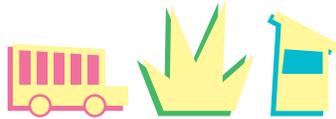






Universidad de Costa Rica
Facultad de Bellas Artes
Escuela de Artes Plásticas



“SISTEMAS GRÁFICOS PARA LA NARRATIVA TRANSMEDIA”

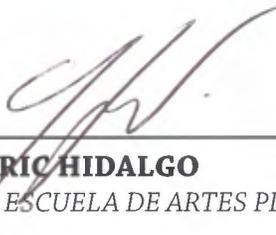
DESARROLLO DE LA LÍNEA GRÁFICA DE
LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

EDGAR SANDÍ MARTÍNEZ

TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA
EN ARTES PLÁSTICAS, CON ÉNFASIS EN DISEÑO GRÁFICO

2017

CUERPO REVISOR



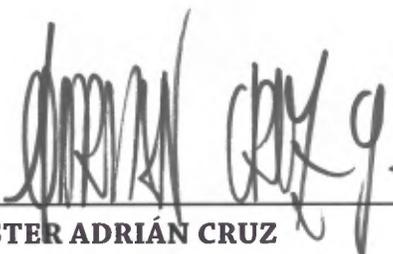
ERIC HIDALGO
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS



MSC. CARLOS KIDD
TUTOR



MSC. RODOLFO ROJAS ROCHA
LECTOR



MÁSTER ADRIÁN CRUZ
LECTOR



ANTONIO BLANCO
PROFESOR INVITADO

Dedicado a

*Todo aquel que se ha sentado a
cuidarnos desde una casetilla.*



Agradecimientos

Al verdadero don Félix y a don Anibal por abrirme las puertas de su casetilla.

*A mi madre, quién ha sufrido más que yo, una vuelta de ciento ochenta grados
de su hijo...para bien y mal.*

A Kevin, Elías, Andrés y Gerardo, amistades claves.

A Pablo Matamoros, con su energía vital para traspasar conocimiento.

A Milenita. Nadie estuvo más de cerca que ella en estos tiempos.

A todo aquel que me abrazó antes, durante o después de una buena palmada.



RESUMEN

Este trabajo desarrolla un proceso de diseño para una Narrativa Transmedia llamada Las Piezas de Don Félix, la cual el mismo autor de este trabajo escribió. Las Piezas de Don Félix cuenta la historia de un inmigrante que por cuestiones socioeconómicas tiene que entrar a Costa Rica en búsqueda de proveer una mejor vida a su familia en su país natal. Este trabajo busca de dotar de una identidad gráfica a la historia de Don Félix, que se despliega en varias plataformas mediáticas.

El proceso de diseño describe desde la planificación de diseño por medio de la creación de un Sistema de Diseño Gráfico para Narrativas Transmedia adaptado desde varias referencias, hasta el desarrollo técnico del diseño específico para cada plataforma de la narrativa. Esta involucra el diseño para una novela gráfica, un videojuego y un cortometraje animado en 2D y 3D.

El trabajo abarca desde los conceptos básicos de la Narrativa Transmedia a partir de Henry Jenkins, hasta plantear un Sistema Gráfico Prototipo totalmente de autoría propia, para dar al lector y al interesado un punto de partida sobre como la disciplina del diseño gráfico puede empezar a abarcar la complejidad de este tipo de narrativas nuevas.

PALABRAS CLAVE

Narrativa Transmedia, Sistema de Diseño Gráfico, Mass media, Inmigración, Diseño Multimedia, Diseño de Videojuego, Diseño de Cortometraje animado, Diseño de Novela Gráfica

ABSTRACT

This work develops a design process for a Transmedia Storytelling called Las Piezas de Don Félix, which was written by the same author of this work. Las Piezas de Don Félix tells the story of an immigrant that has to travel to Costa Rica due to socioeconomical problems, and his will to provide a better life for his family back in his home country. This work searches to give a graphic identity to Don Félix's story, which is presented in several media platforms.

The design process starts by describing the design planning through the creation of a Graphic Design System for Transmedia Storytellings, adapted from various references, moving on to the technical development of the specific design for each platform of the narrative. This involves the design for a graphic novel, a videogame and an animated 2D-3D shortfilm.

