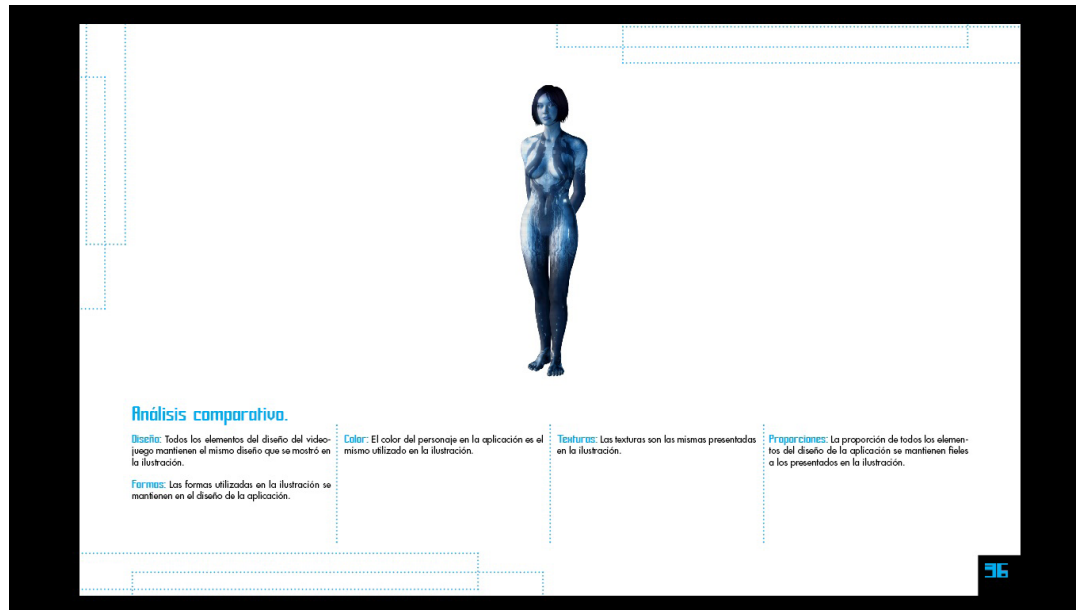
Ficha Técnica

William Liberto

Ilustración digital

Página web: <http://www.johnliberto.com/>

55



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño del videojuego mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la aplicación.

Color: El color del personaje en la aplicación es el mismo utilizado en la ilustración.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño de la aplicación se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

36



Ficha Técnica

Kory Lynn Hubball
 Ilustración digital
 Página web: koryhubball.blogspot.com

Análisis denotativo.

GRUNT RANGER

Como todas las tropas del Covenant en la clase Ranger, los Grunt Ranger son especialistas con una formación de actividad limitada entre vehicular. Con trajes de ataque diseñados para soportar temperaturas extremas, gravedad bajo cero, y otros rigores presentes en el vacío del espacio, este rol es completamente capaz para el combate EVA. Y de acuerdo con el inmenso protocolo del Covenant, los Grunt Ranger también se pueden implementar en entornos terrestres, donde la movilidad vertical puede ser difícil para las otras clases debido a los inconvenientes en el terreno.

Elementos básicos de diseño:

Línea: Dentro de la figura se pueden observar líneas curvas y cerradas, líneas diagonales y mixtas en toda la estructura del personaje. Los grosores de las líneas varía aunque la mayoría son delgadas.

Forma y tamaño: El personaje está compuesto en su mayoría por formas irregulares y algunas formas cilíndricas como en la parte superior trasera,

en las extremidades y la forma circular de la cabeza.

Color: Los colores que conforman el personaje son fríos y opacos, se usan tonos azules y grisesos en la parte de la armadura y en la parte del cuerpo del personaje se utilizan tonos grisesos y verdes. Se manejan luces y sombras en toda la ilustración.

Textura: Se observan texturas lisas en toda la armadura del personaje y en la parte del cuerpo se observa una textura rugosa.

Análisis connotativo.

El casco de esta armadura es cerrado, lo que lo hace ideal para situaciones donde no hay una fuente de oxígeno. En la parte de enfrente del casco hay un filtro con dos tuberías saliendo de éste lo que lo hacen parecer una mascarilla de respiración. En la parte de atrás hay una mochila que contiene dos estructuras proyectadas hacia abajo. Estas estructuras dan la apariencia de que esta armadura está diseñada elevarse del piso por un corto lapso de tiempo.

Debajo de la armadura hay un traje negro que cubre todo el cuerpo de su portador, sobre el cual será colocada la armadura posteriormente.

Esta armadura no parece ser de mucho peso, y da una sensación de balance y equilibrio con respecto a la forma corporal de su portador, es decir, que éste no perderá el equilibrio hacia atrás ya que se encuentra encajado.

37



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño de la aplicación mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

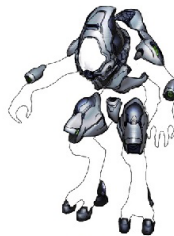
Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la aplicación.

Color: El color de la ilustración es el mismo al color utilizado en el diseño de la aplicación.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño de la aplicación se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

36



Ficha Técnica

Dave Bolton
Ilustración digital
Página web: <http://daveboltonart.blogspot.mx/>

Análisis denotativo.

Optimizado para realizar operaciones de combate en ambientes exóticos tales como el espacio, sitios radioactivos y otros lugares peligrosos, los Ranger Elite se han empleado por el Covenant desde sus inicios. El papel del Ranger Elite funciona similar a la de los Elite Tormenta, a pesar de que requieren el uso de equipos de actividad extra vehicular y de sus alienígenas armaduras pesadas y pequeños mitigadores de gravedad Thruster. La gran mayoría de las implementaciones de los Ranger Elite en operaciones militares son solo de actividad EVA, sin embargo, algunas escuadras Ranger son desplegadas a sitios donde sus pequeños terrestres Thruster proporcionarían una ventaja única contra sus enemigos.

Elementos básicos de diseño:

Línea: Dentro de la figura se pueden observar líneas poligonales cerradas, líneas diagonales, curvas y mixtas en toda la estructura del personaje. El grosor de la línea no es muy variado. El personaje está compuesto en su mayoría por líneas simétricas y en menor medida por líneas orgánicas.

Forma y tamaño: La parte superior de la figura está compuesta por formas circulares e irregulares. El personaje es una forma tridimensional compuesta a su vez por formas poligonales, circulares y

por formas asimétricas. En sus extremidades se observan formas orgánicas e irregulares.

Color: Los colores que conforman la figura son opacos y fríos. Se pueden observar tonalidades de azul y el uso de colores grisáceos, así como el uso de luces y sombras en toda la complejidad del personaje.

Textura: Se observan texturas lisas en toda la armadura del personaje y en la parte superior se puede observar una textura agrietada.

Análisis connotativo.

El diseño de la armadura es aerodinámico. El casco es cerrado con un visor de cristal transparente enfrente. Este tiene delgadas tuberías que van del centro del casco hacia la parte de atrás lo que funciona como un sistema de respiración o filtrado de aire. Toda la armadura es cerrada y está en color negro. En color azul aparecen las partes que protegen al alienígena en situaciones de combate.

La armadura parece ser ligera, dando movilidad y velocidad a su portador. Su diseño es versátil y parece estar preparado para varias situaciones de combate rápido y furtivo.

37



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño del videojuego mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la aplicación.

Color: El color de la ilustración es similar al color utilizado en el diseño de la aplicación.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño de la aplicación se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

40



Ficha Técnica

Dave Bolton
Ilustración digital
Página web: <http://daveboltonart.blogspot.mx/>

Análisis denotativo.

GUERRERO ELITE

Una colección de las tropas más experimentada y veterana Sangheili de las guerras anteriores constituye ahora la clase de Guerrero Elite, lo que es efectivamente un rol elevado de nobleza dentro del cuerpo militar del Covenant. Utilizando armases de combate poderosamente equipados y por lo general armados con el devastante Cañón de Barras de Combustible, los Guerrero Elite son uno de las unidades del Covenant más intimidantes actualmente en funcionamiento, violentamente atacan cualquier enemigo con una perturbadora ferocidad y una brillante estrategia.

Elementos básicos de diseño:

Lineas: Este personaje está compuesto por líneas diagonales, mixtas, poligonales y curvas en toda su estructura, específicamente en la armadura metálica que lo cubre. Las extremidades que no se encuentran cubiertas están conformadas por líneas orgánicas e irregulares.

Forma y tamaño: El Personaje está constituido por formas simétricas y tridimensionales que se observan en la estructura metálica que cubre su

cuerpo, también se observan formas irregulares en sus extremidades.

Color: Se puede observar el contraste de luz y sombra ya que se utilizan colores opacos en tonos grisesos y luz en colores amarillos, naranjas y blancos. También se pueden observar tonos rosas y café.

Textura: Se observan texturas lisas en la estructura metálica que cubre al personaje.

Análisis connotativo.

Esta armadura, por su color dorado, el tamaño y grosor de cada una de sus partes la hacen sentirse imponente ante sus adversarios. Da la sensación de ser pesada, dando poca movilidad a su portador, pero brindándole más protección para situaciones pesadas de combate.

Todas las partes de la armadura son más grandes que en el diseño anterior, pero hay tres partes que la hacen parecer una armadura especial para un elemento de mayor rango militar. Estos elementos son: el casco, más alargado y alto hacia atrás; las rodilleras, con una pronunciada punta hacia el frente; las botas, con dos columnas levantadas en el extremo frontal.

41



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño de la aplicación mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la aplicación.

Color: El color de la aplicación es similar al color utilizado en el diseño de la ilustración, solo el tono dorado se muestra con más intensidad.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño de la aplicación se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

42



Ficha Técnica

Dave Bolton

Ilustración digital

Página web: <http://daveboltonart.blogspot.mx/>

Análisis denotativo.

CABALLERO LANCER

Los Caballeros Lancer principalmente funcionan como scouts y tiradores de largo alcance, y son un elemento fundamental en la defensa de Requiem. Mientras que con facilidad y eficacia pueden involucrarse en ataques en directo, también realizan combate cuerpo a cuerpo al igual que otras clases Prometeo, prefieren asegurar posiciones elevadas desde las que pueden estudiar el campo de batalla, reportando un extraordinario preciso y letal fuego a distancia. Además, los enemigos combatiendo esta clase Prometeo suelen ser obligados a involucrarse con su Autoseñal, un avión no tripulado que repetidamente realiza aciertos enemigos sin piedad ni indulto.

Elementos básicos de diseño:

Líneas: Se observan líneas mixtas y orgánicas en su mayoría. En algunas partes líneas curvas. La velocidad de curva varía desde los bordes hacia el interior. En pequeñas partes hay líneas angulares.

Forma y tamaño: Su forma es completamente orgánica. En la parte superior se encuentra una forma oblicua, de la cual se derivan formas cilíndricas de diferente grosor y tamaño. En el centro hay una forma cilíndrica en vertical. De este se derivan similitudemente formas rectangulares en vertical hacia abajo.

Masa y volumen: En la parte superior de la figura muestra una masa de mayor dimensión que la del resto del cuerpo. Las extremidades que se derivan de la parte superior se observan de dimensiones pequeñas y delgadas, y de una masa ligera. Las

extremidades inferiores son pesadas, aunque su volumen no es amplio.

Color: El color es monocromático en tonos grises para el manejo de luces y sombras, los que proporcionan volumen en todas sus formas.

Textura: En algunas partes del personaje se notan texturas lisas, pero en su mayoría se perciben texturas raras.

Análisis connotativo.

El personaje se muestra encorvado, lo que da la sensación de que siempre está en movimiento, alerta a su alrededor. Sus extremidades alargadas parecen darle velocidad y agilidad a la hora de moverse, o entrar en combate. A pesar de que en su espalda carga una especie de caparazón, esta no da la apariencia de ser pesada, ni de abstraccionar su movilidad.

El aspecto de su rostro es agresivo y paranoico, generando ansiedad ante el espectador. La textura que tiene a lo largo de todo su cuerpo es similar a la de algunos insectos, como el un escarabajo. Este personaje en la ilustración no muestra color.

