

Desarrollo Profesional: Director de Arte

He decidido tomar este apartado dentro de la producción de videojuegos porque en los proyectos siempre me ha interesado la perspectiva general y la unidad de lo que se está haciendo. Cosa que contrasta con posiciones como el Concept Artist o el Texture Artist que están más concentradas a específicos de un proyecto.

Para hablar en detalle de esta profesión (características, aptitudes, etc.) tomaré de ejemplo tres casos de estudio de directores de arte diferente para proyectos de diversas escalas: Robert Chang (iWin), Liam Wong (Ubisoft) y Ben Cammarano (Microsoft Game Studios).

Además, para contribuir a la creación de este perfil profesional de un director de arte se usarán ejemplo de ofertas disponibles en sitios como Gamasutra Jobs o Domestika.

1. Robert Chang



Fig. 1 Robert Chang: Art Director de iWin estudio enfocado en desarrollo de juegos móviles (Android).

Recuperado de: http://ethereality.info/ethereality_website/main_page/home.htm

a) Preproducción

Al momento de que el juego solo es una idea, Chang comenta que se van haciendo reuniones (*review meetings*) con los altos cargos del estudio para aterrizarla en un marco general (director del estudio, vicepresidente, director de arte, *senior producers*, etc.) para después comenzar a definir un estilo a partir de lo decidido y designar un productor para el proyecto. Aquí el director de arte junto a los altos cargos tiene que demostrar **criterio** para ver qué es lo importante y qué no en función de idea. Además, ver dentro de esas cosas importantes cuáles tienen mayor o menor potencial.

Para comenzar a definir el estilo visual en conjunto al productor y al *game designer*, el director de arte ocupa diversos mock-ups, bocetos y esquemas (ya sea para definir una idea o refinar la de alguien más). El director de arte tiene que demostrar facilidad de **comunicación visual** con pocos elementos y **eclecticismo** al recolectar referencias para el desarrollo de la idea-

a.1) Presupuestos

Las labores del director de arte no solo están repartidas entre el hands-on y el manejo de personal para desarrollar un estilo visual, sino que junto al productor delimita presupuesto

(de tiempo y monetario) para los diferentes aspectos a resolver dentro del *Art Asset List* de algún programa de ofimática como Excel. El director de arte no sólo debe estar familiarizado con los ímplicitos **programas de creación visual** (Maya, Photoshop, Illustrator), también con **manejar paquetería de oficina** como Office o la de Google Drive.

a.2) Concepts

En esta parte comienza el desarrollo más en forma del *concept art*, pero antes se realiza una **revisión meticulosa** de los pipelines por parte del productor de arte para saber si son óptimos para ese proyecto en específico y decidir entre dejarlos como están, mejorarlos o desecharlos completamente.

Se bocetan ideas para diseños de personajes, entornos, interfaces, etcétera. Las cuáles servirán para la creación de placeholders que se puedan agregar a un prototipo (alpha). Es esencial para que esta integración funcione que el director de arte tenga **entendimiento de programación y de cómo funciona el game engine** respectivo del proyecto.

b) Producción

En esta parte del desarrollo el director de arte pasa más a ser manager del cumplimiento de la lista de assets. Tiene que **designar prioridades** para cada assets, **dar feedback**, criticarlos, hacer más mock-ups y buscar más referencias para aspectos específicos que lo requieran. **Mantener la unidad** del estilo visual del proyecto.

En cuanto a manejo de personal, el director de arte tiene que tener buen **conocimiento de su personal** para saber a qué persona asignar cada tarea (fortalezas y debilidades) y hacerles entender la importancia de su rol.

Por medio de *review meetings* los distintos assets van pasando por varias iteraciones de acuerdo a los comentarios del director de arte. Casi nunca la primera idea es utilizada. En estas reuniones el director de arte puede elegir entre dos *approaches*. Ir mejorando los assets con su **propio input** y/o **fungir como mentor** al dar propuestas y recomendaciones para que el artista mejore su propuesta.

Puede llegar el caso que el estilo visual designado por el director de arte no guste a altos mandos de la compañía en una fase avanzada por lo que se tiene que tener **capacidad de maniobra** para desechar y elaborar una nueva propuesta.

En estas fases tardías, el director de arte también debe saber cómo ser un **motivador** positivo para el equipo, ya que es algo muy necesitado en estas etapas por el desgaste físico y mental.

