

Trabajo fin de Grado

Universidad de La Laguna

Facultad de Bellas Artes

Grado de Diseño

Curso 2021-2022

~~EL JUEGO DEL~~ EL JUEGO DEL KARMA



Memoria del proyecto

Alumno: Javier Rebollo Feliciano

Tutora: Noa Real García

AGRADECIMIENTOS

Este espacio lo quiero dedicar a agradecer a todas aquellas personas que me han ayudado a la realización de este trabajo.

En primer lugar, me gustaría mencionar a mi tutora Noa Real, quien me ha guiado y aconsejado en todo el desarrollo de este proyecto.

También quiero darle las gracias a mis amigos, que desde que los conocí hace cuatro años hasta ahora, siempre han sabido sacarme una sonrisa cuando más lo necesitaba.

Y por último pero no por ello menos importante, a mis hermanos y mis padres, quienes han confiado en mí y mi proyecto desde el principio, me han apoyado en todo momento, y les debo todo por llegar hasta aquí.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

EL JUEGO DEL KARMA, es el nombre que recibe un libro que estoy escribiendo de misterio y suspense. A pesar de ser una historia con tramas adultas, ya que contiene escenas violentas y asesinatos, está dirigida a un público juvenil. Esto se debe a que esta historia presenta una serie de personajes secundarios y escenas con toques de humor, lo cual hace que la trama sea más apta para este público joven.

A partir del argumento de este libro, se ha planteado el presente trabajo final de grado, que consiste en desarrollar la fase de preproducción de una película animada basada en dicho libro, realizando todo el material gráfico y visual necesario, para conseguir vender el concepto de la película.

Entre estos productos, cabe destacar el manual de identidad, que sirve como una guía visual para dar a conocer en profundidad, todos estos elementos gráficos anteriormente mencionados, y una biblia de animación del proyecto.

Este documento, recoge todos los detalles sobre

ABSTRACT AND KEY WORDS

EL JUEGO DEL KARMA, is the name given to a book that I am writing, about mystery and suspense. Despite being a story with adult plots, since it contains violent scenes and murders, it is aimed at a young audience. This is because this story presents a series of secondary characters and scenes, with touches of humor, which makes the plot more suitable for this young audience.

From the argument of this book, the present final degree project has been proposed, which consists of developing the pre-production phase of an animated film based on said book.

For this, it has been made all the graphic materials, to sell the concept of the film.

Among these products, it is worth highlighting the identity manual, which is a visual guide to publicize all these graphic elements mentioned above.

On the other hand, I have developed a pitch bible. This document collects all the details about this

esta película animada, incluyendo el argumento, la estructura narrativa, los personajes, escenarios, entre otros.

Por último, se ha elaborado una animática, como producto principal de este proyecto. Una animática es un paso intermedio entre el storyboard y una pieza audiovisual finalizada. Es una herramienta que sirve para introducir al espectador dentro del contexto de la trama, así como para dar a conocer a algunos de los personajes y escenarios presentes en la misma.

Palabras claves:

Diseño, Animación, Gráficos animados, Anime, Película juvenil, Misterio, Suspense.

animated film, including the plot, the narrative structure, the characters, settings, among others.

Finally, it has been developed an animatic, as the main product of this project. An animatic is an intermediate step between the storyboard and a finalized audiovisual piece. It is a tool that introduce the viewer into the context of the plot, as well as to introduce some of the characters and settings present in it.

Key words:

Design, Animation, Motion graphics, Anime, Young film, Mystery, Suspense.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	07
2. OBJETIVOS	08
3. METODOLOGÍA	09
4. INVESTIGACIÓN GENÉRICA	14
4.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN	
4.2 LOS 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN	
4.3 EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN	
4.4 COMPARACIÓN ANIMACIÓN 2D VS 3D	
4.5 REFERENTES	
5. INVESTIGACIÓN ESPECÍFICA	36
5.1 HISTORIA DE LOS MOTION GRAPHICS	
5.2 TÉCNICAS DE MOTION GRAPHICS	
5.3 COMPARACIÓN MOTION GRAPHICS Y ANIMACIÓN 2D	
6. IDEACIÓN	51
6.1 NAMING	
6.2 REFERENTES	
6.3 IDEAS Y DISEÑOS DESCARTADOS	
6.4 DISEÑO DEFINITIVO DEL ISOLOGO	
6.5 IDEACIÓN DEL SÍMBOLO	
6.6 EXPLICACIÓN DEL TÉRMINO	
6.7 DISEÑO DEFINITVO DEL SÍMBOLO	

7. DESARROLLO	66
7.1 BOCETOS DE PERSONAJES	
7.2 ELABORACIÓN DE STORYBOARD	
7.3 DISEÑO DEFINITIVO DE PERSONAJES	
7.4 CREACIÓN DE LA ANIMACIÓN	
8. APLICACIONES	102
9. CONCLUSIONES TFG	117
10. BIBLIOGRAFÍA	120

1. INTRODUCCIÓN

Desde que tengo uso de razón me encanta leer e inventarme historias. Al principio estas historias que mi infantil cabeza imaginaba, se veían influenciadas por una de las mayores industrias de la animación tradicional. Disney ha supuesto en mí y mi generación, uno de los principales referentes con el que crecimos y aprendíamos moralejas, todo ello mientras nos divertíamos con sus clásicos. Todos llevamos con nosotros a ese niño interior, que, aunque a lo largo del día puede parecer que ha desaparecido entre las inquietudes y preocupaciones de la madurez, sigue estando ahí con nosotros. Yo sin ir más lejos, sigo disfrutando de mi película favorita de Disney, 'Hermano oso' como si fuera la primera vez que la veo. Y es que estas películas consiguen emocionarnos, atraparnos en sus tramas y envolvernos con sus canciones y bandas sonoras pegadizas. La compañía del ratón, ha conseguido convertirse en un recuerdo vivo para muchos.

No obstante el tiempo pasa, los gustos cambian, y nuestra mente se adapta a nuevos estímulos. Con la llegada de mi adolescencia, también llegó la etapa de mi vida donde pude empezar a explorar mi creatividad. De repente, me vi rodeado de nuevos referentes, muy alejados de aquellos clásicos que me influenciaron en mi infancia.

Estas nuevas fuentes de influencia, me reforzaron la ilusión y las ganas por crear nuevas historias. Los argumentos que imaginaba, estaban enfocados a un público juvenil, pero con matices adultos, siendo un reflejo de las novelas que leía en aquella época de mi vida.

Series policíacas como 'Castle', animes que trataban temas oscuros como 'Death Note', y sagas de videojuegos de detectives como el 'Profesor Layton.' Estos, y muchos otros referentes, fueron construyendo mi interés por el género de misterio y suspense, propio de una novela negra.

Fue ahí, donde mi yo de 17 años, justo antes de empezar esta carrera, decidió escribir un libro. En aquel entonces, disponía de tiempo, imaginación, y un bombardeo constante de referentes del género, que me ayudaron a escribir el primer párrafo de mi historia.

Dicho párrafo introductorio de mi libro es el siguiente: 'Nuestro mundo, un mundo lleno de engaños, mentiras y arrogancia... Un mundo en el que todos, poseemos un halo de misterio...'



'Hermano oso', película de Disney de mi infancia

El día que me puse a idear mi trabajo final de grado (a partir de ahora mencionado con las siglas TFG), tuve claro desde un principio lo que quería hacer. Quería conseguir emocionar a las personas, con el argumento de mi libro. Pero no quería dedicarme a escribirlo y publicarlo, teniendo por tanto que hacer un trabajo de editorial, ya que el tiempo para el TFG era limitado. Lo que quería hacer realmente, era conseguir vender la idea de mi libro, pero de una forma original. De la misma forma que me atraparon los clásicos de Disney en mi infancia, y el anime de Death Note en mi adolescencia, yo buscaba atrapar al público con un producto audiovisual animado.

Pero, llevar a cabo una hipotética serie o película, tampoco era viable por dos motivos: En primer lugar, por la falta de tiempo para desarrollar yo solo una producción audiovisual de alta calidad para ser proyectada en la gran pantalla.

Por otra parte, por carecer de experiencia animado con Toon Boom Harmony u otros programas usados hoy en día para trabajar en animación 2D. Es por todo ello que decidí abarcar mi TFG desde otra perspectiva. Una que mantuviera la esencia original de mi trabajo, pero en la que pudiera desarrollar en plenitud, los conocimientos adquiridos durante el transcurso de la carrera.

Esto se traduce en la siguiente temática para mi TFG: Vender la idea, el concepto planteado y desarrollado, de esta película basada en el libro. A lo largo de este TFG, se verá reflejado el proceso completo de preproducción de dicha película. Desde la elaboración de los primeros bocetos y diseños de personajes, hasta el desarrollo de una biblia de animación, que sirva como documento que recoja todos los detalles gráficos y visuales de la película animada.

2. OBJETIVOS

- **Objetivos generales:**

- Desarrollar y dar a conocer la historia de un libro de misterio y suspense, para llevarla a cabo en un proyecto de preproducción de una película de animación tradicional.
- Investigar sobre la animación 2D y los motion graphics.

- **Objetivos específicos:**

- Determinar el nombre del proyecto.
- Crear una biblia de animación de una película basada en un libro.
- Plantear la campaña promocional de la película y de la marca.
- Crear un vídeo, en este caso una animática, para poder vender el concepto del proyecto.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este proyecto, se ha planteado una metodología de trabajo, dividida en 4 fases:

3.1 Fase de investigación.

Es la primera fase del trabajo, que abarca a su vez dos partes. La primera parte de la investigación es la genérica. En ella, he hecho un estudio y análisis de la animación, desde sus orígenes hasta la actualidad. El análisis ha sido realizado desde los apartados más genéricos de la animación, como son la historia, los doce principios de la animación etc..., hasta aquellos apartados más específicos para mi trabajo. Toda la fase previa de investigación genérica, ha sido realizada con el propósito de conocer y explorar a fondo los aspectos de la animación, así como los gráficos animados, que es la vía mediante la cuál tenía pensado enfocar el proyecto audiovisual.

No obstante, esta investigación no podría estar completa sin una parte más específica. Dado que el argumento de mi libro se centra en el género del suspense, el misterio y el asesinato, decidí investigar sobre referentes de animación cuya temática fuera en torno a ese tema. La idea detrás de esta parte más específica, era entender cómo otras producciones audiovisuales trabajan con este género, es decir, analizar y comprender desde la puesta en escena, hasta los colores e iluminación, pasando por la banda sonora y el diseño de personajes.

3.2 Fase de ideación

Tras llevar a cabo toda la parte de investigación previa, el siguiente paso constaba en idear mi propuesta de proyecto. Es en esta fase, donde se hizo una lluvia de ideas de un proyecto audiovisual que me permitiera dos cosas: Por una parte, aplicar los conocimientos y conceptos adquiridos durante la investigación, en un producto audiovisual.

En segundo lugar, que dicho producto audiovisual, se ajustara a lo que yo quería hacer para adaptar el argumento de mi libro.

Debido a que el trabajo estaba basado en un libro que aún no tenía un título, decidí idear el *naming*

según desarrollaba el resto de elementos del trabajo, es decir, a lo largo de la siguiente fase.

3.3 Fase de desarrollo

Esta fue la etapa del trabajo donde elaboré todos los elementos tanto visuales como gráficos necesarios para mi trabajo. Tal y como mencioné con anterioridad, en esta fase del trabajo es cuando desarrollé el *naming* del proyecto. Esto se debe a que según fui progresando en el el proyecto audiovisual, pude ir definiendo la estética general de mi trabajo, lo que a su vez se traduce en poder establecer el *naming* del mismo.

3.4 Fase de aplicación

Esta fue la última etapa del trabajo, en la cual implementé y justifiqué todo aquello que había aprendido y desarrollado a lo largo de las fases anteriores. Es en esta fase, donde se puede ver el resultado final del trabajo, con todos los elementos gráficos listos para llevar a cabo la biblia animada, y un manual de identidad, que sirviera para ver reflejadas estas aplicaciones gráficas.

MARCO TEÓRICO

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

4. INVESTIGACIÓN GENÉRICA

- 4.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN
- 4.2 LOS 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN
- 4.3 EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN
- 4.4 COMPARACIÓN ANIMACIÓN 2D VS 3D
- 4.5 REFERENTES

4.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

4.1.1 ¿Cuál fue la primera animación en el mundo?

Si nos acogemos a la definición de la RAE, la animación, en las películas de figuras animadas, 'es el sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos'.

En resumen, la animación se trata de un proceso mediante el cual dar al espectador la sensación de que un personaje, un objeto o un elemento del espacio animado tiene movimiento propio.

Tal y como indica la web ESDESING 'La animación tradicional, por lo general, está compuesta de una serie de dibujos individuales, que al unirlos, generan los fotogramas que conforman dicha animación. Sus personajes tienen únicamente dos dimensiones (animación 2D), y para dar profundidad a las escenas se juega con el color y la perspectiva.' Esta técnica es casi tan antigua como el cine mismo, pues la primera animación data de 1906. Dicha animación fue titulada como "Humorous Phases of Funny Faces" y presentada por James Stuart Blackton. (ver figura 1). La segunda animación registrada como tal, fue proyectada en un cine moderno en 1908. Se llama "Fantasmagorie", y fue dirigida por el francés Émile Cohl.

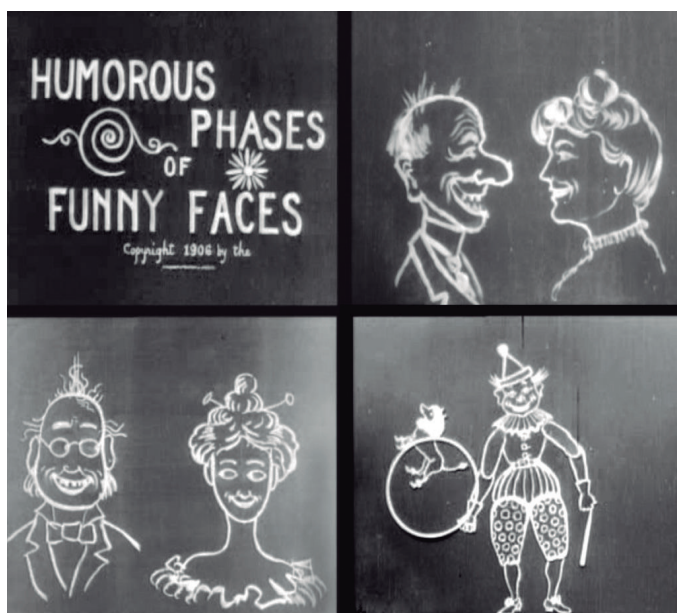


Figura 1, "Humorous Phases of Funny Faces", animación de James Stuart Blackton

4.1.2. ¿Cómo se hicieron las primeras animaciones?

Siguiendo con la cita de la página ESDESING 'Émile Cohl, el creador de este primer dibujo animado, utilizó una técnica de animación bastante primitiva para realizarla. Para ello creó alrededor de 700 ilustraciones, que iba poniendo sobre un cristal con luz. Los dibujos simulaban estar creados en una pizarra, pero se trataba de una ilusión óptica que provocaban sus negativos.'

Esta animación de tan solo 1 minuto y medio, fue uno de los dibujos animados más sofisticados hasta la fecha, y poco a poco, se fueron uniendo al mundo de la animación, otras personas y compañías para crear sus propios personajes caricaturescos que hicieron que la animación avanzara con suma rapidez.

Entre ellos está Winsor Mcay, con su personaje ilustrado llamado "Gertie el dinosaurio" (ver figura 2). Este se podría considerar como uno de los primeros cortos de animación.

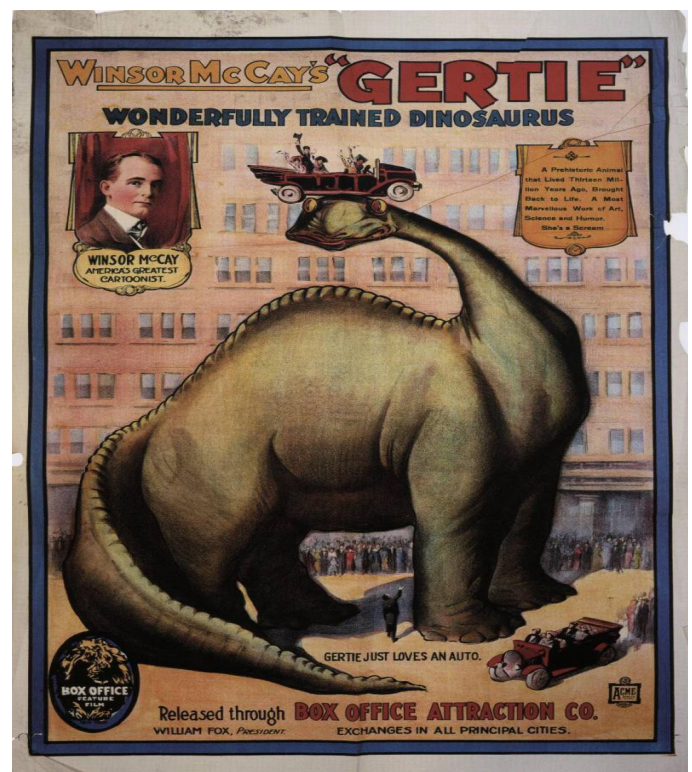


Figura 2 "Gertie el dinosaurio", animación realizada por Winsor Mcay

Tras el éxito de Disney con la presentación de su mascota principal, Mickey Mouse, en su película de animación con música: 'Steamboat Willie' (ver figura 3), surgieron muchos otros ilustradores y estudios de animación dispuestos a promover nuevos avances tanto en el apartado técnico y de herramientas, como en la animación en sí.

Por ejemplo, tal y como se nos indica en la web de ESDESIGN 'Webb Smith fue el inventor del Storyboard a principios de los años 30. (...) Por su parte, los hermanos Fleischer, crearon el rotoscopio, un aparato que permitía calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados. Uno de los hermanos, Max Fleischer, presentó a su propio personaje, Betty Boop, en el primer corto donde los dibujos ya presentaban la capacidad de 'hablar' y tienen voz'.

Con ello, se introdujeron nuevas mejoras en la producción de los cortos animados. Sin embargo, el estudio que dominó este medio desde principios de los años 30 hasta los años 40 fue Disney. En 1937 sin ir más lejos, Disney proyectó el primer largometraje de animación: 'Blancanieves y los siete enanitos.' (ver figura 4) En ella se puede apreciar algunos de los avances introducidos hasta el momento, como son los famosos 12 principios básicos de la animación.

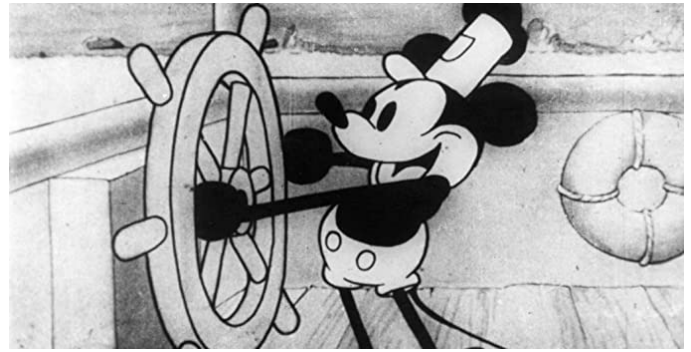
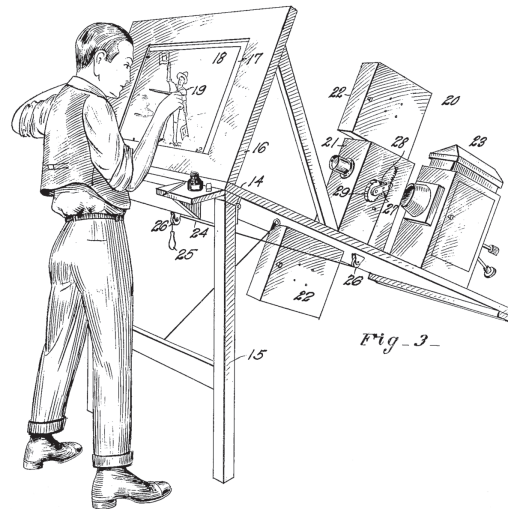


Figura 3, Mickey Mouse en el corto animado 'Steamboat Willie'



Rotoscopio



Figura 4, 'Blancanieves y los 7 enanitos' primer largometraje de Walt Disney Pictures



Walter Elias Disney, mejor conocido como Walt Disney

4.2 LOS 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Tal y como se nos explica en el blog de la Escuela profesional de nuevas tecnologías 'Los 12 principios de la animación, fueron creados y establecidos por los veteranos de Walt Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston.'

Estos principios, explicados y recogidos a continuación por el mismo blog de la Escuela profesional de nuevas tecnologías, son los siguientes:

Compresión y extensión

Es la técnica que da la sensación de flexibilidad al objeto, desde una pelota que bota, hasta el estiramiento de una figura o personaje para producir un efecto cómico.

Anticipación

Con esta técnica el animador pretende anticipar una acción que va a ocurrir. Por ejemplo una mirada de un personaje fuera de la escena, o un salto anticipándolo doblando las rodillas. A través de esta técnica se pretende mantener expectante a la audiencia ante un nuevo suceso.

Puesta en escena

Se basa en la presentación de cualquier idea de una forma clara, con el objetivo de que el espectador no se distraiga y se centre en lo verdaderamente importante de la escena. El uso de las luces y sombras, las expresiones y posición de los personajes que intervienen, etc. son algunas de las técnicas empleadas.

Animación directa y pose a pose

La animación directa se basa en dibujar directamente una escena cuadro por cuadro de principio a fin, creando una escena más fluida y realista. Por su parte la técnica pose a pose se basa en dibujar las poses clave de los personajes y luego completarlas con las poses secundarias. Se ahorra trabajo, pero hace más difícil la creación de poses convincentes. Normalmente se suelen combinar estas dos técnicas.

Acción complementaria y acción superpuesta

Ambas técnicas hacen que el movimiento sea más realista.

La acción complementaria se basa en que elementos ajenos al cuerpo del personaje, deben

seguir en movimiento independiente, aunque el personaje deje de moverse.

Por su parte la acción superpuesta hace referencia a los diferentes elementos del cuerpo del personaje que se deben mover de diferente manera, no es lo mismo el movimiento de un brazo que el del pelo o de la ropa, por ejemplo.

Acelerar y desacelerar

Se aplica tanto a personajes como a objetos para crear naturalidad. Se lleva a cabo creando más movimiento al principio de la acción y al final. De este modo se da protagonismo a la pose clave.

Arcos

Esta técnica se basa en que los movimientos naturales siguen una trayectoria circular. Por lo que cualquier movimiento tendrá que tener cierta curvatura para dar la sensación de realismo. Como excepción de este principio están los movimientos fuertes, ya que normalmente estos suceden en líneas rectas.



Ejemplo de arco aplicado al movimiento del personaje

Acción secundaria

Consiste en añadir acciones secundarias a la acción principal. Dando así más énfasis a la acción principal que queda más enriquecida.

Timing

Tiene que ver con la velocidad de la acción en escena que se ajusta con el número de cuadros que se añadan. Esta técnica es importante para crear humor y emociones en un personaje.

Exageración

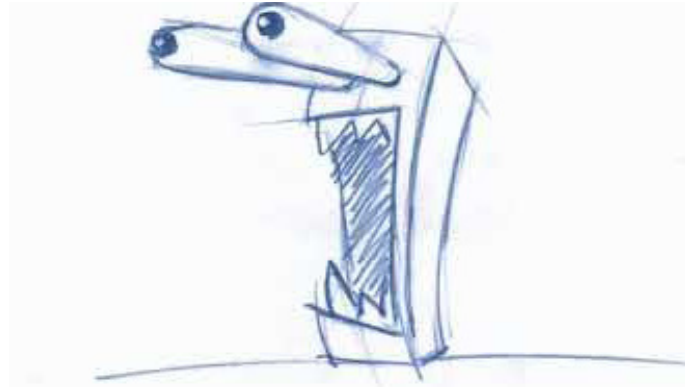
Un recurso muy usado en las películas de animación pero hay que tener mucho cuidado para no arruinar la veracidad de la escena. Se debe mantener una armonía entre los elementos y usar la técnica de la exageración con el objetivo concreto que nos hayamos fijado.

Dibujo sólido

Creación del espacio tridimensional de los dibujos para que se vean en 3D. Para ello hay que tener en cuenta el volumen y el peso del personaje para no caer en la simetría.

Atractivo

A la hora de crear un personaje es importante que el público conecte con él, da igual que sea del bando bueno o malo, guapo o feo. Lo importante es que resulte cautivador para el espectador. En ese sentido los rasgos del personaje serán fundamentales.



Ejemplo de exageración

4.3 EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN

Para poder hacer un correcto seguimiento y evolución de la animación desde los años 40, he decidido recurrir a la asignatura de Historia del Diseño, impartida por Alfonso Ruiz Rallo, en este grado de la Universidad de La Laguna. En esa asignatura, tuvimos acceso a una serie de apuntes que nos aportan información sobre la animación y su respectiva evolución. Como dichos apuntes fueron elaborados a partir de varias fuentes de información de diversos tipos (libros, documentos, etc), no es posible citarlos todos en el presente documento. Por tanto, el siguiente extracto que procede de dichos apuntes, será citado al final, en la bibliografía.

‘A principios de los años 40, todas las ramas del diseño gráfico habían asimilado el estilo moderno que Disney se resistió a introducir en la industria de la animación. Walt Disney Productions había establecido un estándar de calidad y de estilo que no se pretendía abandonar, fundamentalmente debido al propio Disney, que no estaba en absoluto interesado en el diseño moderno.

Muchos de los animadores de Disney estaban deseosos de experimentar con el grafismo moderno, pero Walt Disney no se lo permitía, imponiendo un estilo clásico y unificado en todas sus producciones. Disney funcionaba según métodos academicistas, de modo que imponía método y estilo a sus artistas.

No obstante, en los años 50 la animación finalmente adoptó ese estilo moderno. Fue el último de los ámbitos del diseño en hacerlo, pero lo haría con tal fuerza que su influencia llegaría a todos los aspectos del diseño gráfico en pocos años.’

Con el tiempo, se han ido desarrollando nuevas técnicas y estilos de animación, aunque existen dos tipos esenciales de animación tradicional.

Tal y como se nos indica en la página web de notodoanimación: ‘Está por una parte la animación tradicional limitada, que se llama así por trabajar con un límite máximo de entre 8 y 12 fotogramas por segundo.’ Según esta misma página nos indica ‘Esta reducción de cuadros normalmente responde a una decisión presupuestaria y se suele combinar con repeticiones, ciclos y animaciones parciales, en las que se dejan algunos dibujos fijos y se animan solo ciertas partes.’

Este tipo de animación es muy típica visualizarla

por ejemplo en algunos animes.

Por otra parte está la animación tradicional completa, que viene a ser la animación por excelencia usada en los largometrajes de Disney, Dreamworks etc. Continuando con la explicación que nos ofrece la web de notodoanimación:

‘La animación tradicional completa o Full Animation, a diferencia de la anterior, trabaja a 24 fotogramas por segundo o FPS.’

Estas dos últimas ramas de la animación tradicional son las que han evolucionado hasta la actualidad, pero su presencia en el mundo del cine y la televisión, ha ido variando dependiendo de la región donde se desarrollara el metraje animado. A fin de cuentas, a partir de los 90, la animación tridimensional empezó a hacerse un hueco entre las grandes producciones de Disney, gracias a títulos como “Toy Story” (1995) de la mano de Pixar (ver figura 5), o el primer largometraje 3D de Dreamworks, “Antz” (1998).



Figura 5, ‘Toy Story’

Mientras que en Japón la animación 2D es la que domina el mercado a través del anime, en Estados Unidos el 3D ha reemplazado completamente al 2D en cuestión de largometrajes. En el caso de Europa, se podría decir que hay una mezcla en la presencia de ambas disciplinas. Durante un tiempo el 3D acaparó el protagonismo de las super producciones como ocurrió con "Paddington", "Arthur Christmas", "Gnomeo y Julieta", y muchos otros títulos. Sin embargo, la animación 2D en Europa, ha conseguido resurgir con el tiempo, ofreciéndonos casos de éxito como la recién galardonada "Klaus", del director español Sergio Pablos. (ver figura 6)



'Ataque a los titanes', ejemplo de anime Japonés



'Paddington'



'Arthur Christmas'



'Gnomeo y Julieta'



Figura 6, 'KLAUS'

4.4 COMPARACIÓN ANIMACIÓN 2D VS 3D

Uno de los puntos más diferenciales entre un estilo de animación y el otro está en el realismo. La animación 3D a día de hoy, trabaja con una tecnología y una serie de programas tan avanzados (como Autodesk Maya, Unreal, Blender etc) que le permite dotar a sus personajes de unas texturas tan detalladas que parecen hasta reales. Mientras que en el caso del dibujo animado tradicional, incluso trabajando con las herramientas con las que contamos hoy en día, todavía presenta una apariencia de caricatura dibujada a mano.

Además, tal y como nos indica el blog de Lidem creative arts school, 'la animación tradicional se trabaja en un espacio bidimensional, tratando solo con la longitud y el ancho, por lo que para conseguir volumen en ese espacio, se debe jugar con el color, la luz y las formas.

En 3D, las imágenes creadas se definen en 3 dimensiones: largo, ancho y alto. Este hecho les otorga una sensación realista y ayuda a crear una percepción de profundidad.' Los objetos en las animaciones 2D por ejemplo, sólo se pueden mover horizontalmente para simular movimientos hacia adelante y atrás, y verticalmente, para movimientos hacia arriba y hacia abajo.

Mientras que en el 3D, los objetos también pueden moverse más cerca o más lejos de la persona que ve la animación, usando para ello el eje z. Otra cuestión que diferencia a estas dos ramas se basa en la complejidad. A nivel de conocimientos técnicos, se podría decir que la animación 2D es algo más compleja que el 3D, porque el animador debe conocer a la perfección los principios del movimiento aplicados a la animación. Es decir, debe conocer todos los detalles de la anatomía del cuerpo, analizar cada movimiento que haga el personaje y la física detrás de esos movimientos. Los animadores deben manipular cada fotograma en una animación 2D, lo que lo hace más largo que la animación 3D.

En la página de motion-graphics video, se nos detalla que 'los objetos en una animación 2D son meramente planos, como puede ser por ejemplo un cuadro o una fotografía.

En la animación 3D, los objetos son como esculturas, ya que tienen una parte frontal, posterior, superior e inferior. Las puedes rodear, rotar y verlas desde cualquier ángulo.'



Autodesk Maya, programa para animar en 3D



Harmony

Toon Boom Harmony, programa para animar en 2D

Finalmente, podemos comparar estas dos ramas de la animación desde el punto de vista técnico, analizando la captura de movimiento y el rotoscopio, presentes en la animación tridimensional y la tradicional respectivamente.

En la web de techlandia, se señala que 'para hacer que el proceso de animación sea más fácil, la animación 3D puede usar un proceso llamado captura de movimiento. Esto involucra a un actor que usa un traje especial con docenas de puntos sobre él. A medida que el actor se mueve, la cámara usa estos puntos como referencia para animar al personaje 3D. Se pueden usar también numerosos puntos en la cara del actor para capturar expresiones faciales y movimientos de la boca para los diálogos. La animación 2D por su parte, no puede usar captura de movimiento pero puede usar un proceso similar, el rotoscopio.

Esto involucra trazar encima de un video en vivo con actores, cuadro por cuadro, para ayudar a crear la animación.'

4.5 REFERENTES

Independientemente de cuál de estas dos sea la rama de la animación que haya dominado en los distintos mercados del mundo, es innegable que muchas de ellas hoy en día se podrían considerar como obras cinematográficas que dejaron huella.

Tanto la animación tradicional como la más reciente animación digital, nos han ido presentando entregas año tras año que no solo han conseguido atraer a todo tipo de público, sino que además han aportado avances en este ámbito del diseño. Bien sea desde el apartado técnico, gráfico, o incluso desde el aspecto del guion, muchas son las películas de animación que han conseguido que esta deje de verse como un simple género infantil, para pasar a ser 'un medio, un lenguaje, una expresión: en suma, otro cine.' tal y como dice Jordi Costa en la introducción a su libro titulado 'Películas clave del cine de animación' (p15).

En ese mismo libro, se nos detalla algunas de las películas de animación más importantes de la historia, desde el corto animado de 1914 titulado 'Gertie, the Dinosaur', hasta algunas de las entregas de Disney y Pixar de la década pasada como 'Tiana y el sapo' o 'UP'. Como es evidente, en dicho libro se recogen películas cuyos estilos de animación son muy variados, desde los clásicos de animación tradicional, hasta la era digital.

No obstante, dado que mi trabajo se centra en la animación 2D, he hecho una selección de las más relevantes de este ámbito, tanto a nivel internacional como a nivel nacional. Además, la trama del libro sobre la que trabajaré para hacer este proyecto, aunque se dirija a un público joven, sigue contando con matices propios de una historia más adulta, al ser una novela policiaca y un tanto violenta. Por lo que he seleccionado dos grupos de referentes.

El primer grupo de referentes, está compuesto por películas y series animadas que que exploran la violencia desde muchas perspectivas.

El segundo grupo de referentes, son aquellas películas, sobretodo animes y series, cuya trama gira en torno al misterio, suspense, asesinato etc. Este segundo grupo es mucho más específico y he tratado de seleccionar aquellos productos audiovisuales que podrían compartir semejanzas con mi propuesta audiovisual.



Película de Pixar 'UP'



Escena de 'Tom y Jerry' con violencia 'camuflada' con humor



Escena de 'Looney Tunes', nuevamente ocultando la violencia con humor

4.5.1 Referentes de violencia genérica

Aunque la violencia suele estar muy presente en series y películas de dibujos animados camuflada con humor, como es el caso de 'Tom y Jerry', 'Looney Tunes' etc, yo me quiero centrar en esos clásicos de la animación donde verdaderamente se ve la violencia como algo oscuro y siniestro.

Esas películas y algún corto animado, donde se explore esa faceta tan cruel y a la par tan propia del ser humano. Donde los golpes, las armas y la sangre tengan consecuencias reales, y no un mero efecto cómico para el metraje animado.

Y el primer largometraje que quiero hacer mención por abarcar ese aspecto de la crueldad humana es la película titulada 'Rebelión en la granja' (1954, ver figura 7). Dirigida por John Halas y Joy Batchelor, este largometraje de origen Británico, nos presenta desde el principio de la trama al señor Jhons, un granjero desagradable que desprecia a todos sus animales y los maltrata debido a la situación de pobreza que están viviendo. Muestra rasgos de alguien vacío por dentro que además de ser un tirano, tiene actitudes violentas y agresivas, incrementadas por su alcoholismo. Es por todo ello que los animales de la granja deciden revelarse contra él, no sin antes este defenderse usando su escopeta e hiriendo gravemente a uno de sus cerdos.

Es en este punto de la trama donde vemos por primera vez a un personaje animado usar un arma de fuego dentro de la secuencia, y que esta tenga consecuencias reales. Es verdad que en Bambi (1942), la madre del joven cervatillo fue asesinada por unos cazadores, pero esto no se llega a mostrar en pantalla, sino que se presupone lo que ha ocurrido por el sonido de disparo de escopeta que escuchamos en la secuencia y por los diálogos posteriores del guion. Por lo que esta película de Halas and Batchelor Cartoon Films, es el primer largometraje verdaderamente enfocado para un público adulto.

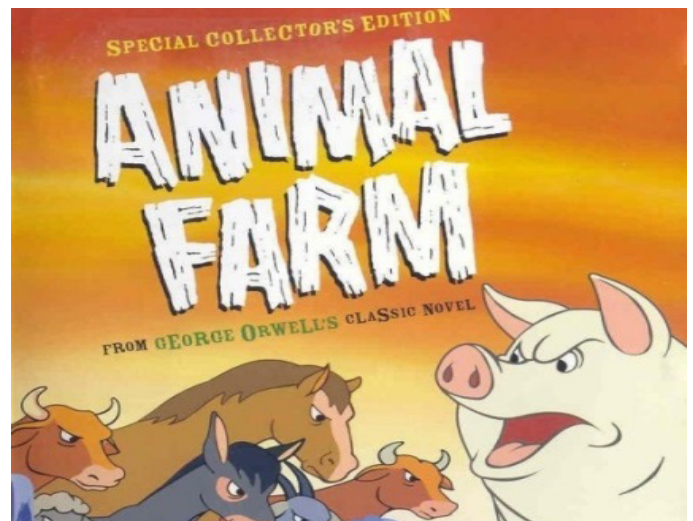


Figura 7, 'Animal Farm, título original de la película

En 1978, Martin Rosen presentaría al público una cinta animada titulada 'Orejas largas' (ver figura 8). Por el título y dado que nos presenta a unos conejos parlantes como protagonistas, cualquiera podría pensar que se trata de otro largometraje animado muy al estilo Disney. Pero, tal y como dice Jordi Costa 'el diseño de personajes se ceñía a un riguroso realismo que sólo se permitía leves concesiones en la figura de la gaviota Kehaar' (página 113). La película claramente se alejaba del estilo prototípico de Disney, y hacía de la violencia y la brutalidad explícita, uno de los recursos más explorados durante toda la trama. Es por ello que esta es una de las películas que he querido seleccionar como parte de mi referencia sobretodo por esa forma de mostrar la violencia, aunque sea desde la perspectiva animal.

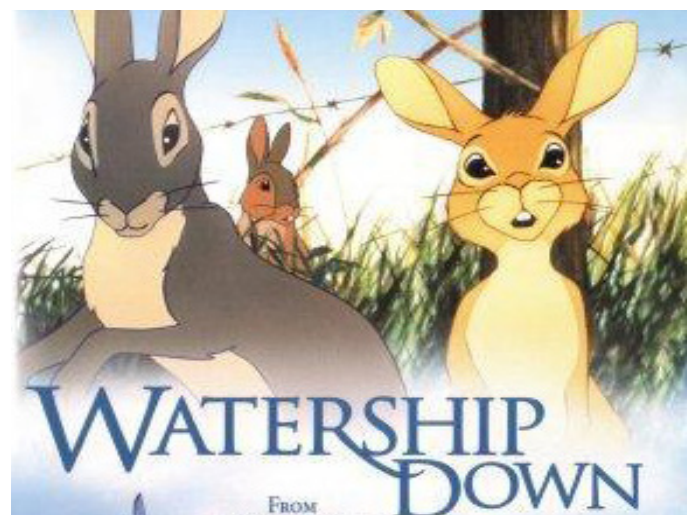


Figura 8, 'Watership Down', título original de la película



Escena de la película 'Rebelión en la granja'



Escena de la película 'Orejas largas'

Si nos trasladamos de occidente a oriente, el primer referente genérico que quiero hacer mención de este estilo de largometrajes violentos es 'Akira' (ver figura 9). Dirigida por Katsuhiro Otomo, esta película de anime japonés de 1988, nos sitúa en una ciudad llamada NeoTokio, que ha resurgido después de que la Tokio tradicional sufriera una explosión atómica. Poco después de la presentación de uno de los protagonistas, Tetsuo, vemos a un hombre malherido huyendo con un niño con un aspecto extraño, aparentando ser un anciano llamado Takashi, uno de los coprotagonistas de esta historia.

Es justamente en ese momento de persecución al inicio de la película, donde vemos una de las escenas más brutales de asesinato hasta esa fecha en el ámbito de la animación, al menos entre humanos. Y es que, aquel hombre que huía con Takashi, es acribillado por las autoridades de una forma bastante gráfica y explícita, algo que era bastante atrevido de mostrar en la gran pantalla por aquella época. No es la única escena de acción sangrienta de la película, pero sí la que quiero tomar de referencia, a modo de modelo para algunos planos de mi proyecto.

Este análisis de la escenografía de estos referentes genéricos, me permitió comprender como se ha transmitido la violencia en estas películas animadas, qué recursos cinematográficos han usado para representar la brutalidad y explicitación gráfica, y sobretodo lo más importante, cómo hacen llegar esas sensaciones al espectador.

Comprendiendo esto, pude saber cómo vender el concepto de mi propuesta, aprovechándome no solo del género de mi película de misterio y suspense, sino también de la tensión y violencia que se puede transmitir con la trama.



Figura 9, póster película 'Akira'



Escena de la película 'Akira'



Disparo en primer plano de la película 'Akira'

Regresando a occidente, en concreto a España, durante la década de los 90, se exploraron varias formas de acercar la animación a un público más adulto. Si bien ya en los 70 se había hecho este mismo intento de acercamiento de la animación, a través de largometrajes como 'Historias de amor y masacre' (1978), estos metrajes solían ser más enfocados al aspecto más erótico y sexual, que al estilo violento no caricaturesco que busco yo para mi proyecto. Sin embargo, es difícil hallar películas o cortometrajes de este estilo dentro de nuestra filmoteca, pues la mayor parte de las animaciones van dirigidas a un público infantil.

No obstante, en 1992, Calpurnio Pisón y Vicente Rubio, nos presentan un metraje de 22 minutos de duración titulado 'El bueno de Cuttlas' que busca trasladar a su mítico personaje de comics a la gran pantalla. En esta producción, no encontramos personajes con un diseño realista, ni una acción o escenografía detallada. De hecho todo lo contrario, es precisamente su sencillez y simplicidad en el dibujo lo que me gustaría señalar, dado que en esta película animada priman las figuras geométricas simples, pero que a su vez en su conjunto dan a entender al espectador lo que se busca transmitir en cada escena.