43



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño del videojuego mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

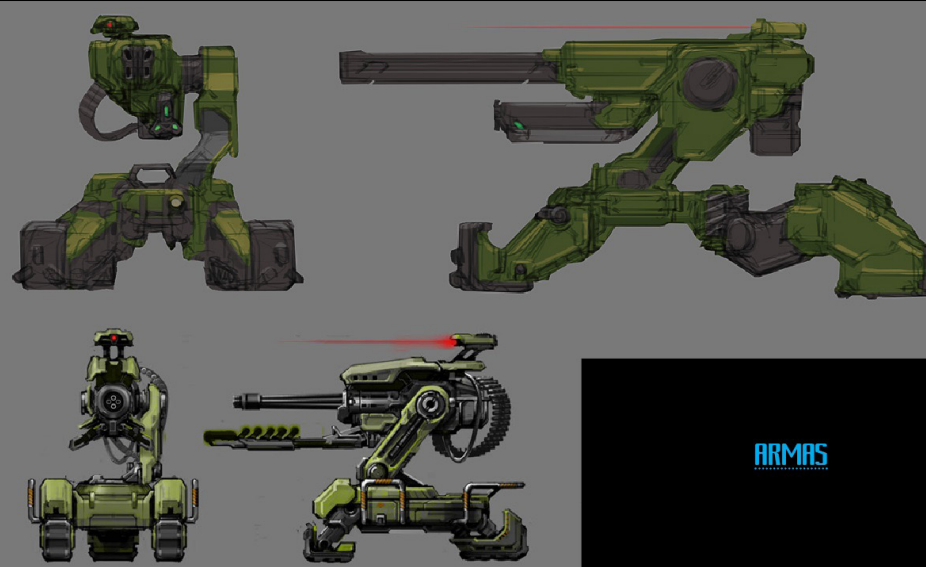
Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño del videojuego.

Color: El color de la ilustración es similar al color utilizado en el diseño del videojuego.

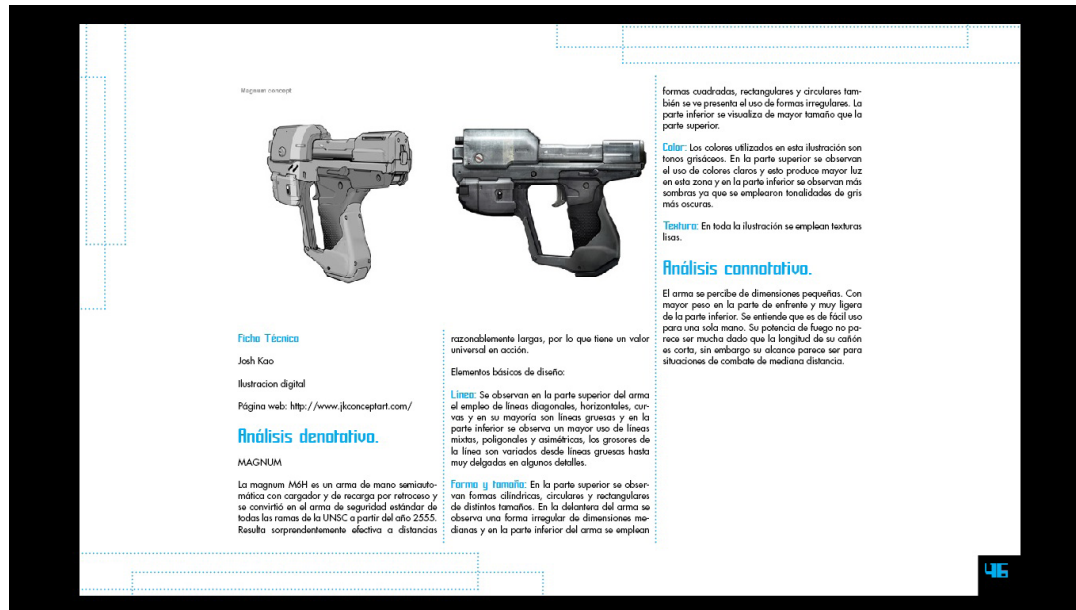
Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño del videojuego se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

44



ARMAS





Ficha Técnica

Josh Kao

Ilustración digital

Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

SAW

La M739 LMG, o SAW (Squad Automatic Weapon), es una máquina completamente automática accionada por gas que proporciona increíble, fuego continuo en el campo, y es capaz de suprimir

incluso a los objetivos de infantería más fuertemente armados.

Elementos básicos de diseño:

Línea: Se observan líneas curvas, diagonales, horizontales y verticales en la parte delantera del arma y en la parte trasera el uso de líneas poligonales, horizontales y mixtas. En la mayoría de los elementos se utilizan líneas finas y para contornos y algunos detalles se emplean líneas de mayor grosor.

Forma y tamaño: El arma es alargada y maneja formas geométricas como círculos y rectángulos. También se observan formas tridimensionales geométricas como cilindros y prismas rectangulares, así como formas irregulares principalmente en

la parte trasera del arma. Se observa de mayor tamaño el cilindro que se encuentra en la parte trasera del arma.

Color: Se utilizan tonos grisáceos, en los cilindros de la parte delantera se observan tonos más oscuros, en la parte central se utilizan tonalidades de gris más claras lo que produce más luz en esa área, el cilindro que se encuentra en la parte inferior es de tonos más oscuros y con una franja vertical de color naranja, la parte trasera igualmente se observa con tonos grisáceos más opacos.

Textura: Se emplean texturas ásperas dentro de la ilustración.

Análisis connotativo.

El arma se percibe de grandes dimensiones y de gran peso. Por su longitud el arma parece ser de largo alcance sin perder su potencia de fuego. El grosor de su cañón le hace parecer un arma con mucha retracción al ser disparada, y el gran tamaño de su cargador circular le permite ejecutar un tiempo de disparo continuo prolongado.

46



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño de la aplicación mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

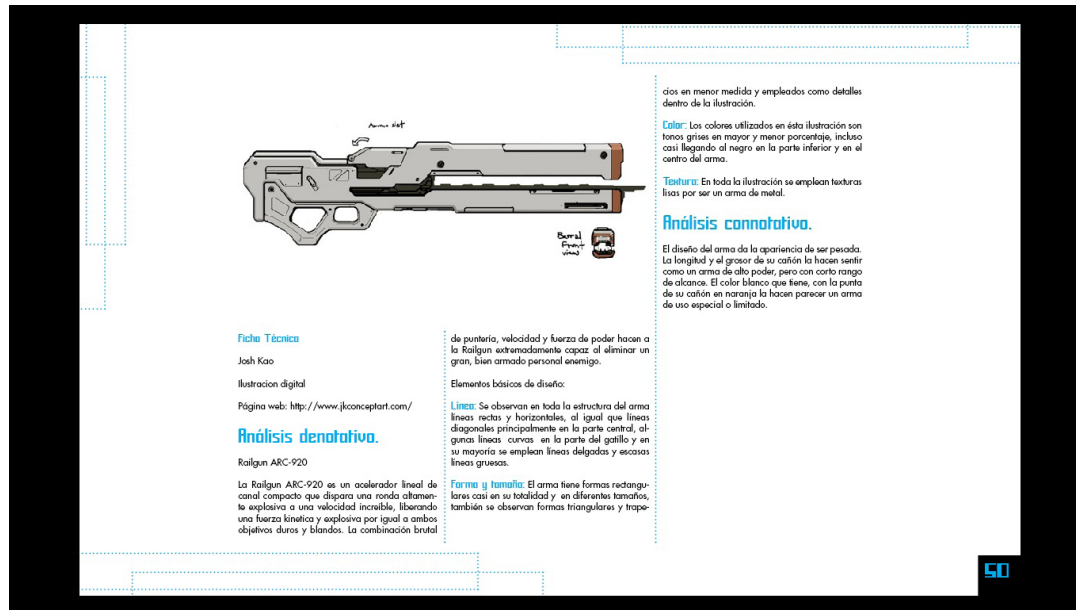
Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la ilustración.

Color: El color de la aplicación es similar al color utilizado en la ilustración, solo se le agrega una franja naranja en la parte central y los grises se muestran más opacos.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño del videojuego se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

47



Ficha Técnica

Josh Kao

Ilustración digital

Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

Railgun ARC-920

La Railgun ARC-920 es un acelerador lineal de canal compacto que dispara una ronda altamente explosiva a una velocidad increíble, liberando una fuerza cinética y explosiva por igual a ambos objetivos duros y blandos. La combinación brutal

de puntería, velocidad y fuerza de poder hacen a la Railgun extremadamente capaz al eliminar un gran, bien armado personal enemigo.

Elementos básicos de diseño:

Línea: Se observan en toda la estructura del arma líneas rectas y horizontales, al igual que líneas diagonales principalmente en la parte central, algunas líneas curvas en la parte del gatillo y en su mayoría se emplean líneas delgadas y escasas líneas gruesas.

Forma y tamaño: El arma tiene formas rectangulares casi en su totalidad y en diferentes tamaños, también se observan formas triangulares y trapecios.

de menor medida y empleados como detalles dentro de la ilustración.

Color: Los colores utilizados en esta ilustración son tonos grises en mayor y menor porcentaje, incluso casi llegando al negro en la parte inferior y en el centro del arma.

Textura: En toda la ilustración se emplean texturas lisas por ser un arma de metal.

Análisis connotativo.

El diseño del arma da la apariencia de ser pasada. La longitud y el grosor de su cañón la hacen sentir como un arma de alto poder, pero con corto rango de alcance. El color blanco que tiene, con la punta de su cañón en naranja la hacen parecer un arma de uso especial o limitado.

50



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño del videojuego mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño del videojuego.

Color: El color de la aplicación es similar al color utilizado en la ilustración. Sólo se elimina una franja color naranja que se encuentra en la parte frontal del arma.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño del videojuego se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.

51



Ficha Técnica
 Josh Kao
 Ilustración digital
 Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.
 Rifle de Luz
 El Rifle de Luz 2-250 fue originalmente diseñado para lograr precisión basada en tiros de francotirador con una aceleración de partículas compo-nencial de partículas de luz. El efecto global de las armas es impresionante precisando el disparo de

un conjunto de duras partículas de luz hacia un blanco a una velocidad increíble.

Elementos básicos de diseño:
Línea: Se observan líneas rectas y horizontales en a lo largo de toda la ilustración, también hay líneas diagonales en la parte trasera del arma, se emplean líneas delgadas en todo el arma y escasas líneas gruesas principalmente en la parte trasera.
Forma y tamaño: El arma tiene una forma triangular que a su vez se conforma de muchas figuras poligonales e irregulares en diferentes tamaños.

también se observan figuras cuadrangulares en la parte trasera del arma.

Color: Los colores utilizados en esta ilustración son tonos grises en mayor y menor porcentaje y una línea en el centro de color naranja.

Textura: En toda la ilustración se emplean texturas lisas por ser un arma de metal.

Análisis connotativo.
 El arma se percibe con mayor peso en la parte trasera y parece ser que se usa con las dos manos. Se percibe muy potente y de largo alcance por el tamaño y la longitud de su estructura, aparte de que parece portar una lente que aumenta la precisión del arma en distancias largas. La línea naranja en el centro del arma hace percibir que se trata de un arma muy avanzada y que no utiliza cartuchos.



Análisis comparativo.

Diseño: Todos los elementos del diseño de la aplicación mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño de la aplicación.

Color: El color de la aplicación es más oscuro y opaco al mostrado en la ilustración, también la línea amarilla mostrada en el centro aumenta hasta alcanzar un tono naranja.

Texturas: Las texturas son las mismas presentadas en la ilustración.

Proporciones: La proporción de todos los elementos del diseño de la aplicación se mantienen fieles a los presentados en la ilustración.



Ficha Técnica

Josh Kao

Ilustración digital

Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

MAGNUM

El Supresor Z-130 aprovecha una clásica bobina de arquitectura establecida, acelerando pernos cargados de fuerte energía luminosa a altas velocidades hacia el personal enemigo. Este arma eventualmente probó ser parte integral del arsenal

de los Forerunner precursores al luchar contra el Flood pero sigue siendo increíblemente útil contra cualquier y todo tipo de material orgánico.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La mayoría de las líneas son rectas, algunas en horizontal y otras en diagonal, pero muy pocas en vertical. Se observan pocas líneas circulares en la parte central del arma, y unas aún más pequeñas que estas en la parte inferior del arma.

