
EL VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE O "INDIE GAMES" MADE IN SPAIN

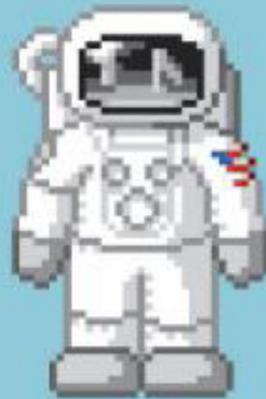
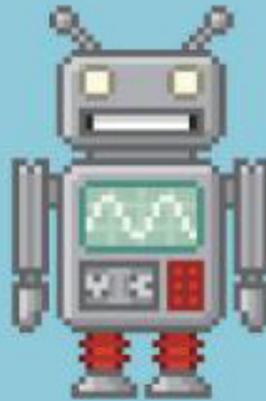
Rocío Benavent

Productora independiente

El videojuego independiente español está de moda, y con él, la animación 2D. Los juegos indie actuales son aventuras gráficas con estéticas basadas en otras épocas, estilo de los ochenta o "pixel art". Tomando tres casos de estudio de la producción actual —*The Many Pieces of Mr Co* (Nacho Rodríguez, 2019), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), y *Moonlighter* (Wild Frame, 2018)—, Rocío Benavent nos explica en *Con A de animación* cómo se está desarrollando actualmente la creación de videojuegos independientes, respecto a la dirección artística y el uso que se le da a la animación 2D, para tener una idea de lo que está por llegar en el territorio de los videojuegos "indie".

The spanish independent videogame are fashionable, and with it, 2D animation. The current indie games are graphic adventures with aesthetics inspired on earlier times, style of the eighties or pixel art. Taking three cases of study on development — *The Many Pieces of Mr Co* (Nacho Rodríguez, 2019), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), and *Moonlighter* (Wild Frame, 2018) —, Rocío Benavent explains for *Con A de animación* how independent video games are created, regarding artistic direction and the use given to 2D animation, to understand what is about to come in the field of indie games.

SELECT YOUR CHARACTER



Hacer un videojuego implica años de trabajo *por amor al arte* y una carrera de fondo plagada de obstáculos, que los desarrolladores de pequeños estudios soportan con el objetivo de encontrar un inversor que apueste por su proyecto y le ayude a convertirlo en un éxito. Hace más de veinte años, diseñar un videojuego desde casa y con un equipo pequeño era impensable, pero ahora, gracias a la tecnología —los programas o motores gráficos— se pueden diseñar con pocos medios, lo que ha democratizado el sector, pero no implica que no sea duro llegar a formar parte de la industria. Por esta razón, proliferan los juegos de ordenador desarrollados con bajo presupuesto, aunque con una calidad artística elevada, apreciable para todos sus consumidores.

La industria del videojuego independiente tiene un músculo fuerte que está empezando a desarrollarse en España. Se trata de un sector que mueve miles de millones de euros mediante

productos, que superan con creces, doblando de largo la facturación de la industria del cine o de la música. En concreto, el movimiento "underground" del videojuego independiente, y las tendencias en Valencia, centran sus creaciones en juegos de aventura gráfica estilo "point & click", con estética 2D o "pixel art".

En primer lugar hablaremos de *Las aventuras de Mr. Coo* (*The Many Pieces of Mr Coo*, 2019) de Nacho Rodríguez, videojuego de autor independiente por excelencia, y con animación 2D como motor de creación que está a punto de salir al mercado. Posteriormente, revisaremos el gran éxito con temáticas actuales *The Red Strings Club* (2018), del pequeño estudio independiente valenciano Deconstructeam, galardonado en el Gamelab de Barcelona 2018. Finalmente, hablaremos de *Moonlighter*, de Wild Frame, un estudio valenciano con visión internacional.



