

“SOY UN ARTISTA, SINCERAMENTE ESPERO QUE MI MEJOR ETAPA AÚN ESTÉ POR VENIR. CREO QUE HE EXPLORADO SÓLO UNA PEQUEÑA PARTE DE MI POTENCIAL”  
—MICHEL GAGNÉ, ANIMADOR Y DISEÑADOR

indie ♡

# INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

## LA SOMBRA QUE CREÓ A GAGNÉ

Hideyoshi Toyoda

Sistema: PC  
Distribuidor: N/A  
Género: Shooter / Puzzle  
Jugadores: 1  
ESRB: Pendiente  
Lanzamiento: No disponible

PARA LA CIENCIA, EL UNIVERSO SE CREÓ CUANDO OCURRIÓ UNA EXPLOSIÓN DE PROPORCIONES ÉPICAS. PARA LA TEOLOGÍA, UN SER SUPREMO DE INFINITA SABIDURÍA CONFECCIONÓ UN GRAN MANTO ESTELAR CON FINOS HILOS DE VIDA, PERO PARA MICHEL GAGNÉ, EL UNIVERSO FUE SÓLO EL RESULTADO DE UN MALENTENDIDO ENTRE DOS PEQUEÑOS Y AGRESIVOS ALIENÍGENAS PORTADORES DE POTENTES ARTILUGIOS BÉLICOS PROTOPLÁSMICOS. ¡BIENVENIDO A LA OTRA CARA DE LA GALAXIA!

“UN DISEÑADOR SABE QUE HA ALCANZADO LA PERFECCIÓN NO CUANDO YA NO HAY NADA QUE AGREGAR, SINO CUANDO YA NO HAY NADA QUE QUITAR”  
—ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY, AUTOR DE “EL PRINCIPILO”

Insanely Twisted Shadow Planet no es el título más reconocido o popular en el medio de los videojuegos independientes, pero no podemos negar que se apunta como uno de los más apantallantes del presente año. Desarrollado por el propio Michel Gagné y FuelCell, ITSP es un juego de aventuras que nos recuerda propuestas clásicas como Gradius, Einhänder y R-Type. Inspirado en el sencillo estilo de los shooters clásicos, ITSP tiene como móvil principal el sinuoso camino de una nave espacial hacia el interior del Planeta de las Sombras. Como en la mayoría de las creaciones de Michel Gagné, hay un aspecto distintivo, en este caso todo el arte fue trazado a mano por el propio Gagné en una técnica 2D que luce simplemente increíble. De animaciones fluidas y colores brillantes, ITSP implementa en su sistema de juego una mecánica de progresión que nos obliga a recolectar reliquias a lo largo de los niveles para poder avanzar, mismos que mejorarán nuestra nave, haciéndola más versátil y poderosa, al tiempo que la flora y fauna del planeta se torna hostil ante nuestra llegada. Mientras que la jugabilidad gira en torno al esquema de los shooters con elementos puzzle, lo verdaderamente importante del título es el trasfondo artístico que conlleva. Si bien, Michel Gagné no es una figura muy conocida por el público en general, este hombre ha consolidado infinidad de proyectos, los cuales lo han convertido prácticamente en una leyenda de la industria del entretenimiento visual. Animador y diseñador desde sus años en la preparatoria, Gagné sintió especial atracción por el circo de sombras y siluetas, gusto que explotaría en el libro "The Great Shadow Migration" (mismo que escribió e ilustró) y donde plasmó

una breve, pero cautivadora historia sobre el valor de aprender a vivir en paz y armonía con los seres que nos rodean. Esta extraña corriente erigida sobre el dualismo entre la luz y la oscuridad daría pie a una serie de cortos titulada Insanely Twisted Shadow Puppets, la cual se haría acreedora de un lugar en el especial de Halloween del canal para niños Nickelodeon. A pesar de que su espacio en el canal no era el más prestigioso, Gagné ganó reconocimiento por el asombroso trabajo de sombras en dichos cortos, convirtiéndose en candidato a varios premios. Este pasado, ya de por sí exitoso, respaldó los trabajos de Gagné, muchos de los cuales son preciados como obras de culto hasta la fecha.

Considerado el mejor animador de efectos especiales (cintas animadas y caricaturas), su portafolio comprende desde trabajos realizados en las oficinas de Bluth Studios (creadores de Dragon's Lair), hasta otros concebidos en Warner Bros. y Pixar. Con dichos antecedentes, Gagné se introduce por segunda ocasión en el mundo de los videojuegos, en espera de que su propuesta vea pronto la luz y poder así dar hogar a sus creaciones, su profunda filosofía y, claro, a su deleitante mundo de sombras.