Forma y familia: Las formas que conforma el arma son en base a formas triangulares, trapecios y rectangulares. Se observan dos elementos en la parte delantera del arma, el de arriba muestra una forma triangular y debajo de ésta una forma rectangular. En la parte trasera de ésta, donde el

arma es sujeta dominan las formas rectangulares, en la parte superior e inferior dos formas rectangulares en horizontal, y una más en posición vertical uniendo las dos anteriores.

Color: Es monocromática, utilizando color gris en tonos claros y oscuros. Algunos elementos del arma, como una línea horizontal en la parte delantera del arma, una línea circular en la parte central del arma y un elemento más en la parte superior central del arma se encuentran en tono entre azul y verde.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas en la mayor parte de las superficies del arma.

Análisis connotativo.

El diseño del arma hace que esta se perciba de mediano peso y dimensiones. El grosor y altura que esta tiene dan la sensación de que el arma es de mediano poder y fuerza al ser disparada. Su diseño es intimidante. Al disminuir de altura hacia la parte delantera y al presentar una forma alargada en el cañón del arma dan la sensación de que sus disparos no son de gran poder, pero si son precisos y peligrosos cuando dan en el blanco.



Análisis comparativo.

Diseño: La mayoría de los elementos del arma mantienen el mismo diseño que se mostró en la ilustración, con algunas ligeras variaciones como la forma cilíndrica inclinada que aparece en el centro del arma. En la ilustración aparece cóncava hacia su centro con una forma esférica en su interior, pero en el videojuego aparece completamente cerrada.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño del videojuego.

Color: El color en el diseño del videojuego varía con respecto al de la ilustración. En el videojuego los tonos grises que tenía el arma en la ilustración son más oscuros y densos, y los detalles luminosos del arma que aparecían en azul, ahora son naranjas.

Texturas: Las texturas son menos lisas, presentando marcas de deterioro.

Proporciones: La proporción del diseño de la ilustración es similar en el diseño del videojuego.





Ficha Técnica

Josh Kao
 Ilustración digital
 Página web: <http://www.jkconceptart.com/>

Análisis denotativo.

CAÑÓN DE INCINERACIÓN

El Cañón de Incineración Z-390 es un lanzador de munición de hombro-montado que dispara una alta concentración de explosivos particulares a lo largo de sus múltiples ductos, con frecuencia generando obliterantes resultados. Tal arma es igualmente

eficaz contra combatientes enemigos individuales y vehículos.

Elementos básicos de diseño:

Línea: La mayoría de las líneas son rectas, algunas en diagonal. En la parte inferior del arma presenta algunas formas orgánicas. En la parte central del arma, un poco desviado hacia la parte trasera, hay unas líneas circulares.

Forma y tamaño: El arma parece estar constituida por una forma rectangular en la parte central y dos formas cilíndricas delgadas que salen de la forma rectangular hacia adelante. La parte trasera está conformada por dos formas, en la parte superior una rectangular y en la parte inferior una forma trapecio. La parte central inferior también

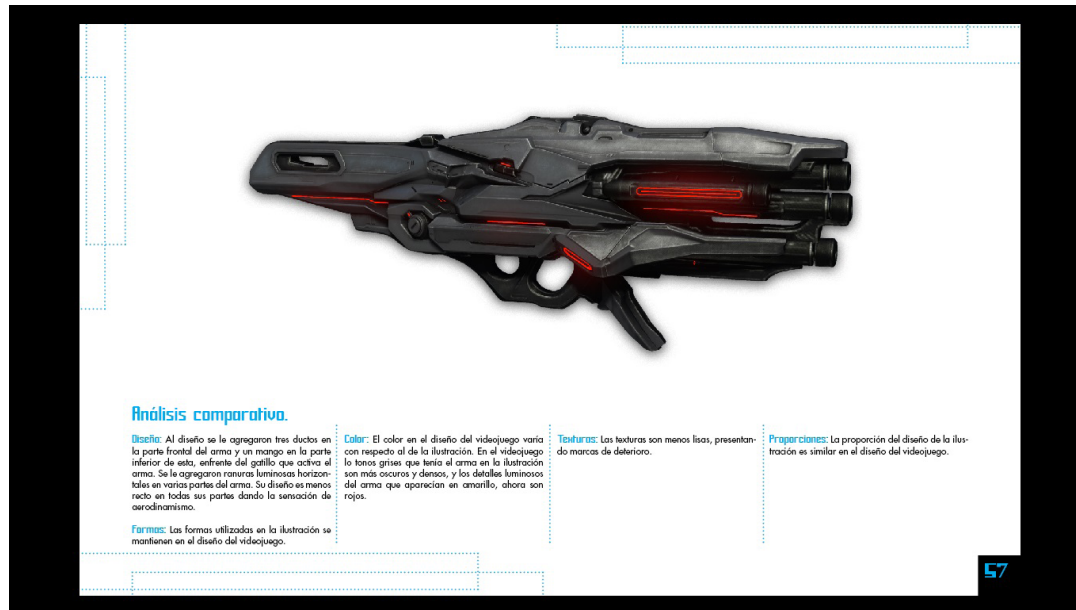
está diseñada en base a una forma trapecio. En la parte central de ésta, desviados un poco hacia la izquierda hay dos cilindros, el de la parte superior se encuentra en posición horizontal y el de más abajo en diagonal, inclinado hacia la parte inferior derecha. Estos dos cilindros tienen muy poca longitud. El arma es alargada en comparación a su longitud lateral.

Color: Es monocromática, utilizando color gris en tonos claros y oscuros, y algunos muy densos llegando a negro. Algunos pequeños elementos en la parte de enfrente del arma se encuentran en tono amarillo, también en diferentes tonalidades alcanzando el naranja.

Textura: Las texturas utilizadas son lisas en la mayor parte de las superficies del arma.

Análisis connotativo.

El diseño del arma hace que ésta se perciba pesada y de grandes dimensiones. El grosor y altura que ésta tiene dan la sensación de que el arma es de gran poder y fuerza al ser disparada. Su diseño es intimidante, pero parece ser un arma inestable que toma bastante tiempo para volver a ser utilizada. Su forma, la cual va incrementando de atrás para adelante la hacen sentirse inexacta en disparos de largo alcance.



Análisis comparativo.

Diseño: Al diseño se le agregaron tres ductos en la parte frontal del arma y un mango en la parte inferior de éste, enfrente del gatillo que activa el arma. Se le agregaron ranuras luminosas horizontales en varias partes del arma. Su diseño es menos recto en todas sus partes dando la sensación de aerodinamismo.

Formas: Las formas utilizadas en la ilustración se mantienen en el diseño del videojuego.

Color: El color en el diseño del videojuego varía con respecto al de la ilustración. En el videojuego lo tonos grises que tenía el arma en la ilustración son más oscuros y densos, y los detalles luminosos del arma que aparecían en amarillo, ahora son rojos.

Texturas: Las texturas son menos lisas, presentando marcas de deterioro.

Proporciones: La proporción del diseño de la ilustración es similar en el diseño del videojuego.



CONCLUSIONES

Después de realizar el análisis de las ilustraciones para los escenarios, personajes y armas de Halo 4, se concluye que el arte conceptual es necesario para concebir el diseño del juego en todos los aspectos que se tomaron en cuenta para el análisis denotativo y connotativo de las ilustraciones, y que incluso otorgan la experiencia que el jugador obtiene del videojuego.

En los escenarios es importante definir el ambiente que el jugador percibirá al encontrarse en esa parte del nivel del videojuego. El arte conceptual ayuda a concebir un estilo sólido y continuo de diseño entre todos los elementos que conforman cada una de las partes del videojuego. Esto se puede observar cuando se diseñan, por ejemplo, las instalaciones de una estructura Forerunner. Todos los elementos que las primeras contienen, como el piso, ventanas, paredes, puertas, etc., siguen un mismo patrón de diseño que hace que el escenario tenga un ambiente con diseños que hagan referencia a construcciones y artefactos construidos por humanos. Por otra parte, para las instalaciones Forerunner, el arte conceptual definió un estilo de diseño diferente al establecido para las instalaciones humanas, logrando una diferencia visual muy remarcada entre ambas facciones dentro del videojuego.

El arte conceptual no solo definió cuestiones de diseño en todos los elementos que se presentaban dentro de los escenarios, sino que también definió la sensación que se buscaba transmitir al jugador en el momento en el que se encontraban en estos. En algunos, el ambiente era oscuro y solitario, en otros era frío y con más luz, y en algunos más la sensación que se percibía era majestosa y épica. Las sensaciones que todos estos escenarios

producen son indispensables para la historia que el videojuego está narrando. Sería desagradable para el jugador encontrarse en un momento de la historia en el que su misión, por ejemplo, sea el infiltrarse en antiguas instalaciones Forerunner y que el diseño de estas instalaciones siguiera un estilo muy parecido a las que se utilizan para las instalaciones humanas.

El cuidar de todos los detalles de los escenarios del videojuego, como el estilo de diseño que tienen, la cantidad de iluminación que hay en ellos, los colores que tienen los artefactos, si las texturas lucen sucias o antiguas, son aspectos que deben ir acorde a la historia que se está contando y a las sensaciones que el jugador debe experimentar al estar en esa situación.

Todas estas sensaciones y emociones que se transmitieron al jugador durante los niveles del juego son las que hacen que este disfrute el haberlo jugado, y en varios casos, el repetir el juego para volver a tener estas experiencias. Sin el arte conceptual sería muy difícil definir que sensaciones y emociones corresponden a cada situación dentro de los niveles del videojuego.

El diseño de los personajes también es muy importante, ya que allí es donde se definen varios aspectos de este. Su vestimenta dice mucho de la personalidad del personaje y de la manera en la que este interviene a lo largo del videojuego.

El personaje principal, Masterchief, carga una armadura que es completamente diferente a la que todos sus aliados llevan puesta, esto remarca su

papel protagonista en el videojuego como personaje.

En la historia del videojuego, Masterchief posee habilidades especiales en combate que le son otorgadas a través de su armadura, como lo es una resistencia prolongada al fuego enemigo, lo que lo hace capaz de lograr cosas que sus aliados no pueden. Esta armadura y las habilidades que le da al protagonista le dan una personalidad heroica, digna de evocar.

El diseño de la armadura va acorde a estas características. Todas las partes que la conforman fueron diseñadas con la finalidad de cubrir las zonas vitales del cuerpo de Masterchief, teniendo un grosor considerable para resistir el fuego enemigo a la hora de estar en combate. Y no solo eso, sino que cada una de estas partes hacen que el personaje luzca más apto para la guerra, más grande, más fuerte, más heroico, dándole una personalidad de superioridad sobre sus enemigos. Todos estos aspectos ayudan a que el jugador se identifique con la personalidad del protagonista.

Junto a Masterchief se encuentra el diseño del personaje que es protagonista Halo 4, Cortana. Los colores que esta tiene, y el diseño de su vestimenta, así como de todos los rasgos de su rostro y sus expresiones faciales y corporales, complementan la sensación que el jugador tiene al experimentar los eventos que debe cursar hasta terminar el juego, y lo incitan a relacionarse emocionalmente con ella. De esta manera, el jugador no solo se enfoca en las emociones que el protagonista experimenta a lo largo del videojuego, sino que también se involucra emocionalmente con todas las vivencias que Cortana tiene, ayudando a que el jugador se

identifique más no solo en los eventos y problemáticas que debe resolver durante el juego, sino también en la relación que existe entre ambos protagonistas, generando experiencias más complejas para el jugador conforme avanza en el videojuego.

Con los personajes del Covenant y Forerunner, el diseño de su armadura habla de sus especializaciones en combate y de sus rangos militares. Estos diseños ayudan a que el jugador identifique visualmente y de manera instantánea la amenaza que cada uno de estos personajes representa al momento de enfrentarse con ellos. Los colores de las armaduras también permiten al jugador reconocer la dificultad que tomará el eliminar a sus adversarios, y el nivel de agilidad y de resistencia que estos tienen.

El reconocer estos factores en los enemigos que enfrenta el jugador ayuda a que este planea la manera en la que desea o necesita recorrer los niveles del videojuego. Esta planeación es un factor importante para que el jugador experimente la dinámica de juego que los diseñados para avanzar en el videojuego, la cual es un característica espacial que hace destacar a Halo 4 sobre otros videojuegos del mismo género de Disparos en Primera Persona.

Si estos factores de diseño de los personajes, sería más difícil el conseguir que el jugador experimentara la dinámica de juego que se desea transmitir.