The work goes from the basic concepts of the Transmedia Storytelling parting from Henry Jenkins, to planning a Graphic Design Prototype System totally from authorship, to give the reader and anyone interested a point of departure about how the graphic design discipline can start to encompass the complexity of this type of new narratives.

KEYWORDS

Transmedia Storytelling, Graphic Design System, Mass media, Immigration, Multimedia Design, Videogame design, Animated Shortfilm design, Graphic novel design

ÍNDICE

CAP 1 ANÁLISIS

1.1 TEMA: TÍTULO	1
1.2 INTRODUCCIÓN	1
1.3 JUSTIFICACIÓN	3
1.4 OBJETIVOS	6
1.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.6 MARCO TEÓRICO	8
1.7 METODOLOGÍA	18

CAP 2 DISEÑO CONCEPTUAL

2.1 SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVAS TRANSMEDIA	25
2.1.1 Características estructurales del sistema	25
2.1.2 Necesidades de diseño según la Biblia Transmedia	26
2.1.3 Modelo de trabajo: Preproducción para una NT	27
2.1.3.1 Procesos de adaptación	30
2.1.3.2 Diseño Gráfico y Estilo General	31
2.1.3.3 Diseño de personajes para transmedia	31
2.1.3.3.1 Ficha del Personaje	33
2.1.3.3.2 Guía de Estilo para personajes (Style Guide)	34
2.1.3.3.3 Proceso de adaptación para personajes transmedia	35
2.1.3.4 Diseño de escenarios para transmedia	36
2.1.3.4.1 Ficha del Escenario	36
2.1.3.5 Storyboard Transmedia	37
2.1.4 Aspectos administrativos y de planificación	38
2.1.4.1 Ordenamiento de carpetas virtuales y archivos	38
2.1.4.2 Establecimiento de equipos de trabajo	38
2.2 PROPUESTA FINAL DE SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVA TRANSMEDIA	40
2.2.1 Integración de Procesos de arte y diseño	40
2.2.2 Proceso general: Desarrollo integrado	40
2.2.3 Adaptación: Desarrollo por plataforma	40
2.2.4 Desarrollo multiplataforma	41

3.1 BIBLIA TRANSMEDIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX	45
3.1.1 Sinopsis del proyecto	45
3.1.1.1 Sinopsis según guiones	48
3.1.1.2 Líneas temporales: Capítulos, Subcapítulos y Espacios Interactivos.....	49
3.1.1.3 Medios o plataformas.....	55
3.2 SISTEMA GRÁFICO NT PARA LAS PIEZAS DE DON FÉLIX.....	58
3.2.1 Definición de los componentes del sistema	58
3.2.2 Cronograma de trabajo.....	63
3.2.3 Equipos de trabajo	65
3.3 DESARROLLO DEL PROCESO DE DISEÑO	66
3.3.1 Diseño de estilo general.....	66
3.3.1.1 Recopilación de referentes visuales y toma de apuntes.....	66
3.3.1.2 Análisis y síntesis de los conceptos formales	70
3.3.1.3 Los conceptos gráficos en Las Piezas de Don Félix.....	70
3.3.1.4 Logotipos	72
3.3.1.5 Tipografías.....	76
3.3.1.6 Paletas de color	77
3.3.1.7 Diseño gráfico para las plataformas principales	79
3.3.2 DISEÑO DE PERSONAJES	80
3.3.2.1 Principales.....	83
3.3.2.1.1 Don Félix.....	83
3.3.2.1.2 Piti.....	94
3.3.2.2 Secundarios.....	94
3.3.2.2.1 Gema y los chicos	95
3.3.2.2.2 Personajes secundarios en El Bus.....	97
3.3.2.2.3 Personajes secundarios en Montazal	97
3.3.2.2.4 Personajes secundarios en Casetilla.....	100
3.3.3 DISEÑO DE ESCENARIOS	105
3.3.3.1 Escenarios del Bus	106
3.3.3.2 Escenarios de Montazal	106
3.3.3.3 Escenarios de la Casetilla	107
3.3.4 STORYBOARDING	110
3.3.4.1 Storyboard para El Bus.....	111
3.3.4.2 Storyboard para Montazal	113
3.3.4.3 Storyboard para Casetilla.....	115
3.3.5 DISEÑO WEB. SITIO WEB Y ENTORNO PARA REDES SOCIALES	117
3.3.6 MERCANCÍA.....	120
3.3.7 SUBCAPÍTULOS Y FRAGMENTOS	121
3.4 SECCIÓN DE DISEÑO DE LA BIBLIA TRANSMEDIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX.....	123
3.5 HACIA LA PRODUCCIÓN	123