Cuando hay un disparo e impacta en un personaje, no se trata de una escena tan explícita o gráfica como otras películas que he mencionado con anterioridad. Sin embargo, tiene los suficientes detalles en el movimiento de los personajes y en la acción en general, para que se comprenda de forma rápida y eficaz lo que ha ocurrido en esa secuencia. Y esa es una de las características esenciales a nivel de escenografía que quise conseguir trasladar a mi proyecto, evidentemente atendiendo a los otros referentes que tendré en consideración.



Escena extraída del corto 'Historias de amor y masacre', de Jordi Amorós, 1978



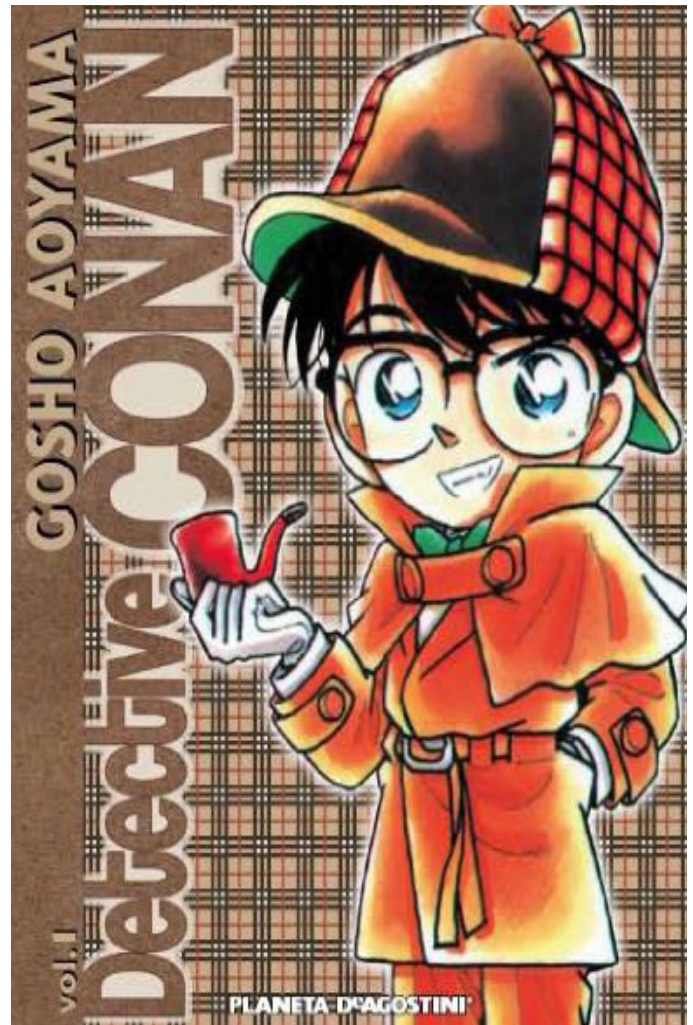
Escena extraída del corto 'El bueno de Cuttlas', de Calpurnio Pisón y Vicente Rubio, 1992

4.5.2 Referentes específicos de misterio, suspense y asesinato

Dejando de lado los largometrajes tradicionales, dentro del mundo de las series, en especial en el anime, también hay muchos metrajes animados que me pueden servir de referencia desde una perspectiva más específica, ya no solo en el apartado de la violencia, sino también dentro del género policial/detectivesco.

Empezando por 'Detective Conan' de 1996, con más de 1000 capítulos disponibles actualmente y siguiendo en emisión a día de hoy, este anime narra las aventuras del detective juvenil más famoso de Japón, el estudiante de secundaria, Shinichi Kudo. Shinichi, tras un altercado con unos hombres misteriosos, es envenenado con un brebaje especial. Sin embargo el veneno tuvo un efecto inesperado: el cuerpo de Shinichi pasó a convertirle en un niño de 7 años. Es ahí cuando Shinichi decide adoptar un nuevo nombre, haciéndose llamar Conan Edogawa. Con su nueva identidad, el joven detective irá resolviendo algunos casos policiales, mientras le sigue la pista a aquellos hombres misteriosos que lo envenenaron, para conseguir la cura contra aquella extraña sustancia que le hizo rejuvenecer.

Esta historia es una de las primeras referencias que quise tener en cuenta en el apartado del género, ya que como es evidente, a lo largo de todo el anime se exploran muchas escenas propias del misterio y las historias de detectives, y me sirvió para definir con más detalle la escenografía de mi relato dentro de este proyecto.



Portada del volumen 1 del manga de 'Detective Conan'



Póster de la serie animada, adaptada del manga de 'Detective Conan

La siguiente serie animada de la que quiero tomar como referencia para mi trabajo, se llama 'Monster' (2004-2005, ver figura 10). Trata sobre un neurocirujano japonés muy respetado y prometedor, llamado Kanzo Tenma que ejerce en el Eisler Memorial Hospital de Dusseldorf. Un día, decide anteponer su criterio moral y ético y salvar a un niño desconocido, en vez de seguir las órdenes de dar prioridad al alcalde de la ciudad. Como consecuencia de esto pierde su privilegiado trabajo y es repudiado por sus compañeros. Pasa de ser un referente admirado en su campo, a un despreciable ser inhumano que no quiso salvar una vida que es considera 'más importante que otra'.

Además, varios años después de lo sucedido, los médicos que lo destituyeron aparecen muertos y él se convierte en principal sospechoso.

Tenma está dispuesto a llegar hasta el fondo de éstas y otras muertes e investigar la verdad sobre el monstruo que hay detrás de todo el asunto.

Según Tenma empieza a investigar a lo largo de los años, se da cuenta de que precisamente el niño que salvó, llamado Johan Liebheart, es responsable de numerosos asesinatos sin resolver,

fuesen cometidos personalmente por él o inducidos utilizando a terceras personas para su realización. Por todo ello, Johan acaba siendo visto como uno de esos monstruos que nos presenta la serie, en este caso el de la crueldad humana.



Póster promocional del anime 'Monster'



Una de las escenas del anime 'Monster' de referencia

Es evidente que la trama de este anime está más enfocada al aspecto ético, simbólico y sobretodo filosófico, ya que se explora la temática del 'monstruo que tiene cada uno en su interior' (alcoholismo, lujuria, violencia, etc). Pero son precisamente ese tipo de cuestiones argumentales, las que me sirvieron para situar el storytelling de este proyecto, y el enfoque que le pude dar al mismo.

Continuando con las producciones animadas desarrolladas en Japón, uno de los animes que me sirvió de inspiración para desarrollar el argumento de mi historia, y que es por tanto la base de mi referencia para este trabajo, es 'Death Note' (ver figura 10). Este anime de 2006, trata sobre la vida de un estudiante modélico de instituto japonés llamado Light Yagami. Es el número uno de su escuela, admirado por todos, en especial por las chicas de su clase. Además, Light es un hijo muy trabajador y responsable con las tareas del hogar, lo que vendría a ser en definitiva un personaje perfecto.

No obstante, por dentro nuestro protagonista se siente aburrido, como si toda su vida hubiera sido una rutina constante, carente de emociones ni ambiciones que perseguir. Todo esto cambiará cuando de la nada descubra una libreta maldita,

que puede provocar el infarto de todo aquel cuyo nombre aparezca escrito en ella. En ese momento, Light descubre que con el poder de esa libreta podría eliminar a todos los criminales que hay en la faz de la tierra, y es así como empieza a purgar, (según su juicio), a todos aquellos que considera indignos de seguir viviendo en este mundo.

Poco a poco su ambición, demencia y egolatría, lo llevan a creerse el 'dios del nuevo mundo', y empieza a infundir el miedo en la gente desde el anonimato, anotando el nombre de todo aquel que se le interponga en su camino, incluso si estos no son criminales.

Además de todo esto, ya que nadie sabe quién o qué está provocando estos asesinatos en masa, se crea un acrónimo en las redes, 'Kira', para hacer referencia a ese ente que para algunos es un ser aterrador, y para otros es su nuevo dios de culto.

No obstante, poco después de que Kira haga acto de presencia y empiece a masacrar a todos los criminales de Japón con la libreta, aparece en escena el detective más importante de la década, del cual tampoco sabemos nada, salvo que se hace llamar 'L'.

TRABAJO FINAL DE GRADO

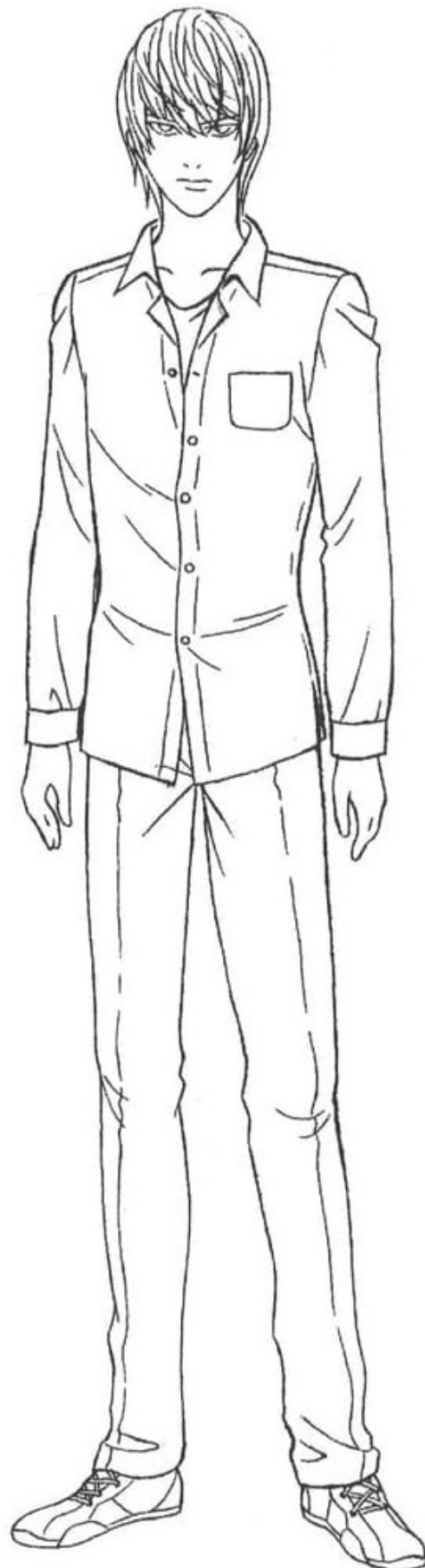
A partir de este punto, la serie gira en torno a la constante rivalidad entre L y Kira por averiguar la verdadera identidad que se oculta detrás del otro, cada uno con sus técnicas y artimañas propias de una historia de detectives y misterio.

Este fue en especial uno de los motivos por los que me inspiré en este anime para desarrollar el argumento de mi trabajo, ya que es una serie cargada de acción, aventura policiaca y sobre todo por estos dos protagonistas y su rivalidad: Light Yagami alias 'Kira' y el detective 'L'. Ambos aportan a la trama muchos momentos memorables por sus habilidades para el engaño, la investigación, y desentrañar todos los misterios que se desenvuelven durante la historia.

Además de todo esto, el diseño de los personajes y su personalidad es una de las grandes influencias para llevar a cabo mi argumento y definir mi propio estilo artístico para las animaciones. Aunque evidentemente no busqué llevar a cabo un estilo tan realista ni marcado, sí que me sirvieron para tener una base de diseño sobre la que trabajar. Por otra parte, las secuencias de acción, disparos, peleas etc, fueron parte de mi guía, a la hora de planificar los planos de mi storyboard.



Figura 10, cartel promocional del anime 'Death Note'



Diseño a cuerpo completo de Light Yagami, alias 'Kira'



Light con la Death Note



El detective 'L', de Death Note



Diseño del icono con el que se identifica el personaje de 'L'

El siguiente anime que quise tener en cuenta para el desarrollo de mi proyecto, se llama Kabukicho Sherlock. Ya solo el título pareciera que se trata de una adaptación directa de las míticas aventuras escritas por Arthur Conan Doyle, sobre el detective Sherlock Holmes (ver figura 11).

No obstante, y a pesar de que muchos de los personajes presentan los mismos nombres que en la obra original, cada uno de ellos tienen unas características tanto físicas, como de personalidad, muy distantes de la obra de Doyle. Además de todo esto, lejos del ambiente lúgubre y siniestro que nos podría presentar algunas de las aventuras del Sherlock Holmes original, esta serie animada tiene toques de humor absurdo, está situada en nuestro tiempo y tiende a ser más vivaz, incluso en las escenas de misterio. Se podría decir que de la trama original de Doyle, solo conserva el nombre de algunos personajes, la relación que tienen entre algunos de ellos (amigos, conocidos, villanos/antagonistas), y el género de misterio y detectives.

Partiendo de esa base, en esta nueva versión de 2019 del famoso detective, la trama se sitúa en la ciudad de Kabukicho, Tokio. En esta ciudad de Japón aparece Jack el destripador, el asesino en serie más buscado. Debido a que la policía no puede detenerlo, varios investigadores privados tratan de indagar en el caso por su propia cuenta. Uno de estos detectives es Sherlock Holmes, quien acaba trabajando con su nuevo compañero, John H. Watson. Juntos trabajarán para resolver diversos misterios, y por el camino en su búsqueda del asesino en serie, se les irán uniendo más compañeros de profesión, formando la llamada 'casa de detectives'.

Kabukicho Sherlock, tiene como referente para su trama la historia clásica detectivesca de Conan Doyle, pero hace una versión totalmente distinta e innovadora, conservando pequeños detalles de la historia original.

Esta es en esencia, la base de mi investigación: Buscar múltiples referencias visuales, de diseño de personajes, etc, que sean del mundo de la animación 2D, y dentro del género de detectives/misterio, además de que puedan contener violencia, para posteriormente, elaborar mi propio trabajo audiovisual.

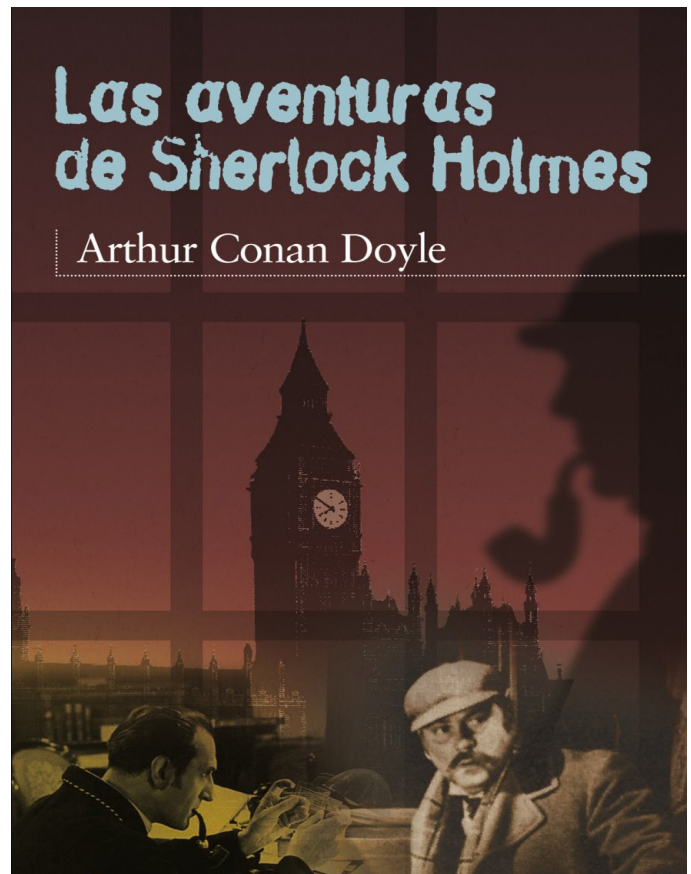


Figura 11, portada de la obra original de Conan Doyle



Diseño del personaje de 'Sherlock Holmes' del anime 'Kabukicho Sherlock'



Cartel promocional del anime 'Kabukicho Sherlock'

5. INVESTIGACIÓN ESPECÍFICA

5.1 HISTORIA DE LOS MOTION GRAPHICS

5.2 TÉCNICAS DE MOTION GRAPHICS

5.3 COMPARACIÓN MOTION GRAPHICS Y
ANIMACIÓN 2D

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

A lo largo del desarrollo del trabajo, hice una investigación genérica sobre la animación tradicional, dado que me interesaba que mi animática fuera realizada en base a los principios de este estilo de animación. El argumento de mi libro, así como sus escenarios y personajes, fueron desarrollados, inspirados en muchas de las series y animes referenciados con anterioridad, en especial el de Death Note. Por ello, cuando planteé este TFG, en un principio me centré solo en la parte de la animación 2D. No obstante, la realidad es que mi trabajo consta de dos partes bien diferenciadas y a la vez, igual de necesarias las dos.

Por una parte, el aspecto visual de la animación tradicional. Con esto me refiero, a que si bien la historia de mi libro podría haber sido adaptada de múltiples formas (con actores reales, animación 3D, stop motion, incluso un estilo de animación 2D más realista, etc.), la realidad es que me decanté por el estilo visual de la animación tradicional. Y esto debe en gran medida a una preferencia personal, no solo por el vínculo emocional que implica en mi vida la animación tradicional, sino que además, por la correlación que existía desde un inicio entre el anime Death Note como referente y fuente de inspiración, y mi historia.

El otro gran pilar de este trabajo, son los motion graphics. Desde que entré en el grado de Diseño, quise averiguar cuál podría ser mi especialización, en qué campo podría desarrollar mis habilidades. Si bien en estos 4 años, he podido aprender en profundidad sobre varias de las ramas del diseño gráfico, (diseño editorial, tipografía, ilustración, fotografía) etc, la de motion graphics siempre se quedaba atrás. Hice cursos formativos de la fundación general de la ULL, aprendía por mi cuenta a través de tutoriales...Hasta pude aplicar lo aprendido en las prácticas de empresa.

Y aún así, era una de las ramas que no conseguía dominar del todo. Siempre me quedaba con ganas de aprender más de este mundillo de los gráficos animados. Por ello, elegí este medio para hacer que mi animática cobrase vida.

De esta forma no solo conseguía aprender más y mejorar dentro de este campo durante el proceso del trabajo, sino que además, se convertía en una especie de reto personal.

Además, sin los motion graphics, gran parte de este trabajo no sería viable. La animática, el storyboard, el guión, incluso algunos de los personajes, están elaborados y planteados para ajustarse a las necesidades básicas no solo del proyecto, sino también del programa de After Effects.



Logotipo de After Effects

Por último, otro de los motivos por los que escogí llevar a cabo este trabajo a través de los gráficos animados y no con las técnicas y herramientas de animación 2D (como el Toon Boom Harmony), es debido al tiempo limitado para el desarrollo del trabajo y la falta de conocimiento. Aunque aun tenga mucho que aprender sobre los motion graphics, tengo suficiente conocimiento del programa y sus usos para poder ejecutar el trabajo en el espacio y tiempo determinados.

Dado que ya había realizado una investigación amplia y genérica sobre el primer pilar de mi trabajo, es decir la animación, en las siguientes páginas, he realizado una investigación específica y más concreta sobre el segundo pilar de este trabajo: Los motion graphics.

5.1 HISTORIA DE LOS MOTION GRAPHICS

5.1.1 ¿QUÉ SON LOS MOTION GRAPHICS?

Si nos fijamos en el término, es una palabra compuesta por dos conceptos. Por una parte, está término de 'motion', traducido literalmente como movimiento.

Si nos quedamos con las dos primeras acepciones de la RAE, el significado de este término es '1. m. Acción y efecto de mover.' '2. m. Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición.'

La periodista cultural y creadora de contenido editorial, Ingrid Constant, en una de sus entradas del blog de DOMESTIKA, comenta lo siguiente: 'Los motion graphics son en esencia un tipo de animación, pero su propósito es distinto en varios sentidos. El término animación puede referirse a distintas técnicas para hacer que las imágenes tengan movimiento, como lo sabemos por las series y películas animadas. (...) Por otro lado, los motion graphics son propiamente un estilo de diseño, en el que el movimiento se aplica a ciertos elementos de una composición para atraer la atención del espectador a ellos.'

El siguiente término que conforma esta palabra compuesta en inglés, es 'graphics'. Tal y como se nos indica en el Oxford Dictionary, el significado literal del término 'graphics' es "designs, drawings or pictures that are used especially in the production of books, magazines, websites, etc." Esto se traduce literalmente de la siguiente forma: 'diseños, dibujos o imágenes que se utilizan especialmente en la producción de libros, revistas, sitios web, etc.'

Si he escogido esta acepción y no la definición que le da la RAE a la palabra traducida, es decir 'gráficos', es porque esta está más relacionada con el término que me compete analizar.

Según María Cecilia Brarda en su libro '*Motion Graphics Design*' 'El término *motion graphics* significa en español: "imágenes en movimiento" (...) Cuando se habla de diseño de motion graphics se hace referencia a la actividad proyectual de diseñar imágenes en movimiento, acompañadas o no de sonido.'

Tal y como nos indica la autora de este libro, a John Whitney se le atribuye el mérito de la creación de este término, pues 'en 1960 fundó una compañía llamada Motion Graphics Inc.' (p 13).



John Whitney, fundador de la compañía Motion Graphics Inc.

5.1.2 ORÍGENES DE LOS MOTION GRAPHICS

El diseñador e ilustrador de motion graphics, Rodrigo Vicens, nos indica en su vídeo documental que de '*Introducción e historia del Motion Graphics Design*' que 'No se puede identificar a un único creador de los motion graphics. Algunos consideran que Saul Bass, Pablo Ferro y John Whitney, son alguno de los pioneros de esta disciplina'.

Tal y como comenta Rodrigo en dicho vídeo-documental, está claro que no se puede hablar del origen de los motion graphics, sin hablar de Saul Bass, uno de los considerados como padres de esta disciplina. Aunque tiene una larga trayectoria dentro del mundo del diseño gráfico, destacó especialmente por sus títulos de crédito, pues 'su diseño era simple, pero comunicaban de manera efectiva el tono y carácter de las películas', tal y como indica Vicens.

María Cecilia Brarda, en su libro '*Motion Graphics Design*', (p 9), señala que en sus títulos de crédito de las películas, 'Bass componía imagen y tipografía en movimiento utilizando la animación y acompañaba el resultado al ritmo de la música de fondo.(...) Entre sus títulos de créditos más

destacados se encuentran los que realizó para las siguientes películas: *El hombre del brazo de oro* (1956, Otto Preminger), *La vuelta al mundo en 80 días* (1956, Michael Anderson), *Anatomía de un asesinato* (1959, Otto Preminger) y *Psicosis* (1960, Alfred Hitchcock).



Saul Bass, considerado uno de los padres de los motion graphics

El siguiente de los artistas gráficos que quiero hacer mención, es Pablo Ferro. Este es entre otros muchos, considerado como uno de los pioneros que dieron origen a esta disciplina de los motion graphics. Pablo fue un diseñador gráfico, reconocido especialmente por sus 'exquisitos e innovadores títulos de créditos de películas como *'Dr. Strangelove'* de Stanley Kubrick.', tal y como afirma la revista *Gráfica* en su artículo homenaje, tras el fallecimiento del artista en 2018. En ese mismo artículo, se recopila a modo de resumen, los trabajos más importantes y la trayectoria del artista.

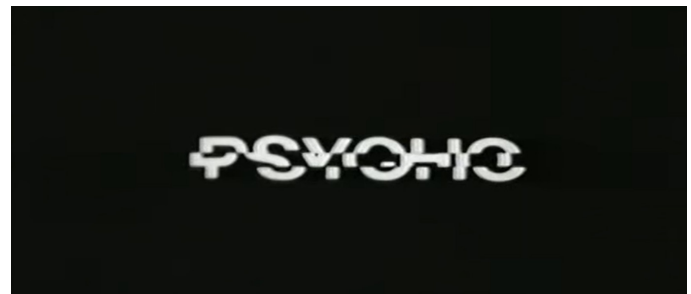


Pablo Ferro, diseñador gráfico y creador de títulos de créditos

Ilustrador, animador, entintador, diseñador gráfico... Pablo Ferro fue reconocido por trabajar en estos y muchos otros campos. 'Comenzó a trabajar como freelance a mediados de los años 50 en



Títulos de créditos de *'Anatomía de un asesinato'*, de Otto Preminger, 1959.



Títulos de créditos de *'Psicosis'*, de Alfred Hitchcock, 1960.

la industria de la animación de Nueva York para Academy Pictures y Elektra Studios.', tal y como se indica en su documental titulado *'Pablo Ferro: Una retrospectiva de carrera'*. 'Como un gran experimentador, Ferro introdujo el método de edición cinética de corte rápido, mediante la cual, las imágenes estáticas (incluidos grabados, fotografías y dibujos con pluma y tinta) se empaparon de velocidad, movimiento y sonido.' (fragmento extraído del artículo anteriormente mencionado de la revista *Gráfica*).

Al poco tiempo, Pablo consiguió destacar entre el resto de directores y editores de anuncios de la televisión. Esto se debe en gran medida, a su manejo e interés por la tipografía en movimiento en los títulos de crédito. Así fue como lo descubrió Stanley Kubrick, quien, a finales de los 50 'lo contrató para dirigir las piezas publicitarias y los teasers para el *Dr. Strangelove*. Esta película fue clave para que Ferro pasara de la televisión al cine.' (fragmento extraído de la revista *Gráfica*).

En sus 50 años de experiencia profesional, 'Pablo puso su sello en la imagen en movimiento a través de obras como la apertura de *'Dr. Strangelove'* de Stanley Kubrick y el revolucionario montaje de pantalla dividida de *'The Thomas Crown Affair'* de 1968. Ha creado y contribuido a más de 100 secuencias de títulos, incluso para *'Being There'* (1979) de Hal Ashby y *'To Die For'* (1995) de Gus Van Sant.', (fragmento extraído del artículo de la revista *'Art of the Title'*).



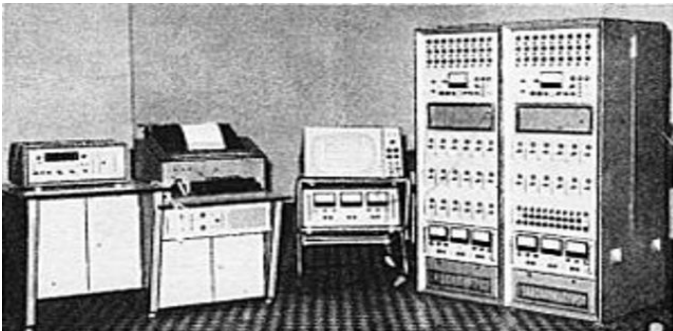
Títulos de créditos de 'Dr Strangelove' de Stanley Kubrick, 1964



Títulos de créditos de 'The Thomas Crown Affair' de Norman Jewison, 1968

El último artista pionero de los motion graphics que es nombrado en el vídeo-documental de Rodrigo Vicens, de 'Introducción e historia del Motion Graphics Design', es John Whitney. A Whitney se le considera uno de los que dieron origen a lo que hoy conocemos como gráficos animados. No solo se le atribuye el mérito de darle nombre a esta disciplina, gracias a la empresa que fundó en 1960, Motion Graphics Incorporated.

Además de esto, es reconocido por haber sido el inventor del ordenador analógico mecánico, 'para crear anuncios y secuencias de títulos de películas y televisión.', tal y como indica el propio Vicens en dicho vídeo-documental.



Ordenador analógico mecánico, creado por John Whitney.

Según un artículo de la revista Gráfica, Whitney, era un artista experimental, que, junto a su hermano James 'llevaron a cabo una serie de obras que en aquel momento destacaban en la síntesis de la video-imagen a partir de anotaciones gráficas en sistemas informáticos.' Les gustaba probar herramientas y técnicas innovadoras dentro del campo de la animación.

Tanto es así que, tal y como indica María Cecilia Brarda en su libro 'Motion Graphics Design' (p13) 'Sus experimentos fueron un precedente importante para la posterior evolución del motion graphics.' Durante su trayectoria, colaboró con otros artistas gráficos, como el anteriormente mencionado Saul Bass.

Con él, realizó los títulos de crédito de la película 'Vertigo' (1958), de Alfred Hitchcock.

Con el tiempo, John Whitney fue modernizando y agilizando su proceso de trabajo, empezando por dejar atrás la tecnología que él mismo inventó. Simultáneamente a este suceso, Whitney fue también adaptando su trayectoria profesional: 'A partir de los setenta los hermanos continuaron caminos diferentes: mientras que James se

centraría en la creación de películas de temática mística; John seguiría con la programación para animación.', tal y como indica la revista Gráfica.



John Whitney, considerado como creador del término 'motion graphics'.



Títulos de crédito de la película 'Vertigo', realizado por John Whitney en colaboración con Saul Bass.

Fue en esta misma década, concretamente en 1975, cuando se publicó su obra más destacada, 'Arabesque', que según el artículo de la revista Gráfica, estaba 'caracterizada por formas de colores fluorescentes y psicodélicas.' Aunque solo duraba 7 minutos, Arabesque es considerada por muchos una de las películas de gráficos hechos por ordenador más icónicas e importantes del cine de esta categoría.

De hecho, la página oficial de MUBI, un servicio de películas en *'streaming'*, dedicado a emitir, recomendar y analizar películas de todo tipo, dice lo siguiente sobre esta película: 'Con Arabesque, Whitney demostró el principio de progresión armónica, experimentando con las excentricidades de la arquitectura islámica, que, aunque en última instancia es armónica, contiene muchas curvas inversas características en sus adornos.'

Tal y como indica el historiador de cine William Moritz en un artículo de la revista *'Animation World'*, 'A finales de la década de 1980, Whitney se concentró en desarrollar un instrumento en el que se pudiera componer una salida visual y musical al mismo tiempo.(...) Whitney continuó componiendo nuevas piezas de música visual hasta su muerte en 1995.'

A lo largo de sus 55 años de carrera cinematográfica '40 de esos años los dedicó al trabajo con computadoras. Este es un récord notable para cualquier cineasta independiente, pero particularmente sorprendente por la calidad y la visión constantes de las películas de Whitney', tal y como indica la revista de Animation World.



Títulos de crédito de la película *'Arabesque'*, película experimental de los motion graphics realizada por John Whitney

5.2 TÉCNICAS DE MOTION GRAPHICS

Desde la primera clase que impartió John Whitney en la década de los 70's sobre los gráficos animados generados por ordenador, hasta la actualidad, han surgido múltiples técnicas derivadas de esta disciplina. De hecho, según María Cecilia Brarda en su libro 'Motion Graphics Design' 'En la década de 1980 comenzó el periodo de auge de la informática, que influyó enormemente en las formas de creación del motion graphics (...) Los grandes avances tecnológicos y el acceso a la computadora facilitaron el desarrollo de nuevas técnicas de representación visual y audiovisual (...) Fue entonces cuando comenzó el desarrollo masivo del motion graphics a nivel mundial.'(p14). Cuando hablamos de motion graphics, la mayoría lo asocia con los vídeos típicos realizados con After Effects, Cinema 4D... entre otros. Son estos vídeos, donde las tipografías, las formas incluso algún personaje u otro tipo de elemento gráfico, cobra vida y movimiento. Además de esto, se convina con el audio, es decir, la música y los efectos de sonido, para jugar con las sensaciones y emociones que se pueden llegar a transmitir al espectador, además de ser un hilo conductor fundamental para el producto audiovisual.

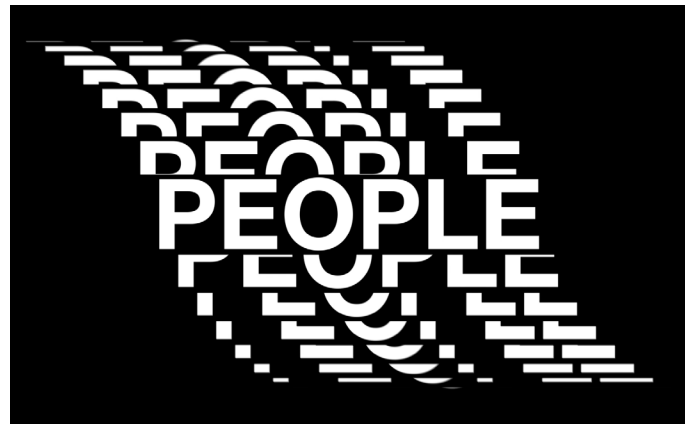
Con todo ello, se crean piezas audiovisuales que consiguen hacer llegar un mensaje al espectador: Desde promociones y publicidad, pasando por mensajes de carácter informativo/divulgativo, hasta meros productos hechos para el ocio y entretenimiento del consumidor.

Aunque esta sea la idea general detrás de un producto de motion graphics, la realidad es que hay diversas técnicas para llevar a cabo la misma propuesta dentro de esta disciplina.

Según un blog de la página oficial de la Escuela profesional de nuevas tecnologías, estas son las diversas técnicas para llevar a cabo un producto audiovisual de motion graphics:

'Tipografía cinética: consiste en la combinación de movimientos y texto. Es el caso de las intros o los créditos. Suele ir acompañado de música. Surgió a principios de la década de 2000 y, desde entonces, se ha utilizado en muchos campos diferentes, incluidos la arquitectura, el diseño gráfico y los medios digitales.'

'Stop Motion: se basa en la animación a través de imágenes fijas sucesivas. Es la técnica más antigua y consiste en construir el movimiento fotograma a fotograma de forma artesanal.'



Ejemplo de tipografía cinética o 'Kinetic Typography'

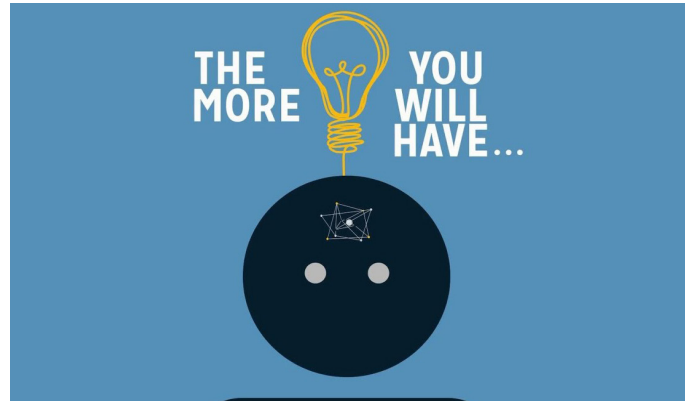
Según informa dicho blog 'Para llevar a cabo esta técnica de stop motion, los profesionales usan distintos materiales para el manejo y edición de los personajes y escenarios, como la arcilla, la plastilina o el alambre, entre otros. Algunas de las películas más famosas que han recurrido a esta técnica son: 'Pesadillas Antes de Navidad', 'La Novia Cadáver' y 'Los Mundo de Coraline'.



Póster promocional de la película 'Pesadilla antes de Navidad', de Tim Burton

La siguiente técnica para trabajar los motion graphics, mencionada en el blog de la Escuela profesional de nuevas tecnologías, es la de Kinetic-Motion Graphics. Según este blog '**Kinetic-Motion Graphics**: combinación de texto, elementos gráficos y audio. Resulta efectivo para realizar videos formativos ya que, gracias a su técnica, logran transmitir todo tipo de mensajes y conceptos difíciles de entender.' En esencia, esta es la técnica más extendida, y la que todos entendemos de forma genérica como motion graphics.

Por último está la técnica en la que se combinan los motion graphics con imágenes reales: 'Esta es la técnica más popular ya que es así como se conoce a la producción audiovisual de videos animados, pero realmente es la técnica más novedosa. Los motion graphics se integran en la imagen real consiguiendo un efecto asombroso. Al ser una técnica novedosa, permite experimentar bastante y su uso es muy amplio.', tal y como indica nuevamente el blog de la escuela profesional de nuevas tecnologías o CICE.



Ejemplo de 'Kinetic-Motion Graphics'



Ejemplo de Motion Graphics combinados con imágenes reales

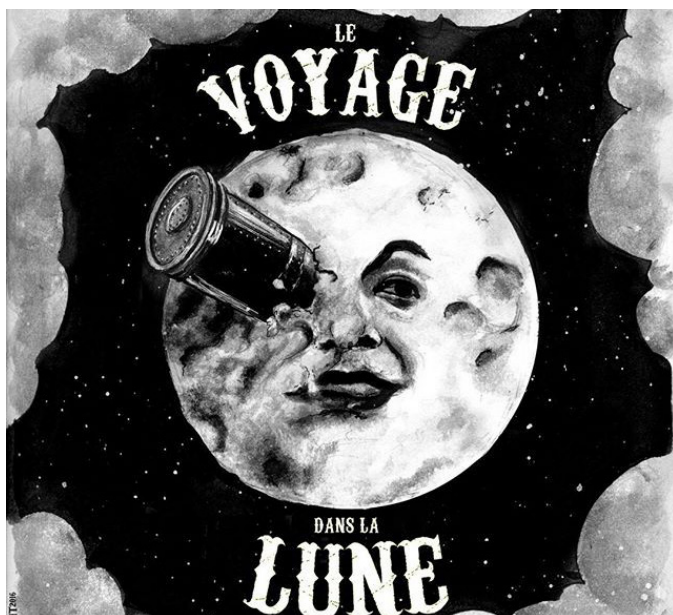
5.3 COMPARACIÓN MOTION GRAPHICS Y ANIMACIÓN 2D

Desde que en 1895 los hermanos Lumière inventaron el cine, hasta la actualidad, muchos han sido los que han querido experimentar con el denominado como 'séptimo arte'.

Artistas de todas las ramas, trabajaron de manera prácticamente simultánea, las distintas disciplinas derivadas del cine, empleando múltiples técnicas, herramientas e instrumentos.

En mi caso, me compete el estudio de la animación tradicional y los motion graphics. Y, aunque la primera animación data de 1906, y el término de motion graphics no se usó hasta los años 60's, la realidad es que estas dos disciplinas han convivido y se han desarrollado retroalimentándose la una de la otra. Esto explica por qué incluso a día de hoy, solemos confundir los motion graphics con la animación tradicional.

Sin ir más lejos, ya en 1902, Georges Méliès presentaba el que es considerado como primer largometraje del cine, titulado 'Voyage dans la Lune' (Viaje a la luna). Esta película de tan solo 15 minutos de duración 'Por medio de trucos y efectos, consiguió que las imágenes llegaran a los ojos del espectador dejando de responder únicamente a los parámetros de la realidad exterior.' según dice Rafael Ràfols, diseñador gráfico de la cadena de televisión catalana TV3.



'Voyage dans la Lune,' de George Méliès, 1902

El propio Georges Méliès cuando habla del cine, en concreto del invento de la cámara cinematográfica, dice lo siguiente:

"Quiero explotar todas las posibilidades que ofrezca esta máquina y pedirle que produzca la ilusión, el único ingrediente auténtico del espectáculo". (fragmento extraído de un panel expuesto en el museo del cine de Gerona, Cataluña).

Méliès, a través de este largometraje, **explora las capacidades tecnológicas del momento, y experimenta con ellas**, para dar como resultado 'una película que fue un éxito rotundo, tanto en Francia como en Estados Unidos, (...)' (extraído de un panel informativo del Caixaforum de Laredo, Cantabria). Tal fue su fama y repercusión en la sociedad de aquella época, que incluso a día de hoy, encontramos referencias a este primer largometraje, en series animadas, como se ve en el siguiente caso de la serie de 'Futurama.'



Parodia de la película 'Voyage dans la lune', de la serie 'Futurama'

Aunque dicha producción audiovisual de Meliès no contiene gráficos en movimiento tal y como lo entendemos hoy en día, sí que aporta una de las bases fundamentales para que los motion graphics se diferencie de la animación tradicional, y esa es la **experimentación**.

Con todo esto me refiero a que, mientras que la animación tradicional se rige por una serie de normas básicas para su correcta ejecución en pantalla, como los famosos 12 principios, los motion graphics por su parte, tienen libertad para experimentar y explorar con la tecnología del momento. Sí que es verdad que en la animación se pueden dar ciertas libertades y cada vez surgen nuevas herramientas y tecnologías para experimentar con los estilos de animación. No obstante, los motion graphics han mostrado desde sus orígenes más flexibilidad, es decir, menos restricciones a la hora de experimentar con las herraminetas y técnicas empleadas, dando lugar a resultados muy variados.

María Cecilia Brarda, en su libro ‘Motion Graphics Desing’, dice lo siguiente: ‘Motion graphics design y animación no son lo mismo. Mientras que la finalidad de la animación, como arte narrativo, es el entretenimiento, la del motion graphics design es la comunicación de un mensaje específico a un público determinado.’ (p 75).

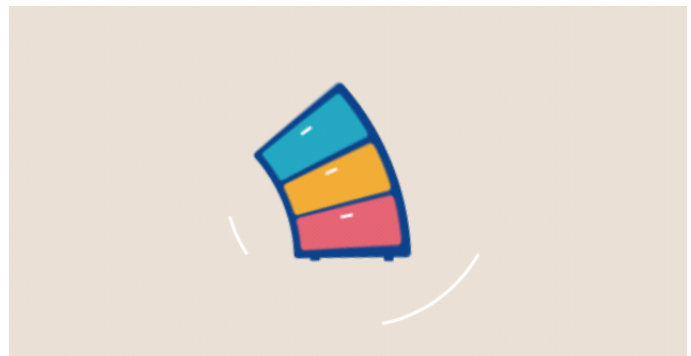
De este extracto podemos concluir que otra de las cuestiones que diferencia a los motion graphics de la animación, es el fin con el que se utilizan ambas disciplinas. Mientras que la animación, independientemente de la herramienta o técnica usada, se enfoca en el apartado del entretenimiento y el ocio por lo general, los motion graphics, se pueden emplear para comunicar un mensaje de múltiples formas.