Los diseños de las armas tienen la misma aplicación que los diseños de los personajes. Las formas con las que estas fueron diseñadas, así como sus colores y sus diferentes tamaños permiten al jugador identificar de manera inmediata la cantidad de

daño que cada una de estas produce, incluso sin haberlas utilizado previamente en el videojuego.

Por ejemplo, cuando el jugador se encuentra en un escenario muy grande y abierto donde los enemigos a enfrentar se encuentran a distancias muy lejanas, el jugador puede intuir de manera casi inmediata que lo que necesita para vencer a sus enemigos sufriendo la menor cantidad de daño, es un arma de largo alcance. Pero si el jugador se encuentra en una situación donde debe enfrentarse a enemigos muy grandes y resistentes al daño, entonces el jugador buscará utilizar armas que puedan causar una gran cantidad de daño. Para el primer caso, el jugador intuye que un arma de largo alcance debe ser un arma alargada y de mediano tamaño que tenga alguna especie de adorno que le permita mirar a distancia, pero para el segundo caso, el jugador intuye que necesita un arma grande y pesada que le permita generar mucho daño con un solo disparo.

El diseño de las armas ayudan a que el jugador resuelva problemas de este tipo de manera inmediata durante el juego, dándole la posibilidad de poder pasar el nivel de manera adecuada, evitando la frustración de utilizar las armas por "prueba y error" hasta encontrar una que se adecúe a la problemática que debe enfrentar y superar.

Este reconocimiento visual instantáneo con respecto a las capacidades de las armas del videojuego ayuda a que el jugador mantenga una experiencia fluida durante el juego. Aunque también hay otro factor importante que debe ser reconocido a primera instancia por el jugador, y que afecta la experiencia de juego.

A lo largo de los niveles, la munición de las armas que el jugador utiliza es limitada, lo que lo llevan a buscar precisión al momento de utilizar

sus armas para mantener la munición necesaria para continuar el juego. En este aspecto también es importante el diseño de las armas, ya que las armas del videojuego utilizan municiones distintas unas de otras.

El reconocimiento visual de las armas de las diferentes facciones del juego es importante para mantener una dinámica de juego fluida y que también le permitan al jugador continuar el juego y vencer a sus enemigos. Por ejemplo, si el jugador se encuentra en una situación donde las municiones para el arma que está utilizando son escasas, entonces deberá buscar un arma de la que, aparte de adaptarse a la situación de combate en la que se encuentra, pueda conseguir más municiones recolectándolas de las armas que dejaron caer los enemigos vencidos. Esta problemática puede ser resuelta de manera casi inmediata a través del reconocimiento visual de los diferentes diseños de las armas del videojuego.

Todos los factores y problemáticas que se ejemplificaron son factores que afectan la jugabilidad del juego y la experiencia del jugador. Estas son otras razones por las que un videojuego como Halo 4 necesita tener artistas conceptuales, que no solo se encargan del área artística y gráfica del videojuego, sino que también influyen a la hora de determinar la experiencia de juego que los usuarios y seguidores del videojuego tendrán, y es en base a estas experiencias que el jugador decidirá si conserva el juego, si lo vuelve a jugar, o si espera con ansias el siguiente juego de la serie.

Un videojuego, cualquiera que sea, sin arte conceptual sería un juego mediocre y sin pregnancia en el jugador, ya que a pesar de contar con una buena historia, o un apartado sonoro excelente, dificultaría la comprensión visual de todos los elementos gráficos para el jugador, lo cual es ridículo

para un videojuego donde el usuario interactúa con el juego en base a lo que ve.

El éxito de la serie de juegos de Halo, que lo han llevado hasta su cuarta entrega (la cual es el juego sobre el cual trata este libro) se debe a varios factores como lo son aspectos técnicos del juego, su banda sonora, animaciones, efectos especiales, historia, y entre todos estos se encuentra el arte conceptual que concibió el peculiar diseño de ciencia ficción que este juego ha ofrecido a los jugadores durante años en todos los aspectos gráficos que contiene.



Las ilustraciones presentadas en este librito fueron realizadas por los siguientes ilustradores y artistas conceptuales:

-John Wallin Liberato

Link: www.johnliberato.com

-Albert Ng

Link: www.albeeng.com

-Josh Kao

Link: www.jkconceptart.com

-Thomas Scholtes

Link: artofscholtes.com

-Lyn Hubball

Link: koryhubball.blogspot.com

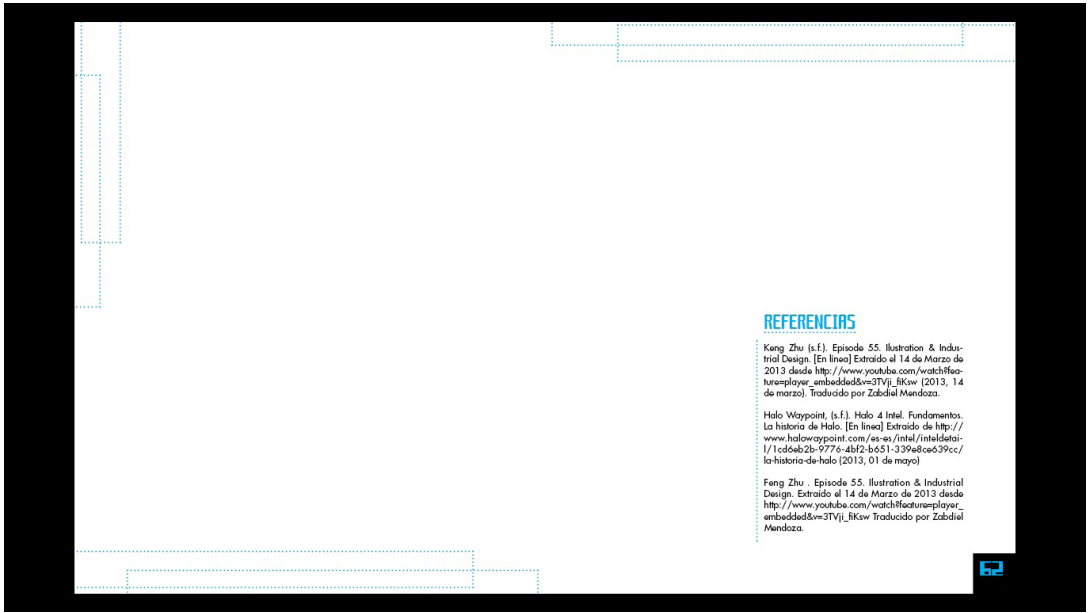
-Dave Bolton

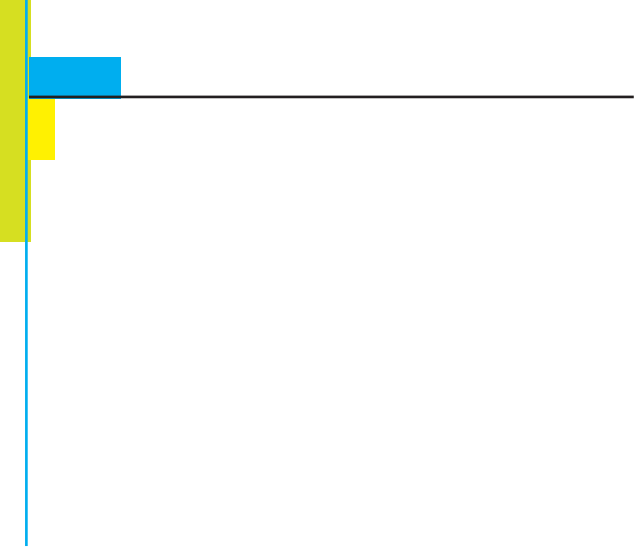
Link: daveboltonart.blogspot.com

-Paul Richards

Link: autodestructdigital.blogspot.com







El contenido de este librito digital es un análisis denotativo y connotativo entre el arte conceptual que se realiza dentro del proceso de pre-producción de un videojuego y el resultado final que se obtiene al concluir la post-producción y realizar el lanzamiento al mercado del videojuego.

Debido a que dentro de la pre-producción de un videojuego se realiza una cantidad inmensa de arte conceptual, para el análisis solo se pueden utilizar aquellas ilustraciones que fueron publicadas en internet para uso del público. Dichas ilustraciones son comparadas con su versión digital contenida en el videojuego, las cuales fueron realizadas en 3D como un escenario, personaje o arma dentro de los niveles de Halo 4.

El arte conceptual en la industria de los videojuegos es un área con mucha proyección y amplio campo de trabajo, que el ilustrador mexicano no ha abordado precisamente por la falta de difusión del tema. La realización de este librito digital surge a partir de la necesidad que se tiene como diseñador para dar a conocer a los ilustradores mexicanos la importancia de la ilustración utilizada como arte conceptual en el proceso de pre-producción para la actual industria del entretenimiento digital, que en este caso fueron los videojuegos, coadyuvando en el incremento del interés de los ilustradores mexicanos respecto a su incorporación como artistas conceptuales en proyectos de entretenimiento digital, mostrándoles la valía, necesidad e importancia que tiene el arte conceptual para su realización.

CONCLUSIONES

La realización de la propuesta de diseño que consiste en un catálogo digital que revele al ilustrador mexicano la importancia del arte conceptual a través del análisis de las ilustraciones que se realizan durante el desarrollo y producción de uno de los videojuegos más populares del año 2012.

El objetivo de esta propuesta de diseño no se cumplió debido a que hasta el día en el que esta conclusión fue escrita, el librito digital aún no había sido publicado por ningún medio digital.

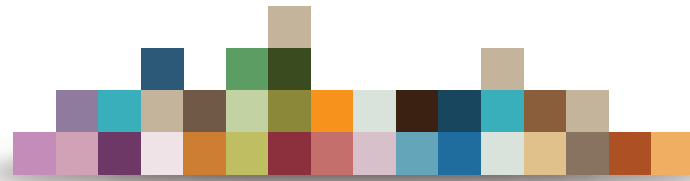
Personalmente la realización del librito digital produjo satisfacción ya que, aparte de disfrutar del videojuego entero mientras era capturado en video, el analizar el arte conceptual y ver la variedad de diseños que presentaba y como fueron aplicados dentro del videojuego fue gratificante y emocionante. Sin embargo, existe inconformidad de nuestra parte por no haber comprobado la efectividad del catálogo digital al no haber sido publicado.

El arte conceptual en la industria de los videojuegos es un área con mucha proyección y amplio campo de trabajo, que el ilustrador mexicano no ha abordado precisamente por la falta de difusión del tema. La realización de este librito digital surge a partir de la necesidad que se tiene como diseñador para dar a conocer a los ilustradores mexicanos la importancia de la ilustración utilizada como arte conceptual en el proceso de pre-producción para la actual industria del entretenimiento digital, que en este caso fueron los videojuegos, coadyuvando en el incremento del interés de los ilustradores mexicanos respecto a su incorporación como artistas conceptuales en proyectos de

entretenimiento digital, mostrándoles la valía, necesidad e importancia que tiene el arte conceptual dentro de estos. Como equipo en este proyecto de tesis nuestras expectativas están en que esto sea realidad.

El aprendizaje que obtuvimos realizando este proyecto de tesis consta en el incremento de nuestro propio interés de participar como artistas conceptuales en algún proyecto, ilustrando y conceptualizando aquellos elementos que se necesiten, no necesariamente dentro de la industria del entretenimiento digital como lo son los videojuegos, sino posiblemente para cualquier otra área que requiera de escenarios, ambientes, diseño de personajes u objetos, como lo puede ser el teatro, el cine, etc.

REFERENCIAS



LIBROS

3d juegos (s.f.). Extraído el 19 de Septiembre de 2012 desde <http://www.3djuegos.com/foros/tema/725013/0/historia-y-definicion-los-generos-en-los-videojuegos/>.

Cheung V., (2007): *Si hablamos de diseño, estamos hablando de ilustración*. Editorial Workshop. 4-5,

Cheung V., (2007): *Si hablamos de diseño, estamos hablando de ilustración*. Editorial Workshop. 4-5,

Cultura, (2012). *La ilustración gráfica ¿Es arte o solo una profesión?*. Extraído el día 20 de Septiembre de 2012 desde www.telegrafo.com.ec

Gil J., A. y Vida M., T. (2007): *Los videojuegos*. Editorial UOC. 17-18.