4.1 Alcances y logros	127
4.2 Recomendaciones	128
4.3 Anexos	130
4.4 Glosario	
4.5 Bibliografía	

1

CAPÍTULO ANÁLISIS

1.1 TEMA: TÍTULO

P.1

1.2 INTRODUCCIÓN

P.1

1.3 JUSTIFICACIÓN

P.3

1.4 OBJETIVOS

P.6

**1.5 DELIMITACIÓN DEL
PROBLEMA**

P.7

1.6 MARCO TEÓRICO

P.8

1.7 METODOLOGÍA

P.18



1.1 TEMA : TÍTULO

“Sistemas gráficos para la Narrativa Transmedia”

Desarrollo de la línea gráfica de Las Piezas de Don Félix

1.2 INTRODUCCIÓN

El término de transmedia es relativamente nuevo entre la teoría de los medios de producción en masa en el plano global: el teórico Henry Jenkins lo menciona por primera vez en un artículo del 2003 de *Technology Review* (Jenkins, 2003). La teorización de lo transmedia puede verse como una consecuencia de muchas variables en el mundo mediático, en la economía mundial y las nuevas maneras de interacción social las cuales van de la mano con el desarrollo de nuevas plataformas tecnológicas que aceleran la producción, además del consumo de información y entretenimiento. Las historias que se cuentan en los nuevos medios trascienden su espacio narrativo y llegan a mezclarse con experiencias integradas con la realidad del espectador¹. El transmedia nace como un “cruce de medios” en donde las diferentes plataformas mediáticas se utilizan de manera integrada para contar una sola historia, de manera que la narrativa se bifurca en fragmentos, capítulos o secciones que forman mundos complejos formados por personajes, historias, o universos con lógica propia. Como menciona Carlos Scolari:

“Es una producción integrada. Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc. El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto.” (Scolari, p. 17)

Las Piezas de Don Félix es una Narrativa Transmedia que cuenta la historia de Don Félix, un inmigrante que ingresa a Costa Rica en los años noventa por razones de fragilidad económica, y vive la experiencia de entrar en el país y pasar por dificultades de todo tipo. Por medio de los trabajos que ejerce Don Félix (los cuales representan dos capítulos proyectados en dos plataformas mediáticas diferentes), la historia presenta a un personaje muy comprometido con la intención de procurar que su familia en la lejanía de su país natal tenga el pan de cada día en la mesa. Todo esto se cuenta con un tono mágico, atractivo visualmente y muy emotivo. Además de retratar paisajes y espacios comunes de la ciudad como el barrio, la casa de clase baja, o la ciudad de San José, entre otros, se retrata a Don Félix como el guarda de casetilla², el “chapeador”³ de jardines, o el trabajador arduo, pero más que todo el inmigrante que tiene la condición de ser percibido como un personaje icónico del imaginario de la ciudad.

1 Mencionemos la aplicación Pokemon Go (Niantic-Nintendo 2016) como uno de los mejores ejemplos actuales de cómo un mundo narrativo llega a integrarse dentro de la realidad inmediata de los jugadores y fans de la saga.

2 El guarda de casetilla se entiende como un oficial de seguridad (a veces informal) que vigila desde el espacio de una caseta.

3 Chapeador, definido como la persona que limpia de malezas el campo con el machete o sus herramientas, según el diccionario de costarriqueñismos de Arturo Agüero (Agüero, 1996)

Una de las intenciones principales de la historia es exponer una visión de la experiencia muy específica de un inmigrante que viaja debido a complicaciones económicas. Como se menciona en la tesis de Ignacio Dobles (Dobles et al, 2014), esta población son sujetos reiteradas veces a la xenofobia, además de que viven situaciones marginales sobre su espacio de habitación, alimentación, entre otros. Todos estos valores y situaciones sociales expuestos en Las Piezas de Don Félix se llevan al espacio de la Narrativa Transmedia como un esfuerzo por exponer los temas de formas innovadoras hacia públicos relacionados con los medios de masas.