01

Las aventuras de Mr. Coo,
de Nacho Rodríguez



Las aventuras de Mr. Coo, del asturiano Nacho Rodríguez, producido por Daniel Sánchez de Gamera Nest, va a ser una de las aventuras gráficas del panorama del videojuego indie español actual, y está a punto de salir al mercado. Gamera Nest es un estudio de videojuegos y de productos interactivos, que combinan diversión con difusión de la cultura, porque su idea es, como nos comenta en entrevista personal, “acercar el videojuego al mundo del arte y el arte al mundo del videojuego.” También han desarrollado el videojuego *Nubla* (2017), para el Museo Thyssen-Bornemisza.

En torno a su director, Nacho Rodríguez, es un profesional de la animación 2D que ha realizado cortos para internet, publicidad y videojuegos. Nacho Rodríguez es ante todo es un artista que le gusta definirse como un “outsider” de la industria audiovisual, que hace el camino por su cuenta, huyendo de las grandes producciones encorsetadas en rendimientos económicos y comerciales. Con una trayectoria bastante poco convencional, empezó en 2002 creando animaciones Flash para una empresa de publicidad durante varios años hasta que entró en 2010 como director de animación del videojuego *Ozen* de Ubisoft, en Lille, Francia. Desde que volvió a España en 2011 trabaja como autónomo haciendo sus propias creaciones, que ha compartido con artistas de la talla de Gina Thorstensen o Sara López, realizando delirantes cortometrajes y varios videoclips. Sus animaciones, como *Giving me a chance* (2011), *A paedophile* (2011) y *A lifestory* (2013), con la que fue nominado al Goya en 2015, le han llevado a cosechar grandes éxitos en internet, y múltiples premios internacionales. Ahora está centrado en su videojuego *Las aventuras de Mr. Coo*, con el que probablemente conquiste el mercado indie español e internacional en unos años.

La idea de este videojuego llevaba años gestándose y empezó a materializarse ya en 2011 —lo cierto es que el diseño de su personaje principal, Mr Coo, le ha dado trabajo durante casi 12 años—. Mr.Coo es un personaje minimalista muy parecido al personaje que creó Osvaldo Cavandoli con su serie *La Sexilínea* (1972), pero también podríamos decir que es como The Little Man en *La Pantera Rosa* (*The Pink Panther Show*, Friz Freleng, 1969-76), que con su narizota se mueve sin decir ni una palabra.

Las aventuras de Mr. Coo pretende implicar al espectador a un universo fascinante donde hay mujeres de un solo ojo, niños-zanahoria que se comen a sí mismos, planetas industriales o criaturas de la luna que se enredan en sus propios brazos. “Al ser un juego y no sólo una animación, el espectador se siente más implicado con el personaje”, nos comenta Nacho, porque “la animación 2D bien hecha, brilla más en el videojuego”.





Nacho Rodríguez nos habla de éxitos recientes que demuestran la importancia y el resurgir de la animación 2D en videojuegos: entre ellos, *Cuphead* (StudioMDHR, 2017), videojuego de plataformas de scroll lateral en 2D de tipo "shot 'em up", que vendió dos millones de copias a finales del 2017, elogiado por su desafiante dificultad y su llamativo estilo visual, inspirado en un diseño del personajes de la película japonesa de animación *Evil Mickey Attacks Japan* (1936). A nivel de narrativa encontramos *The Neverhood* (Dreamworks Studios, 1996), basado en técnicas de animación con plastilina creadas por el animador Doug TenNapel, proponiendo un juego de aventuras grabado cuadro a cuadro, con una serie de puzzles para resolver.

También es importante destacar otra referencia visual a la hora de crear el universo onírico de Mr. Coo, que es la serie animada *Ren y Stimpy* (*The Ren and Stimpy Show*, John Kricfalusi, Bob Camp, 1991-96), una serie de televisión producida por Nickelodeon a principios de los 90, cuya estética de cartoon salvaje le motivó a la hora de generar los movimientos del personaje: Mr.Coo se retuerce, se estira, se aplasta y se despedaza al más puro estilo cartoon, con un lenguaje de animación 2D y de expresiones en

el que se siente cómodo y donde no hay límites ni planificaciones previas, solo emoción y creatividad. Según nos dice Nacho Rodríguez, él dibuja "frame a frame" en una Cintiq, y los fondos son una mezcla de objetos reales y dibujo.