Hernández A., C. (1998): *Breve historia del videojuego*. A. Madrid Vicente Ediciones. Madrid. Citado en Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos.

Lafrance, J.P.: *La machine metaphysique*. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids.

Lambert S., (1984): *El dibujo, Técnica y Utilidad*.

Lambert S., (1984): *El dibujo, Técnica y Utilidad*.

Lewis B., (1995): *Introducción a la Ilustración*. Editorial Trillas. 11, 127.

Lewis B., (1995): *Introducción a la Ilustración*. Editorial Trillas. 11, 127.

MEGGS Philip B. (2012) *HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO* Editorial Trillas 103-109.

Pintado B., Teresa (2008): *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*, 107. Consultado el 24 de Agosto de 2012 en www.books.google.es

Pintado B., Teresa (2008): *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*, 108. Consultado el 24 de Agosto de 2012 en www.books.google.es

Pintado B., Teresa (2008): *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*, 109. Consultado el 24 de Agosto de 2012 en www.books.google.es

Tejeiro S. R. y Pelegrina del Río, M. (2003): *Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan*, 105.

Winston B., (1986): *Misunderstanding Media*. 216. Trad. Zabdiel Mendoza.

ELECTRÓNICAS

Almirón, A. (2010) ¿Qué es el diseño editorial? Extraído el día 15 de Noviembre de 2012 desde <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>.

Belli, S. y López R. (2008). Breve historia de los videojuegos, 162. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://uam.academia.edu/SimoneBelli/Papers/143709/Breve_historia_de_los_videojuegos, 162.

Bettinger B. (2012). STAR WARS Artist Ralph McQuarrie Dies at Age 82. Consultado en línea el 12 de Octubre de 2012 en <http://collider.com/ralph-mcquarrie-dead/149967/> Traducción por Zabdiel Mendoza.

Bowen, Kevin [s.f.]. The GameSpy Hall of Fame: Space Invaders, 1. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde <http://archive.gamespy.com/legacy/halloffame/spaceinvaders.shtm> Trad. Zabdiel Mendoza.

Buecheler, C. [s.f.]. GameSpy Hall of Fame: The Legend of Zelda. 1. Extraído el 04 de Septiembre de 2012 desde http://archive.gamespy.com/legacy/halloffame/zelda_b.shtm Trad. Zabdiel Mendoza.

Búmbalo, A. (2001) La ilustración científica: arte y ciencia en el mismo dibujo. Extraído el día 10 de Noviembre de 2012 desde <http://www.losandes.com.ar/notas/2001/7/11/sociedad-16934.asp>.

Carnegie Council (2012). Syd Mead. Consultado el 12 de Octubre de 2012 en http://www.carnegiecouncil.org/people/data/syd_mead.html Traducción por Zabdiel Mendoza.

Cassidy W., (2002b): GameSpy Hall of Fame: Castlevania, 1. Extraído el 10 de Septiembre de 2012 desde <http://www.gamespy.com/articles/491/491628p1.html> Trad. Zabdiel Mendoza.

Cassidy W., (2002e): GameSpy Hall of Fame: Megaman, 1. Extraído el 04 de Septiembre de 2012 desde <http://archive.gamespy.com/halloffame/october02/megaman/index.shtml> Trad. Zabdiel Mendoza.

Cassidy W., (2002f): GameSpy Hall of Fame: Metroid, 1. Extraído el 04 de Septiembre de 2012 desde <http://www.gamespy.com/articles/491/491407p1.html> Trad. Zabdiel Mendoza.

Cassidy, W. (2002): The GameSpy Hall of Fame: Donkey Kong, 1. Extraído el 03 de Septiembre de 2012 desde <http://www.gamespy.com/articles/491/491255p1.html> 2012 en <http://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>.

Cassidy, W. (2002a): The GameSpy Hall of Fame: Asteroids, 2. Extraído el 03 de Septiembre de 2012 desde <http://www.gamespy.com/articles/492/492042p1.html> Trad. Zabdiel Mendoza.

Cassidy, W. (2002c): The GameSpy Hall of Fame: Donkey Kong, 1. Extraído el 03 de Septiembre de 2012 desde <http://www.gamespy.com/articles/491/491255p1.html> Trad. Zabdiel Mendoza.

CLAUDIO. Columna: La industria de video juegos en México. Atomix.vg [en línea]. 13 de Julio de 2010 [Fecha de consulta: Julio 03 de 2012]. Disponible en: <http://atomix.vg/2010/07/13/columna-la-industria-de-video-juegos-en-mexico/>

COLE, Allan (a). Concept Art. El arte en los videojuegos. Is Game Time.wordpress.com [en línea] 02 de Marzo de 2012 [Fecha de consulta: Julio 05 de 2012]. Disponible en: <http://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>

COLE, Allan (b). Concept Art. El arte en los videojuegos. Is Game Time.wordpress.com [en línea] 02 de Marzo de 2012 [Fecha de consulta: Julio 05 de 2012]. Disponible en: <http://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>

Creacionliteraria.net (2011) Cuáles son las partes de un libro. Consultado el día 17 de Noviembre de 2012 desde <http://creacionliteraria.net/2011/12/cules-son-las-partes-de-un-libro/>.

Cultura, (2012). La ilustración gráfica ¿Es arte o solo una profesión?. Extraído el día 20 de Septiembre de 2012 desde www.telegrafo.com.ec.

Desconocido (2009) La evolución del medio y del diseñador. Extraído el día 17 de Noviembre de 2012 desde <http://designeditorial.wordpress.com/category/importancia-del-diseno-editorial/>.

Desconocido, (2003). ¿Qué es ilustración?, Definición de ilustración. Extraído el día 20 de Septiembre de 2012 desde www.artedinamico.com/portal/sitios/articulos.

Desconocido, (2003). ¿Qué es ilustración?, Definición de ilustración. Extraído el día 20 de Septiembre de 2012 desde www.artedinamico.com/portal/sitios/articulos.

Desconocido, (2012) Tipos de ilustración. Extraído el día 10 de Noviembre de 2012 desde <http://tipos.com.mx/tipos-de-ilustracion>.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Los inicios. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. 1988: Sega intenta plantarle cara a Nintendo. Llegar el Super Mario Bros 3 Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Llega_el_Super_Mario_Bros_3.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 70. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_70.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 70. 1979: año de juegos míticos. Namco lanza Pac-Man. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_70#Namco_lanza_Pac-Man.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 80. Aparece el primer Final Fantasy. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Aparece_el_primer_Final_Fantasy.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 80. Se publica el primer Metal Gear. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Se_publica_el_primer_Metal_Gear.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 80. 1983: Año de crisis. Sale Bomberman. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Sale_Bomberman.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 80. 1987: El Año de los Arcades. Sale Maniac Mansion. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Sale_Maniac_Mansion.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Década de los 80. 1987: El Año de los Arcades. Se publica el primer Metal Gear. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Decada_de_los_80#Se_publica_el_primer_Metal_Gear.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Los inicios de los videojuegos – (resumen). Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos#Los_inicios_de_los_videojuegos_-_28Resumen.29.

El Otro Lado [s.f.]. Historia de los videojuegos. Los inicios. 1958: Tennis for Two. Extraído el 24 de Agosto de 2012 desde http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios#1958:_Tennis_for_Two.

Entertainment software rating board. [s.f.]. Clasificación de juegos y descriptores de contenidos de la ESRB. Extraído el 19 de Septiembre de 2012 desde http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp.

Feng Zhu (2012). Illustration & Industrial Design. Episode 54. Consultado el 12 de Octubre de 2012 en <http://www.fengzhudesign.com/tutorials.htm> Traducción por Zabdiel Mendoza.

Feng Zhu [s.f.]. Consultado el 22 de Octubre de 2012 en <http://www.fengzhudesign.com/index.html> Traducción por Zabdiel Mendoza.

GÓNZALES Y GONZÁLEZ, Luis. ¿Y los videojuegos mexicanos? CNN expansión [en línea]. Julio 12 de 2008 [Fecha de consulta: 02 de Julio de 2012]. Disponible en: <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2008/07/12/mexicanos-al-grito-de-2018start2019>

Guzmán, A. (s.f.) La ilustración publicitaria. Extraído de PDF en línea en http://biblioteca2.funandi.edu.co/25/1/La_ilustracion_publicitaria0001.pdf.

Ifahto (2010) La ilustración publicitaria. Del lápiz a su tienda más cercana. Extraído el día 13 de Noviembre de 2012 desde <http://ifahto.wordpress.com/2010/11/08/la-ilustracion-publicitaria-del-lapiz-a-su-tienda-mas-cercana/>.

Krateos29 (a). DEV: La importancia del concept art. Ze[h]n Games.com [en línea]. Enero 31 de 2013 [Fecha de consulta: Abril 24 de 2013]. Disponible en: <http://www.zehngames.com/dev-la-importancia-del-concept-art/>

Krateos29 (b). DEV: La importancia del concept art. Ze[h]n Games.com [en línea]. Enero 31 de 2013 [Fecha de consulta: Abril 24 de 2013]. Disponible en: <http://www.zehngames.com/dev-la-importancia-del-concept-art/>

LACOSTE, Raphael. Arte conceptual y matte painting con Raphael Lacoste. Neopixel [en línea]. [Fecha de consulta: Junio 12 de 2012]. Disponible en: <http://www.neopixel.com.mx/interviews/430-entrevista-raphael-lacoste.html>

Manjarrez, J.(s.f.) Diseño editorial. Extraído desde PDF en línea en <http://issuu.com/marleneastrid/docs/catalogo> http://centros.uv.es/web/departamentos/D230/data/docencia/doctorado/230A/info_curso/PDF44.pdf.

Martínez, E. (2009) Manual de diseño editorial. Extraído de PDF en línea <http://issuu.com/esamtz/docs/manualesa#download>.

McLaughlin, R. (2010): IGN Presents the History of Super Mario Bros. Extraído el 04 de Septiembre de 2012 desde <http://www.ign.com/articles/2010/09/14/ign-presents-the-history-of-super-mario-bros> Trad. Zabdiel Mendoza.

Muñoz, M. (2010) Otras miradas del universo ilustrado en libro de literatura infantil. Extraído el día 13 de Noviembre de 2012 desde http://www.colectivoeducadores.org.ar/cd_6to_encuentro/_pages/pdf/eje_4/pdf_4_colombia/C098.pdf.

Raphael Lacoste [s.f.]. Consultado el 22 de Octubre de 2012 en <http://www.raphael-lacoste.com/> Traducción por Zabdiel Mendoza.

Vandal.net (2010), pág. 1. Videojuegos y Arte conceptual. Consultado el 13 de Octubre de 2012 en <http://www.vandal.net/reportaje/videojuegos-y-arte-conceptual>.

Vandal.net (2010), pág. 2. Videojuegos y Arte conceptual. Consultado el 13 de Octubre de 2012 en <http://www.vandal.net/reportaje/videojuegos-y-arte-conceptual/2>.

Vargas, R. (2010) La ilustración en la publicidad, objetivos y herramientas. Extraído el 07 de Noviembre de 2012 desde <http://suite101.net/article/la-ilustracion-en-la-publicidad-a29156>.

Videomanía [s.f.]. Joe Johnston. Consultado en línea el 12 de Octubre de 2012 en http://www.videomaniaticos.com/comprar/ficha_actores.asp?id_personajes=1910.

Wikipedia (2012). Alan Lee. Extraído el 22 de Octubre de 2012 en http://es.wikipedia.org/wiki/Alan_Lee.

Woodyanders [s.f.], Biography for Ron Cobb. Consultado el 12 de Octubre de 2012 en <http://www.imdb.com/name/nm0167803/bio> Traducción por Zabdiel Mendoza.

Zam, D. (2009) Ilustración editorial. Extraído el día 13 de Noviembre de 2012 desde <http://davidzam.com.mx/index.php/2009/08/17/ilustracion-editorial/>.