En resumen, para Robert Chang existen cuatro tipo de directores de arte (Chang, 2008,

http://www.gamecareerguide.com/features/501/an_artist_grown_reflections_on_.php?page=1:

- Manager sin competencias artísticas (los cuales ve negativamente), pero conocedor a detalle de los distintos pipelines en la compañía

- Alguien con un fuerte sentido visual, que tiene conocimientos vastos de historia del arte y liderazgo. Tiene competencias artísticas, pero no excepcionales
- Un artista con fuertes competencias y con liderazgo.
- Una combinación de las tres

2. Liam Wong



Fig 2 Liam Wong (retrato) Recuperado de: <https://www.forbes.com/profile/liam-wong/>

Actual Director de Arte en Ubisoft (el más joven de la compañía). Wong (30 años) comenzó en la industria como programador, pero sus intereses se fueron moviendo hacia la parte del apartado visual, momento en el cual consiguió un empleo en Crytek como artista 2D, menos de un año después pasó a ser Lead Artist 2D, alimentando el estilo visual juegos como: *Crysis 3* y *Homefront: The Revolution*.

Dentro de las cualidades que destaca para un director de arte está la **adaptabilidad** entre trabajar con equipo directivos y gente marketing enfocada en datos (siendo Ubisoft una gran compañía) y con equipos de artistas compatibilizando ambas visiones. Una de sus herramientas principales para comenzar a definir un estilo visual son los *moodboards*, creando collages con diversas imágenes de referencia, sin tanto enfoque en que luzcan bien (aún).

Wong aplica el eclecticismo a través de ir aprendiendo constantemente nuevas disciplinas como fotografía o cine que van alimentando su trabajo (Ubisoft Montreal, 2016, <https://montreal.ubisoft.com/en/whos-under-the-hat-liam-edition>). Este eclecticismo tiene que ser mezclado con un sentido de unidad en sus proyectos, ya que al estar cargo de una saga conceptual como lo es *Far Cry*. Esta saga destaca porque todos sus juegos son en lugares diferentes y con personajes diferentes, pero comparten el hecho de ser en lugares lejanos de mucho peligro.

Un detalle de importante para definir el estilo visual de *Far Cry* para Wong no es solo el conocimiento en historia del arte, también el **conocimiento acerca de las culturas** en que se originan estas expresiones. Sobre todo las consideradas como más exóticas (Oriente).

Algo que le sirvió fuertemente para su rápido ascenso en la industria fue su fuerte enfasis en construir un portafolio sólido (tomó un año para construilo). Primero ocupando su

capacidad de **análisis** para entender el *benchmark* de las compañías AAA a las que aspiraba. (Urrutia, 2017,
<http://latam.ign.com/far-cry-5/42613/interview/hablamos-con-liam-wong-director-de-arte-de-ubisoft-montreal>)

Su pipeline se resume en:

- Encontrar los Core Pillars sobre los cuales fundar la idea
- Exploración (encontrar y desarrollar referencias)
- Diseño (Tipografía, Iconografía, Color y Simbolismo)

3. Ben Cammarano



Fig 3. Ben Cammarano. Recuperado de: <https://twitter.com/bencamm>

Actualmente Director Creativo en Wizards of the East Coast, destaca por su paso en Microsoft Game Studios (Halo Wars). Sus comienzos en fueron a través de la industria del cine como 3D Artist en Delta Imaging y luego pasando a Animation Lead en Microsoft para acabar como Director de Arte de Franquicia.

Dentro de lo que él considera que un Director de Arte debería tener están las siguientes cualidades:

- Ser proactivo

Mostrar iniciativa a la hora de conocer cómo funcionan y se integran las distintas partes del juego. Balancear entre ser un jugador de equipo y un líder.

- Construir puentes

Ser comunicativo y lograr que los demás lo sean a lo largo del proyecto. No aislarse en el cubículo.

- Big Picture

No dejarse llevar por lo específico de un asset list completamente. Siempre tener en mente la cohesión de todas las partes dentro del concepto general. Para esto es importante tener dos cosas: el *vision statement* (los principios sobre los cuales se fundará su estilo) y el *visual targetting* (ejemplo del estilo aplicado).