Desde una campaña publicitaria, hasta unos títulos informativos, pasando por un producto audiovisual divulgativo, e incluso un corto que ‘hace uso de las formas expresivas de la animación, (...) y las adapta a sus diferentes modos de composición digital para transmitir su discurso estético y dar forma visual a su mensaje.’, tal y como indica María en dicho libro.

En esta misma página se muestran varios ejemplos de productos audiovisuales realizados con motion graphics de distintas temáticas y usando diversas técnicas, para ejemplificar mejor cómo se diferencia de la animación.



Ejemplo de tipografía animada con motion graphics



Ejemplo de objeto en 2D creado y animado con motion graphics



Gráficos en movimiento



Ejemplo de vídeo divulgativo realizado con motion graphics

Otro de los puntos clave diferenciadores entre los motion graphics y la animación tradicional es el contenido, y en su defecto, los personajes animados que los protagonizan. Como ya comenté anteriormente, desde que se originó la animación, el propósito de la misma ha sido entretener, contar una historia, atraer y entusiasmar con sus metrajes animados a su público objetivo, etc. La narrativa ha sido el punto fuerte de la animación, haciendo de sus protagonistas, personajes memorables e icónicos. Desde algún rasgo físico o de su personalidad característicos, hasta su ropa, pasando por los complementos e incluso su forma de moverse e interactuar con su entorno, cada uno de los detalles importan para crear un buen personaje dentro del mundo de la animación.

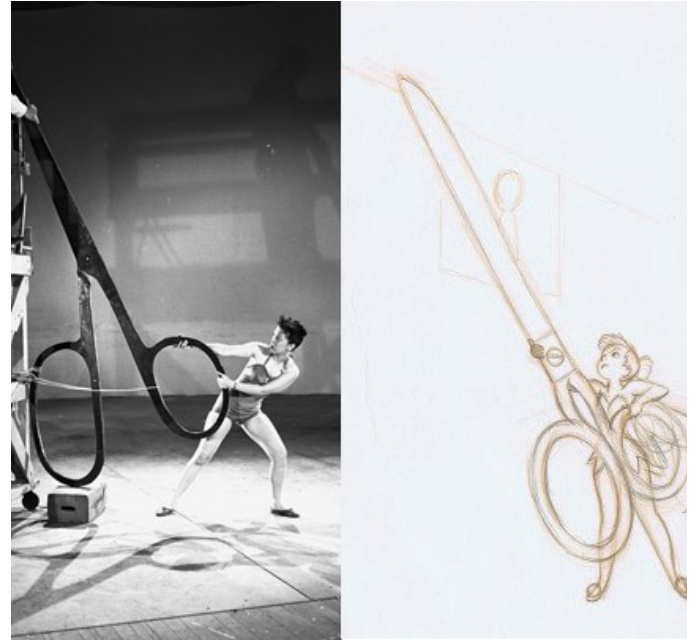
Esto se ve reflejado en el arduo trabajo de investigación que realizaban algunas de las grandes compañías como Walt Disney, antes de empezar si quiera a bocetar dicho personaje. Un ejemplo claro de esto, se ve en la película de 'Peter Pan', de Clyde Geronimi, 1953.



'Peter Pan', película de Clyde Geronimi producida por Walt Disney en 1953

En este mítico cuento del niño que no quería crecer, aparece un personaje secundario muy recordado por su icónico sonido de campanilla, de ahí su nombre en inglés '*Tinker bell*'. Para el diseño de este personaje se usó de referencia a la modelo Margaret Kerry. Según su biografía, los animadores buscaban captar sus movimientos ante distintas situaciones y escenarios, para después poder plasmarlos con más precisión en la película animada. 'Los estudios proporcionaron accesorios, en particular un ojo de cerradura gigante montado en un soporte, así como un par de tijeras gigantes, utilizadas en la escena en la que 'Tinker Bell' quedó atrapada en un joyero.'

Este es solo uno de tantos ejemplos, de modelos, actores y actrices que se prestaron de referencia, para que los estudios pudieran crear de una manera más precisa a sus personajes animados.



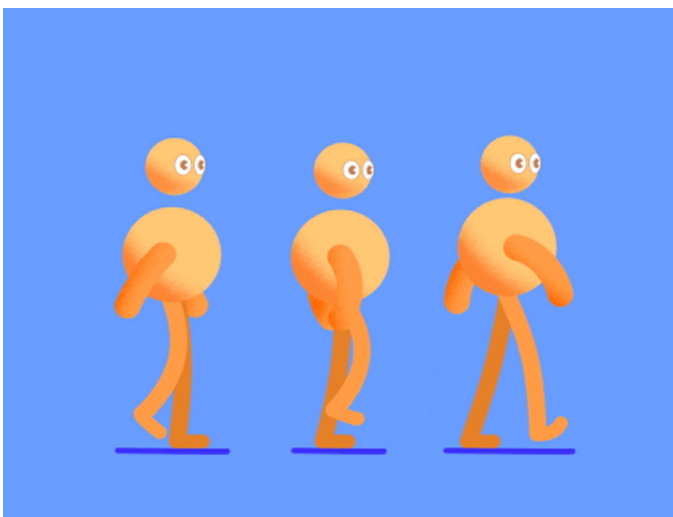
Comparativa entre la escena realizada por Margaret Kerry como referencia, y el storyboard de la misma escena para la película.



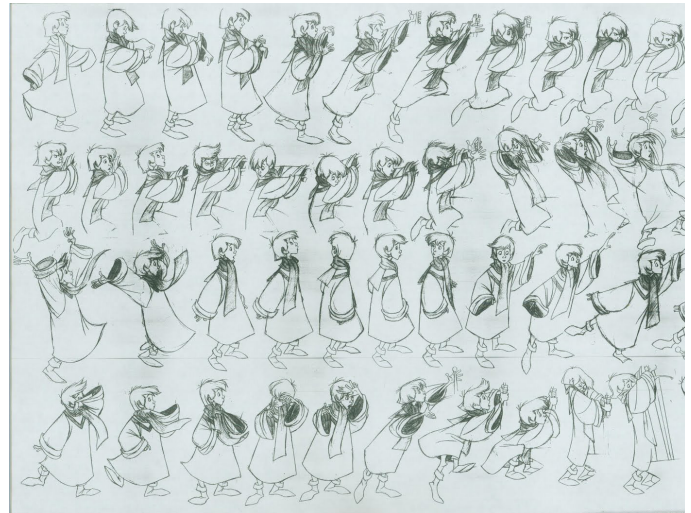
Otro ejemplo de un personaje diseñado en base a un modelo real, en este caso Alicia basada en la actriz Kathryn Beaumont

En motion graphics el diseño de personajes suele ser más bien sencillo. La idea detrás de un producto audiovisual de motion graphics, es que el contenido del mensaje llegue de forma clara y simplificada al espectador. Tanto si se trata de una promoción, como de un vídeo explicativo, incluso un corto narrativo, la clave es transmitir el mensaje de una forma eficaz y simplificada. Tal y como indica María en su libro de Motion Graphics Design 'Una pieza de motion graphics (...)se caracteriza por la fluidez y la continuidad del movimiento. Ya no se trata del clásico montaje donde se "cortan y pegan" las distintas tomas,(...) sino de un tipo de narración continua de elementos gráficos que se ensamblan y se funden entre sí produciendo una única composición final.'(p 76).

Cuando se plantean los diseños de los personajes que servirán como ayuda para transmitir el mensaje, en motion graphics, por lo general, no se buscan diseños que esten cargados de detalles. Muchas veces basta con una serie de figuras geométricas básicas, que, al combinarlas, se obtiene un personaje simple, pero suficiente para el producto audiovisual que se desarrollará. Incluso su movimiento y estética en la mayor parte de las ocasiones, suele estar condicionado por el último punto diferenciador entre los motion graphics y la animación, que son los programas usados para trabajar ambas disciplinas.



Ejemplo de secuencia de movimiento de un personaje diseñado para un vídeo de motion graphics



Ejemplo de secuencia de movimiento del personaje de Arturo, diseñado para la película de animación 2D 'Merlín el encantador', de Wolfgang Reitherman producida por Walt Disney en 1963

Y es que, mientras que la animación tradicional se lleva trabajando con múltiples técnicas, que han pasado del dibujo manual fotograma a fotograma, hasta la actual era digital con programas como Toon Boom Harmony; los motion graphics siempre se han trabajado en base a la experimentación con el ordenador.

Desde los primeros títulos de créditos realizados por Saul Bass, hasta el lanzamiento de Adobe After Effects en enero de 1993, (conocido actualmente como uno de los programas más usados para los motion graphics), hay más de 30 años de historia de por medio. En todo ese tiempo, se experimentó con algunos efectos visuales realizados a mano, o con las perspectivas de la cámara para algunas producciones.

Sin embargo, la realidad es que, lo que más ha diferenciado a la animación de los motion graphics, es el uso y aplicación de las técnicas innovadoras por ordenador. Mientras que el primer largometraje animado por ordenador no llegaría hasta 1995 con el estreno de Toy Story, ya 'desde los años 40 y 50 empiezan los primeros experimentos con gráficos por ordenador, y en los 60 se empieza a experimentar con diseños digitales realizados con fines artísticos.', según indica el blog de la Escuela superior de diseño de Barcelona, también conocida como EsDesign. Desde entonces en adelante, el ordenador fue una de las herramientas más usadas para los motion graphics, y esto dió lugar por consiguiente, a un desarrollo más temprano de softwares, como el anteriormente mencionado After effects, con los que trabajar esta disciplina.

MARCO PRÁCTICO

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

6. IDEACIÓN

6.1 NAMING

6.2 REFERENTES

6.3 IDEAS Y DISEÑOS DESCARTADOS

6.4 DISEÑO DEFINITIVO DEL ISOLOGO

6.5 IDEACIÓN DEL SÍMBOLO

6.6 EXPLICACIÓN DEL TÉRMINO

6.7 DISEÑO DEFINITIVO DEL SÍMBOLO

6.1 NAMING

Mi trabajo final de grado requería de un título que sirviera para ser un elemento identificador tanto de la memoria, como de los productos digitales y físicos que surgieran a raíz del mismo. Pero dado que la base sobre la que se fundamenta mi TFG es el libro que aún estoy escribiendo, el título para ambos proyectos debía de ser el mismo. Y, aunque el libro aún no está terminado y por tanto aún no tenía un nombre identificativo, su trama, desde el inicio hasta el desenlace, ya estaba estructurada y definida. Es por ello que decidí profundizar en el argumento de la misma, para idear el naming de mi libro, y por ende, el de mi TFG:

Un joven detective llamado James, tras resolver numerosos casos de gran relevancia en Inglaterra, decide retirarse a Nueva York por un tiempo indefinido, para alejarse de esa vida llena de fama y repercusión social.

Pero, poco después de su retiro, recibe la noticia de que una persona cercana a él ha sido asesinada. Por lo que decide reincorporarse a su trabajo y colaborar con la policía neoyorquina, para hallar al culpable. No obstante, según va averiguando más sobre este asesinato, James se da cuenta que este crimen, no es más que la punta del iceberg de un intrincado plan, ejecutado por una organización criminal llamada 'Karma'.

A partir de este análisis en profundidad de mi historia, me di cuenta que el tema de la organización criminal, aunque se trate de un avance de la trama, es también uno de los elementos más relevantes de la misma. Por ello decidí centrarme en ese término, es decir, 'Karma', para desarrollar el naming de mi historia y de mi TFG.

La primera idea que pensé fue en titularlo directamente como tal, 'Karma'. Pero ese nombre ya estaba registrado en la oficina de patentes, por lo que no podría usarlo para mi proyecto. Además, si nos fijamos en las obras de misterio, asesinato y suspense, más populares, todas suelen estar compuestas por más de una palabra, normalmente entre 3 y 4 palabras. Por ej:

- 'Asesinato en el Orient Express', de Agatha Christie.
- 'La chica del tren', de Paula Hawkins.
- 'La verdad sobre el caso Harry Quebert', de Jöel Dicker.
- 'Un enigma en Nueva York', de Alberto Soro.
- 'A sangre fría', de Truman Capote.

- 'La cabaña', de Natasha Preston.
- 'La quinta víctima' de J.D. Barker.

En definitiva, debía ser un título más complejo, que recogiera la esencia de mi historia. Dado que dicha organización criminal influye mucho en la trama (con planes enrevesados para cubrir sus propias huellas de cada crimen que comenten) decidí que el nombre de mi historia fuese 'El juego del Karma'.

~~EL JUEGO DEL~~
~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

Título definitivo de mi proyecto, 'El juego del Karma'



'Asesinato en el Orient Express' de Agatha Christie

6.2 REFERENTES

6.2.1 CLASIFICACIÓN DE LOS REFERENTES

Una vez definido el título de mi libro, y por consiguiente de mi TFG, lo siguiente que debía hacer era elaborar un logotipo que sirviera para identificar mi proyecto. Mi TFG está enfocado en la animación 2D, pero no se centra en el estilo prototípico de Disney u otras compañías del ámbito tradicional. Mis referentes para el desarrollo del trabajo, son principalmente los animes que he mostrado con anterioridad durante la investigación. Estos referentes, los he clasificado en dos grupos y se ven en la siguiente página.

El primer grupo, situado a la izquierda de dicha página, son aquellos animes cuya trama es, por lo general, violenta, explícita en los casos de asesinato, con mucha más tensión durante el desarrollo de los episodios. En definitiva, son series animadas más dirigidas para un público adulto.

Entre este tipo de animes, he querido seleccionar los que para mí me han servido de ayuda para el desarrollo de mi marca. Estos fueron 'Death Note', 'Another' y 'Monster'.

Por otra parte, existen otros animes que, aunque también tratan temas como el suspense, el misterio y el asesinato, incluyen muchas escenas y personajes secundarios, que le aportan un toque de humor a estos momentos tensos de la trama. De esta forma, animes como 'Detective Conan', 'Kabukicho Sherlock' y 'Spy Family', son ejemplos de animes dirigidos a un público más juvenil.

REFERENTES PARA UN PÚBLICO ADULTO



REFERENTES PARA UN PÚBLICO JÓVEN



6.2.2. ANÁLISIS DE LOS REFERENTES

Con estos dos grupos de animes ya escogidos y agrupados, lo siguiente que hice, fue plantear el diseño de la marca. Una idea que tenía clara desde el principio, es que quería un diseño que combinara lo mejor de ambos tipos de series animadas. El grupo de animes dirigidos a un público adulto, contaban con características muy diferenciadas, de aquellos referentes dirigidos a un público más joven.

Es por eso que voy a nombrar aquellas características reseñables que diferencian a ambos grupos, para posteriormente, poder explicar cómo surgieron las primeras ideas de la marca.

Comenzando con el grupo de series más aptas para el público adulto, (Death Note, Another, Monster), estas son las características que me gustaría destacar de sus logotipos:

-Todas cuentan con tipografías con remates, también llamadas tipografías con serifa.

-Estas tipografías a su vez, están modificadas de diversas formas. En el caso de Death Note, cuenta con 'microroturas' en el interior de las letras. Si nos fijamos en el logotipo de Another, los remates de las letras se asemejan a algo afilado. Por último, Monster incluye una figura de una espada, a modo de sustitución de la letra 't'.

-La última característica destacable de estos referentes, es que los colores usados principalmente son el rojo, el negro y el blanco.

En relación al otro grupo de animes, dirigido a un público más joven (Kabukicho Sherlock, SPY FAMILY y Detective Conan), estas son las características más reseñables:

-Por un lado, todas cuentan con una tipografía sin modificar y sin remates, es decir, sans serif.

-Por otra parte, ya no siguen un patrón de colores que predominen o que se usen más que otros. En estas tipografías se usan colores muy variados. Pueden ser llamativos (rojo, naranja, amarillo) o más neutros, (morado, negro, blanco). Lo que se busca con esto, es que los colores escogidos, encajen con el estilo del logotipo diseñado.



La única característica común en ambos tipos de referentes, es que la mayoría cuentan con el título del anime en japonés, es decir el idioma original de la obra, y un segundo título en el idioma más extendido a nivel global, es decir, el inglés. No obstante, y, a pesar de ser una característica común, estos animes presentan en sus logotipos, dos variantes con respecto a la forma de combinar el nombre original japonés y el internacional, que en este caso es el inglés.

La primera variante, presente en los animes de Death Note, Another y SPY FAMILY, cuenta con el título en inglés con mayor relevancia con respecto al japonés. El título en japonés, se presenta a un tamaño bastante más pequeño en comparación al título en inglés. Además, está situado normalmente debajo del título en inglés.

La segunda variante, es todo lo contrario. En los animes como Kabukicho Sherlock y Detective Conan, el título en japonés, es decir, el idioma original, tiene mucha mayor presencia, que el título en inglés, el idioma internacional. No solo se les

da un tamaño mucho más grande a los títulos en japonés, sino que además, tratan de hacerlo más llamativo, bien sea modificando la tipografía, o bien con colores intensos (degradado de rojos y naranjas). Con todo ello, se consigue un mayor contraste entre los dos títulos en sendos idiomas.

En esta página se muestran dichas variantes, en donde han sido señalados los títulos en japonés. De esta forma se podrá ver el contraste real entre ambos tipos de variantes.

PRIMERA VARIANTE DE LOGOTIPOS



SEGUNDA VARIANTE DE LOGOTIPOS



6.3 IDEAS Y DISEÑOS DESCARTADOS

Con todos estos referetes clasificados por el público al que se dirigen, y tras haber realizado un análisis de la construcción de sus logotipos, lo siguiente que hice fue empezar a plantear ideas para el diseño. Tal y como mencioné con anterioridad, el logotipo debía combinar características que fueran destacables de ambos tipos de referentes. A continuación, se mostrarán muchos de los diseños que llevé a cabo originalmente, clasificados en dos grupos:

El primer grupo, estará compuesto por aquellos primeros isologos que diseñé.

El segundo grupo, estará conformado por aquellos isologos que presentan un diseño más cercano al estilo definitivo.

Cabe aclarar que todos estos diseños que se mostrarán en las siguientes páginas, son ideas que fueron descartadas, bien sea por problemas de legibilidad total o parcial, por estar sobrecargados, por no cumplir con la idea de diseño que se había establecido originalmente, o directamente, por no ser prácticos para su aplicación.

PRIMER GRUPO DE ISOLOGOS DESCARTADOS



SEGUNDO GRUPO DE ISOLOGOS DESCARTADOS

EL JUEGO DEL
KARMA
カルマのゲーム

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

6.4 DISEÑO DEFINITIVO

Tal y como podemos observar en la figura 12, este es el diseño definitivo de mi isologo.

Lo que he tratado de conseguir con este diseño, es unificar en un solo título lo mejor de ambos mundos/estilos gráficos mostrado en el apartado de los referentes. Para empezar en la parte superior del título, vemos la frase 'El juego del'. Está situado en esa posición imitando la distribución de los textos que se presentan en Detective Conan, donde el nombre de Conan queda justo por encima del título japonés. Para esta frase, he usado la tipografía Chakra Petch, en su estilo de fuente Regular, a un tamaño reducido en comparación a la palabra principal a destacar. He decidido usar esta tipografía, dado que quería trabajar el isologo, imitando el estilo de los referentes de la manera más fiel posible, pero a través de mi propio diseño. La tipografía ha sido modificada, tal y como se puede comprobar en la imagen, separando a la mitad las letras, para dar el efecto de estar cortadas/atradesadas por un elemento afilado. La frase se encuentra situada por encima de la palabra Karma, a 2,5mm de distancia entre ambos elementos, para que dé la sensación de conjunto. Por otra parte, la línea que atraviesa la frase, tiene una altura máxima también de 2,5mm, siguiendo así una proporción más acorde con el conjunto.

Si nos fijamos en la tipografía de la palabra Karma, podremos destacar las siguientes características:

- La tipografía usada en este caso es la Perpetua, una tipo con serifa que contrasta con la anterior.
- Se ha hecho un juego similar al que se puede observar en el título de Monster. En el caso de Monster, la 't' era sustituida por una espada, como un arma blanca. En mi caso, la 'R' se ha combinado con el icono de una pistola. Esto es lo que hace que en su conjunto se convierta en un isologo, por lo que, la tipografía no puede funcionar sin la pistola. Y aunque se trate de un isologo, hay que aclarar que el símbolo de la pistola, sí se puede usar de manera independiente al logotipo, pues es un elemento identificativo de la marca.
- Por último, he eliminado aquellas cuestiones que podrían dificultar la impresión y aplicación en mi trabajo del isologo, tales como las microrroturas y huecos de la tipografía anteriormente usadas en las ideas y diseños descartados, o el degradado de los colores rojo y negro.

El motivo principal para hacer el diseño del isologo con este aspecto, es asemejarme lo suficiente a mi principal referente, es decir Death Note, para que parezca un isologo familiar, pero sin lle-

gar a ser una copia. Y, al igual que hace Death Note con su logotipo, he decidido que solo usaré dos versiones para mi diseño.

La principal es la de letras negras con fondo blanco. En la mayor parte de las ocasiones, se usará esta versión, debiendo usar por tanto en la medida de lo posible, fondos de color blanco o colores claros con esta versión.



Figura 12, Versión principal Isologo

No obstante, en algunas ocasiones será imposible usar esta versión, por problemas de compatibilidad con el diseño de los soportes gráficos donde se aplique. Será entonces cuando se recurrirá a la versión secundaria, de letras blancas. En el ejemplo a continuación, he puesto un fondo negro como modelo a esta versión, para que se puedan apreciar las letras y el contraste con la versión anterior, (ver figura 13).



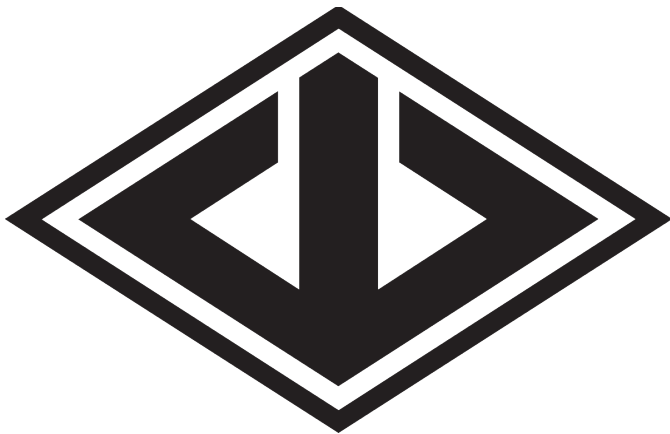
Figura 13, Versión secundaria Isologo

6.5 IDEACIÓN DEL SÍMBOLO

Una vez finalizado el diseño del isologo, se me ocurrió diseñar un símbolo representativo de la organización criminal de mi historia llamada 'Karma'.

Y es que, es por todos sabido que las organizaciones criminales y mafias más importantes, suelen indentificarse entre sí o a los miembros de su banda, en base a símbolos, tatuajes, marcas etc.

Sin ir más lejos, dentro de los 'Yakuza' (la mafia japonesa) existe una división o grupo llamada los Yamaguchi-Gumi, que es la facción más grande de los yakuza, y está simbolizada con la siguiente imagen.

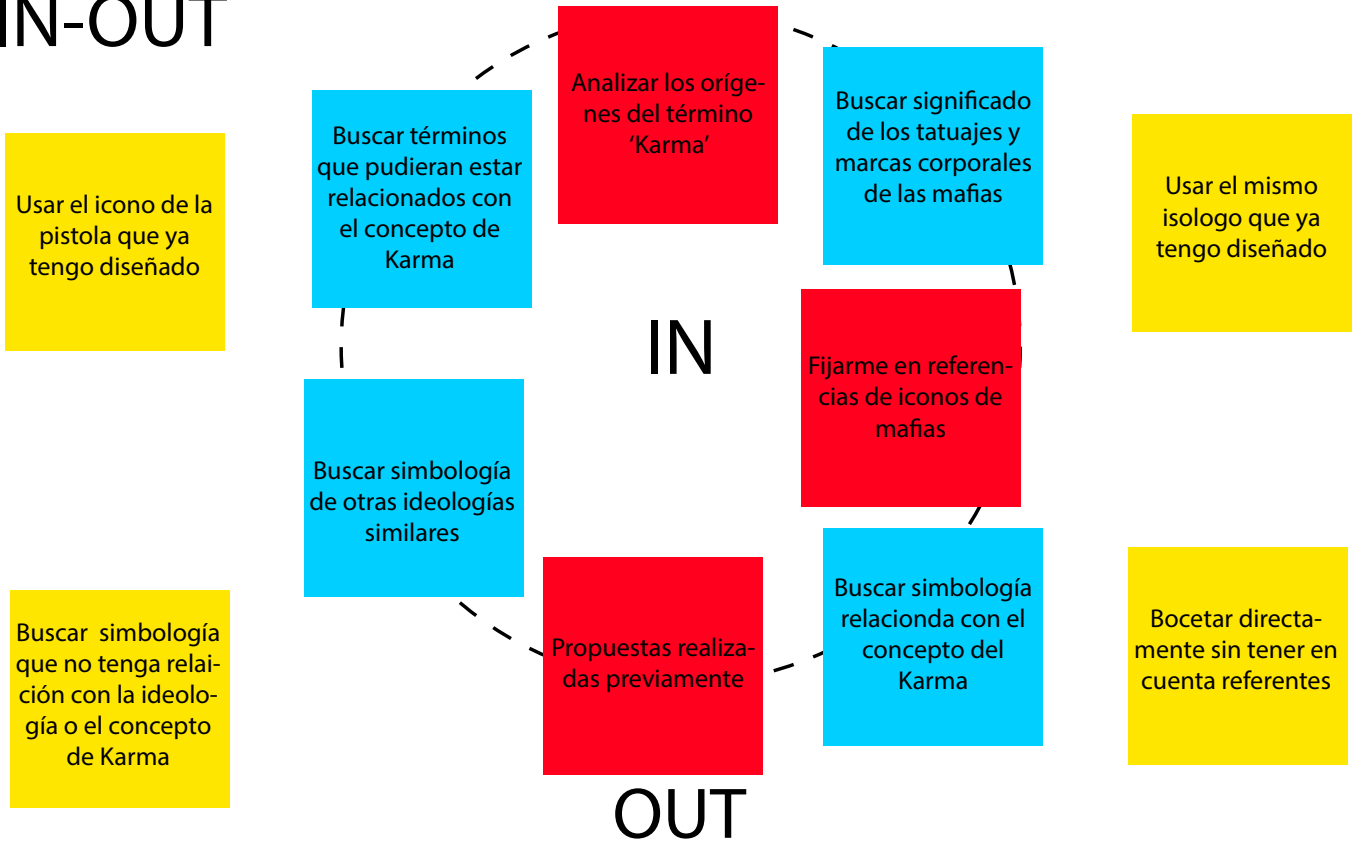


Símbolo de la división Yamaguchi-Gumi, perteneciente a la mafia de los Yakuza

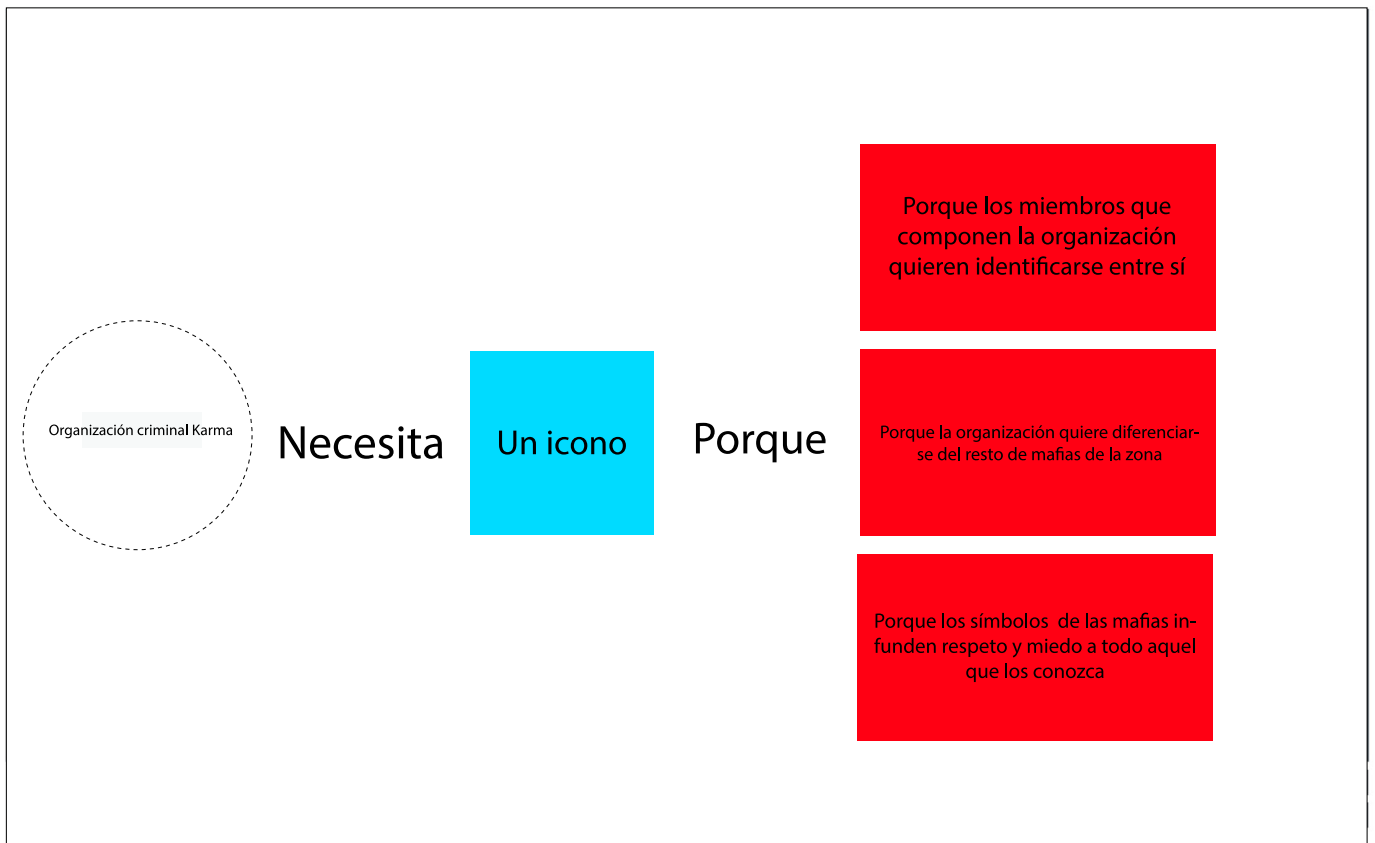
Por todo ello, decidí usar herramientas de desing thinking, para diseñar mi propio símbolo. De esta forma, no solo podría conocer en profundidad el significado del término Karma, (aunque ya supiera algunas cosas de antemano) sino que además, me permitiría idear dicho elemento representativo. En las siguientes páginas se recogen las principales herramientas de desing thinking que me facilitaron diseñar el símbolo.

Cabe aclarar que el símbolo está mejor explicado en el apartado llamado 'Diseño definitivo del símbolo'.

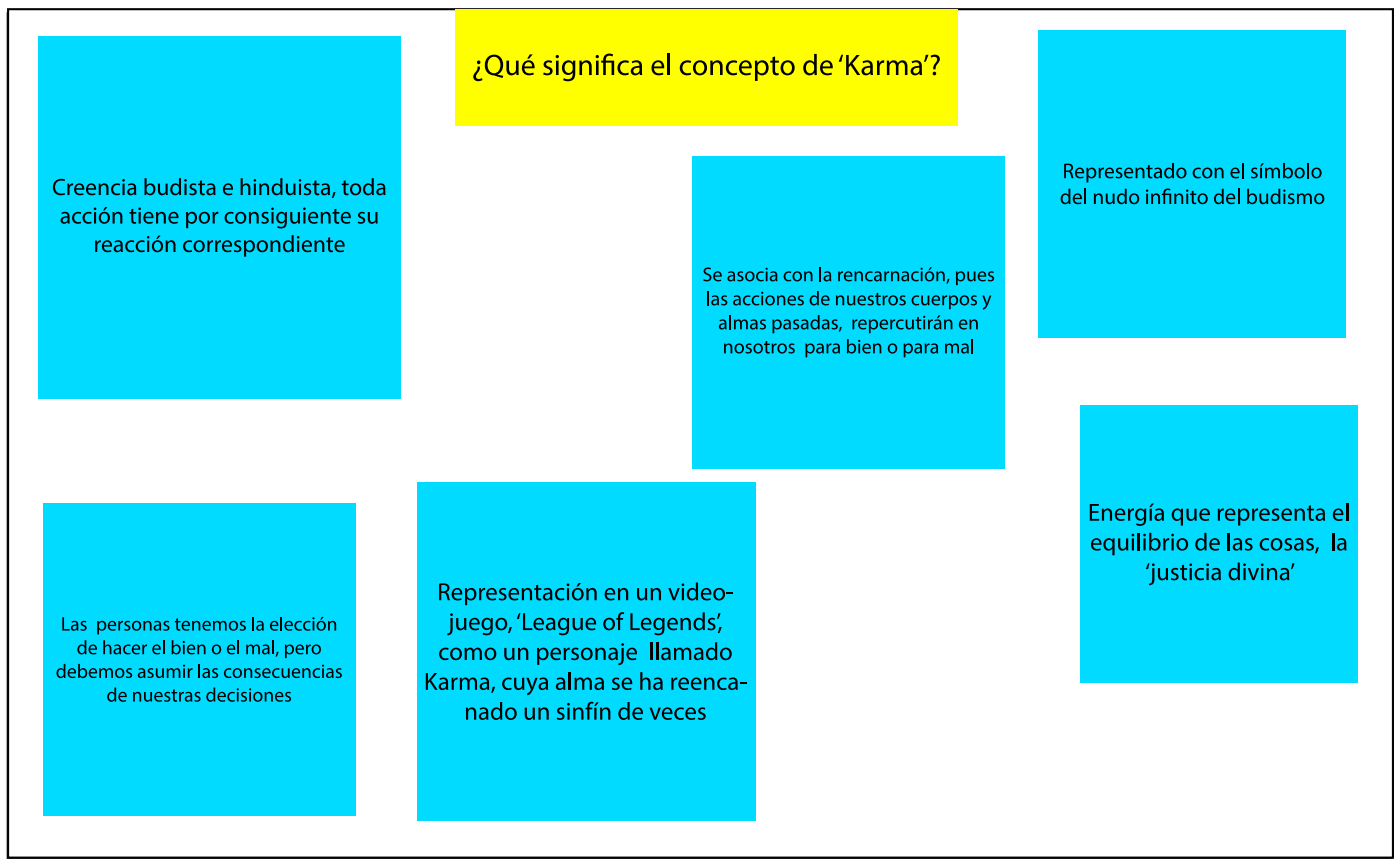
IN-OUT



Point of View



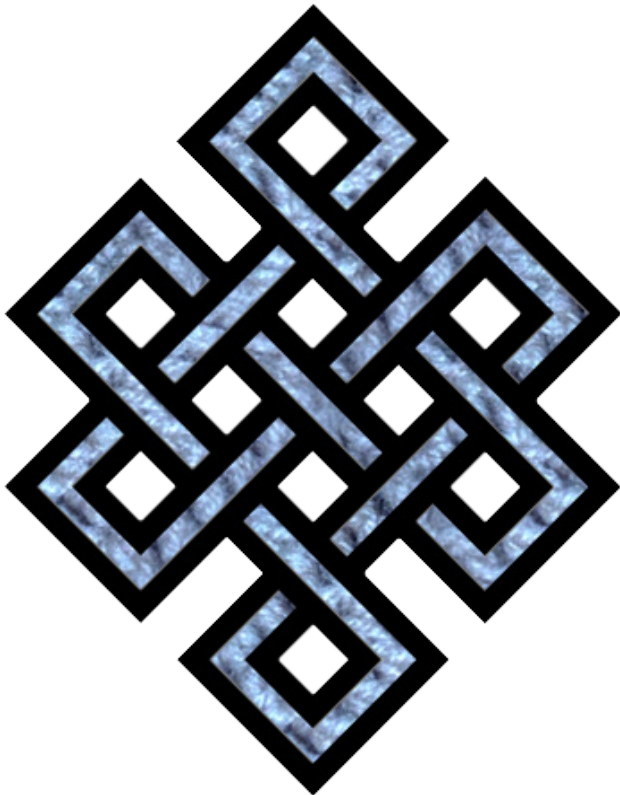
Brainstorming



6.6 EXPLICACIÓN DEL TÉRMINO

Tal y como se puede ver en las herramientas de desing thinking , mostradas en las páginas anteriores, el significado de la palabra 'Karma' suele presentar diversas interpretaciones, dependiendo de la cultura. Pero por lo general, hace referencia al concepto de que toda acción buena o mala que hagamos, tendrá una repercusión en un futuro en nuestras vidas, volviendo a nosotros una acción equivalente a la que hicimos.

En algunas religiones como el budismo o el hinduismo, el karma es una energía vital que actúa en nuestras vidas pasadas, presentes y futuras, dado que creen en la reencarnación de las almas. Esta energía actúa como una justicia invisible, que nos devuelve todo lo bueno y lo malo que hayamos hecho. Este concepto además, se puede ver representado en el budismo, mediante un símbolo que se llama el nudo infinito, tal y como se puede ver a continuación:



'Nudo infinito', símbolo budista

Este símbolo representa un ciclo sin fin, donde cada una de las vidas que vivamos están unidas a las siguientes, (recordemos que algunos budistas creen en el concepto de la reencarnación o el renacimiento de las almas).

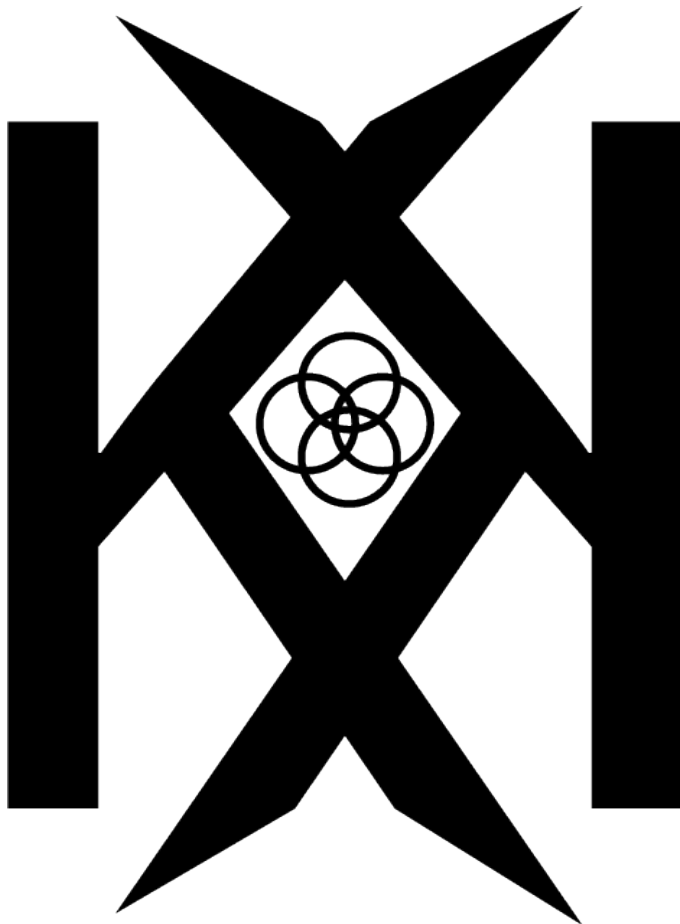
Incluso en la cultura popular se ha trasladado este concepto con personajes de videojuegos que representan esa idea de un sinfin de vidas vividas, como es el caso de este personajes de League of Legends de nombre 'Karma'.



Personaje Karma, del videojuego de League of Legends

6.7 DISEÑO DEFINITIVO DEL SÍMBOLO

Con todos estos conceptos en mente, decidí diseñar mi símbolo para la organización criminal de mi historia de la siguiente manera:



Símbolo representativo de la organización Karma

Este símbolo presenta muchos conceptos que voy a intentar explicar a continuación.

Por una parte, lo primero que podemos apreciar, son dos letras 'k' enfrentadas entre sí. La de la derecha es un reflejo de la de la izquierda, incidiendo en esa idea de que todo lo que hagamos se refleja en nuestras vidas.

Por otra parte, los remates de sendas letras, aparentan estar afilados, asemejándose a un cuchillo u otro tipo de arma blanca, representando mejor la idea de que es el símbolo de una mafia o una organización criminal.

Además de esto, las dos letras K, al juntarse, forman en el centro un rombo. Esto es así, ya que si nos fijamos en la forma del símbolo budista, podemos observar que está compuesto por cuadra-

dos, que al girarlos, dan lugar a la forma de rombos entrecruzados.

Por último, en el centro de este rombo, hay cuatro círculos entrelazados, representando esa idea del nudo infinito, es decir, el concepto de las vidas que están conectadas en un ciclo sin fin.

7. DESARROLLO

- 7.1 BOCETOS DE PERSONAJES
- 7.2 ELABORACIÓN DE STORYBOARD
- 7.3 DISEÑO DE ESCENARIOS
- 7.4 DISEÑO DEFINITIVO DE PERSONAJES
- 7.5 CREACIÓN DE LA ANIMÁTICA

7.1 BOCETOS DE PERSONAJES

Una vez llevada a cabo la fase de investigación sobre la animación y los motion graphics, tocaba definir la parte de desarrollo del trabajo. Para ello había que empezar por elaborar a los personajes que iban a aparecer en el proyecto de animación.