Por otra parte, Amanita Design es otro de sus estudios de referencia, un estudio checo de desarrolladores de juegos independientes checos que utilizan la música de una manera muy especial. Para ellos, como para Nacho, la música también juega un papel primordial a la hora de crear mundos. De hecho, su videojuego tiene una base jazzística espectacular que te mete en el mundo de Mr. Coo a través de sus notas.

En *Las aventuras de Mr. Coo* nada se repite, cada pantalla es un escalón más en los límites de la animación, y un soplo de aire fresco en un panorama general con pocas agallas para proponer ideas arriesgadas. Como afirma Nacho Rodríguez, "Mi objetivo es hacer animación vida para que el espectador pueda identificarse con ella", en una búsqueda de libertad, espontaneidad y creatividad. En 2019 se presentará este videojuego con enloquecidos "sketches", que dará su definitivo pistoletazo de salida este año y significará un paso más de una larga carrera personal con estilo propio.



02

The Red Strings Club: Deconstructeam

Detrás de un videojuego independiente ganador de cuatro premios nacionales siempre hay un equipo humano y bonito. Es el caso del equipo de Deconstructeam, un maravilloso elenco formado por Jordi de Paco, Marina González y Paula Ruiz, que constituyen una de las pymes de juego indie con mayor proyección del momento. Empezaron su andadura en 2012, cuando Jordi de Paco, desarrollador y director creativo del equipo, creaba cosas pequeñas para experimentar con su jugabilidad y encontrar su potencialidad. Para ese entonces Marina González, directora de arte y diseñadora gráfica del estudio, le ayudó con sus locuras. Poco a poco se añadieron más personas del ámbito de Bellas Artes de Valencia, y comenzaron a investigar sobre “pixel art”, un poco por casualidad y por falta de recursos.

Esta forma de arte digital, creada a través de ordenadores y mediante programas de edición de gráficos rasterizados, emplea imágenes editadas desde la unidad mínima del diseño, el píxel. Se trata de las imágenes de la mayor

parte de los antiguos videojuegos para PC y videoconsolas, aunque muchos juegos para Smartphone actualmente se consideran obras del “pixel art”.

Con todo ello, iniciaron sus contactos en las *Game Jam*, eventos culturales, a veces competitivos, de desarrollo exprés, que plantean la creación de videojuegos en un tiempo muy limitado y que suelen emplearse como laboratorio de ideas. Al estar limitados por las normas, la creatividad les desbordaba y luego la llevarían a la práctica de una manera más profesional. “No ganas dinero mientras haces videojuego, sino una vez salen al mercado”, nos comenta Marina.

Gods Will Be Watching (2014) fue su primer videojuego y lo hicieron con un “crowdfunding” donde llegaron a conseguir 20.000€ de presupuesto. Este juego con estética “pixel art” ganó muchos premios como mejor juego debut, mejor juego independiente, mejor idea original y mejor juego de puzzle. La idea de *Gods Will Be Watching* enfrentaba al jugador con situaciones tensas de supervivencia, donde cada decisión suponía un dilema moral y trascendente. Desde entonces, volvieron a ser tres personas en el estudio, trabajando en



El equipo de Deconstructeam con sus galardones en el Gamelab Barcelona 2018.

casa y con la suerte de tener detrás al distribuidor por excelencia del indie español: Devolver Digital.