Las Piezas de Don Félix, como una Narrativa Transmedia, se cuenta en varias plataformas mediáticas (novela gráfica, videojuego, cortometraje animado, las redes sociales entre otros) que se crean para diferentes públicos en específico. La elección de estas plataformas tiene por objetivo dirigirse a los públicos que frecuentan dichas plataformas, y se pretende utilizar su capacidad de comunicar ideas, para acercar a dichos públicos al mundo de Don Félix. La idea al final es tener múltiples puntos de vista de la situación de un mundo narrativo debido a la flexibilidad de estos nuevos medios y la manera en que se pueden integrar.

La necesidad de generar este proyecto está en la variable de diseño de identidad gráfica dentro de la Narrativa Transmedia. Las Piezas de Don Félix, necesita de un diseño para convertirse en un mundo sólido y tangible por medio de la conceptualización y desarrollo de estos elementos de identidad gráfica, sean sus personajes, escenarios, logotipos, tipografías, motivos, entre otros. El presente proyecto se encarga de ordenar, documentar y describir cómo se generó la identidad gráfica de Las Piezas de Don Félix. El trabajo propone abordar la sistematización de procesos de diseño gráfico, desde su programación, listado, ordenamiento y desarrollo. De esta manera, se propone generar un sistema de carácter gráfico específico para la necesidad de elementos de identidad gráfica.

La Narrativa Transmedia es una historia compleja que se desenvuelve entre fragmentos repartidos en múltiples medios y plataformas. Aún así, sostiene su coherencia narrativa por medio del manejo de un universo narrativo coherente. La premisa que aquí se propone es que se requiere de un desarrollo de su gráfica como un sistema ordenado, con prioridades de tareas prácticas, de jerarquías de procesos de diseño y de un desarrollo claro de sus elementos gráficos para poder abarcar la expansibilidad de una narrativa con su complejidad dada.

La idea de desarrollar este sistema gráfico se encierra en dos grandes fases: la conceptualización y listado de los elementos que lo componen, y la actividad del proceso de diseño gráfico como tal. Esto se determina siguiendo la lógica de que un proceso de diseño gráfico sigue una planificación, determinación de objetivos, la fase de exploración y un momento en donde se determinan los parámetros finales de diseño. Para comprender este trabajo, el lector encontrará una extensiva utilización del diagrama, el infograma y otros métodos visuales para representar los procesos descritos de manera que la transparencia y claridad sean de primera mano.

A manera de recuento, en el primer capítulo se desarrollan los términos base para comprender la teoría de la Narrativa Transmedia, y se desarrollan las premisas base para generar un sistema gráfico con la complejidad que se requiere y por último se desarrolla nuestra metodología.



En el segundo capítulo se desarrolla un prototipo de Sistema Gráfico para Narrativa Transmedia que busca ser punto de partida para el ordenamiento de los procesos y conceptos generales que se deben seguir en el caso de abordar un proceso de diseño de este tipo.

En el tercer capítulo se entra en Las Piezas de Don Félix propiamente. Primero con un análisis a profundidad de la narrativa dirigido a proporcionar de material conceptual para el proceso de diseño. En segundo lugar, se desarrolla el proceso de diseño ordenado según un Sistema Gráfico adaptado a partir del prototipo presentado en el anterior capítulo.

En el cuarto capítulo presentamos conclusiones y recomendaciones que creemos pertinentes mencionar para los interesados en algunos de los temas desarrollados en este documento.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Hay tres vertientes para explicar la importancia de desarrollar el diseño de la narrativa transmedia de Las Piezas de Don Félix. En primer lugar, está la importancia de llevar a tratar la inmigración desde un punto de vista de contacto empático con el público. En segundo lugar, tenemos la preponderancia de tratar el tema de la inmigración por medio de la Narrativa Transmedia, y en tercer lugar está la necesidad técnica de cómo abarcar este tipo en términos técnicos de diseño gráfico y artístico, leídos en ese orden de consecuencia. Desarrollemos estas tres ideas a continuación.

En la primera vertiente sobre el tema de inmigración, la historia de Las Piezas de Don Félix busca exponer un punto de vista sobre la problemática social de la migración socioeconómica. La migración se entiende desde el desplazamiento de personas que viajan de un lugar a otro para vivir su cotidianidad. Este desplazamiento se da por razones que obligan a las personas a moverse, excluyendo al turista. La migración socioeconómica, como tipo específico, es causada por la imposibilidad de sostener condiciones de calidad de vida mínimas en el lugar de origen de la persona (Dobles et al, 2014, pág. 1-2).