- Eres tan bueno como tus artistas

Realizar revisiones periódicas sin que se sientan pesadas, tratar siempre a los artistas con respeto y debatir de forma madura. Tener presente la importancia de su trabajo

- Buscar inspiración fuera de la norma

Tomar inspiración de distintos medios y variedad de referentes. No quedarse con los ejemplo de cajón

Perfil Profesional

De estos tres casos de estudio (además de ofertas en Gamasutra Jobs o Domestika) podemos crear un perfil profesional que tendría las siguientes características:

Conocimientos

1. Dibujo (no necesariamente en nivel de excelencia, pero que pueda comunicar ideas y dar feedback)
2. Programas de manipulación y creación de imágenes (Photoshop, Illustrator, etc.). Avanzado
3. Creación de paquetes de gráficos 2D y 3D (tilesets)
4. Manejo avanzado de programas de modelado y animación 3D (Maya o Blender, por ejemplo)
5. Programación (entendimiento, no necesariamente dominio total). Pseudocódigo y lenguaje.
6. Paquetería de Oficina (Word o Excel, por ejemplo.)
7. Calendarización (Hack n Plan, Trello, etc.)
8. Dominio de game engine (Unity o Unreal, por ejemplo)
9. Noción de presupuesto (manejo y formulación)
10. Entender los pipelines estándar de la industria
11. Conocimiento vasto en historia del arte
12. Noción de las diferentes culturas del mundo
13. Design Thinking
14. Noción básica de negocios

Habilidades:

1. Proponer milestones en el proyecto y hacerlos cumplir
2. Manejo de personal
3. Creación de asset lists
4. Comunicación
5. Comprender la integración game engine/arte
6. Proponer y mejorar pipelines de producción
7. Discriminar prioridades (darle importancia a lo esencial, deshacerse de lo que no lo es)
8. Networking
9. Visión global del proyecto
10. Visión global de la compañía (desde los altos estratos a los empleados de menor rol)

Experiencia:

1. Veteranía (usualmente hay de dos el director de arte tiene mucha experiencia en la industria o tiempo en la empresa, donde ha pasado por distintos roles). Se puede

pedir un año como Lead Artist de un proyecto o 3 años involucrado en varios proyectos en roles más pequeños , por ejemplo ()�.

Aptitudes:

1. Eclecticismo
2. Comunicador visual
3. Meticuloso
4. Crítico, pero siempre manteniendo el respeto
5. Madurez
6. Fungir como mentor
7. Proactivo
8. Networking
9. Adaptable
10. Confianza y pasión en el proyecto (motivador)
11. Reconocer las fortalezas y debilidades del equipo
12. Holístico
13. Capacidad de maniobra

Total de requerimientos de Perfil Profesional: 38

Comparativa con mi experiencia

Conocimientos:

1. Mis habilidades de dibujo están debajo de la media, lo cual ha limitado mi espectro de proyectos lejos de lo figurativo (**0**)
2. Mi manejo de estos programas es intermedio. Sobre todo fallo en la manipulación de imágenes reales (algo útil para proyectos con mucho énfasis en el detalle y realismo), pero puedo mostrar y desarrollar conceptos a partir de ellos. (**1/2**)
3. Me desenvuelvo bien a la hora de crear interfaces para 2D, pero en la parte de personajes y entornos fallo. En 3D no tengo mayores problemas (**1/2**)
4. Entiendo los procesos para llevar a cabo modelos y animaciones. Además, tengo el suficiente conocimiento de los programas para que sea lo más rápido posible. (**1**)
5. Tengo un conocimientos intermedios de C# y puedo pasar mis ideas a pseudocódigo (**1**)
6. Sé como armar calendarios y documentos de concepto, pero no creo tener el conocimiento necesario en programas como Excel (presupuestos) (**1/2**)
7. Sé delimitar tiempos para tareas específicas con un buen flujo (**1**)
8. Tengo un entendimiento de Unity, pero creo que me falta para trasladar el funcionamiento de esos procesos a otros engines como Unreal (**1/2**)
9. Puedo armar un presupuesto, pero siento que tengo problemas a la hora de que marcar un régimen muy específico sin contar “colchones” (**1/2**)
10. Entiendo el pipeline general de la industria, pero no tan bien los específicos del mismo (**1/2**)
11. Tengo conocimiento de las principales corrientes de la historia del arte y conozco sus principales exponentes, pero me siento que me falta salir del “entry-level” de las corrientes (**1/2**)

12. Soy demasiado occidental, siento que me falta conocer de otras culturas. Sobre todo del otro lado del globo (**0**)
13. Entiendo la metodología de diseño y cómo aplicarla (**1**)
14. Entiendo cómo se compone un negocio, pero no podría desarrollar un plan de negocios a pleno (**1/2**)