Uno de los referentes principales que usé cuando ideé a algunos de los personajes de mi historia, era la serie animada llamada Death Note. Este anime presenta dos personajes principales que me sirvieron de inspiración para desarrollar al detective de mi libro, tanto por sus diseños y estéticas, como por sus personalidades. Además el argumento de misterio, asesinatos y detectives que rodea a este anime, también fue uno de los motivos para su elección como referente.

Sin embargo, mi trama no es tan lúgubre y hostil como podría llegar a parecer en un principio por contar con al menos un asesinato. También está caracterizada por una serie de personajes secundarios que aportan toques de humor a la misma, para que no sea una historia en constante tensión, tal y como ocurre en el anime del detective Conan o en la de Kabukicho Sherlock.

Por ello he pensado que tanto mi proyecto audiovisual, como el diseño de los personajes y escenarios, debe ser una combinación de lo mejor de ambos tipos de referentes: La violencia y tensión que puede aportar un anime como Death Note, con personajes cuyos diseños son más serios propios de un anime apto para un público adulto; combinado con los diseños de personajes de colores más vivos y escenarios menos lúgubres, presentes en animes como Kabukicho Sherlock o Detective Conan, entre otros.

De este modo, en mi proyecto, tanto el diseño de los personajes, como de los escenarios, tendrían un aspecto más simplificado de las formas, y colores un poco más llamativos a lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de metrajés. Teniendo claras las ideas de mi argumento, y atendiendo a mis referentes, el siguiente paso consistía en diseñar los bocetos de los personajes. Algunos de los bocetos que desarrollé, no llegaron a verse en el resultado final de la animática, como el personaje de la figura 14. Esto se debe a que o bien eran personajes secundarios de mi historia, o bien, no eran necesarios para el desarrollo del trabajo. No obstante, todos los personajes que he desarrollado, así como los escenarios y más de-

talles de la trama, han sido recogidos en un documento aparte, llamado biblia de animación. La idea detrás de algunos de los bocetos que mostraré a continuación, era basarme en los estilos de diseño de personajes típicos de los animes referenciados, (ver figura 15 y 16).

Cabe aclarar que muchos de estos bocetos, aunque fueron vectorizados en Illustrator o ilustrados directamente en Krita, previamente fueron dibujados a mano alzada en papel sin prestar especial atención en los detalles o en las formas, pues este es un proyecto enfocado en la animática, no en la parte de ilustración.



Boceto del detective 'L' a cuerpo completo, del anime 'Death Note', dibujado por el mangaka Tsugumi Ohba

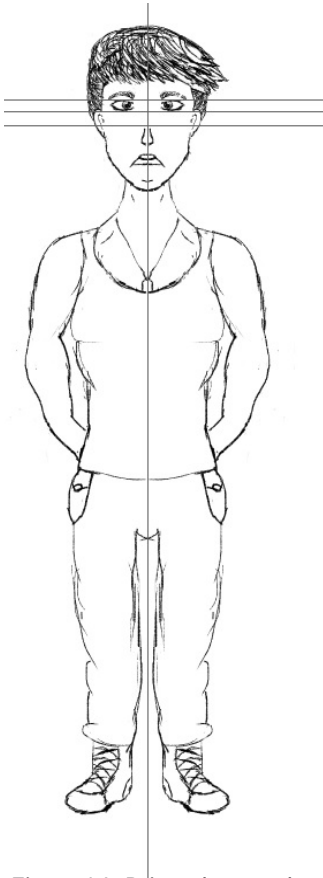


Figura 14, Primer boceto de un personaje, realizado en Krita



640 x 1.515

Figura 15, Ilustración de John H. Watson, personaje de 'Kabukicho Sherlock', hecha por el mangaka Kinu Mizukoshi



A la izquierda, Sinichi Kudo antes de ser rejuvenecido, a la derecha, 'Conan Edogawa', el alias de Sinichi después de ser rejuvenecido, del anime 'Detective Conan'

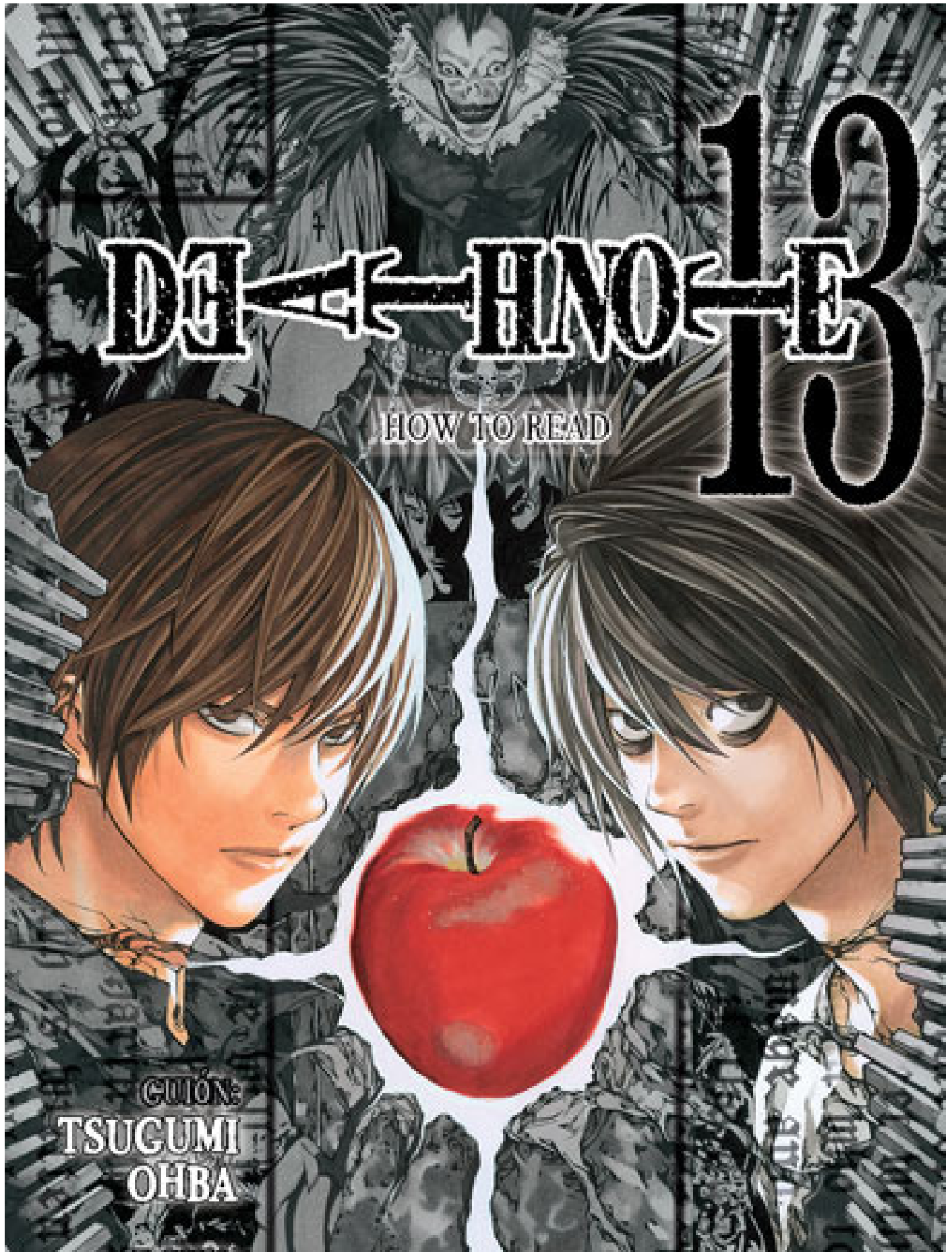


Figura 16, portada del volumen nº 13 del manga de 'Death Note'

La mayoría de los bocetos que se muestran a continuación, fueron realizados en el programa Krita. El primer boceto que realicé fue el de una chica sin rostro (ver figura 17). Este detalle está realizado a posta, dado que se trata de un personaje que no quiero revelar su identidad por la relevancia que tiene en la trama, debido a que este personaje, dentro del libro, presenta un vínculo con el protagonista de la historia. No obstante, todo esto está mejor detallado en la biblia de animación que comenté con anterioridad.

El siguiente personaje que boceté fue el protagonista de la historia, el detective James (ver figura 19). Se trata de un personaje que tiene similitudes con un personaje prototípico de un anime, con ojos grandes, y el pelo largo llegando casi a cubrirle un ojo. Es un chico joven, con la apariencia similar a la de Light Yagami del anime de 'Death Note'. Como es evidente, este personaje sí fue escogido para trasladarlo al proyecto definitivo de la animática, por lo que más adelante, detallaré otros aspectos del diseño.

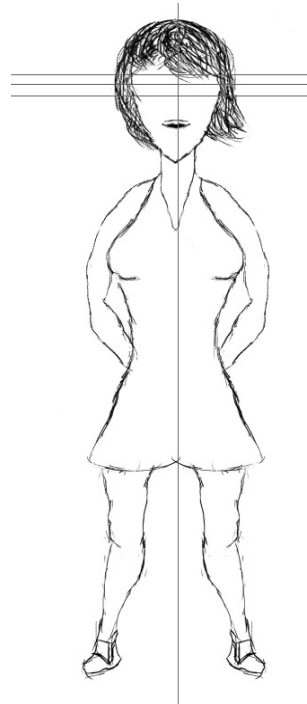


Figura 17, Boceto víctima

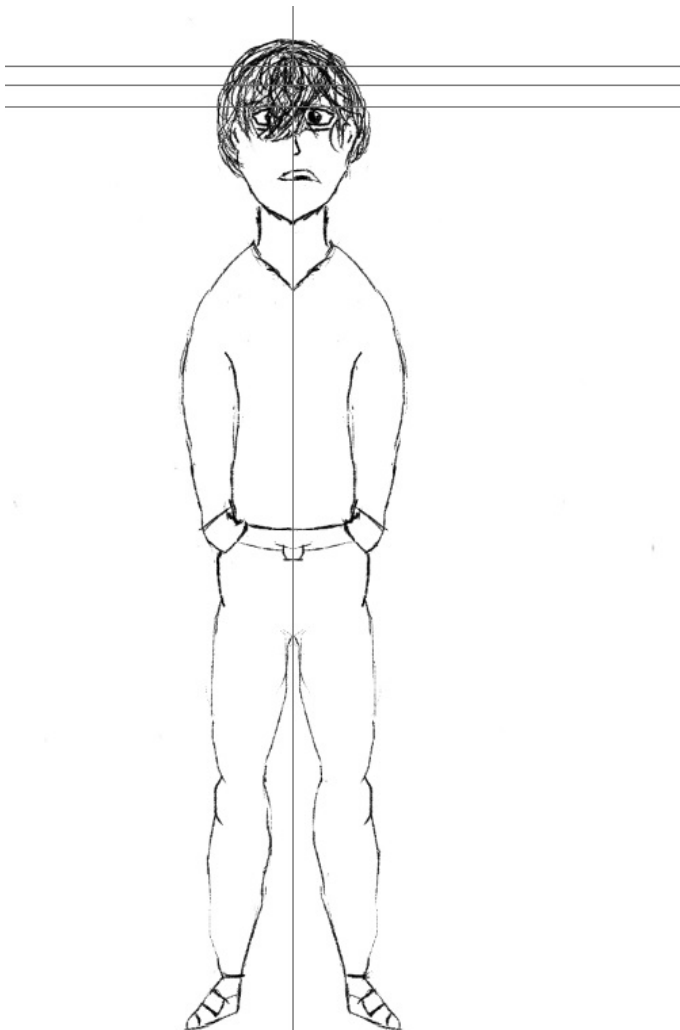


Figura 18, Boceto del protagonista, el detective James

TRABAJO FINAL DE GRADO

Los siguientes personajes que boceté en Krita, son Roku (el pastor alemán) y Max (el labrador retriever) dos perros policía que aparecen en la trama como personajes secundarios. Estos son entre otros, ese grupo de personajes que consiguen ser un 'alivio cómico' para la trama. Esto se debe a que al ser los perros de compañía del detective James, tienen escenas dentro de la historia que consiguen rebajar la tensión de un argumento lleno de misterio y momentos violentos. Es por todo ello que decidí oportuno no solo dejarlos como bocetos, sino que más adelante mostraré su diseño definitivo. Además, al igual que el resto de personajes mostrados, estos perros también han sido incluidos en la biblia de animación.



Roku, el perro policía del detective James



Max, el otro perro policía del detective James

Tal y como comenté anteriormente, la mayoría de los bocetos fueron realizados en Krita, pero hubo algunos que dibujé a mano, que posteriormente vectoricé en Illustrator.

Gracias a estos bocetos, pude hacerme una mejor idea del diseño definitivo de aquellos personajes que sabía con seguridad que aparecerían en la animática. El primer personaje que boceté en papel y que luego vectoricé, fue el detective James,(ver figura 19). En este boceto ya se pueden apreciar mejor otros detalles que antes no estaban tan definidos, como el estilo de la ropa, algunas partes de la cara, incluso su característico peinado que le tapa el ojo izquierdo.

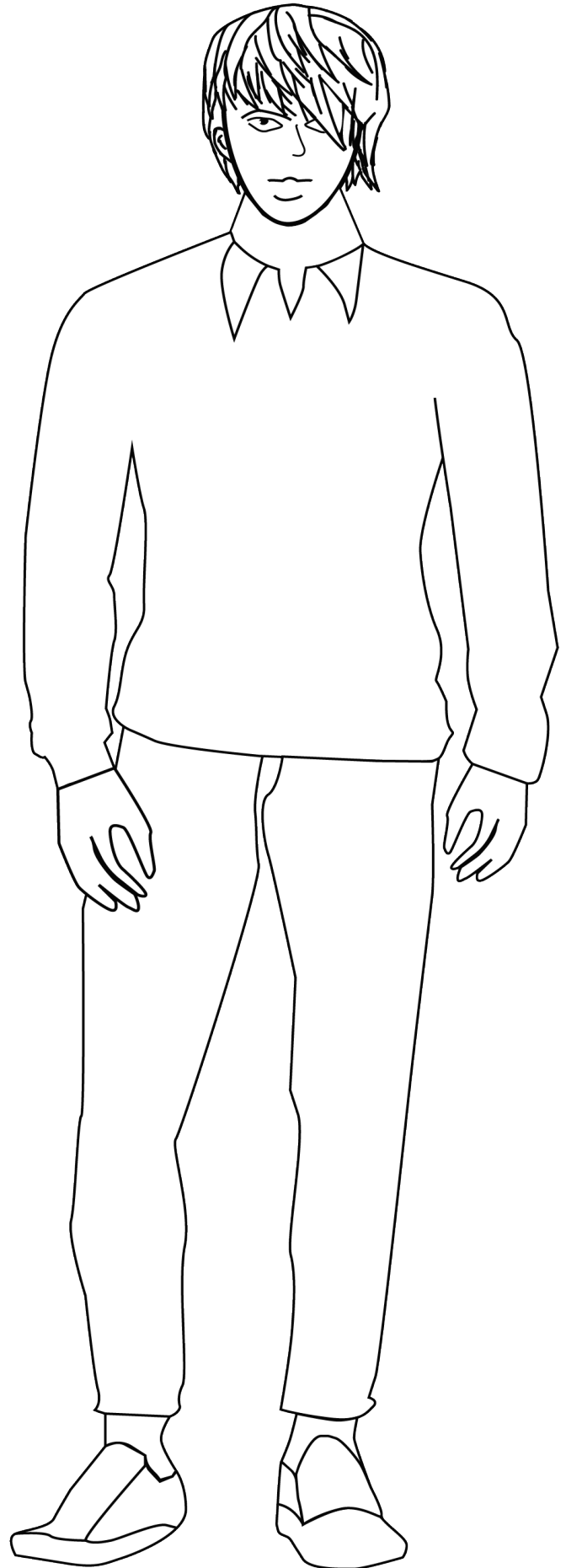


Figura 19, Boceto vectorizado del detective James

El siguiente personaje que elaboré en papel, fue el de la víctima (ver figura 20). Como se puede apreciar, sigue siendo un personaje que no presenta ningún rasgo identificativo en el rostro, manteniendo el concepto que mostré en el boceto realizado en Krita. No obstante, ya presenta más expresividad que el anterior. La boca abierta con esa expresión entre sorprendida y aterrorizada, los brazos alzados y las manos abiertas dispuestas para cubrirse la cara, me ayudaba a imaginarme al personaje en movimiento en la animática.

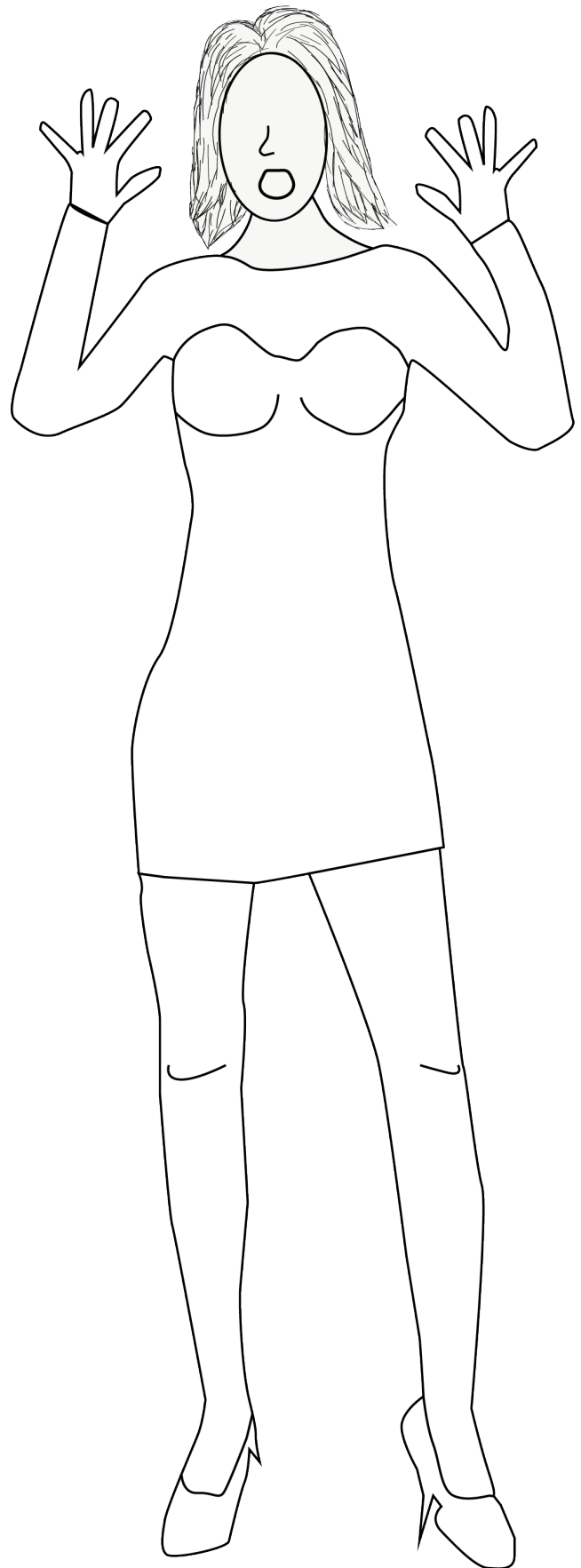


Figura 20, Boceto en papel de la víctima

Por último, tuve que bocetar un personaje importante no solo para la trama, sino también para la animación. Este era el asesino, que no había sido bocetado en Krita, por lo que solo disponía del siguiente boceto realizado en papel y vectorizado posteriormente de referencia (ver figura 22).

En esta imagen se puede ver al personaje sosteniendo una pistola de perfil. El concepto detrás de este boceto, es que por una parte quería que se le viera el brazo extendido en esa pose amenazante, para facilitar su posterior animación una vez definido el dibujo. Por otra parte, en un principio, cuando ideé a este personaje, no quería que se le viera la cara del personaje al completo, para poder jugar con esa idea del asesino misterioso. Por esa razón lo dibujé de perfil y cubierto con un pasamontañas, aunque esto cambiaría drásticamente en el diseño definitivo.

Con este último boceto finalizado, terminé la fase de inicial de diseño y conceptualización de mis personajes, que si bien muchos se asemejan al resultado final, otros han cambiado bastante. Estas modificaciones en el diseño final de los personajes, serán mejor explicadas en el subapartado de 'Diseño definitivo de personajes'.

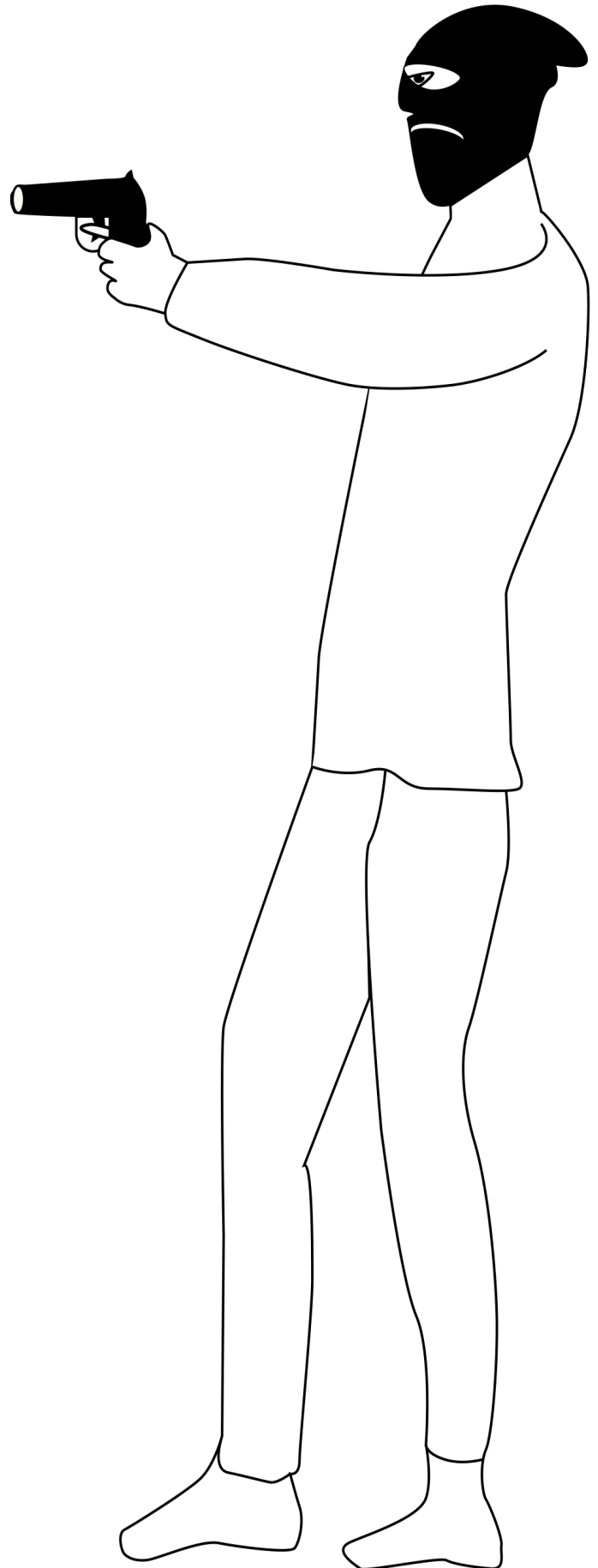


Figura 21, Boceto del asesino

7.2 ELABORACIÓN DEL STORYBOARD

Tras elaborar los bocetos, lo siguiente que hice fue plantear el storyboard de mi animática. El storyboard fue realizado en el programa 'Storyboarder', aunque previamente definí un breve guión de la historia, para dividir la animación en diferentes secuencias.

Estas secuencias son las siguientes:

- Primeramente hay una breve introducción de la animación.
- A continuación, una escena que nos introduce el contexto de la historia.
- Después viene la presentación del protagonista en una pantalla de cine.
- La última secuencia nos muestra el escenario del crimen, y nos relata lo que ocurrió entre el asesino y la chica sin rostro.

Para clarificar algunas cuestiones, voy a explicar con más detalle cada una de las escenas planteadas con anterioridad. Cabe recordar que, al tratarse de un storyboard, las imágenes que dispondré a continuación, son solo borradores planteados con posibilidad de cambio. De hecho, hay muchas escenas que aparecen en el resultado final de la animática, que no fueron planteadas originalmente en el storyboard. Muchas de estas nuevas escenas, se fueron ideando y creando durante el desarrollo del proyecto.

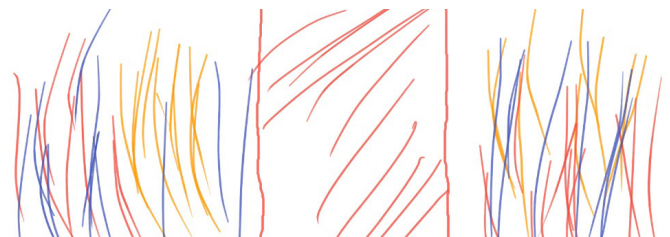
Comenzando con la explicación en profundidad de las escenas, la introducción de mi animación pretendía desde un principio imitar el estilo de la intro tan conocida de Netflix. Aunque esta idea luego fue cambiada por completo, en las siguientes imágenes se puede ver el planteamiento que realicé para dicha intro de la animación.



Intro tipo Netflix . Aquí se va formando la letra N



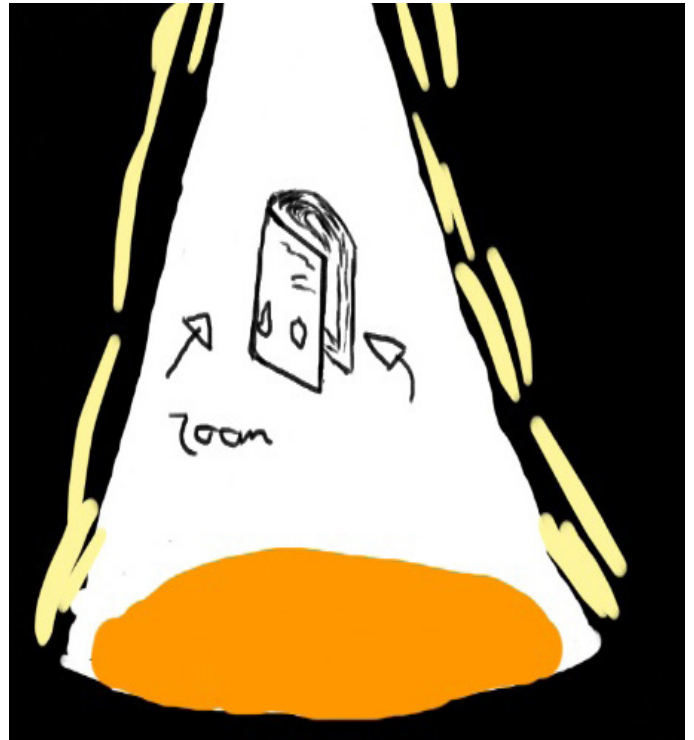
Intro tipo Netflix. En esa parte se muestra el movimiento de cámara, haciendo zoom en esta zona de la N



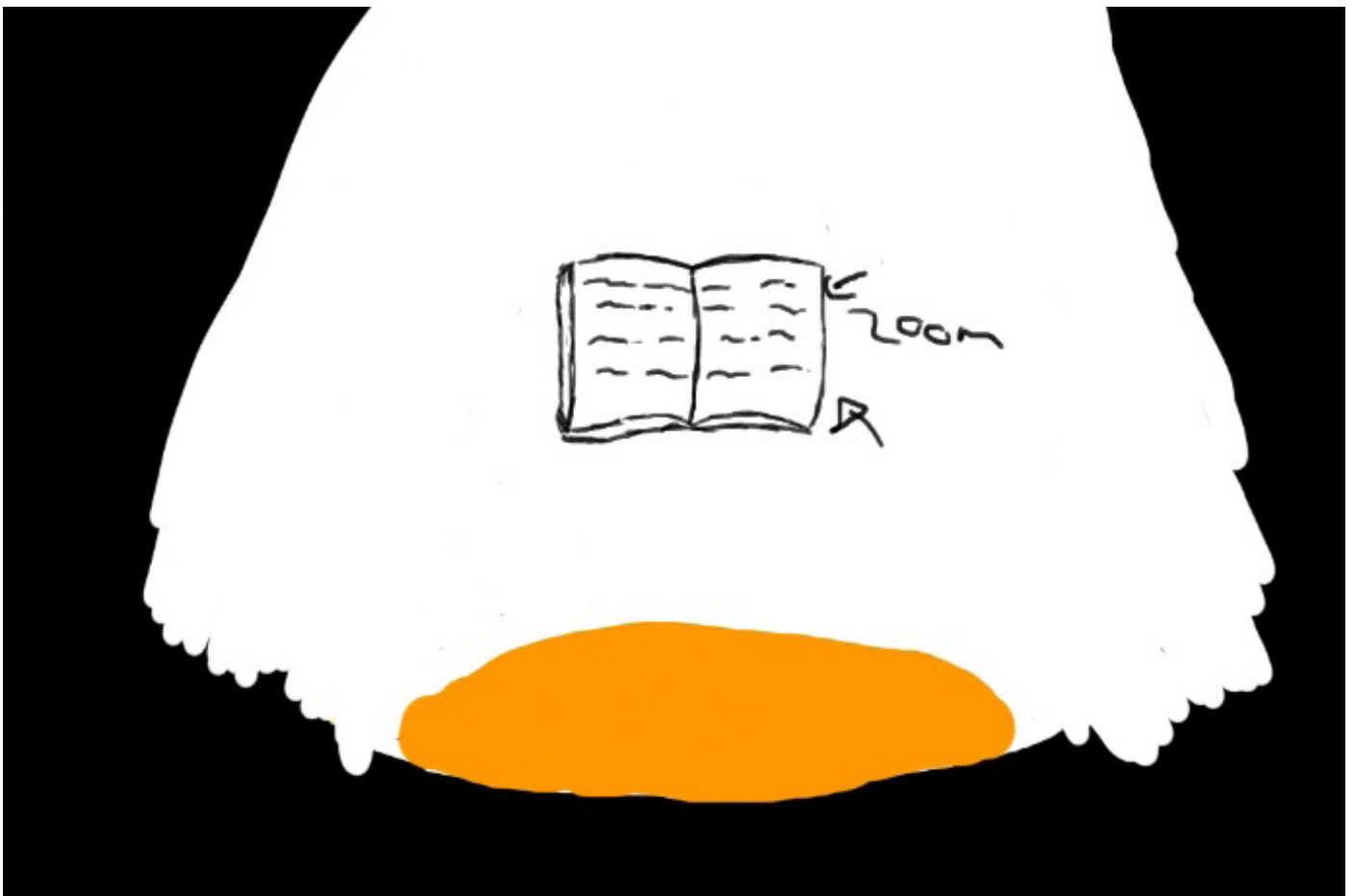
Intro tipo Netflix 3. Esta es la parte en la que suelen aparecer partículas y luces de colores en la intro de Netflix, después de haber hecho el zoom en la imagen.

La siguiente secuencia del storyboard era la que servía para presentar el libro en el que se basa mi animática. Obviamente dicho libro no es más que una serie de ilustraciones, pues la historia del mismo aún no está terminada, por lo que de momento no hay una versión en físico. La idea original, era que un foco o haz de luz iluminara este libro, mientras la cámara se acercaba al mismo. En lo que toda esta escena transcurría, el libro se iría abriendo, hasta que la cámara se enfocase en la primera página de la novela. En ella, se podrían ver las primeras frases de mi libro, que dicen así:

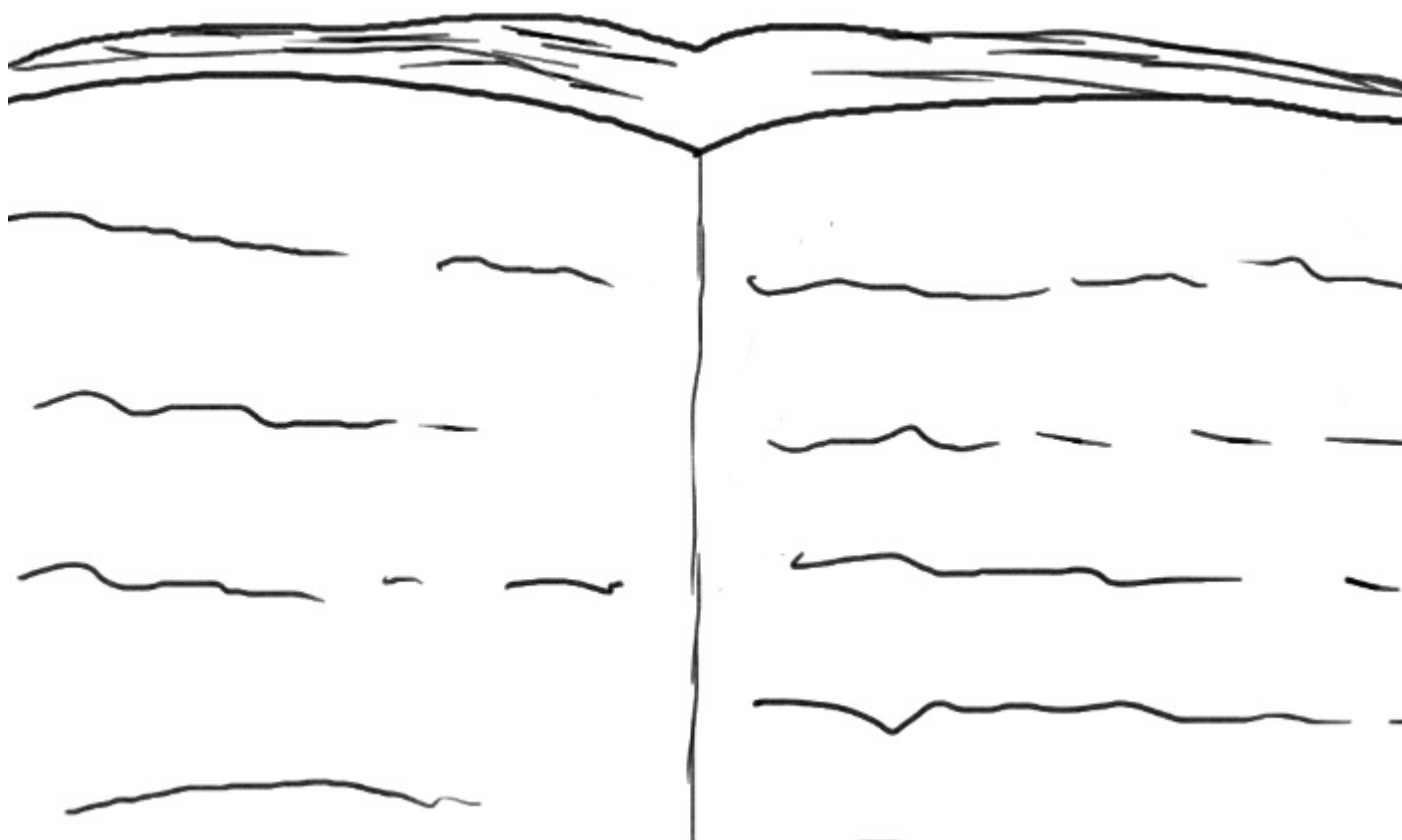
‘Nuestro mundo, un mundo lleno de engaños, mentiras y arrogancia. Un mundo en el que todos, poseemos un halo de misterio’. Tras unos segundos de pausa para que el espectador pudiera leer ese párrafo, las frases empezaban a moverse. Poco a poco saldrían del libro, hasta dejar la hoja en blanco, finalizando así la primera escena. Nuevamente, la escena planteada en el storyboard no es exactamente igual al resultado final, pero sí que se asemeja bastante. Las siguientes imágenes, son un reflejo del aspecto original planteado para esta secuencia.



Escena libro 1



Escena libro 2



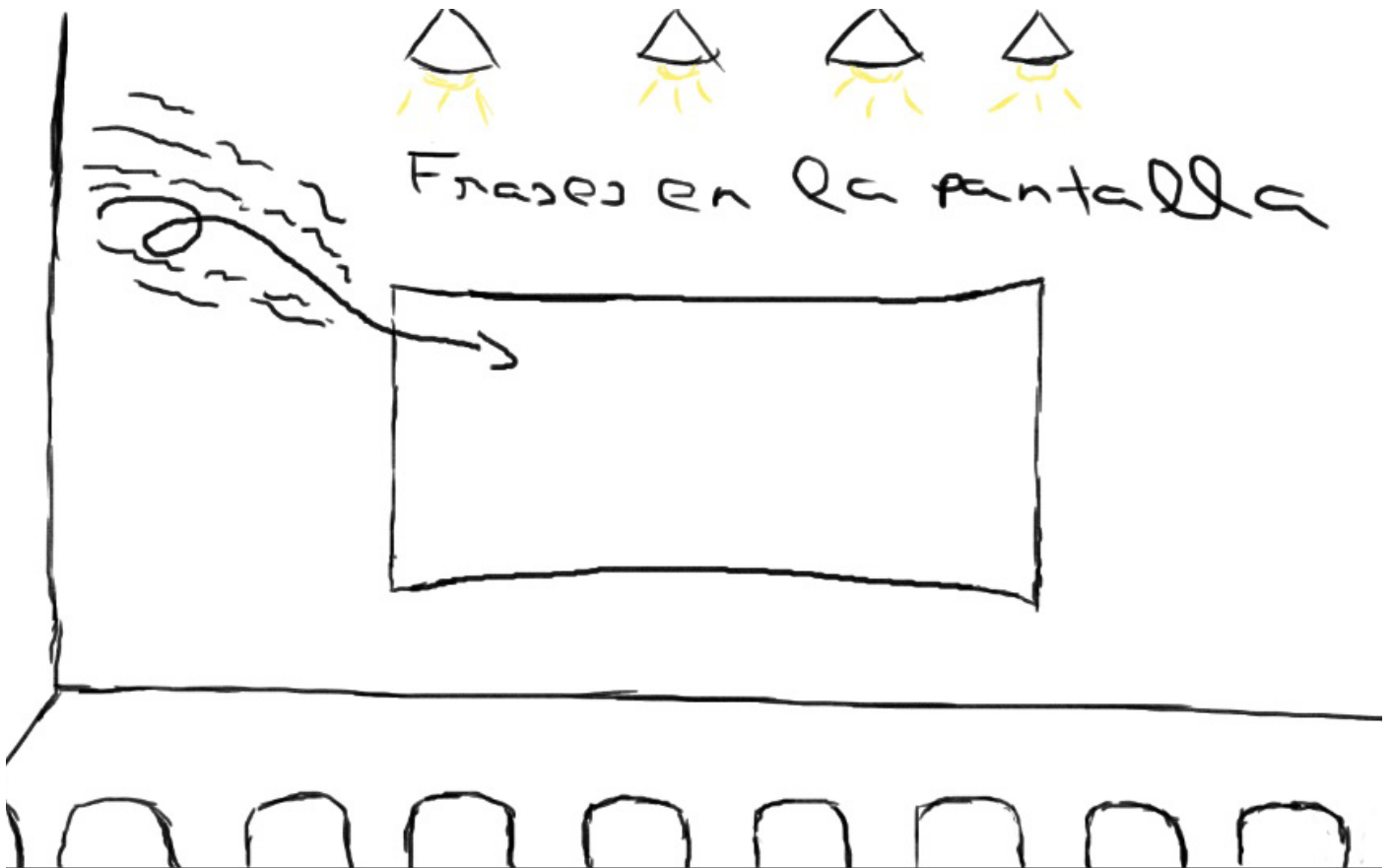
Escena libro 3



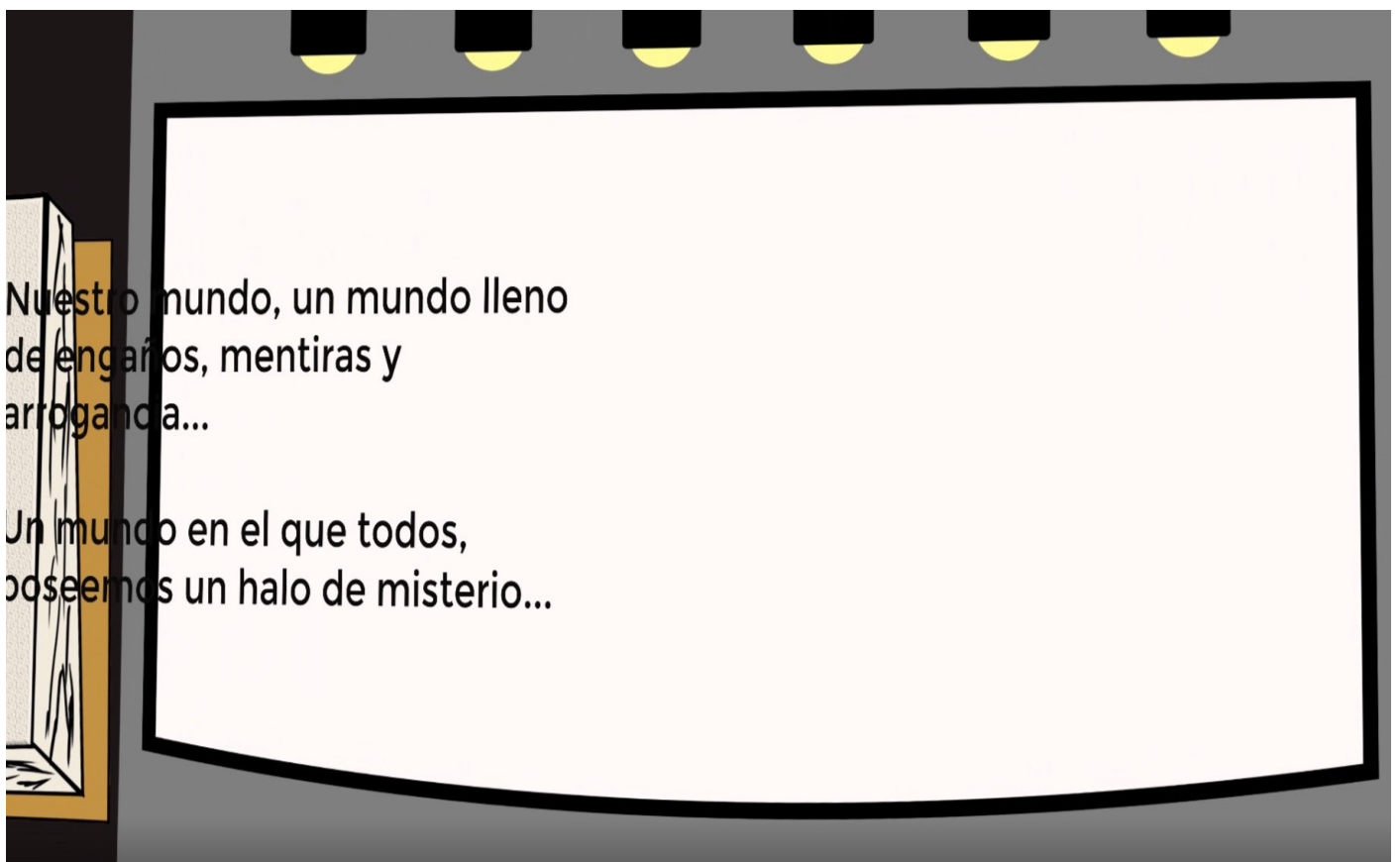
Escena libro 4

Justo después de que las letras de vayan del libro, estas se trasladan a una pantalla de cine, dando comienzo a la siguiente secuencia. Lo que se me ocurrió originalmente, era que las letras fueran mezclándose, generando una mancha de tinta, que, posteriormente, diera lugar a la aparición del protagonista. Luego, la cámara haría un zoom a la cara del detective, que aparecería con los ojos cerrados. Y poco después, los abriría para lamentarse por el asesinato de la chica sin rostro. De su ojo descubierto, aparecería unas lágrimas con un reflejo. La idea para terminar esta secuencia, era que el reflejo se hiciera cada vez más grande, hasta ocupar la pantalla por completo, para hacer una especie de transición con un recuadro blanco que ocuparía toda la pantalla.