Este año, su segundo juego, *The Red Strings Club*, ya se ha llevado el premio a la mejor narrativa, al mejor audio, al mejor juego PC y el premio de la prensa. *The Red Strings Club* ha sido su segundo éxito, una aventura gráfica del subgénero "point & click", de estética "pixel art" y animación 2D. La prensa mundial afirma que este videojuego es una joya de experiencia narrativa, ya que incorpora la diversidad como protagonista de la historia: dos homosexuales que interactúan con personajes transgénero, temática pocas veces utilizadas en videojuegos convencionales. Estéticamente es un videojuego con ciudades ciberpunk, contaminadas, que habla del aislamiento y de la deshumanización del

futuro humano, en torno a lo artificial como indistinguible de lo natural, el transhumanismo y la identidad de género. Es cierto que los videojuegos suelen tener protagonistas normativos, de forma que esa vuelta de tuerca a la narrativa hace que conecte con muchas más personas que necesitan esta representatividad en los videojuegos actuales.

Deconstructeam está en la cresta de la ola: son jóvenes y quieren contar cosas para que la gente reflexione, y el "pixel art" les sirve como herramienta para generar estéticas fáciles de identificar en una escala de iconicidad básica. "Hacer juegos es complicado pero queremos ser diferentes". Y lo están consiguiendo porque en el mercado no encontramos tantos videojuegos que utilice tan bien los recursos estéticos y narrativos.



03

Moonlighter: Wild Frame

Para poder completar la visión general del uso de la animación 2D y la dirección de arte en el videojuego indie actual, tenemos el afamado proyecto *Moonlighter* de Wild Frame. *Moonlighter* es un juego de acción RPG o rol, que es un juego de gestión y de acción a la vez, pensado para PC y consolas, con una jugabilidad alta y una duración de una 20 horas completas de juego.

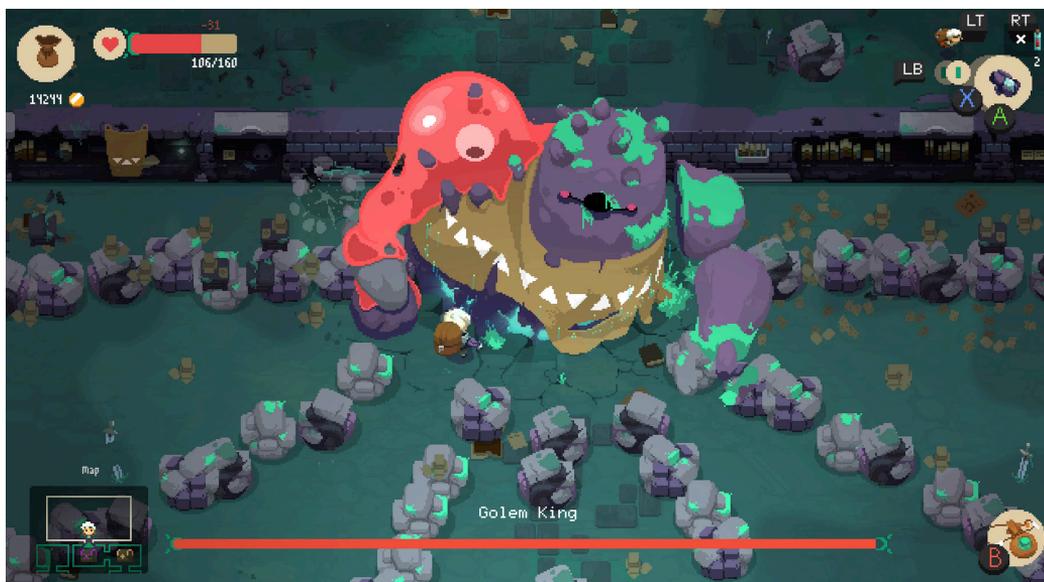
Moonlighter descubre la rutina diaria de Will, un tendero-aventurero que guarda el tímido sueño de convertirse en un héroe. Este videojuego se lanzó en mayo del 2018, y fue desarrollado por Digital Sun junto con su distribuidor polaco 11 bit studios. Digital Sun es el estudio que pertenece al grupo de empresas transmedia llamado Wild Frame.