Subtotal de Conocimientos: 7/14 - 50%

Habilidades:

1. Sé llevar un régimen de objetivos bien definidos y hacerlos cumplir (**1**)
2. Tengo problemas para manejar gente bajo presión (**0**)
3. Puedo crear listas de assets que abarquen todo lo que se tenga que hacer en el proyecto (**1**)
4. Mi voz es demasiado baja, lo que dificulta comunicarme (**0**)
5. Me falta carácter (**0**)
6. Puedo proponer y mejorar pipeline de producción. Mi tesis es acerca del tema en la integración videojuego/audio (**1**)
7. Puedo desechar lo que no es esencial y darle importancia a lo que sí (**1**)
8. Mis habilidades de comunicación resultan un lastre para formar sociedades de negocios (**0**)
9. Puedo entender cómo las distintas piezas de un equipo conforman un proyecto (**1**)
10. Me falta entender cómo trabajan los altos estratos de una compañía (**0**)

Subtotal de Habilidades: 5/10 - 50%

Experiencia:

1. No tengo ninguna experiencia profesional en la industria (**0**)

Subtotal de Experiencia: 0/1 - 0%

Aptitudes:

1. Puedo tomar cosas de distintos referentes para proponer algo que mezcle sus características (**1**)
2. Me se comunicar visualmente, ya sea a través de esquemas o mock-ups o gestos. (**1**)
3. Tengo atención al detalle a la hora de encargarme de un proyecto (**1**)
4. Me falta tacto, ser menos ácido (**0**)
5. Necesito ser más maduro (**0**)
6. Aún no tengo la autoridad moral para cumplir con esta función (**0**)
7. Siempre estoy al pendiente de que se necesita en un proyecto determinado (**1**)
8. Mis habilidades de comunicación resultan un lastre para formar sociedades de negocios (**0**)
9. Me puedo adecuar a distintas circunstancias en un proyecto (**1**)
10. Si agarro un proyecto es porque tengo pasión por él (**1**)

11. Puedo comprender las capacidades de las personas de mi equipo y asignarlos a tareas que mejor las aprovechen (1)
12. Siempre tengo en mente la perspectiva global del proyecto (1)
13. Puedo priorizar aspectos importantes del proyecto en circunstancias críticas (1)

Subtotal de Aptitudes: 9/13 - 69.23%

Total de Perfil Profesional: 21/38

Porcentajes

Conocimientos: **25%**

Habilidades: **20%**

Experiencia: **40%**

Aptitudes: **15%**

Total: 100%

Mis porcentajes

Conocimientos: **12.5%**

Habilidades: **10%**

Experiencia: **0%**

Aptitudes: **10.5%**

Total: 33%

Conclusiones

En general, queda claro que mi principal Talón de Aquiles en este momento es mi nula experiencia profesional en la industria.

Tengo conocimientos generales de los programas que se utilizan en la industria, pero me falta destacar en alguno. Mi habilidad en dibujo es otro gran problema si es que quiero ser director de arte. Sobre todo en la parte de tener autoridad moral para comentar el trabajo de otros artistas sin que se puedan llegar a sentir ofendidos. Tengo que conocer más culturas, sobre todo las que no sean Occidente.

En cuanto a las habilidades, mis dificultades para comunicarse oralmente lastran mucho, pero por otro lado mi visión global y priorización de tareas me vuelve una opción de líder en los proyectos.

De las aptitudes, creo tener en su mayoría lo que se necesita con excepción del tacto para comentar el trabajo de un miembro de equipo, lo que creo es clave trabajar si quiero ser referente, por otro lado siento que mi pasión balancea esto, ya que la gente con la que trabajo suele saber que soy apasionado de los proyectos que hago.

¿Qué tengo que hacer?

La prioridad de es comenzar con la mejora de mis habilidades de dibujo. para lo cual comenzaré a llevar un sketchbook a donde quiera que vaya para practicar. Repasar lo visto en las clases de dibujo anatómico será fundamental. Por otro lado, será necesario especializarse en un programa, el cuál creo que será Maya (es en el que llevó mayor curva de aprendizaje).

Para mejorar mis habilidades de expresión oral comenzaré a hacer ejercicios de vocalización y ser más consciente de la modulación de mi voz. Haciendo que se oiga más fuerte.