De esta forma, finalizaría esta escena y daría paso a la siguiente. Esta secuencia es una de las que más se asemejan al resultado final, por lo que en las siguientes páginas, dispondré algunas imágenes a modo de comparación entre la secuencia planteada originalmente, y el resultado final.



Comparativa escena cine original, elaborada en 'Storyboarder'



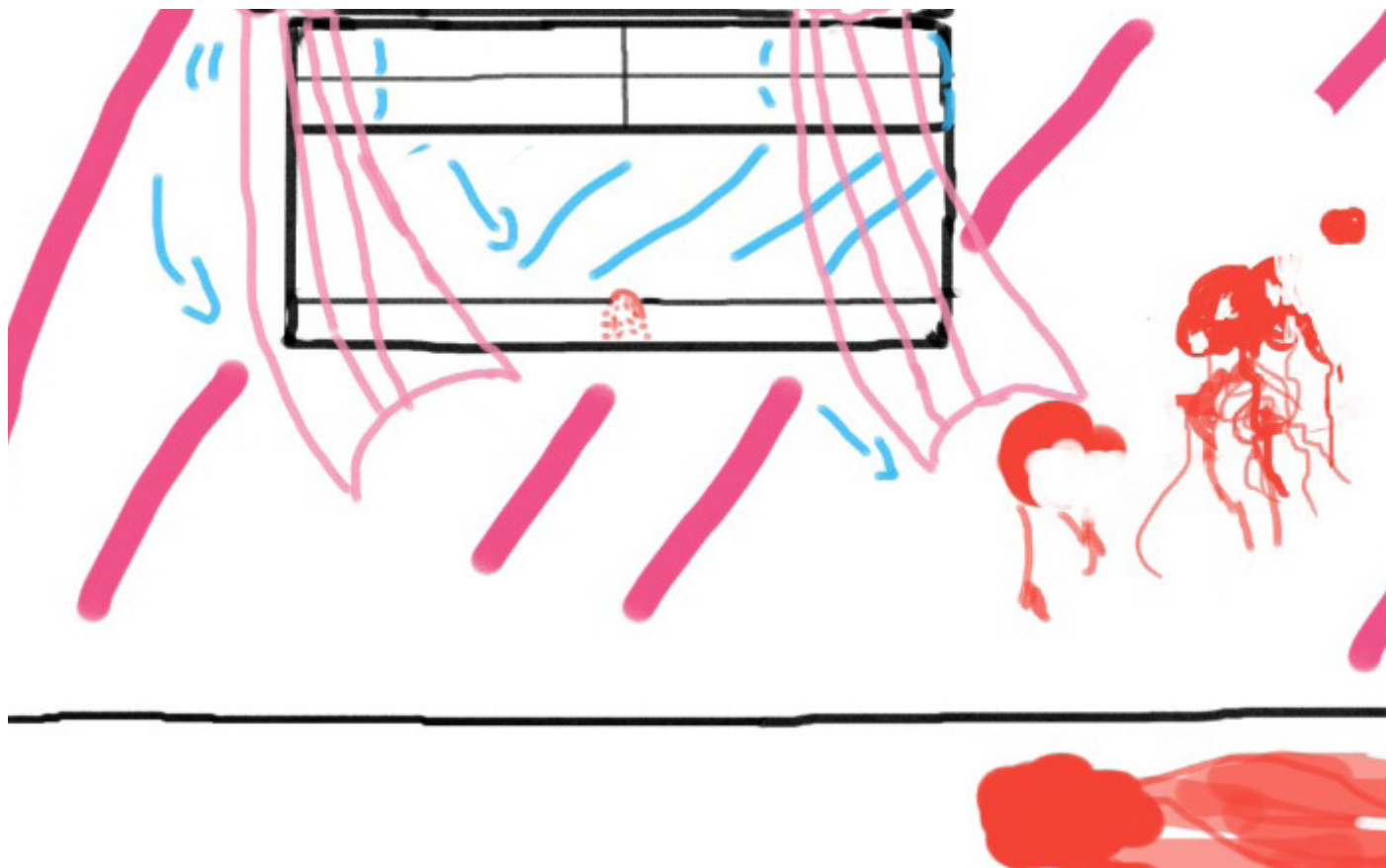
Comparativa escena cine final, ilustrada en 'Photoshop', animada en 'After Effects', editada en 'Adobe Premiere'

La última secuencia empieza con ese flash blanco que nos dejó la anterior. En esta escena final de la animática, decidí plasmar la parte más importante de la trama. El primer plano que vemos es una habitación ensangrentada, con una iluminación natural del día que viene de la ventana. Esta, está abierta, dejando pasar un viento que mueve las cortinas, y al fondo se puede ver la ciudad de Nueva York con el Empire State, por lo que ya tenemos la ubicación de la historia.

Planteada esta escenografía inicial, mi idea era conseguir dar la sensación de que el público es partícipe de la investigación. Por ello, elaboré unas escenas de corta duración, donde vemos una serie de flashes en primera persona. Con esto quería hacer ver como si nosotros mismos, fuésemos quienes sacamos fotos, para recopilar las pruebas del escenario del crimen.

Después de un par de fotos, aparece de repente una máscara de capa de color negro, que deja entrever a modo de flashback, lo que ocurrió en la habitación. Vemos como el asesino amenaza de muerte a la chica, apuntandola con la pistola. La cámara se acerca a la pistola, hasta un punto en que nosotros mismos podemos ver el interior de la misma. El planteamiento original, era que nosotros nos sintieramos como la bala que el asesino estaba a punto de disparar. Instantes después, se ve un movimiento de cámara muy rápido hacia el cuerpo de la víctima, para dar a entender que ya se había disparado. Originalmente, la imagen se fragmentaba en partículas después del disparo, y, de esta forma, terminaba la animática.

Esta otra escena, al igual que la del cine, se asemeja bastante con respecto a la original. Pero esta vez, las imágenes que ponga en las siguientes páginas, solo recogerán algunas capturas del storyboard, porque quiero poner el resultado final en el subapartado de 'Creación de la animática'.



Primer plano de la última escena



Primer plano de la última escena, flash cámara



Última escena, plano fotografía de cámara



Última escena, perspectiva desde dentro de la pistola



Final original para mi animación, la escena se 'fragmenta' en diferentes partículas, como si fueran cristales rotos

7.3 DISEÑO DE ESCENARIOS

Una vez finalicé el storyboard, decidí trabajar en profundidad los escenarios que había esbozado para el mismo. Tal y como se pudo ver, planteé dos escenarios principales en los que transcurriría la trama de la animática.

Por una parte, un cine, que se usaría para trasladar el texto original de mi historia a la pantalla, (ver figura 22). En ese mismo escenario, se daría a conocer al primer personaje, en este caso es el protagonista de la historia, es decir, el detective.

El cine fue elaborado por capas en Photoshop, ilustrando cada parte por separado. Esto lo hice de esta forma para que, cuando incorporase el escenario en After Effects (que es el programa con el que creo la animación), pudiera manejar cada parte de forma individual, en caso de que fuera necesario.

Además, he intentado que el diseño de este cine, sea lo más genérico posible. Esta decisión de diseño, está pensada para que el cine no se asemeje

demasiado a uno en concreto de la realidad, ya que la idea es que la hipotética película llegue a emitirse en cines muy diversos.

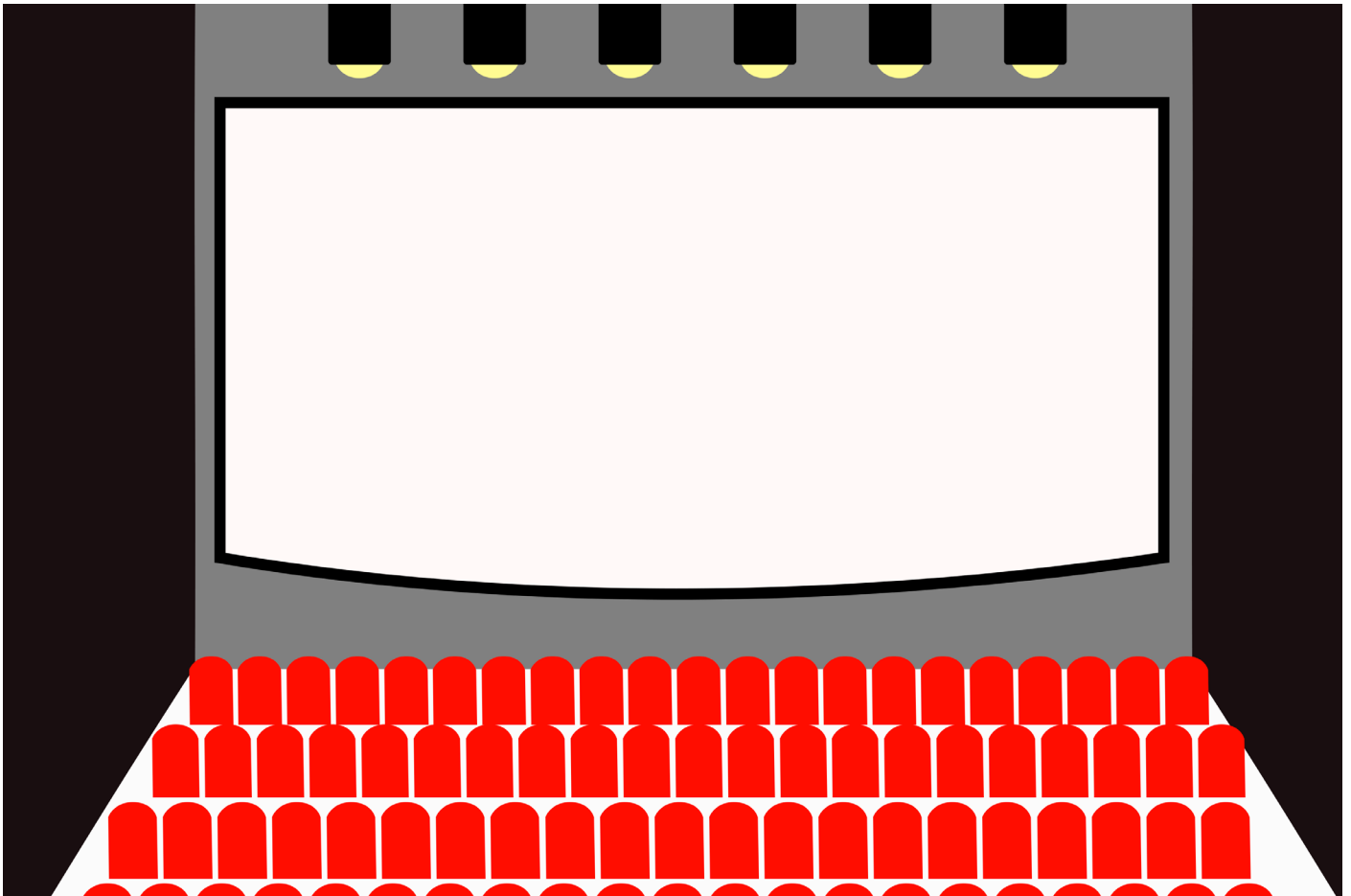


Figura 22, Escenario del cine

Por otra parte, el otro escenario que planteé para la animática, era la habitación de la víctima ubicada en Nueva York. Es donde ocurre la acción principal de la animática, pues está llena de detalles y ahí se presentarían al asesino y la chica amenazada de muerte. El primer diseño de la habitación, (ver figura 23), difiere con respecto a la presente en la animación final. De hecho, en un principio, en la habitación ni siquiera habían cortinas, tal y como se puede apreciar en la figura 24.

Posteriormente, por cuestiones de guión y para mejorar la animación, se cambiaron muchos aspectos de la habitación. Por ejemplo, las cortinas que aparecen en la figura 23, fueron ilustradas en Photoshop y se les redujo la opacidad. Mientras que las cortinas presentes en la animática final, están hechas en 3D, con el programa de Cinema 4D, (ver figura 25).

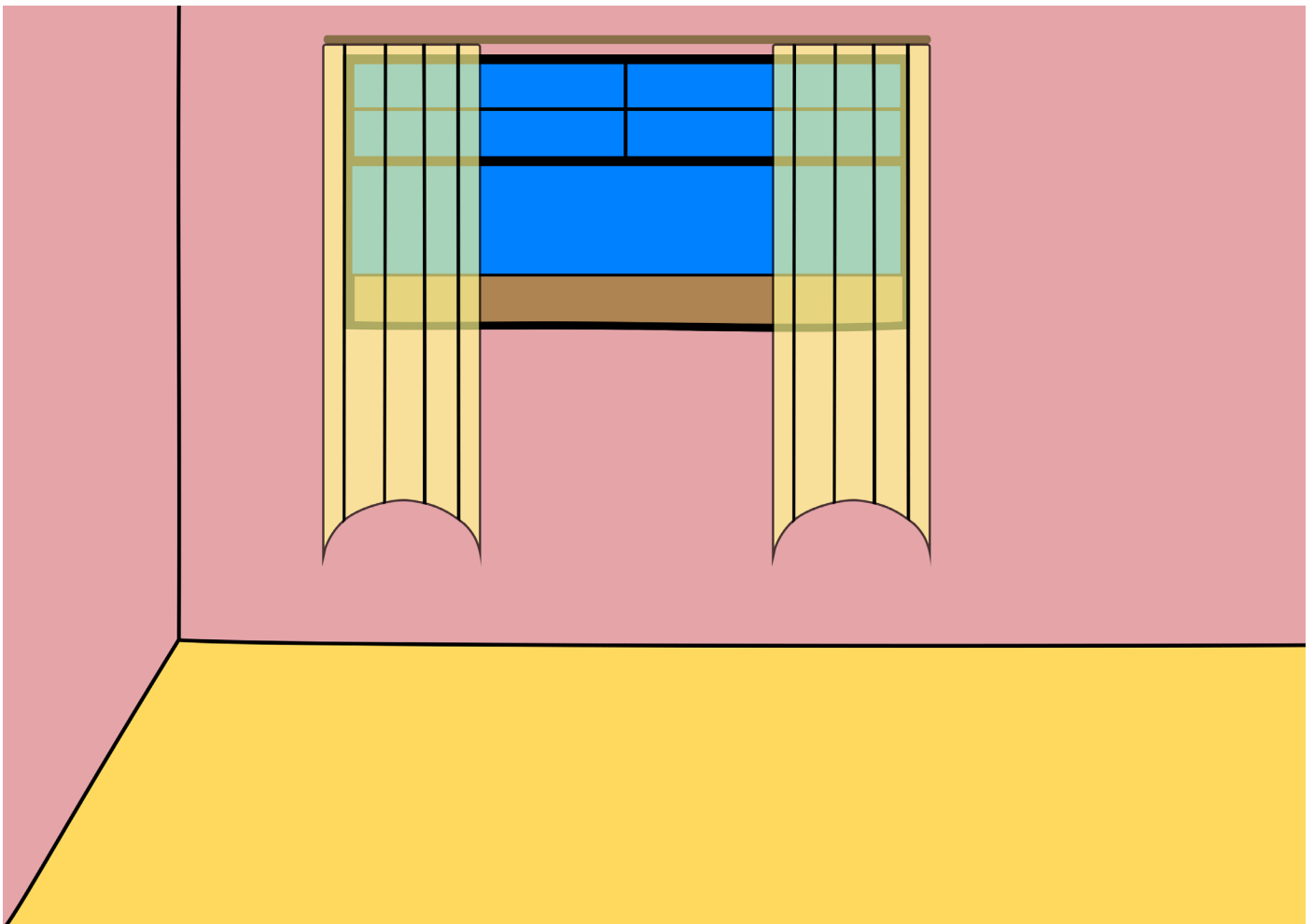


Figura 23, Habitación de la víctima



Figura 24, Plano de la habitación sin cortinas, elaborado en 'Storyboarder'

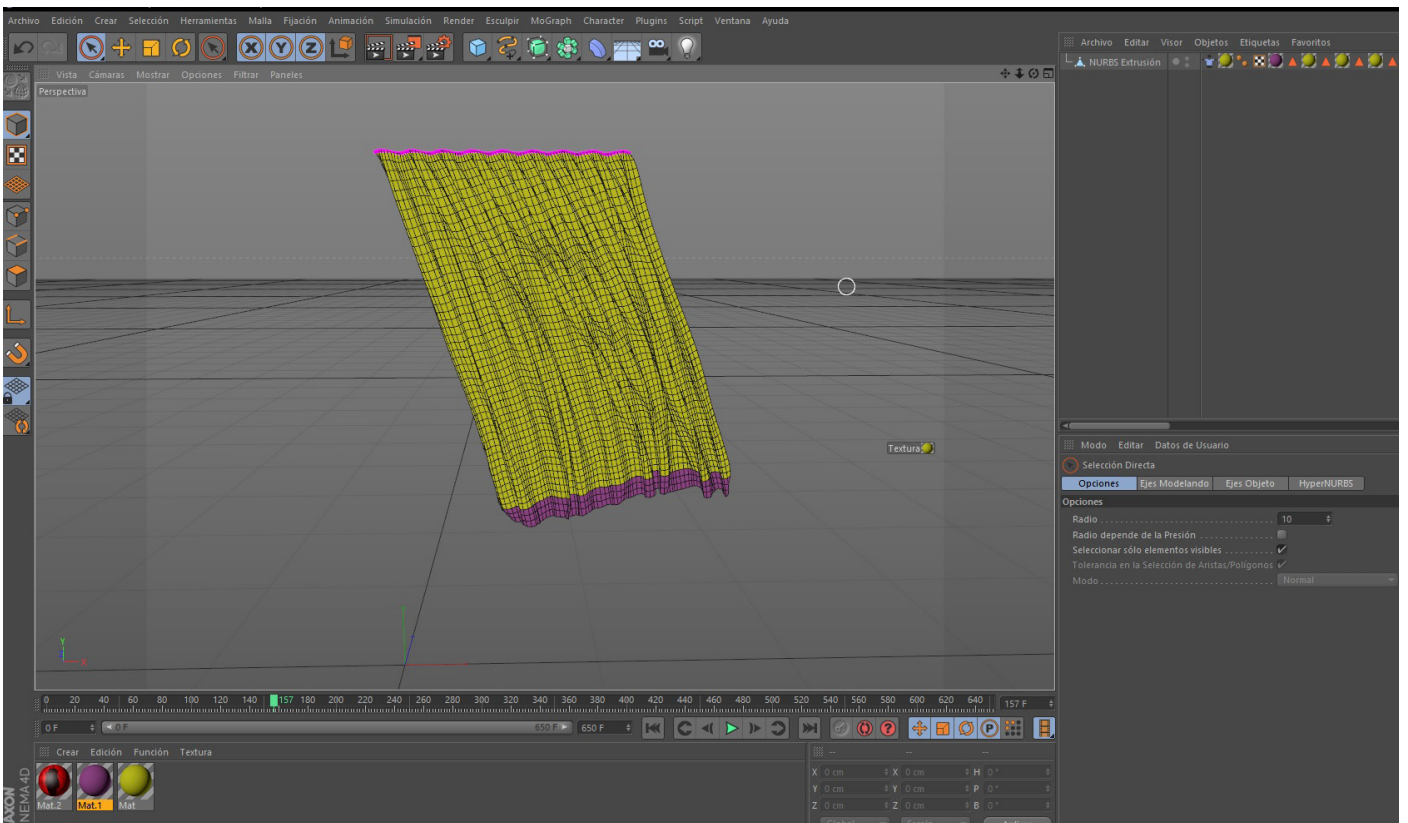
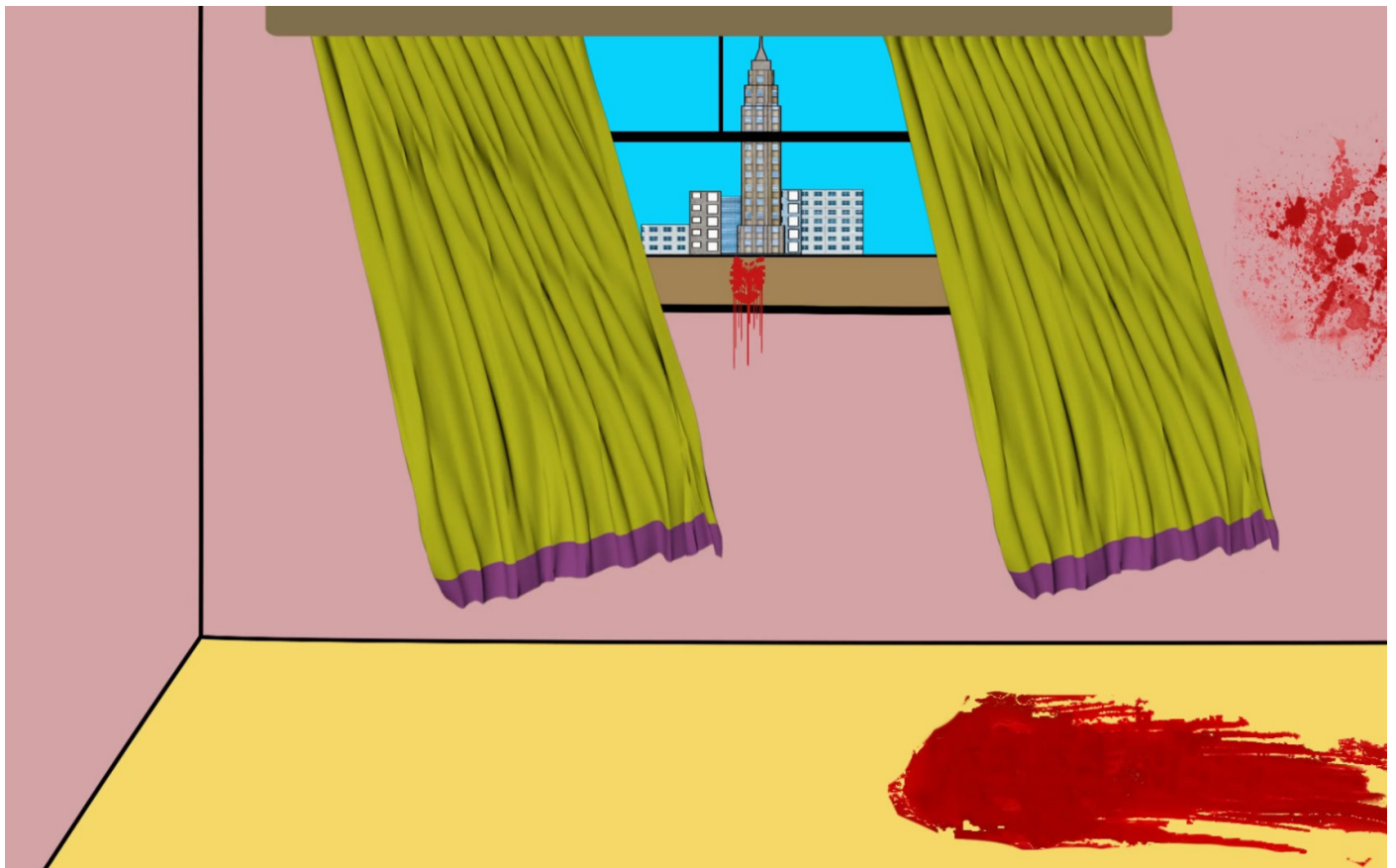


Figura 25, Cortinas elaboradas en Cinema 4D

TRABAJO FINAL DE GRADO

Tras aplicar todos estos cambios, ya no solo tenemos la ubicación exacta de la acción, pues se ve a través de la ventana la ciudad de Nueva York. Sino que además, se ha conseguido que la habitación cobre más vida, gracias entre otras cosas, a esas cortinas animadas con Cinema 4D. En esta página se muestra el diseño definitivo de la habitación, en este caso, tras el asesinato de la víctima.



Diseño definitivo de la habitación de la víctima

7.4 DISEÑO DEFINITIVO DE PERSONAJES

7.4.1 Personajes principales

Después de bocetar los personajes, y una vez establecido el guión del storyboard, el siguiente paso fue escoger aquellos bocetos que me servirían para definir el diseño definitivo de los mismos. Todos los personajes bocetados, tanto principales como secundarios, fueron posteriormente ilustrados en un diseño definitivo. Esto se debe a que, si bien en la animática solo podía incluir a unos pocos, para la biblia de animación era necesario incluir todos los personajes diseñados. No obstante, de todos estos, solo unos pocos fueron escogidos para ser incluidos dentro de la animática. Los personajes que decidí animar fueron, el protagonista, es decir el detective James (ver figura 26), el asesino (ver figura 27) y por supuesto la víctima (ver figura 28).

Estos tres personajes, dado que debían fácilmente animables, han sido diseñados en Photoshop e Illustrator, con un estilo simplificado, separando por capas cada parte del cuerpo, por si hubiera necesidad de animar alguna en específico. Sin embargo, siempre he intentado mantener una estética similar a las vistas en los animes de referencia y a los bocetos que planteé previamente.

Por otra parte, aquellos personajes que no aparecieron en la animática, pero que están recopilados y detallados dentro de la biblia, fueron diseñados también dentro de Photoshop e Illustrator. Pero, como no han sido usados dentro de la animática, no ha sido necesario dividir a los personajes en distintas partes del cuerpo animables, sino que cada personaje, de manera individual, ha sido ilustrado en una misma.

A continuación, en las siguientes páginas se recogen a los distintos personajes que han sido diseñados para este proyecto. Comenzaré mostrando a los personajes principales, cuyos diseños han sido ideados para aparecer en la animática.

Primeramente podemos ver al detective James Cameron. Es un chico joven de 28 años, nacido en Colchester, Inglaterra. A pesar de tener mucha reputación y fama por su labor como detective, es una persona introvertida, le agobia relacionarse con mucha gente. Prefiere la compañía de sus dos perros, que verse

rodeado de sus admiradores. Después de varios años ejerciendo como detective, decide retirarse por un tiempo de y mudarse a Nueva York. No obstante, poco después de llegar a la gran ciudad que nunca duerme, recibe la triste noticia de que alguien cercano a él ha sido asesinado. Es en ese momento, cuando decide unirse a la policía neoyorquina para hallar al culpable.



Figura 26, detective James

No se tiene mucha información sobre este individuo, salvo que es el principal sospechoso de haber asesinado a la chica misteriosa, que al parecer presenta un vínculo con el detective James. Hay indicios de que pertenezca a una organización criminal llamada 'Karma'.



Figura 27, el asesino

No se sabe mucho de ella, salvo que fue asesinada recientemente en su piso de Nueva York. Al parecer tiene una estrecha relación con el detective James, pero se desconoce si son familiares o amigos o simples conocidos.

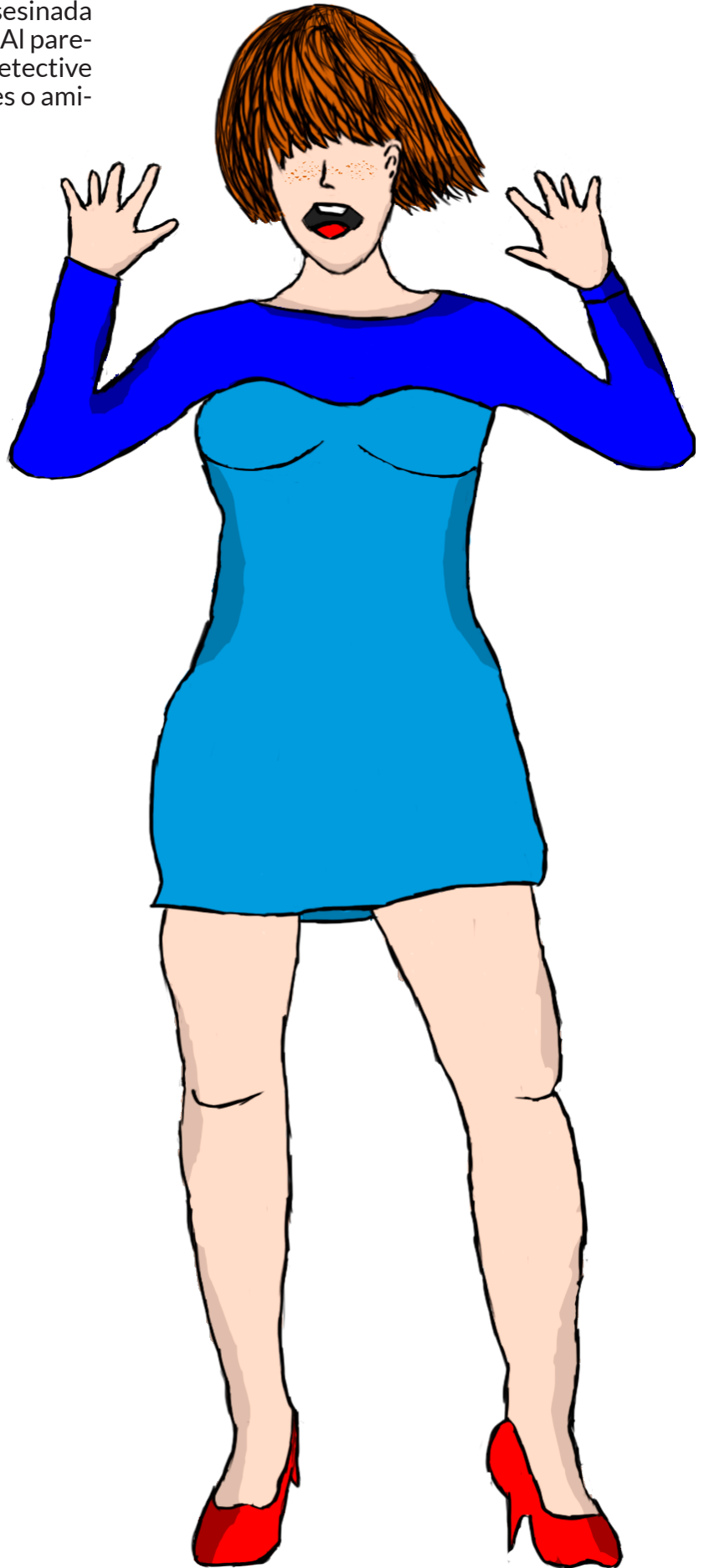


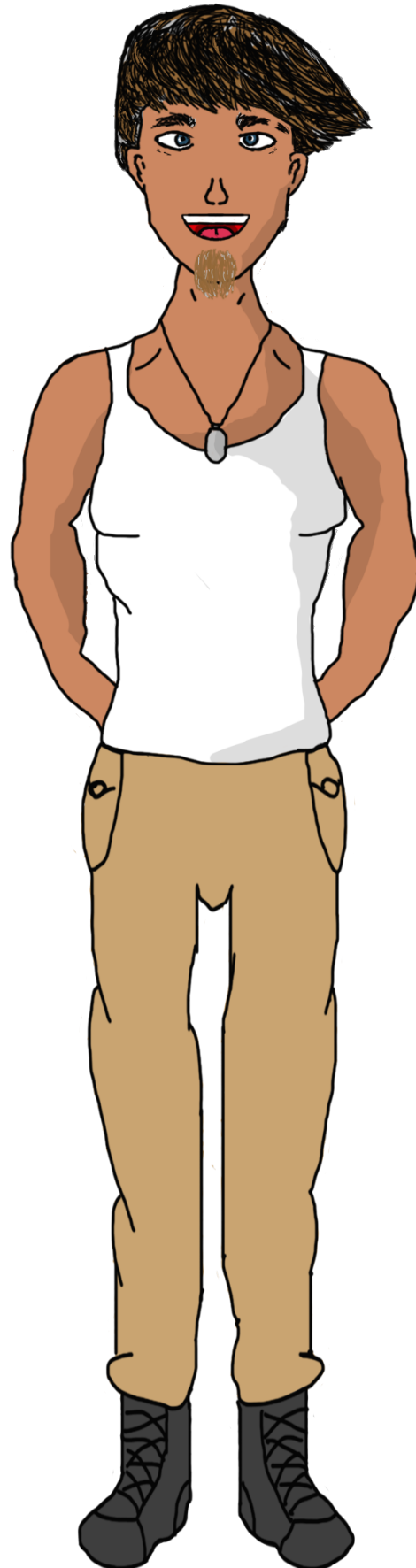
Figura 28, la víctima

7.4.2 Personajes secundarios

En las siguientes páginas, se recogen a aquellos personajes secundarios que, si bien no aparecen en la animática, ya fueron bocetados e ideados previamente, y por tanto, forman parte del proyecto.

Entre estos personajes secundarios, está el Inspector de la policía de Nueva York, llamado Ethan. A pesar de su cargo de responsabilidad, y de tener 42 años, Ethan siempre quiere aparentar ser más joven. Suele hablar y actuar como un chico universitario recién graduado, pero sabe mantener la compostura cuando se requiere.

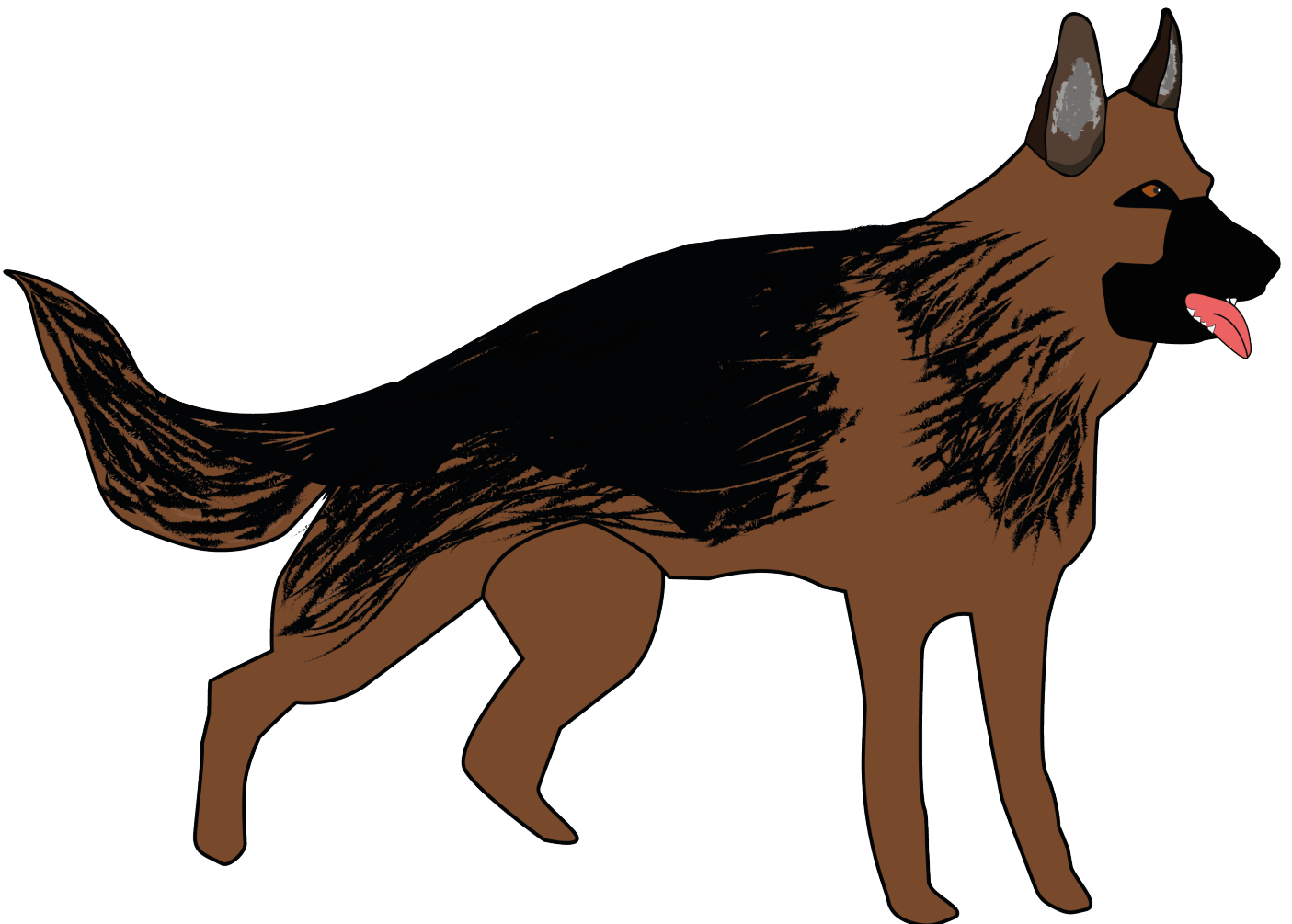
Este sería el principal personaje con toques de humor dentro de la trama, lo que ayudaría a acercar esta historia a un público más juvenil, a pesar del género de la misma.



Inspector de la policía

Otro de los personajes secundarios que diseñé, fue uno de los perros policías de James. Se llama Roku, y más allá de ser un perro policía, es un compañero de vida del detective, pues lo lleva acompañando en cada investigación desde hace 7 años, casi desde que comenzó como detective.

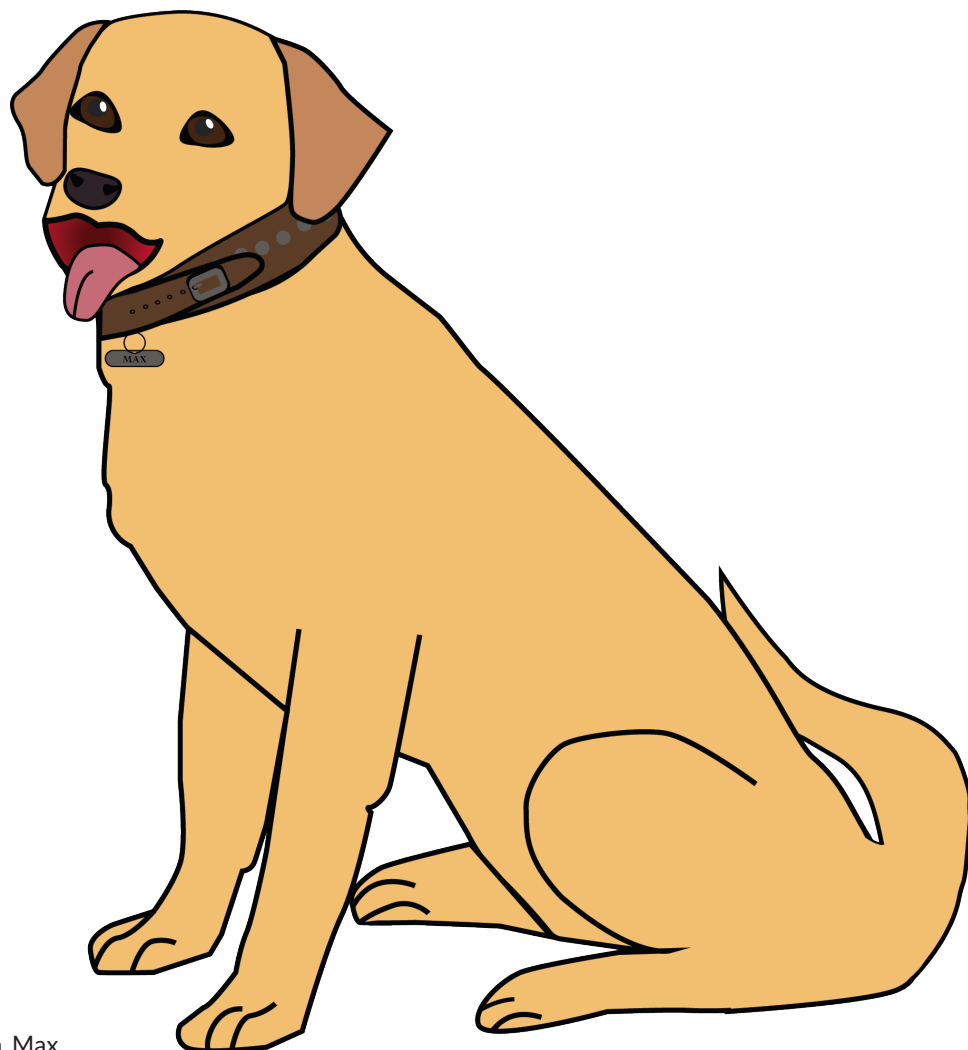
Es un pastor alemán, de color negro y fuego. James y él se entienden entre sí a la perfección con el lenguaje no verbal. Solo con pequeños gestos que James le haga, Roku es capaz de entender lo que quiere decir y lo que tiene que hacer en cada momento, por eso es tan bueno como perro policía. Pero además de ser bueno rastreando o persiguiendo a criminales junto al detective, Roku es capaz de empatizar y sentir exactamente lo que siente su amigo, pues tienen una conexión fuera de lo que cabría esperar en una relación normal entre un perro y su dueño.