IMÁGENES

Figura 1._ Sin autor (1952). OXO [Imagen]. Recuperado de <http://indichelatino.com/juegos/historia/origenes/> (2012, 2 de noviembre)

Figura 2._ Sin autor (1958). Tennis for Two [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 3._ Sin autor (1961). Space Wars [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 4._ Sin autor (1961). Space Wars [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 5._ Sin autor (1972). Pong [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 6._ Sin autor (1978). Space Invaders [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 7._ Sin autor (1979). Pac-Man [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 8._ Sin autor (1983). Donkey Kong [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 9._ Sin autor (1983). Bomberman [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 10._ Sin autor (1985). Tetris [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 11._ Sin autor (1986). The Legend of Zelda [Imagen]. Recuperado

de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 12._ Sin autor (1986). Metroid [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 13._ Sin autor (1986). Castlevania [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 14._ Sin autor (1987). Final Fantasy [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 15._ Sin autor (1987). Mega Man [Imagen]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Los_inicios (2012, 2 de noviembre)

Figura 16._ Picay (2011). (En línea) Disponible en: http://2.bp.blogspot.com/-9p1nUGHdsAo/TlQ2PNdbyHI/AAAAAAAAA44/ljgfO7ntN2o/s1600/when_were_kings__pag_4_by_pakopincay-d2zjvut.png (2012, 7 de noviembre).

Figura 17._ Coello (2011). (En línea) Disponible en: http://pknbogota.files.wordpress.com/2011/05/jem_and_the_holograms_by_ericka.png?w=637 (2012, 7 de noviembre).

Figura 18._ Sin autor (2011) De Humani Corporis Fabrica (En línea) Disponible en: <http://fomentoculturalbanamex.org/wp-content/uploads/corporis2.> (2012, 7 de noviembre).

Figura 19._ Durero (2011) Rinoceronte (En línea) Disponible en: http://3.bp.blogspot.com/-LRZFgZPYwsQ/TfFAB_hOQyI/AAAAAAAAADhQ/6fdfiZ-brZU/s400/durero-el-rinoceronte-pintores-y-pinturas-juan-carlos-boveri+copia. (2012, 7 de noviembre).

Figura 20._ Sin autor (2011) The birds of america (En línea) Disponible en: <http://www.lib.udel.edu/ud/spec/exhibits/animals/images/aud-bluj.jpg> (2012, 7 de noviembre).

Figura 21._ Audubon (2011) The birds of america (En línea) Disponible en: <http://www.lib.udel.edu/ud/spec/exhibits/animals/images/aud-bluj.jpg> (2012, 7 de noviembre).

Figura 22._ Sin autor(2011) Anthropology in Practice (En línea) Disponible en: http://4.bp.blogspot.com/_uEZjdemoyNs/TO1y2AUv_bI/AAAAAAAAABoM/5RH0nv7spA/s1600/800px-Huxley_-_Mans_Place_in_Nature. (2012, 7 de noviembre).

Figura 23._ Sin autor (2000) orbis sensualium pictus (En Línea) Disponible en : <http://listoffigures.files.wordpress.com/2011/04/tornado-orbis-pictus-1780-vienna>. (2012, 7 de noviembre).

Figura 24._ Sin autor(2000) orbis pictus (En Línea) Disponible en : <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Orbis-pictus-033>. (2012, 7 de noviembre).

Figura 25._ Sin autor (1983). [En línea]. Recuperado de <http://letsreadinspanish.com/img/covers/9788448825379>. (2012, 2 de noviembre)

Figura 26._ Sin autor (2000) (En Línea) Disponible en : <http://blogs.elcorreo.com/magonia/files/2011/12/SantaClausCocaCola1931>. (2012, 7 de noviembre).

Figura 27._ Sin autor (2000) (En Línea) Disponible en : <http://culturacomix.files.wordpress.com/2010/07/2-julio-2000-vicente-fox.j> (2012, 7 de noviembre).

Figura 28._ Cristo Enthroned(1997) (En Línea) Disponible en : <https://en.wikipedia.org/wiki/File:KellsFol032vChristEnthroned>. (2012, 12 de octubre).

Figura 29. Evangelios de lindisfarne (2010) (En Línea) Disponible en : <http://www.minube.com/fotos/rincon/126248/585782> (2012, 12 de octubre).

Figura 30._ Las muy ricas horas del Duque de Berry (2011) [En línea]. Disponible en: http://www.esacademic.com/pictures/eswiki/76/Les_Tr%C3%AAs_Riches_Heures_du_duc_de_Berry_Janvier. (2012, 11 de octubre)

Figura 31._ Schedel (2011) Nuremberg chronicles (En Línea) Disponible en: <http://hic--svnt--dracones.blogspot.mx/2011/06/la-cronica-de-nuremberg.html> (2012, 12 de octubre).

Figura 32._ Millais, (2012) The Cornhill (En Línea) Disponible en : http://fortnightlyreview.co.uk/autobiography_ch8/ (2012, 11 de octubre).

Figura 33._ The English illustrated magazine (1905) Disponible en: <http://www.fulltable.com/vts/m/mag/enill/SH483>. (2012, 11 de octubre)

Figura 34._ The saturday evening post (2000) (En Línea) Disponible en : http://www.kingsacademy.com/mhodesges/11_Western-Art/27_Popular_Modern-Realism/Rockwell/Rockwell_1936_Quartet.(2012, 11 de octubre)

Figura 35._ Crumb, (2011) El gato Fritz (En Línea) Disponible en : <http://xonxoworld.blogspot.mx/2012/11/robert-crumb-exponente-del-comic.html> (2012, 12 de octubre).

Figura 36._ Martin Sharp, (2010) Explotion (En Línea) Disponible en: http://auctions.concertpostergallery.com/LotImages/21/353a_lg. (2012, 8 de noviembre).

Figura 37._ Griffin (1990) Grateful Dead (En Línea) Disponible en: <http://ellectorimpaciente.blogspot.mx/2011/06/grateful-dead-y-los-comics-rick-griffin.html> (2012, 8 de noviembre).

Figura 38._ Dean, (2012) Yessongs Pathways (En Línea) Disponible en <http://paulsquire.com/wp/> (2012, 8 de noviembre).

Figura 39._ Kowoll (2011) (En Línea) Disponible en: <http://desenfoque.net/2012/10/portafolio-actualizado-sebastian-kowoll/> (2012, 8 de noviembre).

Figura 40._ Kowoll (2011) (En Línea) Disponible en: <http://desenfoque.net/2012/10/portafolio-actualizado-sebastian-kowoll/> (2012, 8 de noviembre).

Figura 41._ Mead, Syd (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://thechamberofnothing.blogspot.mx/2010/08/syd-mead-concept-designer.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 42._ Mead, Syd (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://thechamberofnothing.blogspot.mx/2010/08/syd-mead-concept-designer.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 43._ Mead, Syd (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://thechamberofnothing.blogspot.mx/2010/08/syd-mead-concept-designer.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 44._ Mead, Syd (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://thechamberofnothing.blogspot.mx/2010/08/syd-mead-concept-designer.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 45._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 46._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 47._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 48._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 49._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 50._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 51._ Cobb, Ron (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://wappy.ws/ron-cobb-el-lapiztras-aliens-20090702.html> (2012, 5 de noviembre)

Figura 52._ Johnston, John (s.f.). Boba Fett Concept Art by Joe Johnston [Imagen]. Recuperado de <http://www.thedentedhelmet.com/gallery/boba-fett-concept-art/p10297-boba-fett-concept-artby-joe-johnston.html> (2012, 7 de noviembre)

Figura 53._ Johnston, John (1978). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://filmsketchr.blogspot.mx/2012/06/enjoy-this-ralph-mcquarrie-and-joe.html#UXbRdrXs99b>(2012, 7 de noviembre)

Figura 54._ Johnston, John (s.f.). Boba Fett Concept Art by Joe Johnston [Imagen]. Recuperado de <http://www.thedentedhelmet.com/gallery/boba-fett-concept-art/p10297-boba-fett-concept-artby-joe-johnston.html> (2012, 7 de noviembre)

Figura 55._ Johnston, John (s.f.). Boba Fett Concept Art by Joe Johnston [Imagen]. Recuperado de <http://www.thedentedhelmet.com/gallery/boba-fett-concept-art/p10297-boba-fett-concept-artby-joe-johnston.html> (2012, 7 de noviembre)

Figura 56._ Johnston, John (s.f.). Boba Fett Concept Art by Joe Johnston [Imagen]. Recuperado de <http://www.thedentedhelmet.com/gallery/boba-fett-concept-art/p10297-boba-fett-concept-artby-joe-johnston.html> (2012, 7 de noviembre)

Figura 57._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 58._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 59._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 60._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 61._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 62._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 63._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/03/ralph-mcquarrie-1929-2012.html> (2012, 10 de noviembre)

Figura 64._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://www.galactica.tv/battlestar-galactica-1978-news/ralph-mcquarrie-concept-paintings.html>(2012, 12 de noviembre)

Figura 65._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://www.galactica.tv/battlestar-galactica-1978-news/ralph-mcquarrie-concept-paintings.html>(2012, 12 de noviembre)

Figura 66._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://www.galactica.tv/battlestar-galactica-1978-news/ralph-mcquarrie-concept-paintings.html>(2012, 12 de noviembre)

Figura 67._ McQuarrie, Ralph (s.f.). Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://www.galactica.tv/battlestar-galactica-1978-news/ralph-mcquarrie-concept-paintings.html>(2012, 12 de noviembre)

Figura 68._ Dean, Roger (1987). Terrorpods. Box Art. [Imagen] Recuperado de http://www.sci-fi-o-rama.com/wp-content/uploads/2010/01/Roger_Dean_Terrorpods. (2012, 15 de noviembre)

Figura 69._ Dean, Roger (1972). Billy Cox "Nitro Function" [Imagen] Recuperado de: <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 70._ Dean, Roger (1972). Billy Cox "Nitro Function" [Imagen] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 71._ Roger Dean(), Psynosis (En línea). Disponible en: http://www.sci-fi-o-rama.com/wp-content/uploads/2010/01/Roger_Dean_Psynosis_Logo. (2012, 7 de noviembre)

Figura 72._ Dean, Roger (s.f.). Virgin Records Logo [Imagen] Recuperado de :<http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 73._ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 74._ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 75._ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 76_ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 77._ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 78._ Lacoste, Raphael (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://conceptartworld.com/?p=15441> (2012, 21 de noviembre)

Figura 79._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 80._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 81._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 82._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 83._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 84._ Zhu, Feng (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen] Recuperado de <http://www.fengzhudesign.com/>(2012, 21 de noviembre)

Figura 85._ Lee, Alan (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 86._ Lee, Alan (s.f.) The Black Gate[Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 87._ Lee, Alan (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 88._ Lee, Alan (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 89._ Lee, Alan (s.f.) Sin título de trabajo [Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 90._ Lee, Alan (s.f.) Bilbo and Gandalf [Imagen]. Recuperado de <http://stevlensman.hubpages.com/hub/Alan-Lee-The-Art-of-Middle-Earth#> (2012, 21 de noviembre)

Figura 91._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 92._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://e-ducativa.catedu.es/44004665/bitacora/upload/img/copista2>. (2012, 15 de noviembre)

Figura 93._ Sin autor (2011). [En línea] <http://web.educastur.princast.es/proyectos/grupotecne/archivos/investiga/116imprensa%20gutenberg>. (2012, 15 de noviembre)

Figura 94._ Sin autor (2011). Rollo (manuscrito) [En línea] Recuperado de <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/80/Scroll.jpg/350px-Scroll>. (2012, 15 de noviembre)

Figura 95._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de http://cps-static.rovicorp.com/3/JPG_1080/MI0002/539/MI0002539960.jpg?partner=allrovi.com (2012, 15 de noviembre)

Figura 96._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://microrespuestas.com/wp-content/uploads/2013/03/partes-libro4>. (2012, 15 de noviembre)

Figura 97._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de http://3.bp.blogspot.com/_9Pv-7ag7fVA/S_-4sp3_qkI/AAAAAAAAAG4/BvLfa7nGf1k/s1600/tipos-frutiger. (2012, 15 de noviembre)

Figura 98._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de http://marfullgraphicdesigner.files.wordpress.com/2013/04/pmarfull_poster3_final.(2012, 15 de noviembre)

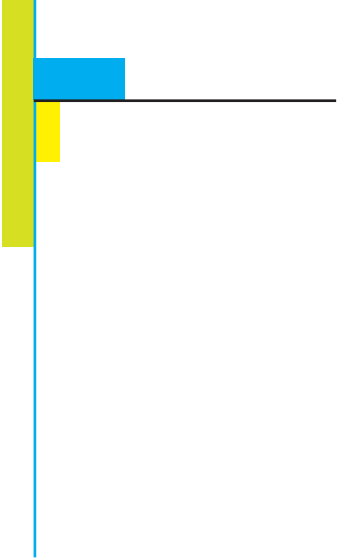
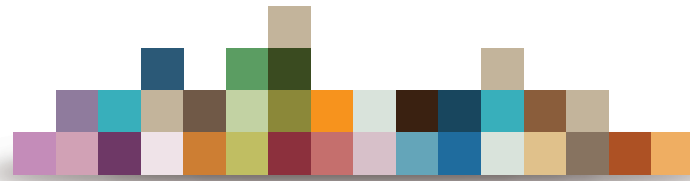
Figura 99._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 100._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 101._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

Figura 102._ Sin autor (2011). [En línea] Recuperado de <http://www.sci-fi-o-rama.com/2010/01/23/roger-dean-as-chosen-by/> (2012, 15 de noviembre)

GLOSARIO



A

Aerógrafo: Es un dispositivo neumático que genera un fino rocío de pintura, tinte o revestimiento protector de diámetros variados y que sirve para recubrir superficies generalmente pequeñas con fines artísticos o industriales.