En cuanto a tacto procurar tener siempre presente ponerse en los zapatos del otro para entender sus circunstancias y porque hicieron las cosas que hicieron de esa forma.sin ser excesivamente severo acerca de ello.

Camino profesional

Al entender que mi rol deseado requiere de experiencia lo que pienso hacer es comenzar como modelador 3D o asistente de producción para algún estudio o agencia y comenzar a hacer carrera dentro de esa empresa tomando poco a poco más importancia durante un tiempo continuo. Pasados dos o tres años buscar nuevas posiciones más cercanas a la Dirección de Arte con el currículum generado y portafolio ver si es suficiente o si no buscar otras posición de campos parecidos, pero menor envergadura.

Referencias:

1. Chang, Robert (2008, 26 de febrero) *An Artist Grown: Reflections on Being a Video Game Art Director*. Estados Unidos. *Game Career Guide*. Recuperado de: http://www.gamecareerguide.com/features/501/an_artist_grown_reflections_on_.php?page=1
2. crunchbase (s.f.) *Liam Wong*. Estados Unidos. *crunchbase*. Recuperado de: <https://www.crunchbase.com/person/liam-wong>
3. Anónimo (2016, 15 de agosto) *Who's under the hat? Liam edition*. Quebec, Canada. *Ubisoft Montreal*. Recuperado de: <https://montreal.ubisoft.com/en/whos-under-the-hat-liam-edition/>
4. Urrutia, Cristina (2017, 2 de octubre) *HABLAMOS CON LIAM WONG, DIRECTOR DE ARTE DE UBISOFT MONTREAL*. México. *IGN Latam*. Recuperado de: <http://latam.ign.com/far-cry-5/42613/interview/hablamos-con-liam-wong-director-de-arte-de-ubisoft-montreal>
5. Wong, Liam (2016, marzo) *Art Direction: Graphic Design is Key*. Estados Unidos. *GDC Vault*. Recuperado de: <http://www.gdcvault.com/play/1022983/Art-Direction-Graphic-Design-is>
6. Ruppel, Robh (2014, marzo) *Art Direction is Not Just Googling Images*. Estados Unidos. *GDC Vault*. Recuperado de: <https://www.gdcvault.com/play/1020339/Art-Direction-is-Not-Just>
7. Cammarano, Ben (s.f.) *Effective Art Directors: Gaming's Something Something*. Estados Unidos. *Gamasutra*. Recuperado de:

https://www.gamasutra.com/view/feature/3857/effective_art_directors_gamings_.php?print=1

8. LinkedIn (s.f.) *Ben Cammarano*. Estados Unidos. *LinkedIn*. Recuperado de: <https://www.linkedin.com/in/ben-cammarano-76ab9a>
9. Get In Media (s.f.) *ART DIRECTOR*. Estados Unidos. *GetInMedia*. Recuperado de: <http://getinmedia.com/careers/art-director-game>
10. Career Mash (s.f.) *Art director (video games)*. Canada. *Career Mash*. Recuperado de: <http://careermash.ca/careers/career-profiles/art-director-video-games>
11. Parente, Daniel (2015, 8 de mayo) *Roles en la creación de videojuegos (III): El arte*. España. *DeVuelgo*. Recuperado de: <https://www.devuelgo.es/blog/2015/05/08/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-iii-el-arte/>
12. IndustriaVG (s.f.) *NGD Studios busca Director de Arte*. Estados Unidos. *IndustriaVG*. Recuperado de: <http://www.industriavg.com.ar/job/5384/ngd-studios-busca-director-de-arte-at-ngd-studios/>
13. Domestika (s.f.) *Director de Arte Videojuegos*. España. *Domestika*. Recuperado de: <https://www.domestika.org/es/jobs/26943-director-de-arte-videojuegos-valencia-espana>
14. Gamasutra Jobs (s.f.) *Art Director – for a New Mobile Game*. Estados Unidos. *Gamasutra*. Recuperado de: <http://jobs.gamasutra.com/job/art-director-for-a-new-mobile-game-hamburg-32726>
15. Gamasutra Jobs (s.f.) *Art Director*. Estados Unidos. *Gamasutra*. Recuperado de: <http://jobs.gamasutra.com/job/art-director-dallas-texas-32955>
16. Gamasutra Jobs (s.f.) *Art Director, Madrid*. Estados Unidos. *Gamasutra*. Recuperado de: <http://jobs.gamasutra.com/job/art-director-madrid-alcobendas-madrid-32948>