Primer perro policía, Roku

El último personaje secundario que diseñé, fue el aprendiz de perro policía, llamado Max. Se trata de un labrador retriever de color canela, el otro acompañante canino de James. A pesar de que apenas tiene 4 años, y todavía es muy joven, ya está siendo entrenado por James y guiado por Roku desde la perspectiva animal, para que se convierta en un perro policía. Dado que esta raza suele madurar tarde, se suele comportar como un cachorro jugetón y alegre, aunque un tanto travieso y en ocasiones tozudo.

A diferencia de Roku que siempre está cerca de James y sabe como encontrarlo en caso de que se pierda, Max lleva un collar con su placa identificativa, pues tiene la mala costumbre de escaparse de casa en cuanto ve la oportunidad, por lo que se pierde con facilidad.



Aprendiz de perro policía, Max

7.5 CREACIÓN DE LA ANIMÁTICA

Una vez trabajados todos los aspectos preliminares de la animación, el último paso consistía en crear la composición en After Effects. Esta debía estar en un formato de renderizado de H:264, con una resolución full HD 1920x1080. Tras ajustar los parámetros de la composición, lo siguiente que hice fue llevar a cabo esas 4 grandes escenas que había planteado en el storyboard.

La primera era la intro que inventé con un estilo similar al de Netflix, pero que al mismo tiempo pareciera propia, (ver figura 29). Para ello, fui creando mi propia intro animada con un efecto de partículas simulando un láser con el que se van grabando las letras de la productora.

A continuación, la segunda escena consistía en la del libro (simulando mi hipotético libro) con una serie de frases en su interior (dichas frases son con las que empieza mi libro, ver figura 30).

Para conseguir una sensación más realista, y hacer ver como si efectivamente esas frases estuvieran impresas en una hoja de papel, se trabajó en cinema 4D una simulación en 3D de una hoja de libro, con sus respectivas ondulaciones, (ver figura 31). Si retrocedemos hasta el apartado del storyboard, podremos ver cómo ha cambiado esta escena. Por ejemplo, ya no empieza con un foco que deja entrever el libro. En su lugar, empieza directamente con el libro abierto por la página que nos interesa leer.



Figura 29, mi intro personalizada

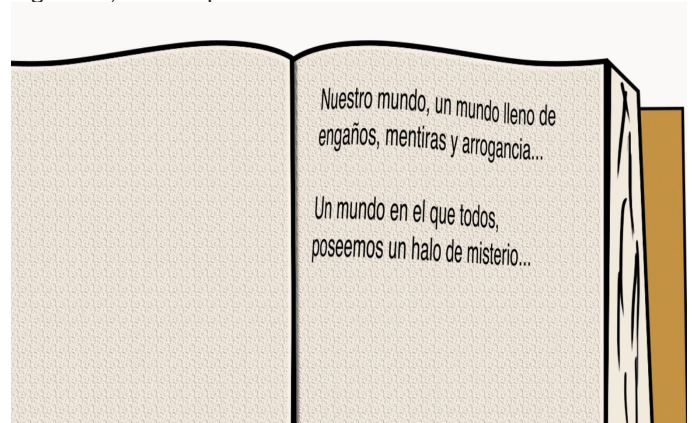


Figura 30, libro abierto

TRABAJO FINAL DE GRADO

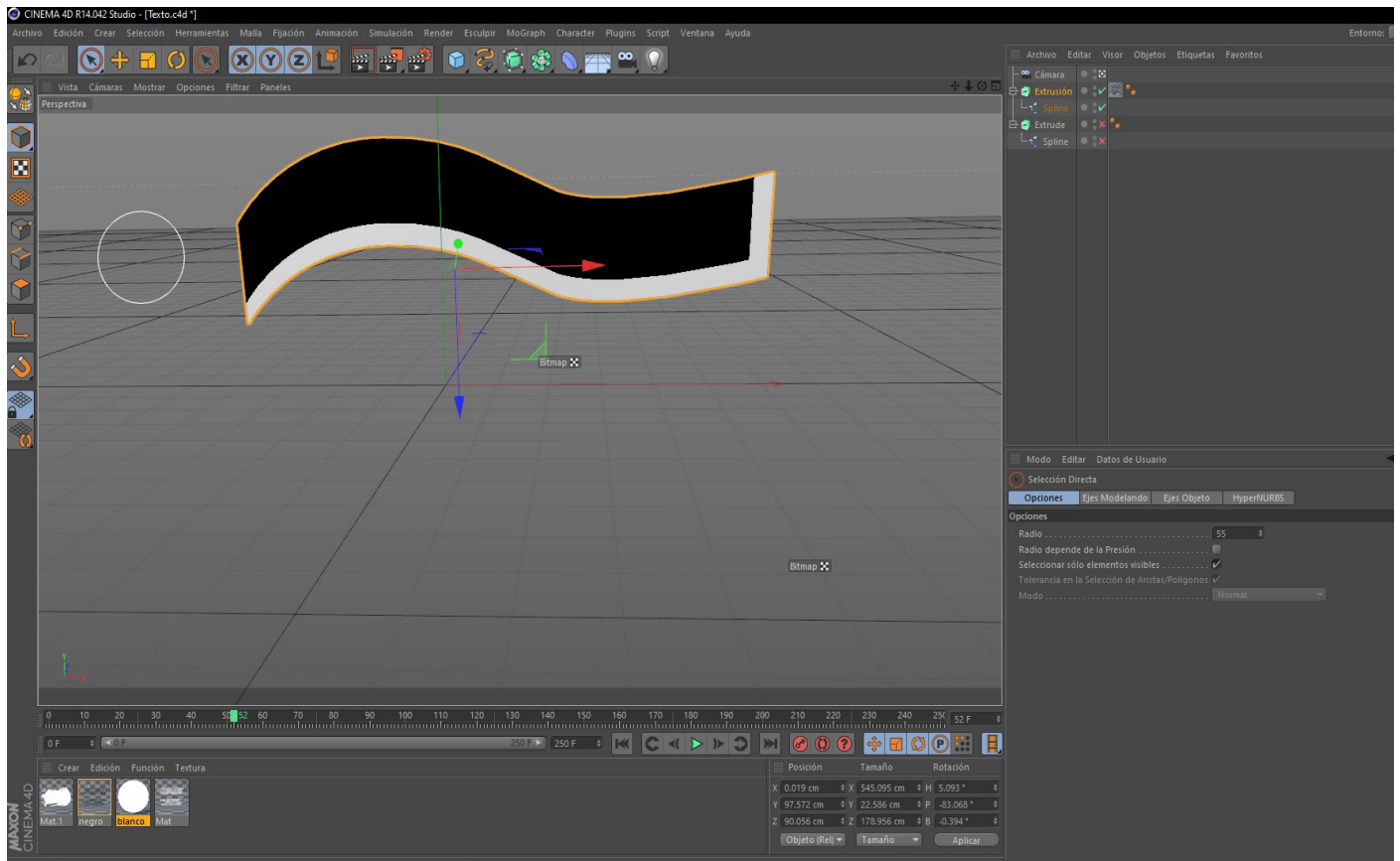


Figura 31, hoja de libro creada en Cinema 4D

La siguiente escena es la que transcurre en el cine. En esta, las frases se trasladan a la pantalla y se desvanecen poco a poco, dando paso al protagonista, que se lamenta con un llanto por su pérdida. Tal y como comenté en el apartado del storyboard, a penas hay diferencia entre la escena originalmente planteada y la final, salvo por algunos movimientos de cámara o planos.

La última secuencia, empieza igual que en el del stoyboard, con la habitación ensangrentada, mostrandonos el escenario del crimen. Para esta última secuencia, tal y como comenté en el apartado del diseño del escenario, trabajé en cinema 4D, para generar las cortinas tridimensionales (unas afectadas por el movimiento del viento, y otras completamente estáticas, ver figura 32).

La secuencia termina con un flashback, que nos revela lo ocurrido, donde podemos ver al asesino apuntando con la pistola a la chica. Este plano sí difiere con respecto al original, sobretodo en las perspectivas.(ver figura 33).

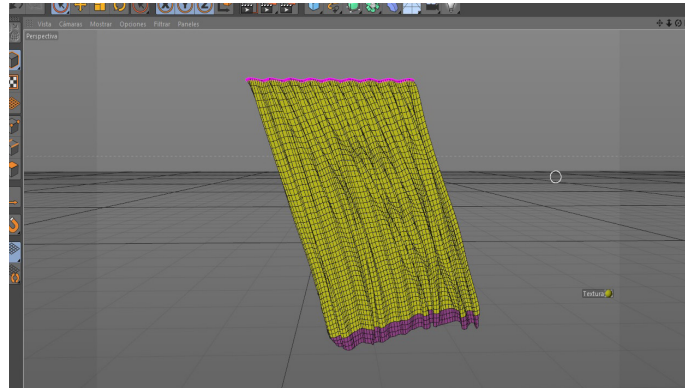
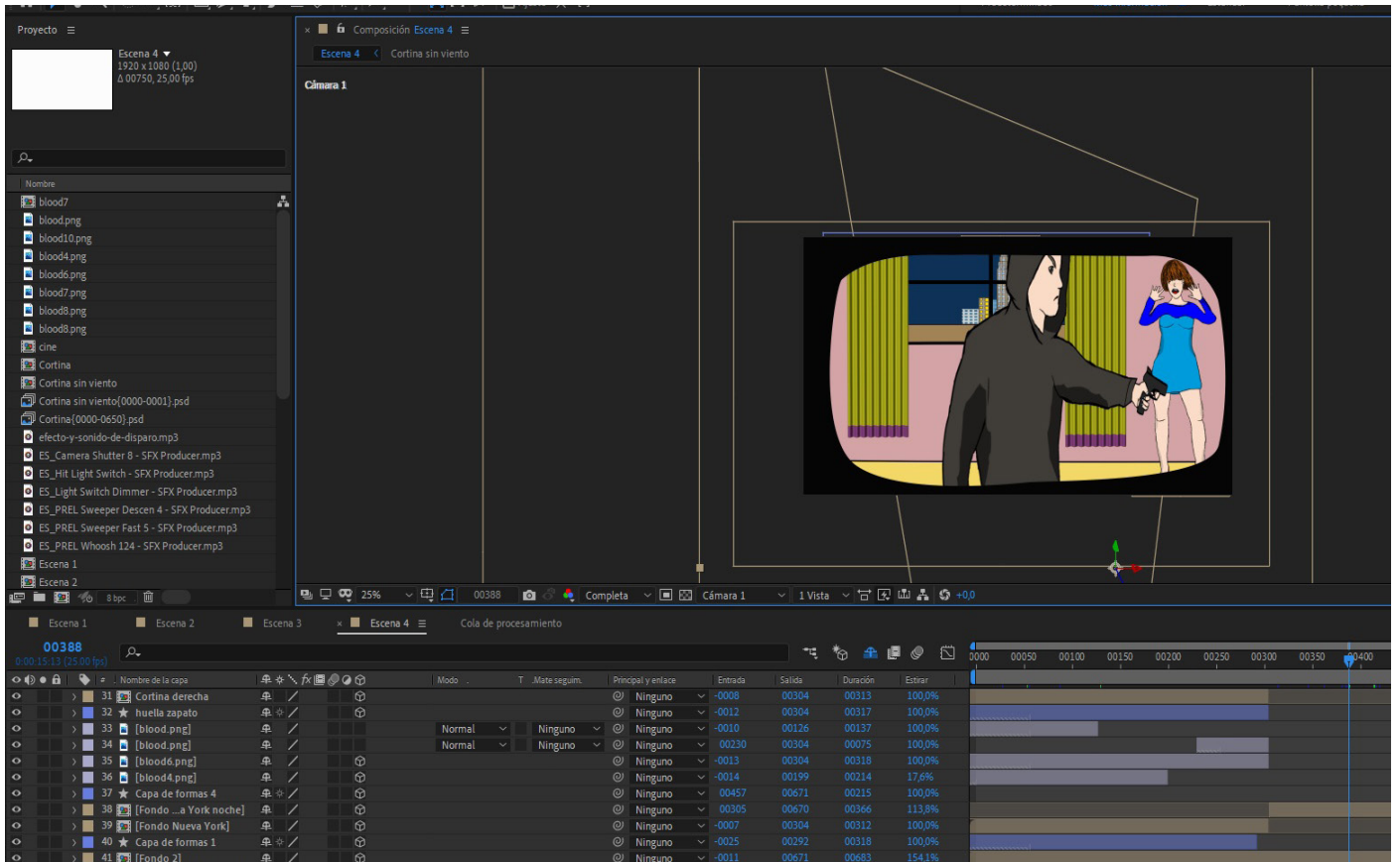


Figura 32, cortina con viento creada con Cinema 4D



Figura 33, Última secuencia de la animática

TRABAJO FINAL DE GRADO



Captura del proyecto animado con After Effects

Finalmente, tras comprobar que todas las escenas están completas, y que, cada elemento, máscara y capa cumple su función, las rendericé en formato AVI. Al renderizarlas, pude incorporarlas a un archivo nuevo de Adobe Premiere. En este programa es donde llevé a cabo el montaje de la animática, (ver figura 34). Incorporé las canciones y efectos de libre uso (adquiridos a través de la plataforma de pago Epidemic sound) y con todos estos elementos en su conjunto, fui probando cambios y variaciones de tiempo y velocidad de las escenas, para que todo cuadrara. Además de editar estas escenas, también incorporé otras nuevas realizadas a parte del proyecto principal.

Estas escenas secundarias eran unos textos que, entre los efectos visuales y de sonido, parecían como si fuesen escritos por una máquina de escribir (ver figura 35). Esto lo hice así, para poder crear una ambientación prototípica de las series y películas policíacas.

Por otra parte, decidí que el título al final del vídeo debía estar animado. Por ello, trabajé otro proyecto aparte, para animar mi isologo (ver figura 36). De esta forma, daba la sensación de que el

texto de la parte superior era atravesado por un filo, y que las letras de la palabra 'Karma', fueran apareciendo de forma aleatoria.

Con todos estos elementos incorporados y editados, al exportar me quedó finalmente una animática animada de 1 minuto 22 segundos, que era lo estimado aproximadamente desde un principio.

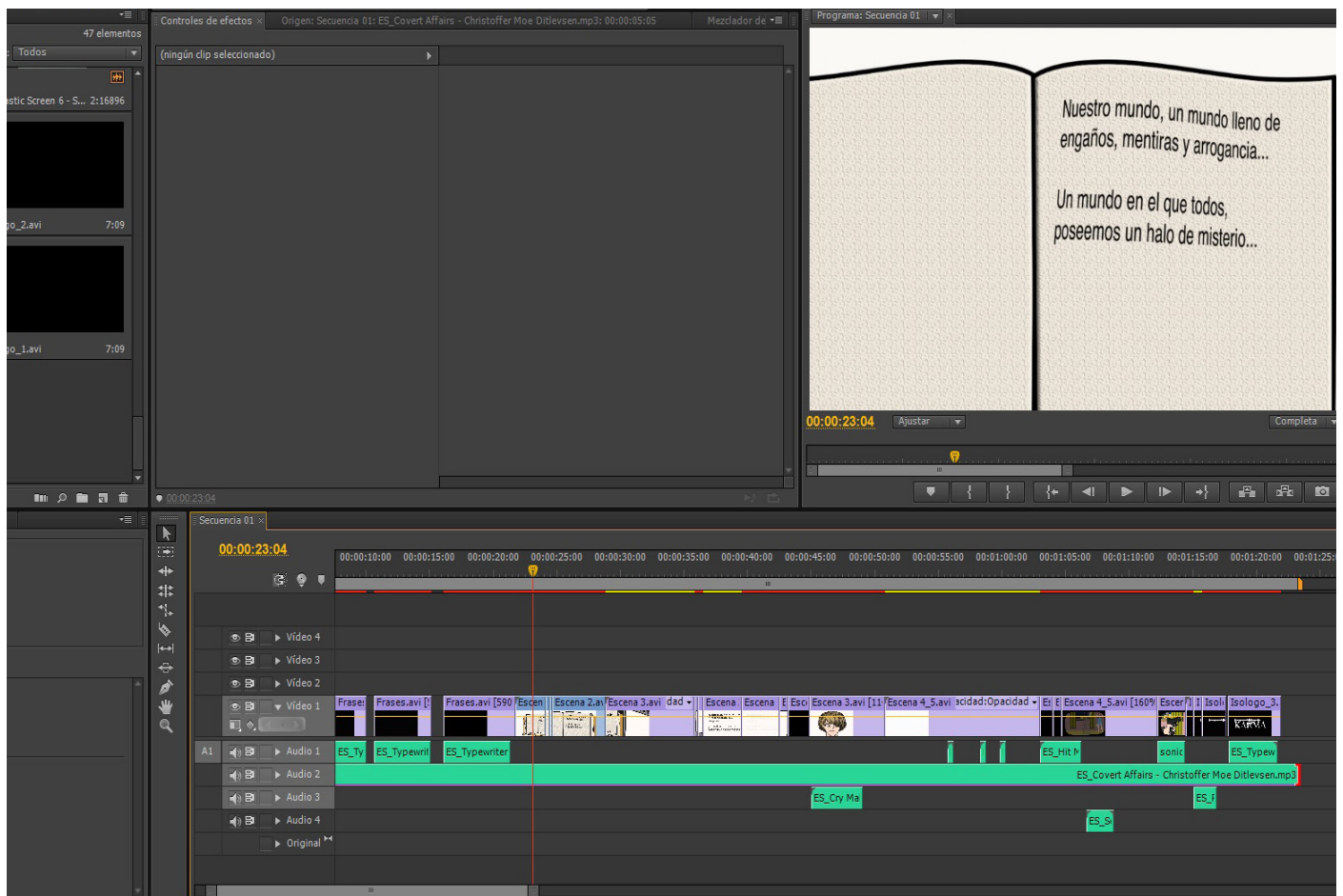


Figura 34, animática montada con Adobe Premiere



De los creadores
de la proclamada serie
'Castle'

Figura 35, efecto máquina de escribir



EL JUEGO DEL

Figura 36, parte superior del título siendo 'cortada'



Isologo con efecto de aparición de las letras de forma aleatoria



Aspecto final del isologo en la animática tras aplicar los efectos

8. APLICACIONES

8. APLICACIONES

8.1.1 APLICACIONES GRÁFICAS PARA IMPRESIÓN

Tras finalizar todo el proceso previo de creación tanto del isologo, como de los personajes y la animación, decidí abarcar las posibles aplicaciones prácticas de mi isologo en distintos soportes gráficos. Dado que mi proyecto se centró en el desarrollo de la animática, que es un elemento de publicidad audiovisual, decidí que el resto de aplicaciones del isologo, fueran para el apartado de la promoción tradicional, a través de elementos y productos gráficos. Estos productos diseñados para la parte promocional, algunos están pensados para ser impresos en físico, mientras que otros, se mantendrían como productos meramente digitales, a modo de 'mock up'.

En las siguientes páginas, voy a incluir los productos gráficos promocionales que fueron diseñados para su posterior impresión. Hay que señalar que, en total, se han elaborado 5 productos publicitarios de este estilo, 4 para impresión y 1 que, debido a las dimensiones, se mantendrá como un mock up digital. Entre estos productos promocionales, cabe destacar los siguientes:

Carteles, póster, MUPI

En relación a los carteles, se han diseñado 3 para impresión en formato vertical en Din A3. Esto se ha hecho así, dado que si nos fijamos en los carteles de los cines (que es donde se proyectaría esta película) la mayoría presentan estas dimensiones.

Además, es un cartel por cada uno de los personajes que aparecen en la animación.

Con respecto al póster, sería el típico elemento que te entregarían en el día del estreno a modo de promoción. He decidido darle un formato también vertical pero en Din A4. Este cambio de dimensiones se debe a que pretendía que fuese un pequeño poster de recuerdo, que cualquiera pudiera o bien colgar en su pared, o bien tenerlo de recuerdo en una estantería. Además, si el póster fuese más grande, podría llegar ser un estorbo para muchos, dadas las posibles dificultades de colgar un posible póster de mayores dimensiones en sus respectivas habitaciones. Tanto los carte-

les como el póster, son los elementos publicitarios escogidos para su posterior impresión.

El MUPI, contiene la información de los cines en los que se emitirá la película. Está pensado para ser un diseño informativo, de tal forma que todo aquel que esté cerca del mismo, pueda consultar dicha información. Nuevamente, debido a la dificultad que supone imprimir este tipo de formatos, se dejará el MUPI como un diseño digital aplicado a un 'mock up' realista. Las siguientes páginas recogen los diseños de estos productos publicitarios, tanto los que son para impresión como los que son más realistas.

25 DE JULIO ESTRENO EN CINES

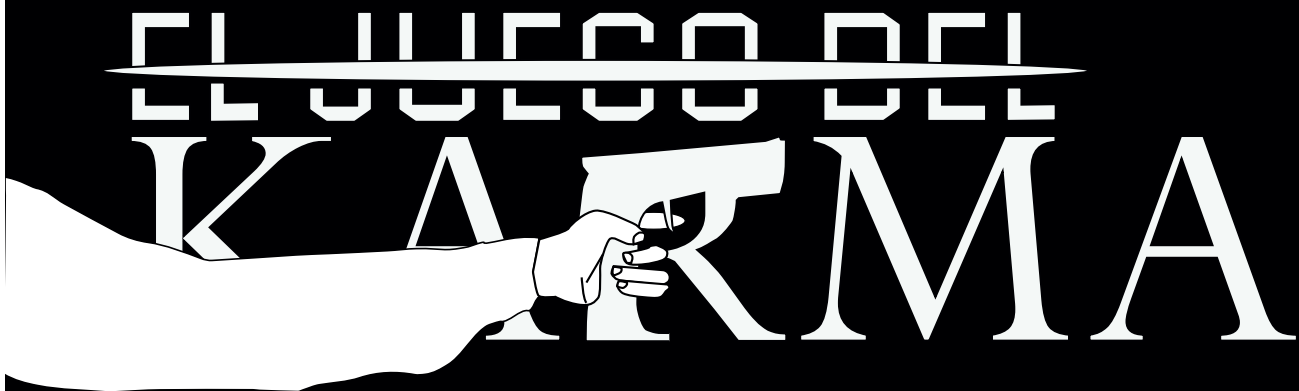


Una producción de JAVI PRODUCTIONS guión basado en la obra homónima
'EL JUEGO DEL KARMA': Animador y director JAVIER REBOLLO FELICIANO



Primer cartel DIN A3 aplicado a un espacio realista

25 DE JULIO ESTRENO EN CINES



EL JUEGO DEL
EL JUEGO DEL
KARMA

Una producción de JAVI PRODUCTIONS guión basado en la obra homónima
'EL JUEGO DEL KARMA'. Animador y director JAVIER REBOLLO FELICIANO



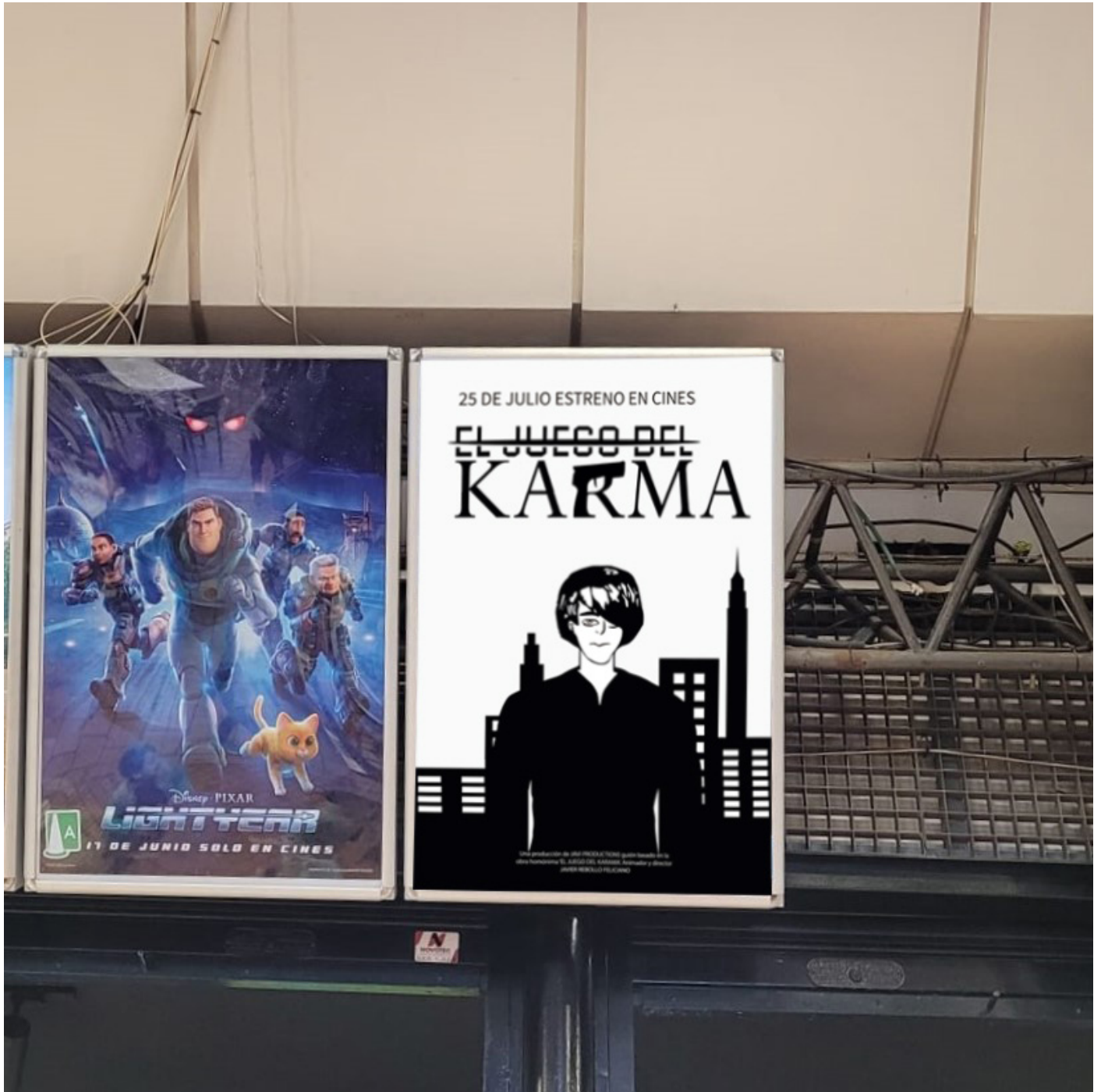
Segundo cartel DIN A3 aplicado a un espacio realista

25 DE JULIO ESTRENO EN CINES

EL JUEGO DEL EL JUEGO DEL KARMA



Una producción de JAVI PRODUCTIONS guión basado en la obra homónima
'EL JUEGO DEL KARMA'. Animador y director JAVIER REBOLLO FELICIANO



Tercer cartel DIN A3 aplicado a un espacio realista

EL JUEGO DEL EL JUEGO DEL KARMA

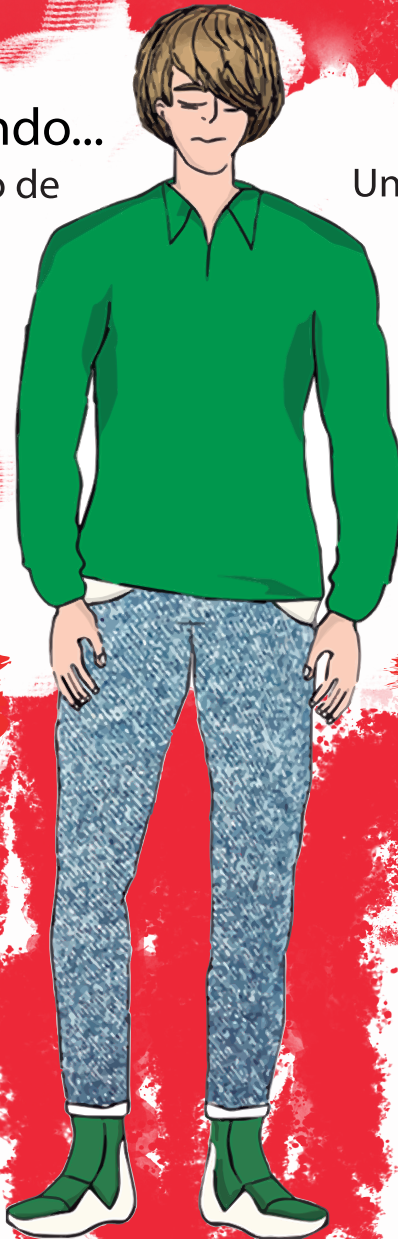
Nuestro mundo...

Un mundo lleno de

engaños

mentiras

arrogancia



Un mundo donde

todos

poseemos un

halo de misterio

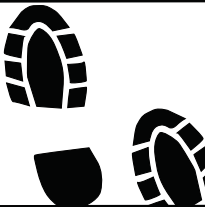
Del 25 al 27 de JULIO en estos cines:



GRAN CANARIA **CINESA EL MUELLE**
GRAN CANARIA **YELMO LAS ARENAS**
MADRID **CINESA MÉNDEZ ALVARO**
MADRID **YELMO IDEAL**



SALAMANCA **VAN DYCK TORMES**
SANTANDER **PEÑACASTILLO CINEMAS 12**
SEVILLA **MULTICINES LOS ARCOS**



TENERIFE **CINE PRICE PRIME**
TENERIFE **CINE VÍCTOR**
TENERIFE **MULTICINES TENERIFE**
TENERIFE **YELMO CINES**



~~EL JUEGO DEL~~
~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

120 cm



Del 25 al 27 de JULIO en cines:

GRAN CANARIA GRAN CANARIA MADRID MADRID	CINESA EL MUELLE YELMO LAS ARENAS CINESA MÉNDEZ ALVARO YELMO IDEAL
SALAMANCA SANTANDER SEVILLA	VAN DYCK TORMES PEÑACASTILLO CINEMAS 12 MULTICINES LOS ARCOS
TENERIFE TENERIFE TENERIFE TENERIFE	CINE PRICE PRIME CINE VÍCTOR MULTICINES TENERIFE YELMO CINES

EL JUEGO DEL KARMA

Una producción de JAVI PRODUCTIONS guión basado en la obra homónima 'EL JUEGO DEL KARMA'. Animador y director JAVIER REBOLLO FELICIANO

MERIADIANO

180 cm

60 cm

80 cm

Comparativa entre una persona y el tamaño de un MUPI estándar



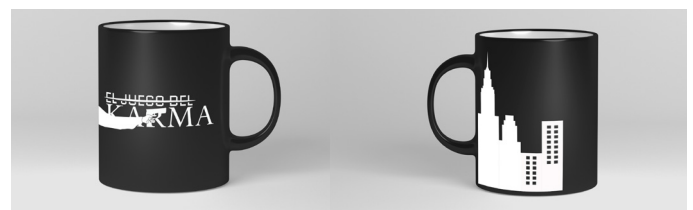
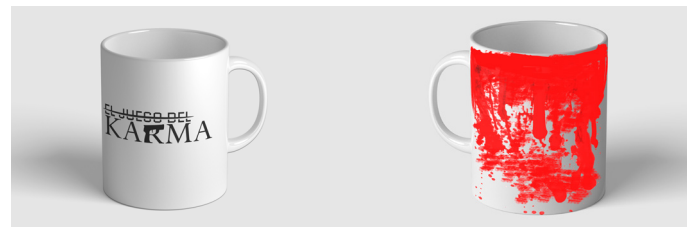
MUPI aplicado en un espacio realista

8.1.2 OTRAS APLICACIONES GRÁFICAS

Aunque la mayor parte de las aplicaciones gráficas ya las he mostrado con anterioridad, a través de la cartelería promocional para impresión, hay otros productos gráficos que diseñé para la misma finalidad de dar a conocer la marca. Estos productos gráficos giran en torno al 'merchandising', es decir, son productos promocionales que presentan un potencial en su comercialización o venta al público.

En esta página, he recopilado todos los mock ups que realicé de estos productos de merchandising. Si bien es posible que algunos los reproduzca de manera física, la mayoría se mantendrán meramente como productos digitales. Estos productos son los siguientes:

Gorras, camisetas, tazas, bolsas, pegatinas.



8.1.3 REDES SOCIALES

Para finalizar este apartado de las aplicaciones del isologo, he de mencionar el uso tanto del icono de la pistola, como del isologo en redes sociales, a modo nuevamente de promoción del proyecto. He escogido ejemplificar este punto, a través de las plataformas digitales de Facebook e Instagram.

Por una parte, se ha aprovechado el símbolo de la pistola diseñado para este proyecto, para ser usado como favicon. Cabe señalar que, si bien el isologo de 'El juego del Karma' no puede funcionar sin el icono de la pistola, y que esta debe estar siempre integrado en la palabra Karma, para su correcta lectura, el icono sí que puede funcionar de manera independiente. Con esto quiero decir que, el icono de la pistola, en realidad es un elemento más para identificar a la marca, por lo que puede ser usado sin depender del resto del conjunto que conforma el isologo.

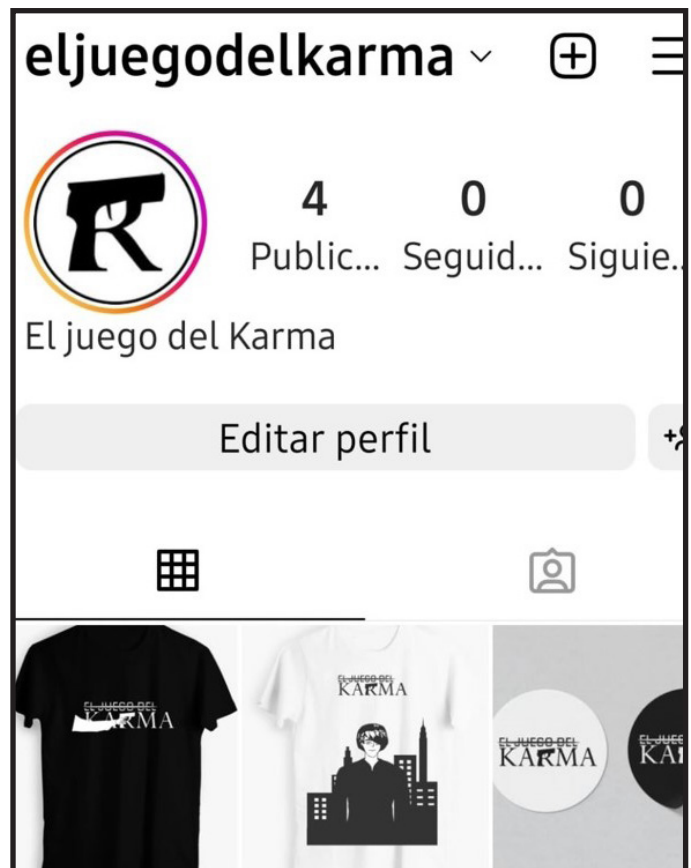
Por todo ello, decidí que este símbolo, apareciera a modo de foto de perfil en ambas redes sociales anteriormente mencionadas. A continuación, se ejemplifica cómo sería el modelo de esta foto de perfil de sendas páginas.



Favicon diseñado para ser usado como foto de perfil en Facebook e Instagram.



Banner de Facebook con una ilustración de la ciudad de Nueva York y el isologo incorporados. Favicon aplicado en la foto de perfil.



Página de Instagram vista desde el teléfono. Nuevamente, presenta el favicon en la foto de perfil.

9. CONCLUSIONES TFG

9. CONCLUSIONES TFG

Tras haber desarrollado todos objetivos propuestos de mi TFG, doy por concluido mi proyecto.

Este ha sido un trabajo puramente personal, en el que he querido explorar un terreno desconocido para mí, a la par que desarrollaba las capacidades adquiridas durante el transcurso de la carrera.

El juego del Karma ha supuesto para mí, algo más que un trabajo meramente académico. Me ha permitido trasladar mi hobby por la escritura, al mundo de la animación 2D que tanto me apasiona. Y todo ello, pudiendo abarcar muchas de las ramas del diseño que me han acompañado durante mi formación. He podido desarrollar mis conocimientos en múltiples ámbitos, como la ilustración, la edición de vídeo, el diseño editorial, de identidad visual y los gráficos animados.

Todo este proyecto se pensó desde un principio, como un trabajo donde primara lo audiovisual. Donde la animática que he ido explicando desde los bocetos, hasta el resultado final, me sirvieran para enfrentarme a un reto personal.

Sí que es verdad que ya partía de un argumento establecido, lo cual facilitaba el trabajo de la ideación y desarrollo de la animática. Aún así, crear la estética de esta película de animación no fue tarea fácil, pues tenía que buscar la mejor forma de trasladar los personajes que ya tenía definidos en el libro original, a este proyecto audiovisual.

Lo más difícil fue diseñar el isologo, pues partía de un libro que no tenía la identidad definida. Debía crearla desde cero, atendiendo a los referentes del momento y que a su vez se viese como un trabajo original, que funcionara como identificador de la marca en los distintos soportes.

10. BIBLIOGRAFÍA

10. FUENTES CONSULTADAS

Bibliografía

AMIDI, AMID: "Cartoon Modern. Style and design in fifties animation". San Francisco, Chronicle Books, 2006

Brarda, M. C. (2016). Motion Graphics Design. Gustavo Gili.

Costa, J. (2010). Películas clave del cine de animación. MA NON TROPPO.

FINCH, CRISTOPHER: "The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdom". New York, Abradale Press - Harry N. Abrams Inc., 1983 (1973)

Simon, M. (2006). Storyboards Motion in Art (3rd Edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080465951>

Yébenes, P. (2002). Cine de animación en España. Ariel.