### El rey del arte digital

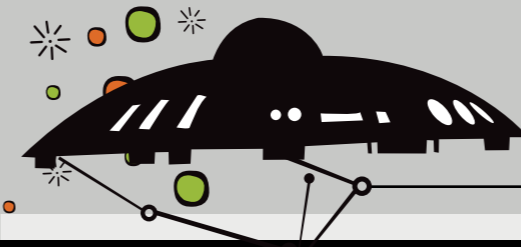
Sobresaliente en prácticamente todas las áreas en las que ha trabajado, Gagné es un claro ejemplo de lo que la constante superación significa. En el mundo de los cómics, la historieta (ZED) y sus cortos (The Saga of Rex), publicados en el compilado de artistas FLIGHT, son considerados clásicos. En la animación, su proyecto escolar titulado "Prelude to Eden" se ha consagrado como un clip de fama mundial. Y en el rubro editorial, sus libros de cuentos cortos siempre se hayan agotados. Con todo esto, no dudamos que ITSP tenga el mismo destino de sus exitosos predecesores.

### Insanely Twisted Patapon

Aunque el popular título de PSP, Patapon, logró millones de ventas gracias a su genuino estilo artístico, al uso de pequeños seres tribales con forma de ojo y figuras diseñadas a partir de ingeniosas sombras, para entonces Michel Gagné ya había publicado sus historias cortas, entre las que desfilaba "The Great Shadow Migration", la cual hizo uso de este innovador y atractivo concepto visual. Pese a que Gagné le dio fines literarios y de conocimiento, años más tarde, Rolito Animation adoptaría el mismo estilo para "innovar" al desplegarlo en el título Patapon.

### El extraño mundo de Gagné

Reconocido por sus deleitantes efectos especiales en cintas como: El Gigante de Hierro, La Espada Mágica y Ratatouille, Gagné además ha escrito varios libros y cómics, mismos que gracias a un impresionante trabajo visual se han hecho acreedores del reconocimiento de la comunidad. Un ejemplo de lo anterior es "A Search for Meaning" (de la cual surgirá The Saga of Rex), donde Gagné profundiza, a través de la metáfora de un pequeño zorro, en la perpetua búsqueda que tenemos los seres humanos en la vida. Y, por si fuera poco, gusta del pensamiento de Deepak Chopra.



## ENTREVISTA MICHEL GAGNÉ

Lead Designer  
Shadow Planet Productions

Nacido en Quebec, Michel Gagné es mejor conocido por su incomparable trabajo como animador y diseñador de efectos especiales en populares compañías como Warner Bros. y Pixar. Ha publicado varios libros de historias gráficas, así como una legendaria tira cómica considerada de culto en la actualidad.



### ¿Trabajar en The Great Shadow Migration te motivó a trasladarlo a un universo propio en Insanely Twisted Shadow Planet o sólo fue tu gusto por el teatro de sombras?

La inspiración inicial para el juego fue la serie de cortos titulada Insanely Twisted Shadow Puppets que creé en el 2005. Ése fue el punto de partida verdadero.

Por otro lado, estos cortos estuvieron inspirados en otras facetas de mis propios trabajos artísticos, tales como el libro antes mencionado, The Great Shadow Migration, el cual escribí, ilustré y publiqué en el 2000; sin embargo, todos mis proyectos artísticos han tenido un hilo conductor que pasa a través de ellos. ¡Veo partes de Insanely Twisted Shadow Planet que podría afirmar se remontan a mis años de la preparatoria en la escuela de arte! Creo que todo lo que hasta ahora he hecho se encuentra conectado.

### ¿Tienen alguna fecha programada para el lanzamiento de Insanely Twisted Shadow Planet?

Aún no. Todo depende del momento en que obtengamos los fondos necesarios.