Es importante resaltar que algunos componentes del equipo son ex-alumnos de la Facultad de Bellas Artes y del Máster de Animación de la UPV, que han aportado un recorrido considerable en la dirección artística. David Aguado es su “senior lead artist”, y Odei Pagola

es animador 2D y un maestro experto de los píxeles. “En Valencia hay mucho caldo de cultivo de los egresados de formaciones en 3D y videojuegos, solo deberían aprender a canalizar toda esa ímpetu y ganas para conseguir objetivos realistas”, nos comenta su Ceo y fundador Javier Giménez.

La estética de “pixel art”, aplicada a planos cenitales de los escenarios y diseño de los personajes es particularmente curiosa; por su parte, la ambientación en la edad media sintetizada en cuadros nos recuerda a algunos videojuegos de Arcade como *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), pero en particular al duodécimo *The minish cap* (Nintendo, 2004). Además, tienen como referentes actuales el videojuego *Hyper Light Drifter* (Nintendo, 2018), que es un juego de rol de acción en 2D que rinde homenaje a los juegos de 8 y 16 bits, y es considerado como una combinación de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, y *Diablo*.

Actualmente en Wild Frame se encuentran trabajando con varios juegos en paralelo que son de géneros diversos, entre ellos tal vez *Moonlighter 2*, que esperamos que vuelva a tener el mismo éxito.





A modo de resumen podríamos decir que el panorama actual del videojuego indie español es alentador y podríamos decir que es el mercado líder de ocio audiovisual en España, un sector que genera millones de euros cada año. Actualmente estamos en la cresta de la segunda ola del videojuego independiente, tal vez incluso superior a la década que se conoce como la edad dorada del software español vivida entre los 80 y 90.

Es muy importante destacar que, este 2018 está siendo, desde su arranque, un año histórico en la dimensión cultural e internacional del videojuego español, y en particular, del panorama independiente que está triunfando, tanto en crítica como en público. Los estudios trabajan muy duro para poder ofrecer a sus usuarios experiencias, cuanto menos, sorprendentes.

La utilización de la animación 2D y el "pixel art" en la dirección artística de los videojuegos que hemos descrito es muy relevante, ya que abre puertas estéticas en el sector y posibilidades laborales a egresados de Bellas Artes que anteriormente ni se lo habían planteado. El desarrollo de estos pequeños juegos nos da una visión de lo que hay, cómo se ha desarrollado y la importancia del carácter artístico de las creaciones para poder llegar a un público exigente.

Muchos juegos independientes se lanzan cada día al mercado y cada vez hay más creadores, ejecutivos, inversores y prensa especializada, que saben ver las tendencias transformadoras de los videojuegos independientes. Esperamos tener la oportunidad de ver crecer a más estudios que utilicen la animación 2D como motor de creación y ver cómo maduran sus frutos en España o en otros países. El poder de indie está de moda, su evolución es continua y se está asentando, poco a poco, en la cadena trófica del videojuego español de una manera artística muy llamativa.

© Del texto: Rocío Benavent.

© De las imágenes: Nacho Rodríguez, Deconstructeam y Digital Sun.

Webs de interés

<http://mistercoo.com/>

<http://www.deconstructeam.com/>

<http://www.digitalsungames.com/>

<http://www.wildframemedia.com/>



Biografía

Rocío Benavent Méndez, nacida el 23 de junio de 1983 en València, estudió Comunicación Audiovisual (EPSG 2007), especializándose en dirección artística, efectos visuales y animación. Siguió formándose en Fotografía (EASD 2013) y ahora cursa el doctorado de Industrias Culturales sobre los Festivales de Animación en España. Tiene un perfil multidisciplinar, trabajando tanto en audiovisuales como en eventos con su empresa de gestión cultural Saltarinas, y ahora trabaja como técnica para el Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València. Además, forma parte del grupo de investigación Animación UPV y coordina el grupo de alumnos de Generación Espontánea “Club de Animación” junto a más compañeros.

E-mail

araski@gmail.com