Recursos online

Cañedo, C. (2022, 30 marzo). Los 100 mejores libros de misterio que te engancharán. Cosmopolitan. Recuperado 12 de mayo de 2022, de <https://www.cosmopolitan.com/es/consejos-planes/familia-amigos/g36991984/mejores-libros-misterio/>

Carranza, A. (2021, 11 enero). ¿Qué es motion graphics? ¡Dale vida a tus ideas! CREHANA. Recuperado 18 de agosto de 2022, de <https://www.crehana.com/blog/animacion-modelado/que-es-motion-graphics/>

Constant, I. (2020a, julio 10). 3D Y ANIMACIÓN Motion graphics: ¿qué es y para qué sirve? DOMESTIKA. Recuperado 8 de agosto de 2022, de <https://www.domestika.org/es/blog/4241-motion-graphics-que-es-y-para-que-sirve>

David Moreno, J. (s. f.). ¿Para qué sirve After effects? Cálamo y Cran. Recuperado 18 de agosto de 2022, de <https://www.calamoycran.com/blog/curso-after-effects>

Fernández, Tomás y Tamaro, Elena. «Walt Disney. Biografía». En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea [Internet]. Barcelona, España, 2004. Disponible en <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/> [fecha de acceso: 3 de marzo de 2022]

García Borrero, J. A. (2021, 25 septiembre). Pablo Ferro. ENDAC. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://endac.org/pablo-ferro/>

García Serrano, A. (2015, 14 agosto). Motion Graphics, cuidando hasta el mínimo detalle. THE LIGHTING MID. Recuperado 18 de agosto de 2022, de <https://www.thelightingmind.com/motion-graphics-cuidando-hasta-el-minimo-detalle/>

Heredía, S. (2016, 14 junio). Las verdaderas princesas Disney: Conoce a las actrices que sirvieron de modelo. SENSACINE. Recuperado 18 de agosto de 2022, de <https://www.sensacine.com/peliculas/album/album-18542963/?page=4>

- Kerry M. (2020, 17 febrero). En Margaret Kerry. https://hmong.es/wiki/Margaret_Kerry
- Moritz, W. (1997, 12 agosto). Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer. Animation World Magazine. Recuperado 14 de agosto de 2022, de <https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>
- Pablo Ferro: A Career Retrospective. (2014, 8 abril). [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=AxFp1ahTITc&ab_channel=ArtoftheTitle
- Pérez, A. (2021, 9 septiembre). *HISTORIA DE LA ANIMACIÓN*. ESDESING. Recuperado 20 de enero de 2022, de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>
- Ràfols, R. (s. f.). Historia de los motion graphics. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado 17 de agosto de 2022, de <http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/motion-graphics/es/5-1-melies/>
- Rego, B. (2013, 6 noviembre). Pablo Ferro. (s. f.). ADC GLOBAL. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <http://adcglobal.org/hall-of-fame/pablo-ferro/>. MAKIMONO. Recuperado 9 de agosto de 2022, de <http://www.makimono.es/titulos-de-credito-psycho/>
- Trilnick, C. (s. f.-b). John Whitney. IDIS. Recuperado 8 de agosto de 2022, de <https://proyectoidis.org/john-whitney/>
- Valdivieso, D. (s. f.). La Animación. Timetoast. Recuperado 11 de agosto de 2022, de <https://www.time-toast.com/timelines/la-animacion-ea28b03d-aedf-4d73-ba89-290b2fb6ca89>
- Vicens, R. [V-S. (2016, 7 marzo). Introducción e historia del Motion Graphics Design [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fU9lnqFWkAQ&ab_channel=V-Sense
- W. Jones, O. (s. f.). *Diferencias entre la animación 3D y 2D*. techlandia. Recuperado 21 de octubre de 2021, de https://techlandia.com/diferencias-animacion-3d-2d-lista_74941/
- Walt Disney: Creador de Sueños [en línea]. [Consulta: 20-12-2021] Disponible: <http://canalhistoria.es/blog/walt-disney-creador-de-suenos/>
- Animación 2D vs Animación 3D*. (s. f.). Lidem creative arts school. Recuperado 4 de enero de 2022, de https://www.lidembarcelona.com/blog/animacion2d_animacion3d/
- Arabesque (1975). (s. f.). MUBI. Recuperado 14 de agosto de 2022, de <https://mubi.com/es/films/arabesque-1975>
- Las diferencias entre la animación 2D y la 3D*. (s. f.). MGVA | Productora Vídeos Motion Graphics y Vídeo Marketing. Recuperado 10 de diciembre de 2021, de <https://motion-graphics.video/las-diferencias-entre-la-animacion-2d-y-la-3d/>
- Los 12 principios básicos de la animación*. (s. f.). CICE LA ESCUELA PROFESIONAL DE NUEVAS TECNOLOGÍAS. Recuperado 15 de febrero de 2022, de <https://www.cice.es/blog/articulos/los-12-principios-de-la-animacion/>
- 7 datos CURIOSOS sobre el Peter Pan Disney. (2018, 22 abril). ASOMBROSO. Recuperado 18 de agosto de 2022, de <http://asombroso.cc/articles/13544>
- Motion Graphics: Qué es, cómo hacerlos y ejemplos. (2022, 4 junio). Red Frame. Recuperado 17 de agosto de 2022, de <https://productoravideomarketing.es/motion-graphics>

¿Quién fue John Whitney? Uno de los padres de la animación. (2022, 8 mayo). Gràffica. Recuperado 11 de agosto de 2022, de <https://graffica.info/quien-fue-john-whitney-uno-de-los-padres-de-la-animacion/>

Pablo Ferro. (s. f.). ADC GLOBAL. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <http://adcglobal.org/hall-of-fame/pablo-ferro/>

Tipos de Motion Graphics según su técnica. (s. f.). yuMagic MEDIA. Recuperado 15 de agosto de 2022, de https://yumagic.com/tipos-de-motion-graphics-segun-su-tecnica/?utm_campaign=Yumagic&utm_medium=social&utm_source=Facebook

Manual de Identidad Visual Corporativa

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

El presente manual de identidad, pretende ser una guía visual de todos elementos elaborados, para construir la marca de 'EL JUEGO DEL KARMA'. Recoge todos los aspectos de la identidad elaborados para esta película basada en el libro homónimo. Desde su construcción en base a retículas y las normativas establecidas, hasta como se debe aplicar en los distintos soportes, y los usos que se debe dar a todos los elementos que la componen. Por tanto se insta a seguir todas las indicaciones presentes en este manual para poder llevar a cabo una correcta reproducción de esta identidad en cualquier medio, bien sea físico o digital. De esta forma, se mantiene una presentación coherente y unificada, de todos los componentes diseñados para el presente manual de identidad visual corporativa.

~~EL JUEGO DEL~~
~~EL JUEGO DEL~~
KARMA

ÍNDICE

1. NORMATIVIDAD	08
1.1 CONSTRUCCIÓN Y VERSIONES	
2. IDENTIDAD	18
2.1 TIPOGRAFÍAS CORPORATIVAS. APLICACIÓN Y USO	
2.2 COLORES CORPORATIVOS. APLICACIÓN Y USO	
3. APLICACIONES	23
3.1 MERCHANDISING	
3.2 CARTELERÍA	
3.3 REDES SOCIALES	
4. GLOSARIO	45

1. NORMATIVIDAD

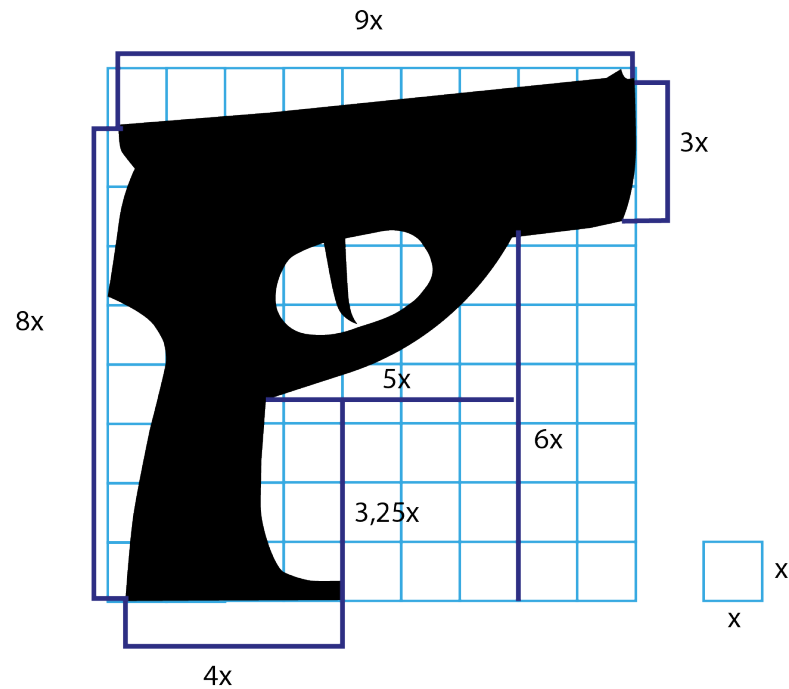
1.1 CONSTRUCCIÓN Y VERSIONES ICONO

1.2 CONSTRUCCIÓN Y VERSIONES DEL ISOLOGO

1.1 CONSTRUCCIÓN Y VERSIONES ICONO

1.1.1 CONSTRUCCIÓN Y ESTUDIO DE PROPORCIONES DEL ICONO

El presente icono, es una pistola elaborada en Adobe Illustrator, a partir de una imagen de referenciada una pistola real. Se ha usado una retícula base con una altura x como sistema de medida, para que sea fácilmente reproducible, y se pueda trasladar a cualquiera de los sistemas métricos tradicionales.



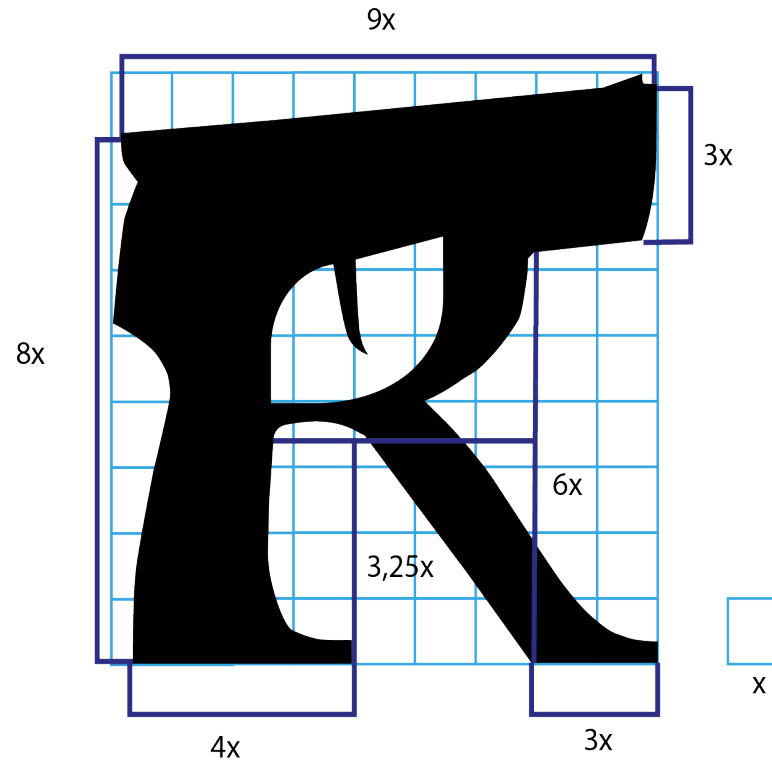
1.1.2 CONSTRUCCIÓN DEL ICONO

Con la pistola ya diseñada, lo que se debe hacer es combinarla con la letra 'R', para que esté correctamente integrada en la palabra 'Karma'. La tipografía escogida para la palabra Karma (y por ende la usada para la letra R de dicha palabra), fue la Perpetua en estilo regular. Se debe respetar el uso de esta tipografía, pues es una fuente que tiene una serie de características necesarias para su correcta combinación con el icono de la pistola. Además se deben trazar los contornos de la letra, para que pueda ser modificada de tal manera que se adecue a la forma de la pistola. Por ejemplo, el ajuste más importante es el cambio que se debe aplicar en el ojo de la letra R. Para esta modificación, se debe cambiar la forma de ese hueco interno, que pasa de ser una especie de letra 'D', a obtener la forma similar al de una 'hoja'. Para hacer correctamente esa modificación, se han de aprovechar algunos de los elementos que ya tenía la pistola, como el guarda monte (el hueco donde se ubica el gatillo) o la empuñadura. Y de esta manera se obtiene el símbolo que se muestra a continuación.



1.1.3 PROPORCIONES Y USOS DEL ICONO

Este diseño ha sido configurado con estas medidas y proporciones para que se pueda adaptar al estilo tipográfico de la palabra 'Karma'. Deberá ser por tanto incorporado siempre en el conjunto del logotipo. La palabra anteriormente mencionada, no pueda usarse sin el icono de la pistola, puesto que al tener forma de la letra 'R', si se eliminara de la composición, podría llevar a confusión con el significado del logotipo. No obstante, el icono de la pistola sí podrá usarse de forma independiente al logotipo, pues es un elemento fácilmente reconocible del isologo, y por tanto, de la identidad visual corporativa.



1.1.4 VERSIONES EN POSITIVO Y NEGATIVO DEL ICONO

A continuación, se muestra una serie de versiones en positivo y negativo del símbolo. En la medida de lo posible, se usará la versión en positivo, es decir en tinta negra con fondos blancos o claros, dado que esta es la principal. La versión en negativo, es decir la que presenta el icono con el color blanco, se ha usado un fondo de color negro para que sea visible en el documento. En caso de usar la versión secundaria anteriormente mencionada, en la medida de lo posible, se usará con fondos de color negro. En última instancia, se aplicará esta versión del icono sobre fondos de color que contrasten correctamente con el blanco, para su correcta legibilidad.

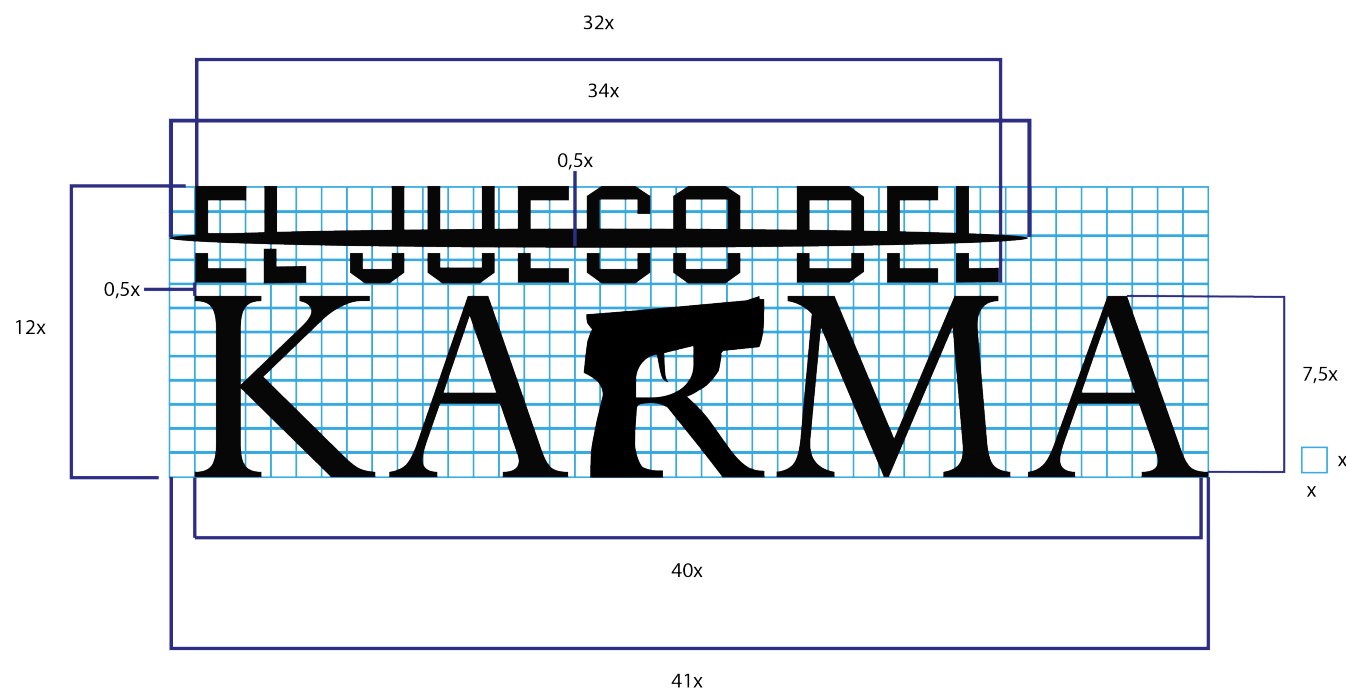


1.2 CONSTRUCCIÓN Y VERSIONES ISOLOGO

1.2.1 ESTUDIO DE PROPORCIONES DEL ISOLOGO

En este apartado se muestra mediante una retícula en base a una altura x , como ha sido construido el isologo, es decir, la combinación entre el logotipo y el símbolo de la pistola combinada con la letra 'R'.

Estas medidas se han de respetar, para su correcta reproducción en diversos soportes y para que se puedan trasladar a cualquier sistema métrico tradicional. Como aclaración, la línea que atraviesa la frase 'El juego del', tiene un grosor y altura que va variando desde el principio hasta el final. No obstante, en la retícula se ha señalado la altura máxima que alcanza esta línea, siendo esta de $0,5x$. Esta altura se deberá tomar como referencia, para separar la frase 'El juego del' de la palabra 'Karma', tal y como se puede apreciar en la retícula. Es decir, la altura máxima de la línea, es la misma que la distancia que hay entre estos dos elementos anteriormente mencionados.



1.2.2 VERSIONES EN POSITIVO Y NEGATIVO DEL ISOLOGO

Una serie de versiones y combinaciones del isologo tanto en blanco como en negro. Igual que ocurre con el símbolo, la versión principal es la que está en negro sin fondo, y la secundaria es la de color blanco con fondo negro.



EL JUEGO DEL
EL JUEGO DEL
KARMA

The image shows the logo in its primary form: black text on a white background. The top line consists of the words 'EL JUEGO DEL' in a stylized, blocky font. Below this is a horizontal line that tapers to a point on the right side. Underneath the line is another instance of 'EL JUEGO DEL' in the same font. The bottom line is the word 'KARMA' in a large, serif font, where the letter 'R' is uniquely designed to resemble a handgun.

EL JUEGO DEL
EL JUEGO DEL
KARMA

The image shows the logo in its secondary form: white text on a black background. The layout is identical to the primary version, with 'EL JUEGO DEL' at the top, a tapered horizontal line, another 'EL JUEGO DEL' below it, and 'KARMA' at the bottom in the same serif font with a handgun-shaped 'R'.

1.2.3 ÁREA DE PROTECCIÓN

Este espacio de protección sirve para indicar el área que debe ser respetada alrededor del isologo. De esta forma se evita que se vea interrumpido por elementos externos, y se mantiene una correcta legibilidad del conjunto. En este caso, se ha escogido la letra 'K', como elemento que sirva para delimitar este área. Dicha letra se presenta con las mismas características vistas en el isologo, así mantenemos las proporciones entre el isologo y su respectiva área de protección.



1.2.4 TAMAÑO MÍNIMO DE REPRODUCCIÓN

Es el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el isologo, sin perder su claridad y legibilidad. Dicho tamaño mínimo dependerá del soporte en el que se aplique, pero para este diseño de isologo, será de 1cm de alto por 3,5 cm de ancho. Esto es así, dado que si redujeramos más el isologo, ya no solo no se podría leer con claridad el texto, sino que además los elementos que lo conforman (como la línea que atraviesa la frase de 'El juego del' o el símbolo de la pistola), serían difíciles de visualizar, y por ende, de comprender.



Por otra parte, si nos fijamos en el icono de la pistola, este también se podría reducir hasta un tamaño mínimo de 0,6cm en ambos lados. No obstante, no se debe disminuir a un tamaño inferior al indicado, pues ya dificultaría la correcta comprensión de la forma. Y es que si nos fijamos en su diseño, si cojemos el extremo más ancho y el extremo más alto del símbolo, se nos genera un cuadrado, en el que cabría este icono a la perfección.

Como aclaración, el icono que muestro al final de la página, tiene el mismo tamaño que el que se ve en el conjunto del isologo arriba, solo que se ha aumentado el tamaño de la imagen para que se puedan ver bien las medidas.



1.2.5 USOS INCORRECTOS DEL ISOLOGO

Se han de respetar los usos y variantes del isologo explicados con anterioridad, para su correcta aplicación en los distintos soportes. De lo contrario, cualquier modificación total o parcial de los colores, la tipografía, o de la distribución de los elementos escogidos para el diseño, podría ser considerada como un uso indebido del mismo.

A continuación se detallan y ejemplifican algunos de estos usos incorrectos del isologo:

1° Cambio en las fuentes tipográficas

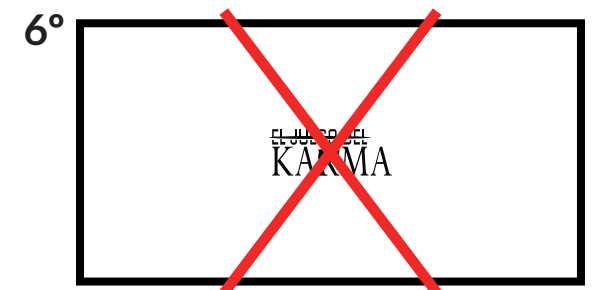
2° Distorsiones, alteraciones del diseño o cualquier tipo de transformación en el mismo.

3° Cambios en la disposición de elementos

4° Uso de colores alternativos a los establecidos, bien sea para el isologo o para los fondos

5° Uso de sombreados u otros efectos adicionales aplicados al diseño original

6° Aumento o disminución del tamaño del isologo de manera desproporcionada.



2. IDENTIDAD

- 2.1 TIPOGRAFÍAS CORPORATIVAS. APLICACIÓN Y USO
- 2.2 COLORES CORPORATIVOS. APLICACIÓN Y USO

EL JUEGO DEL
KARMA

2.1 TIPOGRAFÍAS CORPORATIVAS. APLICACIÓN Y USO

2.1.1 TIPOGRAFÍAS PRINCIPALES

La construcción del isologo no sería posible sin el uso de dos tipografías principales. Las dos tipografías escogidas, Para explicar

En la primera parte del isologo, vemos escrita la frase 'El juego del'. Esta frase, ha sido realizada con la tipografía llamada 'Chakra' en su estilo bold. La tipografía debe ser modificada, para poder crear la sensación de que ha sido rasgada o atravesada con un elemento afilado. Dicho elemento, es la línea que pasa por la mitad de esta frase. La tipografía escogida, es una tipografía de palo seco, con un aspecto geométrico. Además, se le ha dado un tamaño reducido en comparación a la palabra 'Karma', dado que se buscaba reforzar ese contraste entre una y otra. Por último, la frase ha sido situada en la parte superior de la palabra 'Karma', para que se pueda leer de una forma ordenada de arriba hacia abajo.

Chakra Petch Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

0123456789”%&/()=?

EL JUEGO DEL

EL JUEGO DEL

EL JUEGO DEL

La segunda parte del isologo, está conformada por la palabra 'Karma'. Esta palabra, presenta una tipografía llamada Perpetua en estilo regular. La elección de esta tipografía para destacar esta palabra, se debe a que buscaba crear un contraste marcado entre ambas tipografías.

Perpetua Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

0123456789”%&/()=?

KARMA

2.2 COLORES CORPORATIVOS. APLICACIÓN Y USO

2.2.1 PALETA DE COLORES PRINCIPALES, CMYK, RGB Y HEXADECIMAL

Para este diseño de isologo, se ha establecido el uso exclusivo de dos colores, con la idea de que se mantenga este uso para todas sus aplicaciones.

La idea detrás de esta decisión, es que por una parte, se facilite la impresión y aplicación del isologo en cualquier soporte.

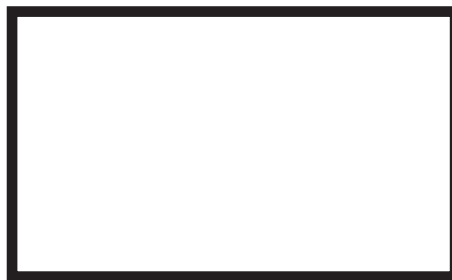
En mi caso, el color principal será el negro, usado siempre que se pueda con fondos de color blanco, o que contrasten bien con este color, (como con fondos de color rojo o amarillo).

La única alternativa o variable posible, contiene las letras de color blanco y el fondo siempre deberá ser negro. Esta última alternativa, solo se usará en casos excepcionales, siendo esta la versión secundaria.

C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K: 100%
R:0, G:0, B: 0
#000000



C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K: 0%
R: 255, G: 255, B: 255
#ffffff

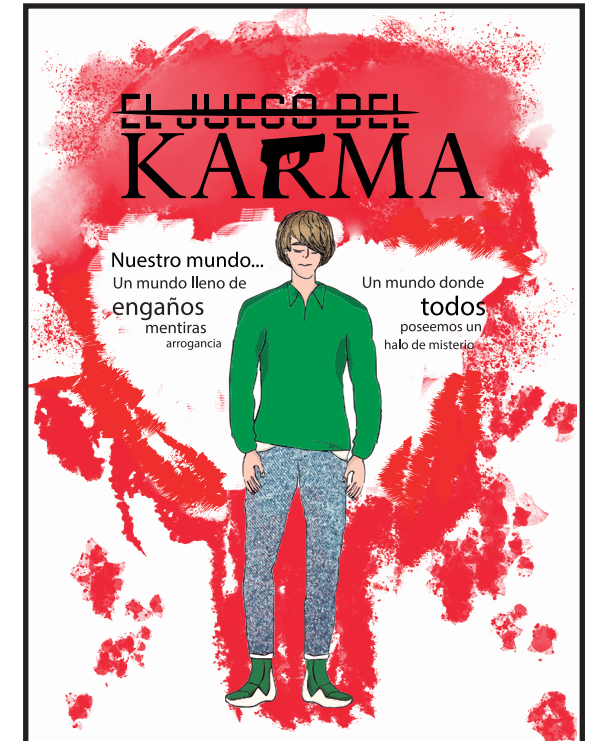


EL JUEGO DEL
KARMA



2.2.2 VERSIONES DEL ISOLOGO CON FONDOS DE COLOR

Para el isologo se usaran el negro y el blanco, tanto en su versión principal como en la secundaria. No obstante, en algunas ocasiones excepcionales, se podrá recurrir a otros fondos de color. Estos fondos de color, tal y como indiqué con anterioridad, deben respetar el color negro principal, es decir, deben contrastar con dicho color de tal forma que no generen un problema de legibilidad. Los colores que se ha usado para estos fondos alternativos de ejemplo, son el rojo y el amarillo, dado que son colores que contrastan correctamente con el texto de color negro.



Ejemplo visual de aplicación, fondo rojo texto negro

3. APLICACIONES

- 3.1 MERCHANDISING
- 3.2 CARTELERÍA
- 3.3 REDES SOCIALES

EL JUEGO DEL
KARMA

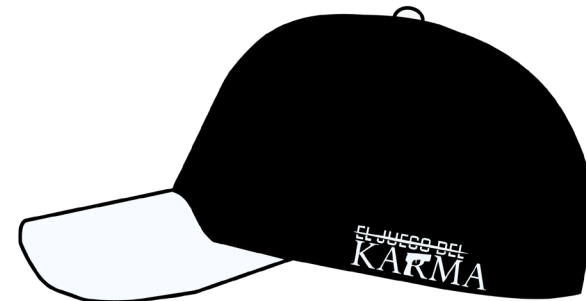
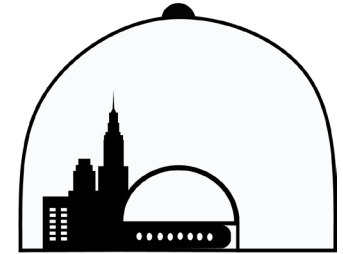
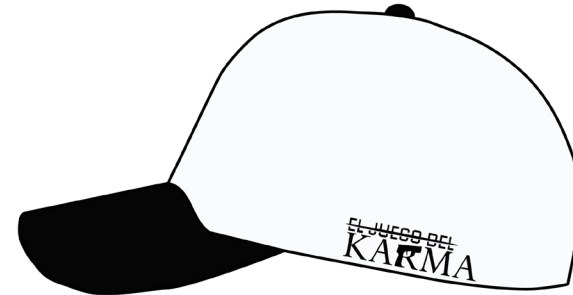
3.1 MERCHANDISING

3.1.1 GORRAS

Versión principal de la gorra.

Frontal, perfil, trasero. Icono negro en la parte frontal superior. El isologo irá en el lateral izquierdo de la gorra. En la parte trasera se incluirá una ilustración con la ciudad de Nueva York, negra con ventanas blancas en uno de los edificios.

Otra variante de la gorra, con la versión secundaria del isologo. Es idéntica a la versión principal en la disposición de los elementos, pero con los colores en negativo. Es decir, donde hay negro en la versión original, en esta versión aparece blanco. Y donde hay blanco en los fondos de la versión principal, en esta son negros.



3.1.1 GORRAS

Versión principal y secundaria de la gorra.

Tanto el icono como el isologo se deberá bordar en la posición indicada.

El dibujo será serigrafiado sobre la tela, manteniendo los colores escogidos, según la versión de la gorra que sea.



3.1.2 CAMISETAS

Camiseta de coleccionismo unisex, versión principal fondo blanco letras negras. Isologo bordado a máquina sobre la tela de algodón, y dibujo estampado con serigrafía.



Otra variante de camiseta de coleccionismo unisex, versión secundaria, fondo negro letras blancas.



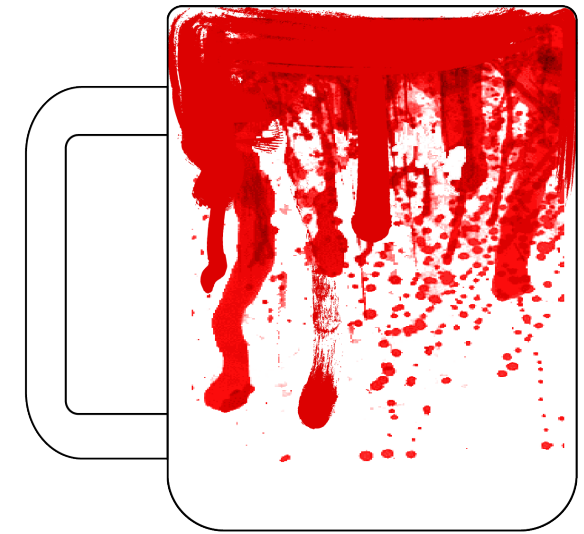


3.1.3 TAZAS

Taza de coleccionismo blanca, con la versión del isologo principal en el anverso. El reverso está cubierto por manchas de sangre.



Anverso



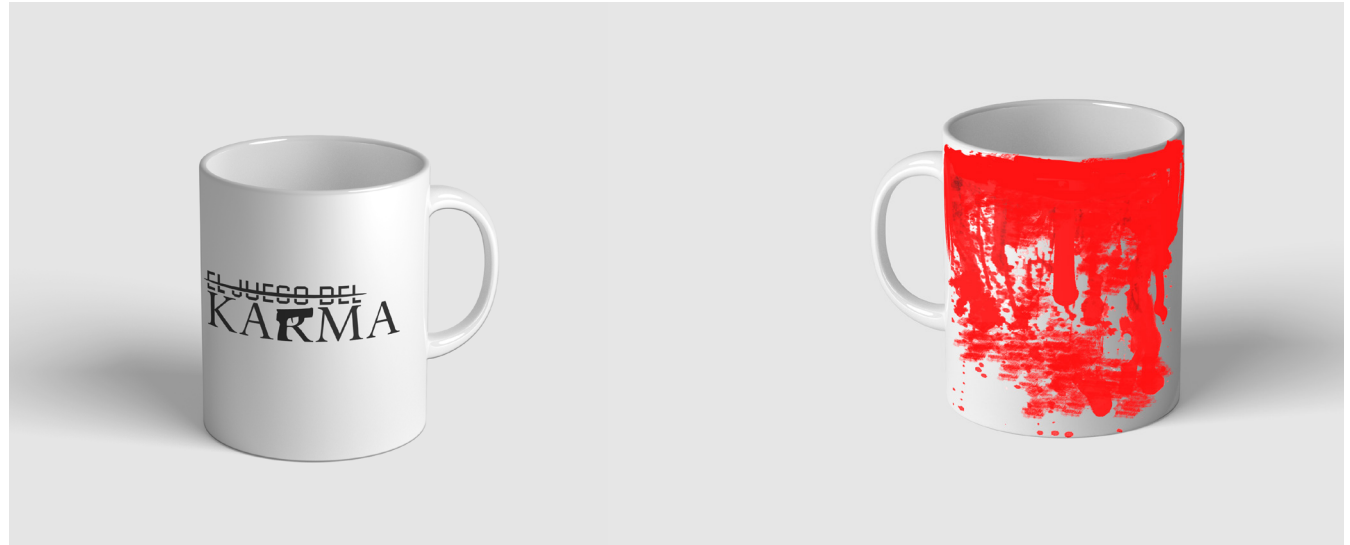
Reverso

Taza de coleccionismo negra, con la versión del isologo secundario en el anverso. Aparece superpuesto el brazo del asesino sujetando la pistola. En el reverso se ve la ciudad de Nueva York.



3.1.5 TAZAS

Tazas de coleccionismo, blancas y negras en su versión realista.



Anverso

Reverso



3.1.6 BOLSAS

Bolsas ilustradas y realistas con las dos versiones del isologo centrado (negro con fondo blanco versión principal, y blanco con fondo negro, versión secundaria), hechas a base de tela de algodón.



3.1.7 ADHESIVOS/PEGATINAS

Modelos de pegatinas promocionales para colección. Se presentan dos modelos:

Un modelo principal con el isologo al completo en sus dos versiones positiva y negativa.

Un segundo modelo donde solo aparece el icono identificador de la marca de la pistola.



3.2 CARTELERÍA

3.2.1 CARTELES EN DIN A3 PARA CINES

Cartel para impresión en DIN A3. Se colocará en el exterior de los cines para la promoción de la película. Cuenta con el isologo en su versión principal centrado tanto horizontalmente como verticalmente.

Impresión en CMYK.



3.2.2 CARTEL APLICADO EN EXTERIOR DE MULTICINES TENERIFE

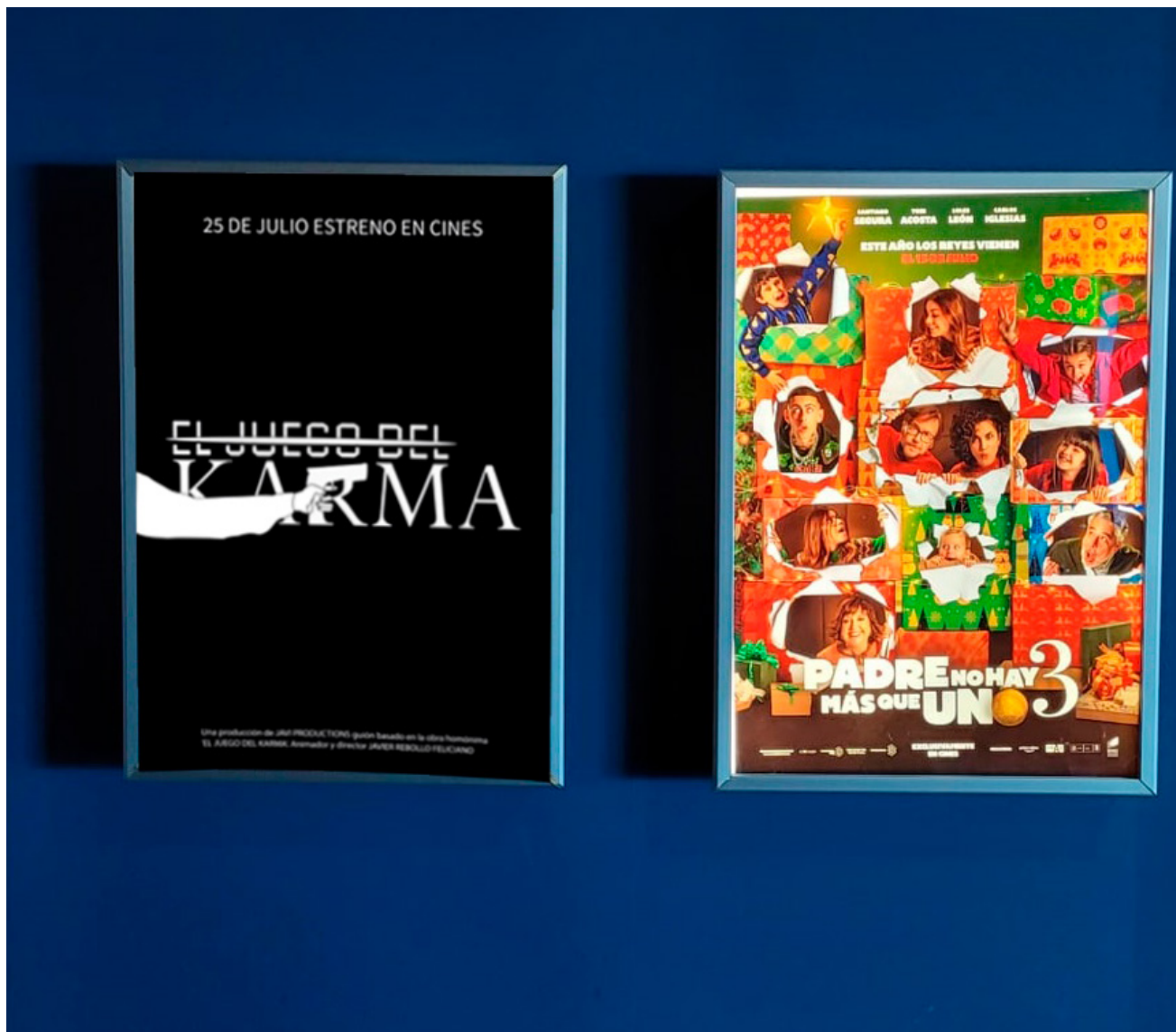


3.2.3 CARTELES EN DIN A3 PARA CINES

Cartel para impresión en DIN A3. Se colocará en el exterior de los cines para la promoción de la película. En este caso, presenta el isologo también centrado, en su versión secundaria de letras blancas sobre fondo negro. Además, hay una ilustración superpuesta, de una mano sujetando el icono de la pistola. Impresión en CMYK.

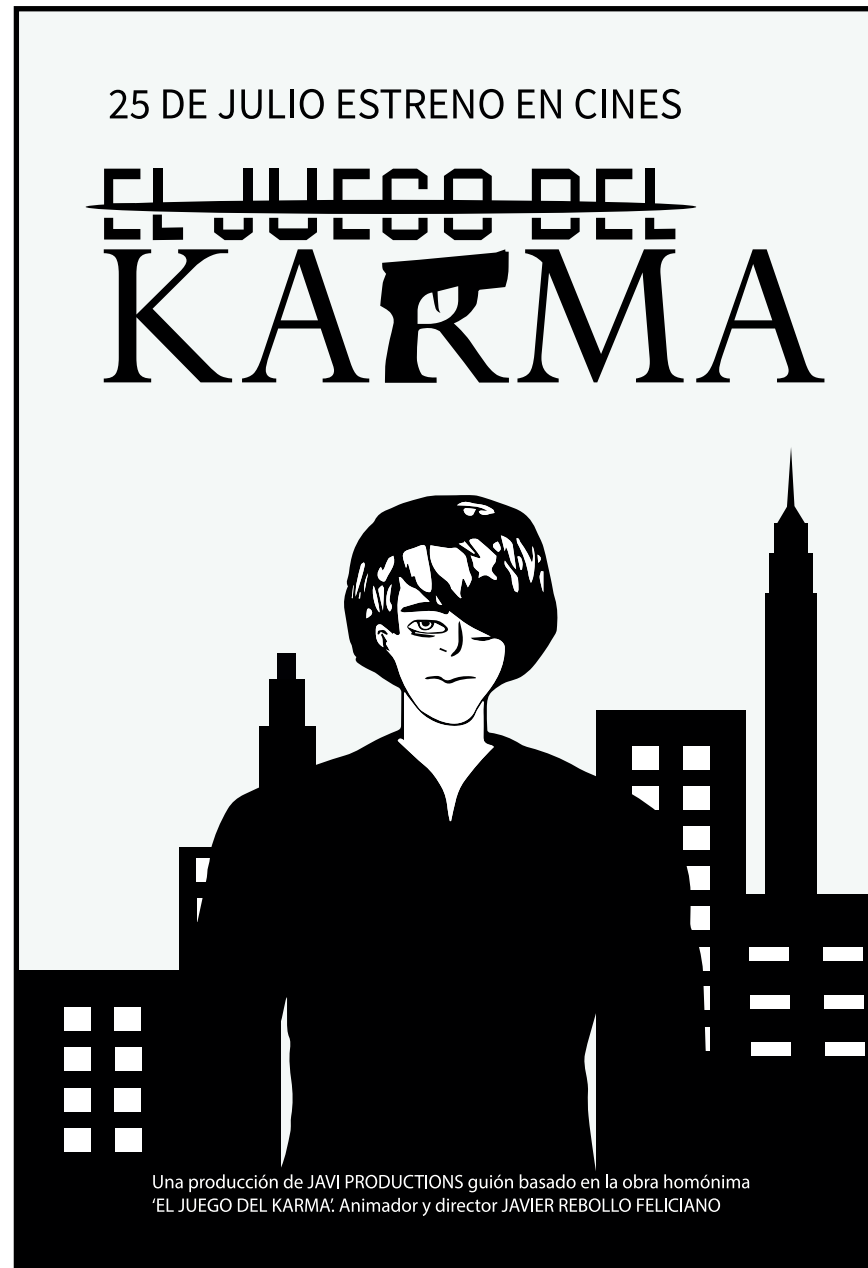


3.2.4 CARTEL APLICADO EN INTERIOR DE YELMO CINES TENERIFE



3.2.5 CARTELES EN DIN A3 PARA CINES

Este es el último de los carteles para impresión en DIN A3, para la promoción de la película. Presenta el isologo en su versión principal, dispuesto en la parte superior centrado según el eje vertical.