Alienígena: Se dice de los extraterrestres, habitantes de otros planetas en general.

Amanuense: Destaca su labor en la difusión del libro hasta la aparición de la imprenta de tipos móviles en el mundo occidental, a mediados del siglo XV. Un copista experimentado era capaz de escribir de dos a tres folios por día. Escribir un manuscrito completo ocupaba varios meses de trabajo.

Amasijo: Mezcla desordenada de cosas diferentes.

Arcilla: Está constituida por agregados de silicatos de aluminio hidratados, procedentes de la descomposición de minerales de aluminio. Presenta diversas coloraciones según las impurezas que contiene, siendo blanca cuando es pura. Surge de la descomposición de rocas que contienen feldespato, originada en un proceso natural que dura decenas de miles de años.

B

Backup cultural: En tecnologías de la información e informática es una copia de los datos originales que se realiza con el fin de disponer de un medio de recuperarlos en caso de su pérdida. Las copias de seguridad son útiles ante distintos eventos y usos: recuperar los sistemas informáticos y los datos de una catástrofe informática, natural o ataque; restaurar una pequeña cantidad de archivos que pueden haberse eliminado accidentalmente.

Bestiario: Es un compendio de bestias. Se hicieron muy populares durante la Edad Media en forma de volúmenes ilustrados que describían animales, plantas ó motivos orgánicos de la naturaleza. La historia natural y la ilustración de cada una de estas bestias se solía acompañar con una lección moral, reflejando la creencia de que el mundo era literalmente la creación de Dios, y que por tanto cada ser vivo tenía su función en él.

Bits: Un bit es un dígito del sistema de numeración binario. Mientras que en el sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan sólo dos dígitos, el 0 y el 1. Un bit o dígito binario puede representar uno de esos dos valores, 0 ó 1.

Boceto: También llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

C

Caligráfico: Es el arte de escribir con letra artística y correctamente formada, siguiendo diferentes estilos; pero también puede entenderse como el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona o de un documento.

Carátula: Cubierta o portada de un libro o de los estuches de discos, casetes o cintas de vídeo.

Cartucho de videojuegos: Cualquier aparato extraíble sujeto a otro que lo contiene.

Cliché: Se refiere a una frase, expresión, acción, o idea, que ha sido usada en exceso, hasta el punto en que pierde la fuerza o novedad pretendida, especialmente si en un principio fue considerada notoriamente poderosa o innovadora.

Cómics: Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto.

Confluir: Ir a juntarse en un mismo punto varios ríos o caminos.

D

Dilucidar: Clarificar aclarar y poner en claro algo.

Disección: Es la división en partes de una planta, un animal o un ser humano muertos para examinarlos y estudiar sus órganos.

El oficio de cajista se remonta a los inicios de la imprenta. Los cajistas, como transcritores de sermones, podían trabajar en festivo, algo no reservado a los impresores.

E

Elfo: Son criaturas de la mitología nórdica y germánica. Originalmente se trataba de una raza menor de dioses de la fertilidad y representados como hombres jóvenes y mujeres de gran belleza que viven en bosques, cuevas o fuentes.

Esbozar: Hacer un primer diseño o proyecto de una obra artística de manera provisional, con los elementos esenciales y sin dar ningún detalle.

F

Fotomecánica: Se le llama fotomecánica a la técnica para obtener transparencias negativas o positivas de dibujos, fotografías y textos. Que servirán en primer lugar para hacer una copia exacta en la plancha, estando en pleno contacto con ella. Se le conoce también, como la técnica de elaboración de negativos y positivos para su reproducción por diferentes medios de impresión.

Freehand: Es un programa informático de creación de imágenes mediante la técnica de gráficos vectoriales. Gracias a ella, el tamaño de las imágenes resultantes es escalable sin pérdida de calidad, lo que tiene aplicaciones en casi todos los ámbitos del diseño gráfico: identidad corporativa, páginas web (incluyendo animaciones Flash), rótulos publicitarios, etc.

G

Grabado: Es una técnica de impresión que consiste en dibujar una imagen sobre una superficie rígida, llamada matriz, dejando una huella que después alojará tinta y será transferida con alguna técnica de impresión a otra superficie como papel o tela, lo que permite obtener varias reproducciones de la estampa.

H

Hardware: Se refiere a todas las partes tangibles de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado software.

Herbarios: En botánica, un herbario (del latín herbarium) es una colección de plantas o partes de plantas, desecadas, preservadas, identificadas y acompañadas de información crítica sobre el sitio de colección, nombre común y usos.

I

Infografía: Es una representación más visual que los propios textos; en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente.

Injerencia: Intervención de una persona en asuntos ajenos o en cuestiones que no son de su incumbencia: es inadmisiblesu injerencia en nuestras relaciones personales.

J

Joystick: Es un dispositivo de control de dos o tres ejes que se usa desde una computadora o videoconsola hasta un transbordador espacial o los aviones de caza, pasando por grúas.

Juego de plataforma: Son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego.

M

Macintosh: Es el nombre con el que actualmente nos referimos a cualquier ordenador personal diseñado, desarrollado, construido, comercializado y vendido por la compañía Apple Inc. El Macintosh 128K, llamado así a cuenta de sus 128 KiB de memoria RAM, fue lanzado el 24 de enero de 1984. Siendo el primer ordenador personal que se comercializó exitosamente, que usaba una interfaz gráfica de usuario (GUI) y un ratón en vez de la línea de comandos.

Manuscrito: Se trata de un documento que contiene información escrita a mano sobre un soporte flexible y manejable (por ejemplo: el papiro, el pergamino o el papel), con materias como la tinta de una pluma, de un bolígrafo o simplemente el grafito de un lápiz.

Marketing: Es el proceso social y administrativo por el que los grupos e individuos satisfacen sus necesidades al crear e intercambiar bienes y servicios. También se le ha definido como una filosofía de la dirección que sostiene que la clave para alcanzar los objetivos de la organización reside en identificar las necesidades y deseos del mercado objetivo y adaptarse para ofrecer las satisfacciones deseadas por el mercado de forma más eficiente que la competencia.

Medioevo: Es el período histórico de la civilización occidental comprendido entre el siglo V y el XV. Su comienzo se sitúa convencionalmente en el año 476 con la caída del Imperio romano de Occidente y su fin en 1492 con el descubrimiento de América,¹ o en 1453 con la caída del Imperio bizantino, fecha que tiene la ventaja de coincidir con la invención de la imprenta (Biblia de Gutenberg) y con el fin de la Guerra de los Cien Años.

Mórbida: Que es blando o suave.

Motor gráfico: Es un término que hace referencia a una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la representación de un videojuego. Del mismo modo existen motores de juegos que operan tanto en consolas de videojuegos como en sistemas operativos.

O

Ornamento: Es un elemento o composición que sirve para embellecer personas y/o cosas. El variadísimo conjunto de adornos utilizados por los artistas para embellecer objetos u obras arquitectónicas puede distribuirse en dos clases: simples (o elementales) y compuestos. Los primeros consisten en un solo motivo, ya aislado, ya repetido y combinado con otro en serie. Los segundos, son una combinación de los elementales.

Ornitología: Es la rama de la zoología que se dedica al estudio de las aves. Numerosos aspectos de la ornitología difieren de las disciplinas relacionadas, debido en parte a la alta visibilidad y el atractivo estético de las aves.

Osciloscopio: Es un instrumento de medición electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas que pueden variar en el tiempo. Es muy usado en electrónica de señal, frecuentemente junto a un analizador de espectro.

P

Papel couché: Es un papel que en su exterior es recubierto por un compuesto que le da diferentes cualidades al papel, incluyendo peso, superficie, brillo, suavidad o reducción a la absorbencia de tinta. Generalmente este estucado es un compuesto de caolín o carbonato de calcio, que le da al papel una alta calidad de impresión, muy usado en las artes gráficas, la industria editorial y de empaques.

Papiro: Es el nombre que recibe el soporte de escritura elaborado a partir de una planta acuática, muy común en el río Nilo, en Egipto, y en algunos lugares de la cuenca mediterránea, una hierba palustre de la familia de las ciperáceas, el *Cyperus papyrus*.

Pixel: Es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

Pop art: Fue un importante movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, comic books, objetos culturales «mundanos» y del mundo del cine.

Prefacio: Es, en literatura, un texto de introducción y de presentación, ubicado al inicio de un libro. En el prefacio se dan a conocer el plan y los puntos de vista utilizados durante la elaboración del escrito, a la par que allí también corresponde prevenir sobre posibles objeciones o reservas, responder a críticas ya formuladas a las ediciones anteriores o a los avances de la obra, y eventualmente también dar ideas sobre el mensaje que el autor quiere transmitir con este documento.

R

RPG: Es un género de videojuegos que usa elementos de los juegos de rol tradicionales (pero estos últimos no son juegos electrónicos, se juega a ellos con dados, lápices y hojas de papel).

S

Seculares: Es el paso de algo o alguien de una esfera religiosa a una civil o no-teológica. También significa el paso de algo o alguien que estaba bajo el ámbito o dominio de una doctrina religiosa -(siguiendo sus reglas o preceptos), a la estructura secular, laica o mundanal.

Serif: Remates o terminales son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. Las tipografías Times, Georgia, Garamond y Courier son ejemplos de estilos de letra con remate. La industria de la impresión se refiere a las tipografías sin remates como palo seco, palo seco y palo bastón, aunque también tiene uso el termino inglés de sans-serif (del francés sans: "sin") y el de grotesca (o, en alemán, grotesk).

Software: Se conoce como software¹ al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

Stocks: Es una voz inglesa que se usa en español con el sentido de existencias. Utilizada en ese sentido, la palabra se escribe en letra cursiva. En el lenguaje comercial y financiero el empleo de este anglicismo es frecuente, y por ello la RAE recomienda evitarlo y utilizar las voces en español correspondientes a cada contexto:

T

Tipografía: Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto escrito verbalmente.

Tipógrafo: (también denominado cajista tipógrafo o simplemente tipógrafo) es un oficial de imprenta cuyo cometido era componer los moldes que se han de imprimir.

Tres de raya: También conocido como tres en raya, juego del gato, tatetí, triqui, totito, triqui traka, tres en gallo, michi, ceritos, equis cero o la vieja, es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3x3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

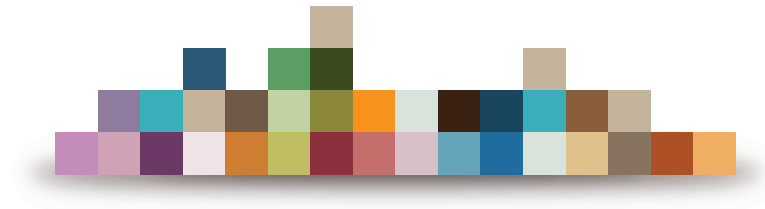
V

Viñeta: Es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, y constituye la unidad mínima del montaje del cómic.

X

Xilografía: Es una técnica de impresión con plancha de madera. El texto o la imagen deseada se talla a mano con una gubia o buril en la madera. Se utiliza habitualmente una sola matriz (llamada también taco) para cada página.

ANEXOS



GÉNEROS DE JUEGO

Beat 'em up: Los *beat'em up* o “juegos de pelea a progresión” son juegos similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. En los *beat'em up* suele ser posible jugar dos o más personas a la vez de forma cooperativa para facilitar el progreso.

