



# La obra «Gris» reivindica el videojuego como medio artístico

El videojuego «Gris», el primer título del estudio independiente catalán Nomada Studio, ha nacido del trabajo de dos desarrolladores, un ilustrador, una banda de música y cientos de acuarelas que han creado con detalle un universo onírico que reivindica el videojuego como medio artístico.

«Los videojuegos son sin duda una forma de arte», ha defendido hoy el ilustrador Conrad Roset, director artístico del proyecto durante la presentación de «Gris» en Madrid, un videojuego que verá la luz el próximo 13 de diciembre para Nintendo y PC, y que ha despertado un gran interés a nivel internacional tras su paso por «Gamescom», la feria más importante del sector.

El proyecto cuenta con el aval de Revolver Digital, un prestigioso «publisher» (una figura similar a la de una editorial en sector literario), especializado en títulos independientes, que ha financiado el proyecto durante los dos años que ha durado su proceso de creación.

Los dos principales desarrolladores del proyecto, Adrián Cuevas y Roger

Mendoza, se conocieron en Ubisoft, uno de los gigantes estudios del sector de los videojuegos, donde trabajaron en grandes franquicias como «Assassin's Creed» y «Far Cry», y tras conocer a Roset, decidieron unir fuerzas en un proyecto «más personal».

Ninguno de los creadores ha querido desvelar mucho de la trama de «Gris», un viaje protagonizado por un personaje femenino que ha perdido la voz por una experiencia traumática y que, al principio aparece en un mundo en negro y blanco y va desbloqueando colores a medida que avanza el juego.

Sin diálogo, la música de la banda Berlinist y la voz de la cantante Gemma Gamarra acompaña al jugador en este peculiar viaje: «La música es el 50 por ciento del proyecto y una parte fundamental del juego, porque ayuda a transmitir emociones», ha señalado Roset.

Aunque mucha gente pueda ser reacia a considerar el videojuego como arte, el ilustrador catalán, con una dilatada trayectoria artística, está firmemente convencido de lo contrario y asegura que con este proyecto ha podido subir «un escalón» en su carrera gracias a las posibilidades que ofrece el medio.

«He conseguido crear un mundo, en el que la gente puede entrar e interactuar», señala el autor, que se siente completamente identificado con el producto final de «Gris», algo que no siempre ha pasado con sus trabajos para publicidad u otras empresas.

En total han sido dos años de trabajo. Solo en el desarrollo de los escenarios, Roset y otras dos ilustradoras crearon más de 400 ilustraciones a mano: «Las escenas se han hecho dibujando 'frame' a 'frame', con mucho cariño».

Roset ya tiene ofertas para reunir en un libro parte del material artístico que ha servido para crear el videojuego y que saldrá de las decenas de cuadernos, bocetos e ilustraciones que han servido para dar vida a «Gris».