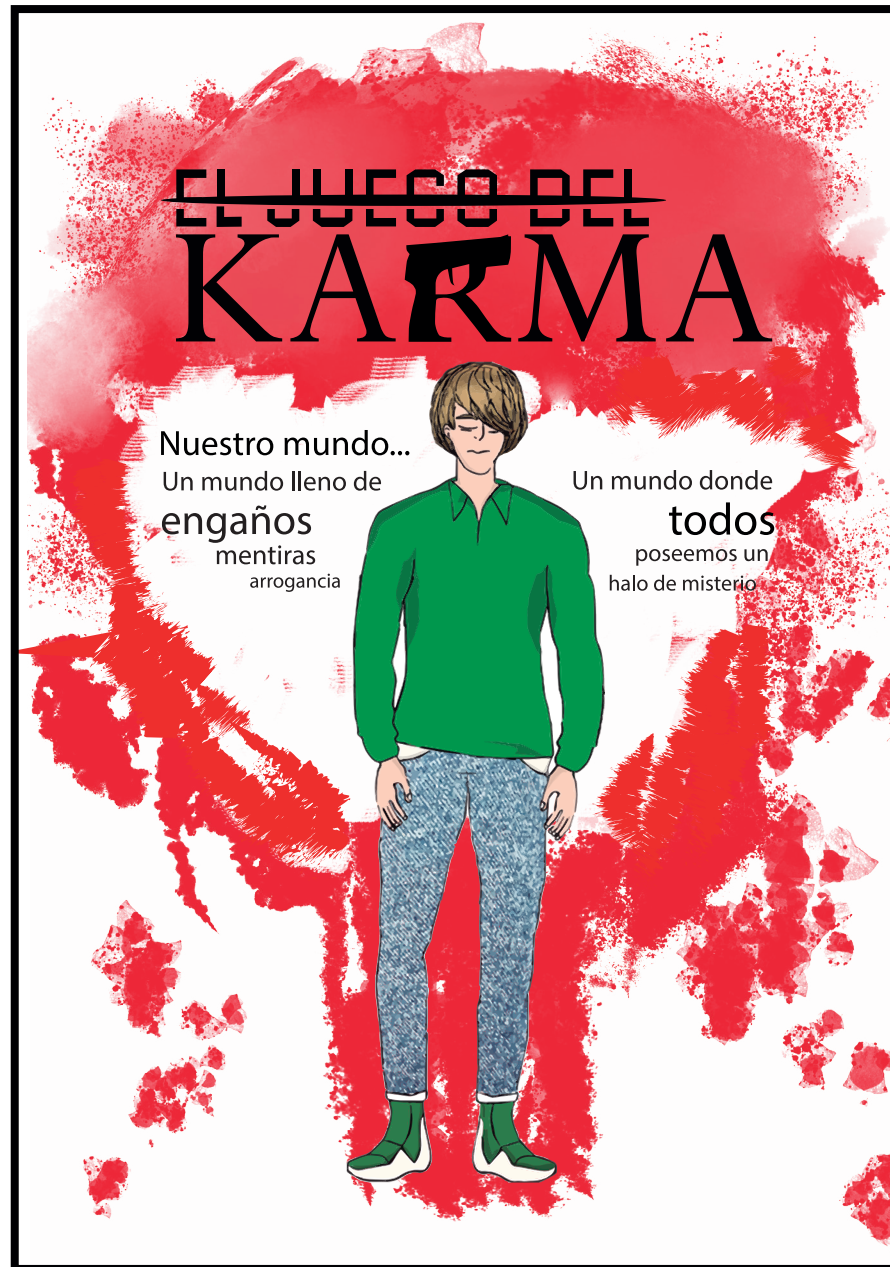


3.2.6 CARTEL APLICADO EN EL EXTERIOR DE MULTICINES TENERIFE

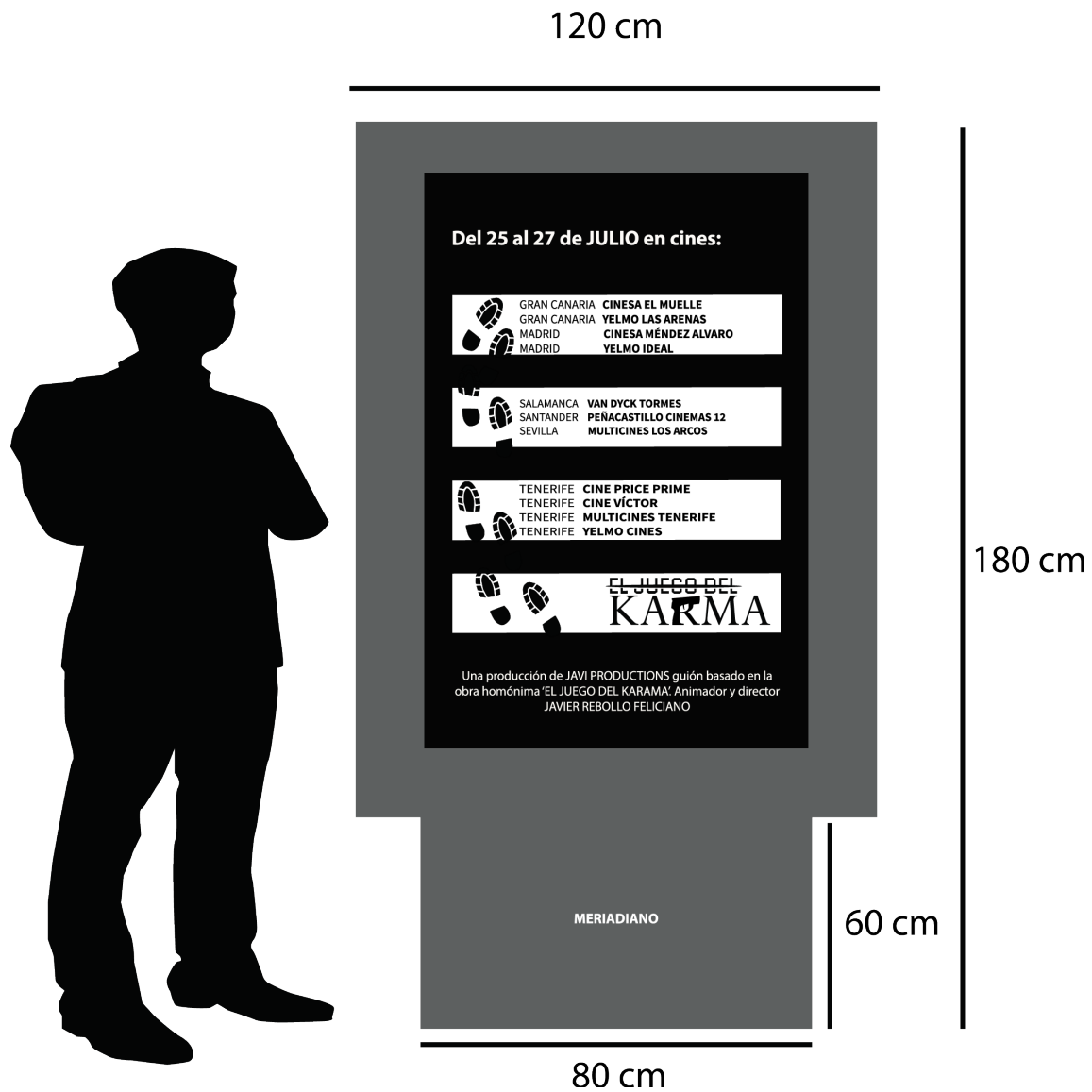


3.2.7 PÓSTER PARA COLECCIÓN EN DIN A4

Este es un póster de colección para impresión en un formato de DIN A4 vertical en CMYK. Presenta el isologo en la versión principal, en este caso con un fondo de color rojo. Se debe mantener la disposición vista en este póster del isologo, así como sus dimensiones y la versión escogida, para que no rompa la estructura planteada en el diseño del póster.



3.2.8 MUPI PUBLICITARIO



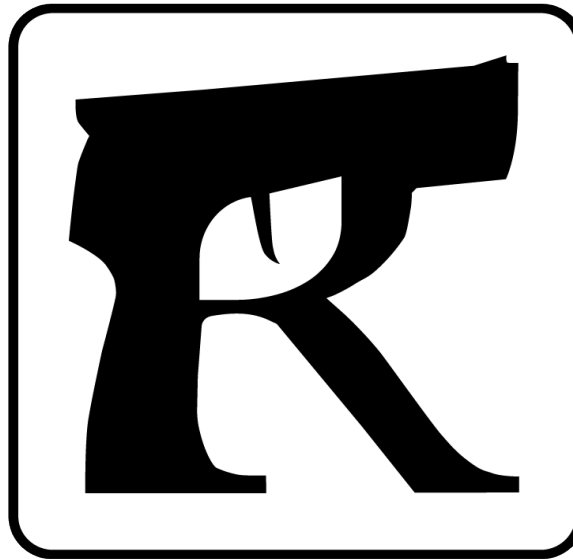
3.2.9 MUPI PUBLICITARIO APLICADO EN EXTERIOR



3.3 REDES SOCIALES

3.3.1 DISEÑO DE FAVICON

Iconos elaborados para aplicarse en redes sociales, por ejemplo, a modo de foto para el perfil. También se podría usar una de estas versiones para una página web de promoción de la película en caso de que se creara.



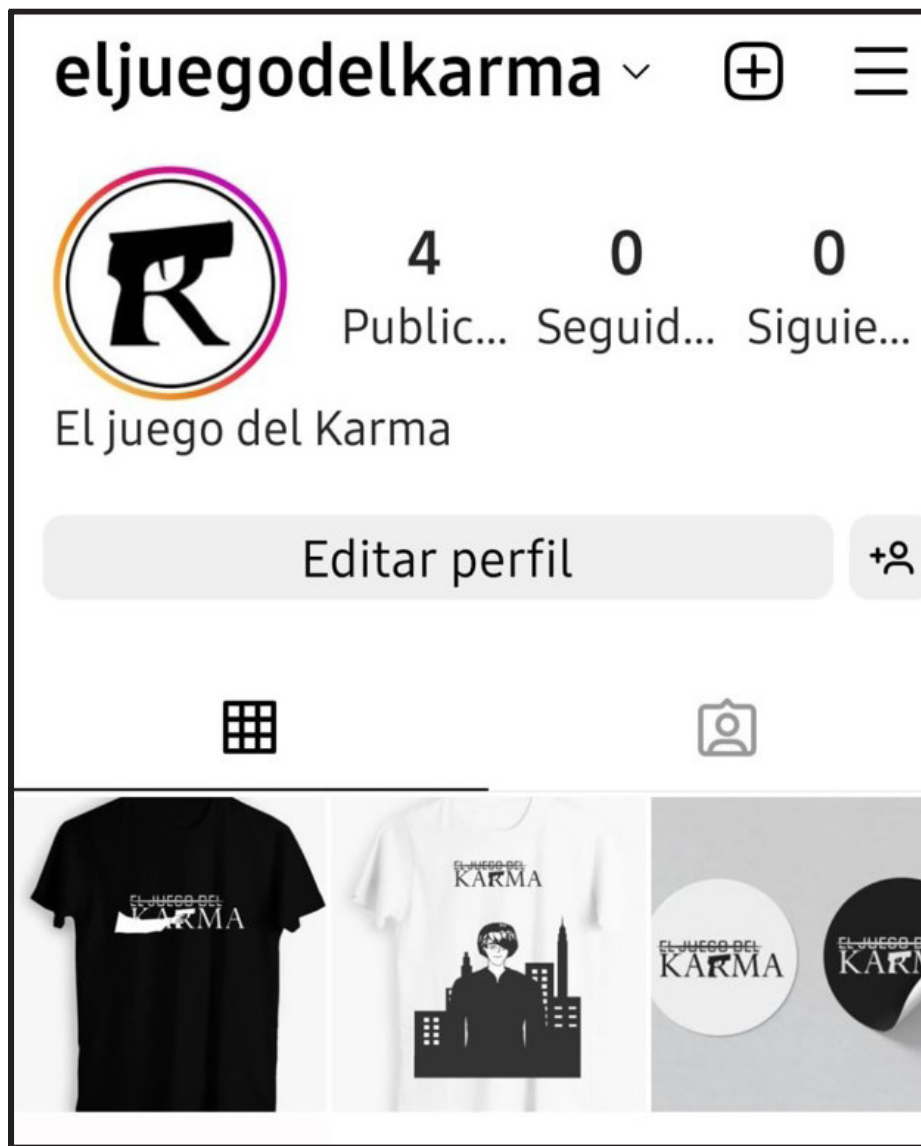
3.3.2 FACEBOOK

En esta página se presenta como quedaría el favicon en la foto de perfil de Facebook. Además el banner, cuenta con una ilustración de la ciudad de Nueva York en la que aparece el isologo.



3.3.3 INSTAGRAM

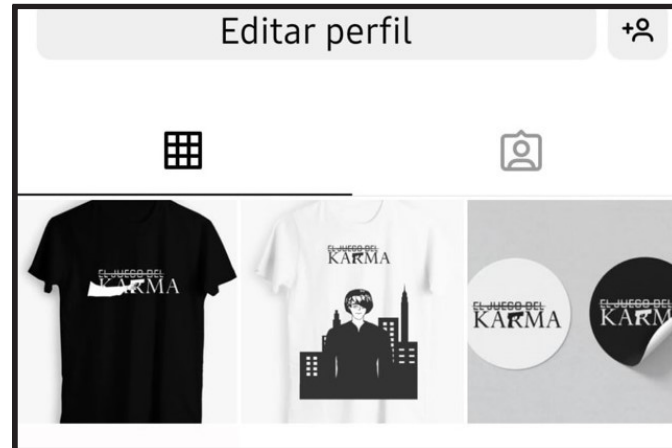
Aquí se puede apreciar nuevamente el favicon aplicado en una red social, en este caso desde Instagram visto desde el teléfono móvil.



3.3.4 EJEMPLO DE PUBLICACIONES

Por último en esta página, se muestran ejemplos de publicaciones hechas en este caso para Instagram. La imagen de la izquierda son publicaciones en horizontal, con parte del merchandising diseñado para la marca.

Por otra parte, la historia de instagram, es un ejemplo de publicación en vertical, donde se puede apreciar como aparece el favicon en la foto de perfil situada en la parte superior izquierda de la historia.



4. GLOSARIO

GLOSARIO

Alineación: Colocación en línea recta de una serie de elementos.

Altura de la x: Altura promedio de las minúsculas, y se le da este nombre porque es la letra que se suele usar para medir dicha altura.

Ascendente: Parte superior de una letra minúscula.

Artista: Persona que produce arte.

Boceto: Estudio o ensayo en el que se trazan las líneas generales y la composición que tendrá una pintura.

Cartel: Trozo de un material liso —papel, madera, plástico o similares— que se coloca en una pared, valla, puerta o cualquier otra superficie a la vista para que quien lo vea se informe claramente de lo que en él se dice.

Cuadrícula: Dibujo o figura formada por un conjunto de cuadros que resultan de cortarse perpendicularmente dos series de rectas paralelas.

Descendente: Aquella parte de las letras en caja baja (minúsculas) que va por debajo de la llamada línea base.

Diseño gráfico: Actividad creativa y técnica que consiste en transmitir ideas por medio de imágenes, en especial en libros, carteles y folletos.

Escala: Consiste en el cambio equitativo de un objeto sin modificar sus proporciones.

Espacio Blanco: Son aquellos espacios o áreas de un diseño que no presentan contenido, y que sirven para generar contraste con el espacio usado para el diseño en cuestión.

Icono: Son signos o pictogramas que se utilizan para ilustrar una idea con la cual guarda una relación de identidad o semejanza.

Identidad Corporativa: Es la combinación del nombre de la marca (naming o identidad verbal) y los códigos de conducta de la misma (o identidad visual). En definitiva, son los elementos de color, tipográficos, etc. que sirven para identificar a una empresa.

Imagotipo: Es la forma de representar de forma gráfica un producto, empresa o marca utilizando una o varias palabras con una imagen icónica.

Isologo: Es un elemento compuesto que fusiona de manera coherente la imagen y el texto de una marca, proyecto o empresa.

Isotipo: Se refiere a aquellos logos para identificar marcas, instituciones, productos o servicios que constan tan solo de un ícono y, por lo tanto, prescinden de cualquier elemento textual.

Jerarquía: Es la disposición lógica de los elementos según su orden de importancia dentro de un diseño.

Logotipo: Es un símbolo que permite la identificación de una marca, una empresa, una organización o un producto.

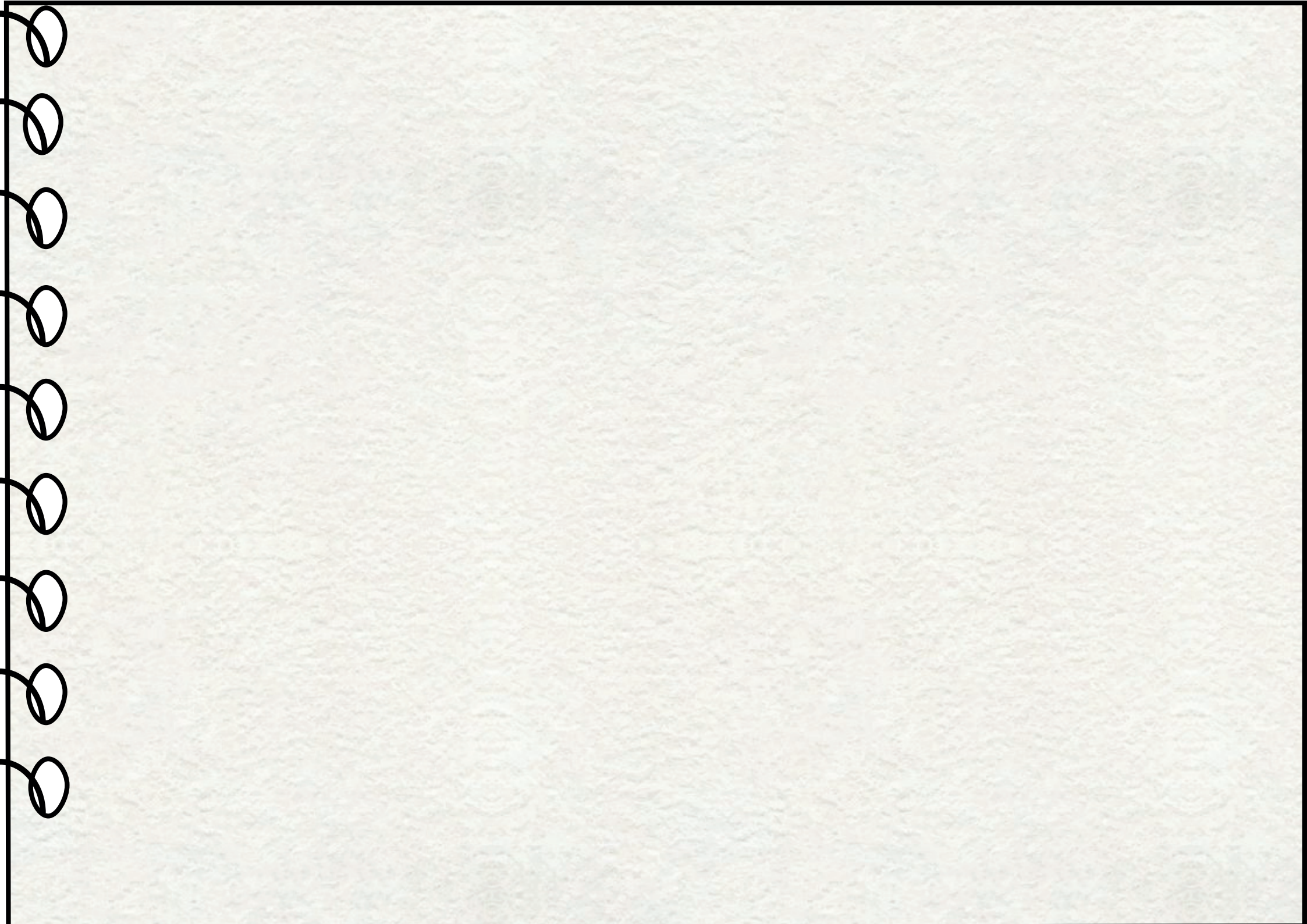
EL JUCCO DEL
EL JUCCO DEL
KARMA



BIBLIA DE ANIMACIÓN

~~EL JUEGO DEL~~
KARMA





Sinopsis de la trama

Un joven detective llamado James, tras resolver numerosos casos de gran relevancia en Inglaterra, decide retirarse a Nueva York por un tiempo indefinido.

Pero, poco después de su retiro, recibe la noticia de que una persona cercana a él ha sido asesinada. Por lo que decide reincorporarse a su trabajo y colaborar con la policía neoyorquina, para hallar al culpable. A partir de este punto, James se da cuenta que el asesinato de dicha persona, no es más que la punta del iceberg de un intrincado plan, ejecutado por una organización criminal llamada 'Karma'.



Estructura narrativa

La película comenzaría con la vida del detective James siendo famoso en toda Inglaterra. En el inicio de la misma, se presentaría al protagonista con sus dos fieles acompañantes caninos, Roku y Max. Se daría a conocer su prestigiosa carrera como detective, que lleva ejerciendo desde que terminó sus estudios en Derecho a los 24 años, hasta la actualidad con 28 años.

En el núcleo de la película, ocurriría el conflicto principal. James decide mudarse a Nueva York para dejar atrás esa vida de fama, que en realidad no le gusta debido a su personalidad introvertida. Poco después de trasladarse, una persona cercana a él es asesinada, así que James decide colaborar con la policía local para averiguar quién fue el que acometió este crimen. No obstante, según más van descubriendo él junto a su equipo, más se van dando cuenta que este no es un simple asesinato al uso, sino que hay mucho más detrás de este crimen premeditado.

La película cerraría en una parte climax, donde la policía junto con James, descubren que existe una organización criminal en Nueva York llamada 'Karma', encargada de planear el asesinato y muchos otros crímenes organizados. La producción audiovisual, terminaría con un final abierto, dando a entender que habrá al menos una secuela de la historia, en donde se averiguará más información sobre la organización Karma.

Técnicas de animación

Esta película, está pensada para ser trabajada con la técnica de animación 2D, pero adecuado al estilo de animación de los animes como 'Death Note' o 'Detective Conan'. Esto se traduce en que, si bien normalmente las películas de animación tradicional se trabajan a 24 frames por segundo, en el caso de los animes se debe realizar a 12FPS.

Además de esto, el estilo de dibujo de la animación, deberá ser similar al de los animes anteriormente mencionados, dado que son los referentes que quiero tener en cuenta a la hora de trabajar la película animada.



Público objetivo

Si bien podría parecer que la película está dirigida a un público adulto, dados los géneros de misterio y suspense, además de contar con crímenes como el asesinato, lo cierto es que se trata de una película dirigida a un público juvenil. Esto se debe a tres motivos principales:

Por un lado, porque se ha escogido adaptar el libro que da nombre a la película a un estilo de animación, en vez de ser realizada con actores reales. Esta técnica es más consumida por un público joven que por los adultos, dada su relación con los dibujos tradicionales de compañías como Disney, que siempre han lanzado a la gran pantalla series y películas de carácter infantil.

En segundo lugar, además de recurrir a un estilo de animación para adaptar dicho libro, se usará en específico el estilo de animación propio de los animes. Este estilo de animación es más consumido por adolescentes y personas jóvenes, cuya edad media ronda entre los 15 y los 25 años. Además, con el paso del tiempo, cada vez hay más personas dentro de este rango de edad, interesados en este tipo de producciones.

Por último, la trama contará con momentos y personajes secundarios, que harán de ‘alivio cómico’, es decir, permitirán rebajar los momentos de tensión propios de una película de misterio, suspense y que contiene asesinatos.

Aunque estos personajes y escenas serán puntuales y aparecerán de manera secundaria en la historia, para no romper el ritmo de la película, sí que tendrán cierta relevancia dentro de la misma.

Personajes

1º Personajes principales

En las siguientes páginas se presentarán todos los detalles de los tres protagonistas o personajes principales de la historia. Se presentarán en orden de relevancia dentro de la trama, pues aunque los tres son importantes para la misma, unos afectan más a la historia y tienen más protagonismo que otros.

Personajes principales

Detective

Nombre: James

Apellido: Cameron

Edad: 28 años

*Fecha de nacimiento:
25/07/1994*

Características físicas: 180 cm, delgado, pelo muy largo de color castaño claro, ojos verdes, piel pálida.

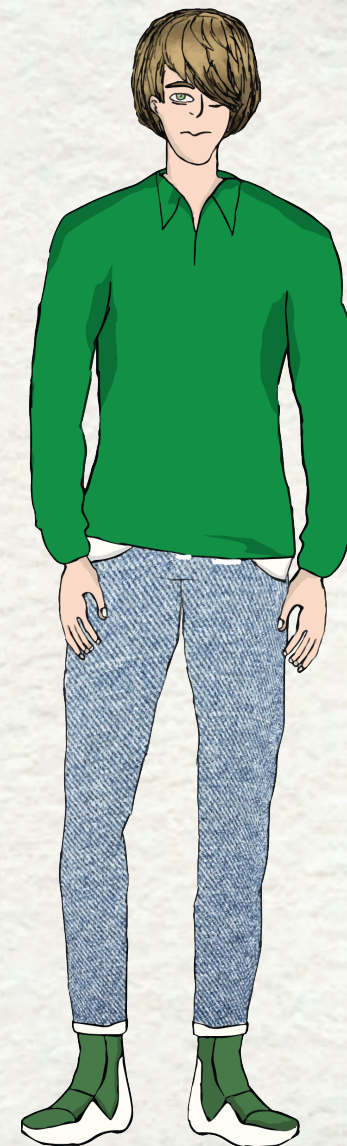
Rasgos destacables: Siempre presenta ojeras debido al cansancio acumulado.

Personalidad: A pesar de tener mucha reputación y fama, es una persona introvertida, le

agobia relacionarse con mucha gente. Prefiere la compañía de sus dos perros, que verse rodeado de sus admiradores. Es tranquilo, un poco callado, aunque muy inteligente y por ello siempre consigue hallar la respuesta correcta ante los crímenes que resuelve, por difíciles que sean.

Oficio: Detective

Gustos: Le encantan los animales, en especial los perros y búhos. Disfruta más leyendo libros y ejercitando su mente con rompecabezas como el cubo de Rubick. Su color favorito es el verde.



Víctima

Nombre: Katherine

Apellido: Wyler

Edad: 20 años

Fecha de nacimiento:
07/07/2002

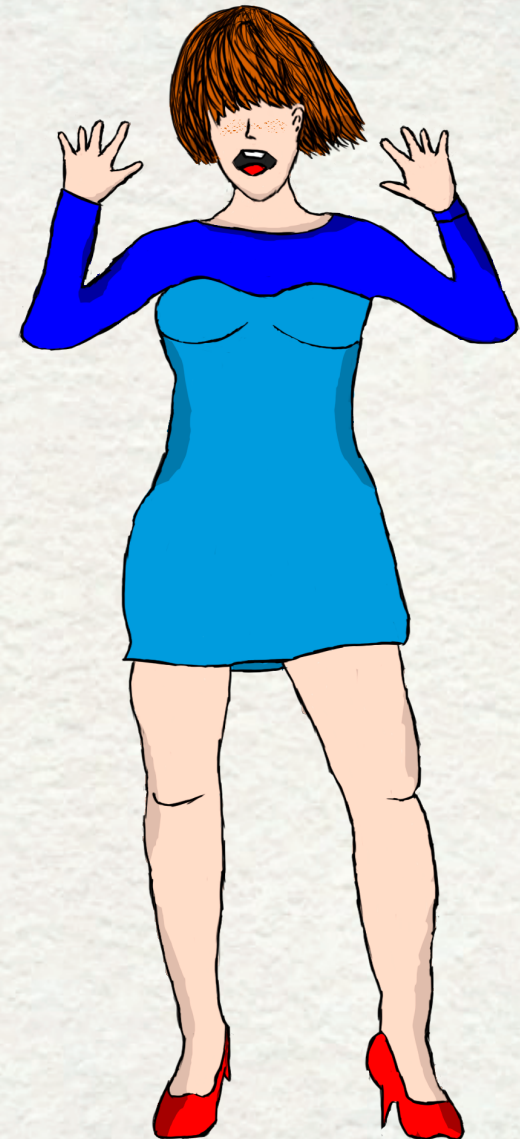
Características físicas: 167 cm, delgada, pelo corto anaranjado natural, piel pálida.

Rasgos destacables: Tiene muchas pecas por ambas mejillas y cerca de la nariz.

Personalidad: No se sabe mucho de ella, salvo que fue asesinada recientemente en su piso de Nueva York. Al parecer tiene una estrecha relación con el detective James, pero se desconoce si son familiares o amigos.

Oficio: Desempleada.

Gustos: Desconocidos.



Asesino

Nombre: Desconocido

Apellido: Desconocido

Edad: Desconocida, aproximadamente 20-25 años.

Fecha de nacimiento: Desconocida

Características físicas: Ya que no hay registros de este individuo, todo lo que se puede decir es lo que se ve a simple vista. Altura aproximada de 175-180 cm, pelo de color castaño (se intuye por su ceja al descubierto), ojos marrones oscuros, tez blanca.

Rasgos destacables: Ya que va completamente tapado, aparentemente no presenta ninguna marca reseñable.

Hay indicios de que pertenezca a una organización criminal llamada 'Karma'.

Personalidad: No se tiene información sobre este individuo, salvo que es el principal sospechoso de haber asesinado a Katherine Wyler. Se podría determinar que presenta psicopatía, pues parece haber planificado a sangre fría el asesinato de la chica.

Oficio: Desconocido

Gustos: Desconocidos.



Personajes secundarios

En las siguientes páginas se presentarán todos los detalles de los personajes secundarios que se han desarrollado para esta película animada. Dado que son menos relevantes para la historia, el orden en que se muestren a estos personajes es indiferente, al contrario de lo que pasaba con los personajes principales. Esto se debe a que todos estos personajes cuentan con un peso similar en la trama, al ser o bien 'alivios cómicos para la misma' o simplemente personajes secundarios de apoyo.



Inspector de policía

Nombre: Ethan

Apellido: Desconocido

Edad: 46 años

Fecha de nacimiento:
07/09/1976

Características físicas: 178 cm, pelo corto castaño claro, tez morena, ojos azul grisáceos, presenta una perilla de mediana longitud.

Rasgos destacables: Tiene la ceja izquierda rapada por la mitad por estética, musculatura en hombros y brazos marcada, presenta algunas canas en la perilla y el cuero cabelludo.

Personalidad: A pesar de su cargo de responsabilidad y de su edad, Ethan siempre quiere

aparentar ser más joven. Suele hablar y actuar como un chico universitario recién graduado, pero sabe mantener la compostura cuando ser requiere. Es alegre, extrovertido, con un humor sarcástico que lo caracteriza.

Oficio: Inspector de policía.

Gustos: Le gustan los deportes en general, hace escalada, boxeo, surf en la costa este de Nueva York... entre otros muchos deportes de alta intensidad. Por esa misma razón siempre necesita tomar café o una bebida energética, para poder mantenerse activo y despierto mientras hace estos deportes. Pero también disfruta echando la tarde jugando a videojuegos online con su amigos.



Perro policía

Nombre: Roku

Edad: 7 años

Fecha de nacimiento:
07/09/2015

Especie: Animal, perro

Raza: Pastor alemán

Tamaño: 62 cm

Color de pelaje: Negro y fuego

Historia y datos destacables:

Es uno de los compañeros caninos de vida del detective, pues lo lleva acompañando en cada investigación desde hace 7 años. James y él se entienden entre sí a la perfección con el lenguaje no verbal. Solo con pequeños gestos que James le haga, Roku es capaz de enten-

der lo que quiere decir y lo que tiene que hacer en cada momento, por eso es tan bueno como perro policía. Pero además de ser bueno rastreando o persiguiendo a criminales junto al detective, Roku es capaz de empatizar y sentir exactamente lo que siente su amigo, pues tienen una conexión fuera de lo que cabría esperar en una relación normal entre un perro y su dueño.



Aprendiz de perro policía

Nombre: Max

Edad: 4 años

Fecha de nacimiento:
18/10/2018

Especie: Animal, perro

Raza: Labrador Retriever

Tamaño: 48 cm, es un espécimen de tamaño inferior a la media para su raza.

Color de pelaje: Canela

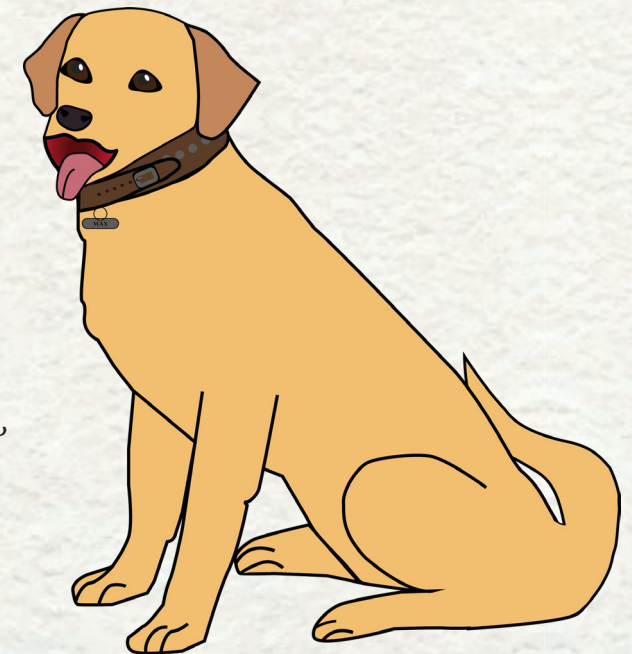
Historia y datos destacables:

Se trata de un labrador retriever de color canela, el otro acompañante canino de James. A pesar de que apenas tiene 4 años, y todavía es muy joven, ya está siendo entrenado por James y guiado por Roku desde la

perspectiva animal, para que se convierta en un perro policía.

A diferencia de Roku que siempre está cerca de James y sabe como encontrarlo en caso de que se pierda, Max lleva un collar con su placa identificativa, pues tiene la mala costumbre de escaparse de casa en cuanto ve la oportunidad, por lo que se pierde con facilidad.

Prefiere jugar a 'pelearse' con Roku, antes que seguir con los entrenamientos. Además, su carácter amigable con todo el mundo hace que sea aún más difícil entrenarlo, pues confía en cualquiera que se le acerque, incluso en desconocidos.



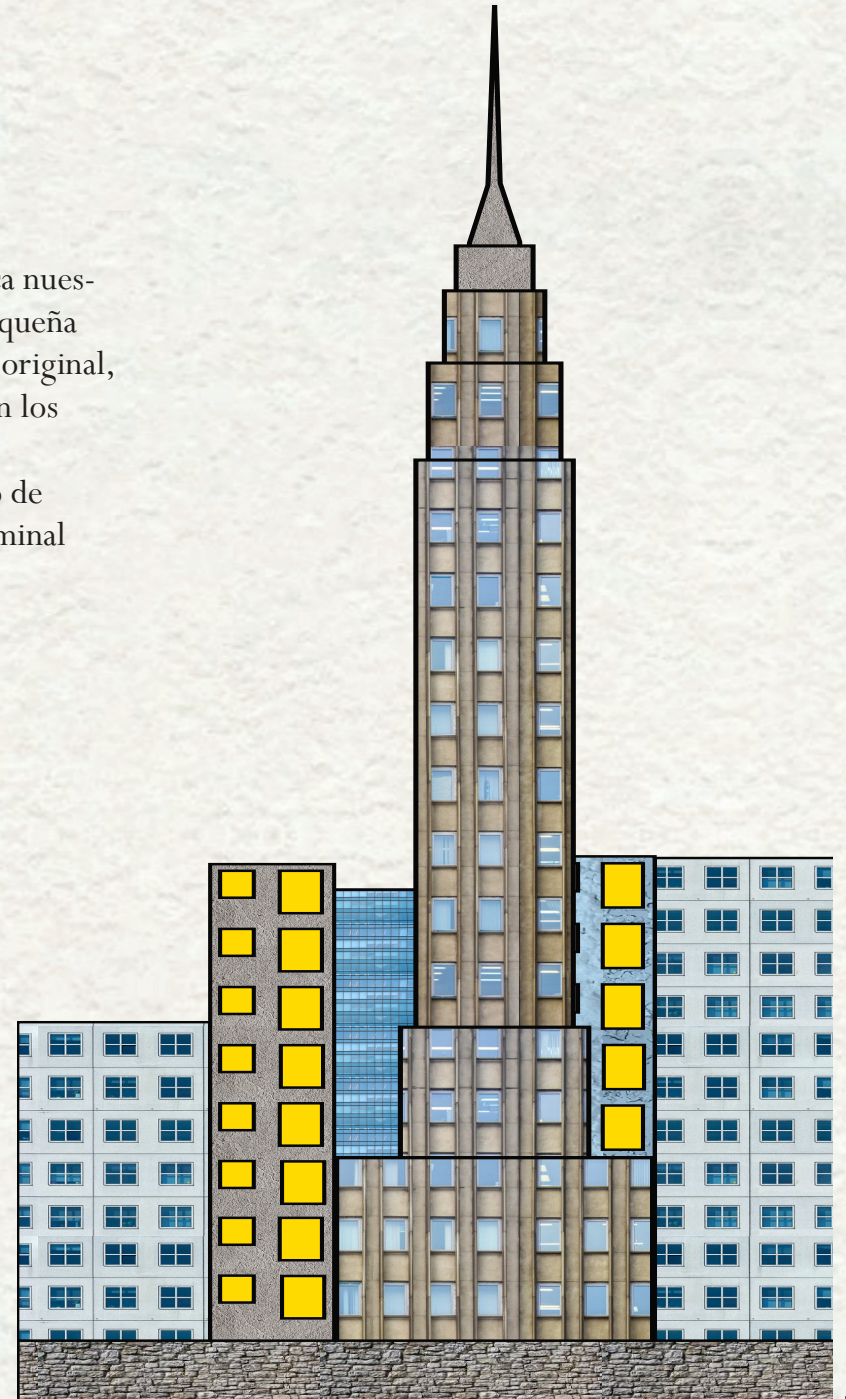
Fondos y escenarios

Por último en las siguientes páginas se muestran los fondos principales de la historia, así como algunos detalles relevantes de los mismos.

Fondo ciudad de Nueva York

Aquí se puede apreciar el fondo de la gran ciudad de Nueva York, donde se ubica nuestra historia. Cabe aclarar que aunque el protagonista sea de Colchester, (una pequeña ciudad de Inglaterra), y es la primera ciudad descrita en el argumento del libro original, esta solo es mencionada como parte de sus orígenes, pero no es donde se sitúan los hechos transcurridos en esta película animada.

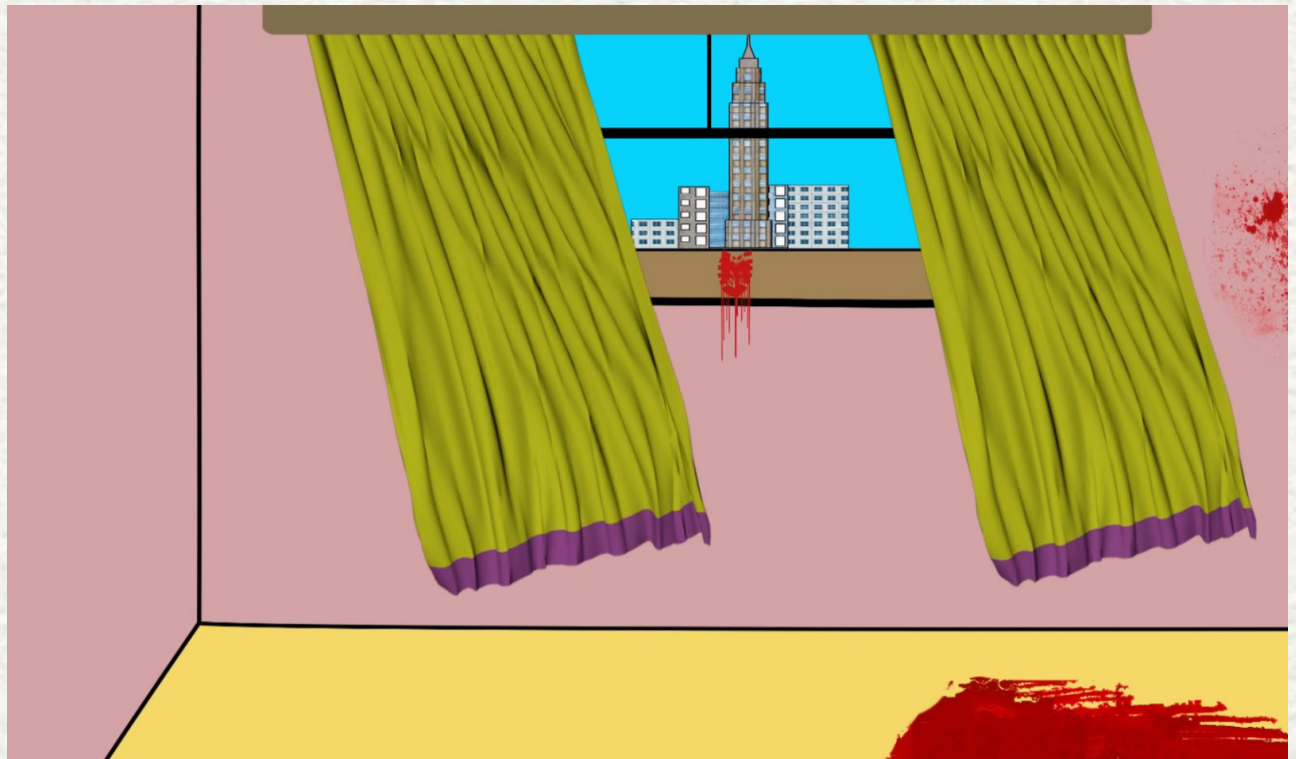
En esta famosa ciudad que nunca duerme, transcurre toda la trama del asesinato de Katherine, así como la investigación policial y el hallazgo de la organización criminal Karma.



Escenario del crimen

En esta imagen se puede ver la habitación de la víctima tras su asesinato. Es uno de los primeros escenarios del crimen de esta historia, y por tanto uno de los más importantes. Esto se debe a que, a raíz de la investigación que realiza la policía sobre este asesinato, consiguen averiguar la existencia de una organización criminal llamada Karma, que es la que ha planeado este homicidio.

Como dato a destacar, a través de la ventana de esta habitación, se puede ver la ciudad de Nueva York, y concretamente, el imponente Empire State.



Datos de contacto

En esta página añado mis datos de contacto así como, las redes sociales de promoción, para que puedan acceder a contenido exclusivo, como la animática, merchandising y cartería de la película, entre otros.

eljuegodelkarma@gmail.com



El juego del Karma



@eljuegodelkarma