Lucha: Los juegos de lucha, como indica su nombre, recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador. Este tipo de juegos ponen especial énfasis en las artes marciales, reales o ficticias (generalmente imposibles de imitar), u otros tipos de enfrentamientos sin armas como el boxeo o la lucha libre. Otros juegos permiten también usar armas blancas como pueden ser espadas, hachas, martillos, etc. o ataques a distancia, normalmente de carácter mágico o etéreo. Aunque este género se introdujo a mediados de los años 80, no se popularizó hasta la llegada de *Street Fighter*.

Juegos de acción en primera persona: En los juegos de acción en primera persona (*Shoo'em UP*), las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, un arma se anuncia en la pantalla de primera plana y el jugador puede interactuar con éste. Esta perspectiva tiene por meta dar la impresión de estar detrás de la mano y así permitir una identificación fuerte (Perspectiva de primera persona). Las gráficas en tres dimensiones aumentan esta impresión. Generalmente en estos juegos la calidad del guión no se trabaja mucho (salvo excepciones tales como *Half Life* o *Halo*), mientras que hacen destacar la calidad gráfica y la jugabilidad. Cada generación de juegos mejora con las últimas tecnologías y las nuevas posibilidades gráficas que rozan el foto-realismo. El mecánica del juego (o *gameplay*) impone generalmente al jugador tener buenos reflejos y precisión.

Acción en tercera persona: Los juegos de disparos en tercera persona se basan en acciones alternadas entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a diferencia de los juegos de mira (primera persona), se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones, desde una perspectiva isométrica. Estos juegos sacrifican la precisión a la ganancia de una gran libertad de movimientos. Los juegos como la saga *Grand Theft Auto* son algunos ejemplos.

Infiltración: Los juegos de infiltración son un género relativamente reciente. Aunque la primera entrega de la saga *Metal Gear*, la abanderada de este género, apareció en 1987 el género de la infiltración no se popularizó hasta la salida de *Metal Gear*

Solid en 1998. Estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia en vez de buscar la confrontación directa con el enemigo.

Plataformas: En los juegos de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físico, ya sea saltando, escalando o agachándose. Además de las capacidades de desplazamiento como saltar o correr, los personajes de los juegos de plataformas poseen frecuentemente la habilidad de realizar ataques que les permiten vencer a sus enemigos, convirtiéndose así en juegos de acción. Inicialmente los personajes se movían por niveles con un desarrollo horizontal, pero con la llegada de los gráficos 3D este desarrollo se ha ampliado hacia todas las direcciones posibles.

Simulación de combate: Género poco llevado a la práctica que se caracteriza por el elevado realismo en todos los aspectos relevantes en cuanto al desarrollo de las partidas. El máximo exponente de este subgénero lo encontramos en *Operation Flashpoint* y su secuela *Armed Assault*. Ambos son juegos en los que un solo pero certero disparo significa la muerte, el movimiento de los personajes o el comportamiento del armamento tratan de ser absolutamente realistas. El primero de estos juegos cuenta con una modificación denominada VBS1, que se ha destinado al entrenamiento táctico de algunos cuerpos de élite de ejércitos como el de Estados Unidos o Australia.

Arcade: Los juegos de arcade, se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, esto obtuvo la gloria en la época de 1980. No requiere historia, solo juegos largos o repetitivos. *Space Invaders*, *Asteroids*, *Pac-Man*, *Missile Command*, *Galaxian*, son ejemplos notables de arcade.

Videojuegos de deportes: Los juegos de Deporte son aquellos que simulan juegos de deporte real, entre ellos encontramos, golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. Una gran mayoría entre ellos, notablemente *Tony Hawk's Pro Skater*. El participante directamente lo juega a través del control. El propósito es el mismo que el deporte original, solo que a veces varía otros agregados. Casos como *Super Mario Strikers* es un ejemplo de fútbol con ciertas cosas adheridas.

Carreras: Principalmente son juegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes. Juegos así se han desarrollado de su forma común en vehículos, hasta otras formas como juego de plataformas. La idea principalmente es competir en llegar primero, y algunas veces se suelte ampliar este concepto, originando herramientas y trampas para la carrera. Los simuladores de carreras representan con la exactitud las carreras de la actualidad, seguido por variaciones en detalles y agregados.

Agilidad mental: Estos son juegos donde tienes que pensar y agilizar el pensamiento. El objetivo aquí es resolver ejercicios con dificultad progresiva para desarrollar la habilidad mental.

Educación: Aunque antiguamente solo se ha usado para juegos infantiles, los juegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento (Didactismo). A diferencia de una enciclopedia, trata de entretener mientras se memoriza conceptos o información. En algunos casos se duda de que sea un género de video juego, ya que el concepto no está muy desarrollado, ya que en cierto caso estos juegos fallan enseñando más que leer y aprender que darlo a la práctica.

Aventura Clásica: Los juegos de aventura fueron, en cierto modo, los primeros videojuegos que se vendieron en el mercado, empezando por *Colossal Cave Adventure* en los años 1970. Este tipo de juego se hizo famoso con los juegos de la serie *Zork* y consiguió alcanzar cierto nivel de popularidad en los años 80 que duró hasta mediados de los 90. El jugador encarna a un protagonista que por lo general debe resolver incógnitas y rompecabezas con objetos diversos. Los primeros videojuegos de aventura eran textuales (aventuras textuales, aventura conversacional o ficción interactiva). En estos, el jugador utiliza el teclado para introducir órdenes como “coger la cuerda” o “ir hacia el oeste” y el ordenador describe lo que pasa. Cuando el uso de gráficos se generalizó, los juegos de aventura textuales dejaron paso a los visuales (por ejemplo, con imágenes del lugar presente) que substituyeron de este modo las descripciones por texto, que se habían vuelto casi superfluas. Estos juegos de aventura con gráficos seguían, no obstante, sirviéndose de la introducción de texto. Además, sigue existiendo una comunidad de autores y jugadores activos de ficción interactiva, aunque la participación de grandes empresas comerciales es más bien rara.

Aventura Gráfica: A comienzos de los 1990, el uso creciente del ratón dio pie a los juegos de aventura de tipo “*Point and click*”, también llamados aventura gráfica, en los que ya no se hacía necesaria la introducción de comandos. El jugador puede, por ejemplo, hacer clic con el puntero sobre una cuerda para recogerla.

Survival Horror: Es un género de videojuegos, del cual su precursor es *Sweet Home* de Nintendo Entertainment System, aunque se podría decir que antes de este fue *Haunted House* de Atari 2600. Con el paso del tiempo el género fue popularizado por las sagas *Alone in the Dark*, *Resident Evil* y *Silent Hill*, caracterizados por ser aventuras donde el principal objetivo es sobrevivir. Generalmente, los *Survival Horror* utilizan distintos elementos para crear una atmósfera de terror psicológico en el jugador. Tales elementos pueden ser: escenarios altamente detallados; una iluminación tenue, opaca y descolorida que provoca una mezcla de terror y angustia; música por lo general instrumental con influencia clásica que logra en el jugador un efecto

de concentración, pero que se ve alterado por los efectos de sonido repentinos y vehementes que pretenden asustar. Normalmente, el protagonista cuenta con poca libertad de movimientos (caminar, correr, apuntar y atacar) y es común contar con pocos recursos, es decir, pocas municiones, pocos elementos curativos, etc. De ahí el nombre *Survival* (“supervivencia”, en inglés). Las historias de estos títulos tratan temas oscuros, sobrenaturales y violentos parecidos a los propios de una película de horror. Otra característica bastante común es la presencia de “puzzles” o acertijos para resolver a lo largo de la historia, que generalmente requieren una capacidad de investigación y observación detallada por parte del jugador.

Juegos Musicales: Este tipo de juegos varía en instrumentos y voces, los cuales recrean algunos de los instrumentos más famosos, como tenemos el ejemplo *Rockband* o *Guitar Hero*, a su vez, existen los de las voces, como ejemplo *Lips* o *Sing it*, en todo caso el género se basa, como su nombre lo dice, en la música.

Mini-juegos: Conocidos en ocasiones como juegos casuales, son aquellos que las mayorías de las veces, se incluyen en juegos completos, como por ejemplo *New Super Mario Bros*, también existen otros como el caso de *Rayman Raving Rabbids*, los cuales son completamente Mini-juegos, es decir no incluyen historias o la conocida “Campaña”

Juegos Puzzle: son una variedad de videojuegos que se caracterizan por ser de agilidad mental. Pueden involucrar problemas de lógica, estrategia, reconocimiento de patrones, completar palabras o hasta simple azar. El género puede ser difícil de describir, cada uno tiene su estilo único. Pero una característica en común es que son adictivos. (3d juegos, (s.f.), en línea).

CLASIFICACIÓN SEGÚN ESRB

A continuación se muestra el contenido que se encuentra en la página oficial de la ESRB (www.esrb.org).

Clasificaciones de juegos y descriptores de contenidos de la ESRB (Entertainment software rating board).

Las clasificaciones de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB, por su sigla en inglés) están diseñadas para brindar información sobre el contenido de los juegos de video y de computadora para que usted pueda tomar decisiones informadas cuando realiza las compras. Las clasificaciones de la ESRB constan de dos partes: los símbolos de clasificación indican la edad adecuada para el juego y los descriptores de contenido indican los elementos particulares del juego que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.

Los Símbolos de Clasificación de la ESRB:

EC (*Early Childhood* – Niños Pequeños): podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.

E (*Everyone* – Todos): podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.

E10+ (*Everyone Ten and Older* – Todas las Personas Mayores de 10 años): podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.

T (*TEEN* – *Adolescentes*): podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría

podrían contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o usa poco frecuente de lenguaje fuerte.

M (*Mature* – *Maduro*): podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.

AO (*Adults Only* – *Adultos Únicamente*): sólo debe ser jugado por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa o contenido sexual gráfico y desnudez.

CLASIFICACIÓN PENDIENTE: Los títulos que se señalan como RP (Rating Pending; Clasificación pendiente) no han recibido todavía una clasificación final de ESRB (Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento). Este ícono aparece sólo en el material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con el juego que se espera que lleve la clasificación de ese organismo. Una vez asignada, se reemplazará el símbolo de RP.

Descriptores de Contenido de la ESRB:

Animación de sangre Representaciones decoloradas o no realistas de sangre

Apuestas reales El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad

Apuestas simuladas El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales

Contenido sexual Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcia

Contenido sexual fuerte Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez

Derramamiento de sangre Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo

Desnudez Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez

Desnudez parcial Representaciones breves o moderadas de desnudez

Humor Vulgar Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.

Humor para adultos Representaciones o diálogo que contengan humor para adultos, incluidas alusiones sexuales

Lenguaje Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio

Lenguaje fuerte Uso explícito o frecuente de lenguaje soez

Letra de canciones Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música

Letra de canciones fuerte Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música

Referencia a drogas Referencia o imágenes de drogas

Referencia al alcohol Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas

Referencia al tabaco Referencia o imágenes de productos de tabaco

Referencias violentas Alusiones a actos violentos

Sangre Representaciones de sangre

Temas sexuales Alusiones al sexo o a la sexualidad

Temas insinuantes Referencias o materiales provocativos moderados

Travesuras cómicas Representaciones o diálogo que implique payasadas o humor sugestivo

Uso de alcohol Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas

Uso de drogas Consumo o uso de drogas

Uso de tabaco Consumo o uso de productos de tabaco

Violencia Escenas que comprendan un conflicto agresivo. Puede contener desmembramiento sin sangre.

Violencia de caricatura Acciones violentas que incluyan situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.

Violencia fantasía Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real

Violencia intensa Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte

Violencia sexual Representaciones de violación o de otros actos sexuales violentos

Cuando el descriptor del contenido es seguido por el término “Moderado” significa baja frecuencia, intensidad o severidad del contenido que modifica.

Aviso de clasificación por Internet

Los juegos habilitados en línea llevan el aviso “Las interacciones por Internet no están clasificadas por la ESRB”. Este aviso advierte a quienes van a jugar un juego en línea acerca de la posible exposición a charla (texto, audio, video) u otros tipos de contenido creados por otros jugadores (por ej., mapas, pieles) que no han sido tomados en cuenta por la ESRB al asignar una clasificación a ese juego.