### ¿Qué tan diferente es animar en un videojuego y en flash o una película?

Los procesos filosóficos y técnicos son muy similares. La mayoría de las veces, mis animaciones (explosiones, humo, salpicar, campos de fuerza, etc.) son trazadas primero en papel para después ser escaneadas. He utilizado "Animo" (software profesional de animación) desde 1995 y ésta se ha convertido en una de mis aplicaciones favoritas para animar. Lo uso para escanear, pintar, componer y crear cada uno de los cuadros de la imagen digital que esté diseñando. Cuando trabajo en el arte que pienso usar para los interiores del videojuego, constantemente me recuerdo que debo tener archivos de tamaños reducidos con el fin de obtener una animación que luzca suave y fluida. Usualmente limito mis capas a 60 cuadros. Me gusta pensar en el límite de cuadros como una oportunidad para el ingenio artístico, más que como un impedimento para el desarrollo. En películas

o filmes, casi siempre hago secuencias de animación que abarcan centenares de cuadros. Así que, como verás, soy una persona que constantemente está realizando ajustes.

### ¿Podrías decirnos un poco sobre cómo funciona el trabajo de animación para videojuegos?

Para los cortos uso la plataforma tradicional donde tengo el 100% del control sobre todos los cuadros a lo largo de los distintos niveles (visualización, secuencias gráficas, fondos, animación, edición). Para el sistema de juego se trabaja de una manera un poco distinta. Aunque sigo pintando los fondos, creando personajes, animando los efectos especiales, etc., quienes realmente juegan un gran rol en el desarrollo del título son los integrantes de FuelCell. Todo comienza cuando el equipo de FuelCell y yo nos sentamos para dialogar sobre el tipo de imágenes que se requieren para cada zona específica programada para el videojuego. Una vez que he creado los visuales acordados, ellos traen un simulador del título y me enseñan cómo quedaría implantado. Creo que ver eso es algo verdaderamente mágico. En verdad es algo que amo. Gracias a ellos, mi visión artística es amplificada para que el jugador/espectador pueda experimentar de cuatro a ocho horas de escenarios y locaciones creadas por Michel Gagné. Es como hacer una cinta extra larga donde el jugador se transforma en el personaje principal de la historia.

### ¿Podremos esperar en el futuro algún otro título basado en tus icónicos personajes, quizá Rex o Zed a 1080p?

Definitivamente estoy abierto a ello. Me encantaría transformarlos tanto en un filme animado, como en el contenido virtual de un videojuego. Creo que sería algo en realidad extraordinario.

### ¿Qué significa exactamente tu proyecto "Sensology"? ¿Está basado en tu trabajo previo con Ratatouille de Pixar?

De hecho, Ratatouille vino después del clip inicial de Sensology. Brad Bird, el director de Ratatouille, vio el cortometraje que había

puesto en línea y me pidió que hiciera algo similar para su película. Ya había trabajado antes con él en la película "El Gigante de Hierro". Sensology, como tal, lleva listo cerca de tres años. Creo que es mi mejor trabajo animado a la fecha. Lo he utilizado para obtener dinero para un proyecto mucho más ambicioso. Estoy feliz de anunciar que ese dinero, por fin, está en su lugar y la producción está en luz verde. Ese ambicioso proyecto es ahora conocido como "Fixed, Fragmented, Fluid" y es una colaboración entre música y el legendario músico Barry Guy, así como también cuenta con mi participación. La idea es crear un show en vivo, compuesto por un ensamble de siete piezas y una pantalla gigante que va a combinar lo abstracto de la animación y la música jazz. Su estreno será en Vancouver en el 2010, en el marco del 25 aniversario del Festival Internacional de Jazz en Vancouver.

### ¿Cuáles considerarías que fueron los puntos más difíciles a realizar dentro del título, fue el diseño, quizá obtener una mecánica de juego sólida y entretenida?

Voy a dejar que mi compañero Joe Olson responda esta pregunta. Adelante, Joe: En un principio, nuestro primer gran reto fue obtener la aprobación de Michel sobre el tipo de calidad visual que nuestro motor gráfico y sistema podía soportar, así como también alcanzar los altos estándares de calidad de Gagné. Una vez que acordamos el nivel de calidad y logramos obtenerlo, sólo nos restó enfocarnos en crear un juego que fuera divertido. Obtener una mecánica de juego competitiva y a la vez sencilla siempre es un reto en cualquier ambiente dentro de los videojuegos. Las características de Insanely Twisted Shadow Planet, así como su temática principal, hacen de su imaginativo gameplay un tipo de idea que bien puede ser tanto una bendición, como una maldición, ya que nuestro mayor deseo es siempre llevar el título adelante. Debido a que estamos navegando por aguas inexploradas, cada aspecto del juego es en realidad un reto. Queremos ser innovadores y la innovación nunca es fácil.