El punto de vista es en primera persona, vista desde el personaje de Don Félix quién representa la minoría de la población inmigratoria. Se decidió definir al personaje sin una nacionalidad en específico debido a que presentarlo de esta manera universaliza su situación y abre la posibilidad a generar una empatía más amplia con más tipos de públicos diferentes, sean personas que hayan sufrido esta situación o no. Entonces la intención de la narrativa está más dirigida a exponer una situación de esta minoría por medio de la historia ficticia de un personaje. Don Félix es el nicaragüense, el colombiano, el salvadoreño⁴, o cualquier otro que viene como inmigrante a ejercer trabajos de distinta índole relacionados con su nivel educativo. Esto claramente se desarrolla con una profundidad más atinada en estudios como Migración, empleo y pobreza (Morales et al, 2006), donde se presentan los datos que indican que estas

⁴ Estos grupos son identificados en varios trabajos como los más representativos de la migración socioeconómica, pero se deja claro que no son los únicos.

mayorías sufren de inequidad. Hay que tener mucho cuidado en que la idea de la historia de Las Piezas de Don Félix no es estigmatizar esta situación, sino presentarla en un formato de simpleza (no confundir con facilidad) en donde otros públicos puedan entrar en ella.

Por medio de la representación del inmigrante en la ficción, se quiere apuntar a atacar la continua reproducción estereotipos, por la cual se crean imágenes negativas del inmigrante. En otras palabras, se quiere representar una realidad sobre estos personajes poco conocida, ya que sobre la base de la ignorancia de estas situaciones es donde se construyen dichos estereotipos. Un ejemplo claro lo desarrolla Jorge Ramírez Caro sobre los chistes en contra de los nicaragüenses (Sandoval et al, 2007) y como representan una deformación de los hechos sobre el inmigrante que generan violencia física o emocional. También es necesario citar publicaciones como Inmigrantes (Dobles et al, 2014), donde se ofrecen ejemplos de las situaciones que pasan algunas personas inmigrantes con condiciones difíciles, y cómo sufren de estereotipos que encuentran cuando se asientan en nuestro país.

Como se dijo en primer lugar la idea es generar empatía con estos personajes por medio de la representación de Don Félix como un personaje más cercano al público que consume medios de comunicación de masas lo cual nos lleva al siguiente punto.

La narrativa como se entiende tradicionalmente se encarga de desarrollar una línea cronológicamente ordenada, con unos personajes principales y secundarios bien definidos, posiblemente desarrollados de manera monomediática, o sea, sin expansiones a otras plataformas (Scolari, 2013). Estos son por ejemplo el cine, la literatura, el teatro, la música, etc. La Narrativa transmedia integra estos medios tradicionales y genera líneas paralelas de narración, personajes secundarios que obtienen protagonismo en historias paralelas, adaptaciones de un medio a otro, espacios interactivos con contenido narrativo, etc.

Franquicias como Star Wars (Lucas Films, 1977), Tintin (Hergé, 1929), The Matrix (1999) o Pokemon (Nintendo, 1995), entre otros símbolos de la cultura popular, dan narrativas más complejas e inmersivas al espectador⁵. Ya desde que Alvin Toffler menciona la idea de un prosumidor en 1987 (Toffler, 1987), se entienden el consumo y producción como ideas que se empiezan a diluir y que se acercan a una democratización de la producción y el consumo de bienes o medios de información. La Narrativa Transmedia se ancla a esta premisa y concibe este prosumidor como eje esencial que consume historias pero que también produce sus propias historias, ya sea por medio de su interpretación innata, o sea que produzca nuevos productos basados en el mundo ficticio⁶.

Lo que se quiere en este trabajo es utilizar estas estrategias de comunicación masiva, para transmitir mensajes de conciencia social, que de otra manera serían muy difíciles de exponer

5 En Narrativas Transmedia de Carlos Scolari (2013), se menciona el cambio hacia un espectador más anuente a manejar lecturas de historias con más complejidad a nivel de relaciones de eventos, personajes, manejo del tiempo narrativo no-cronológico, etc. También la complejidad de manejar varios medios o plataformas dentro de un mismo concepto narrativo.

6 La dinámica del prosumidor se puede ejemplificar con las nuevas dinámicas de producción de los fans de grandes franquicias. En Harry Potter existen numerosos ejemplos de producción de fans, con enciclopedias del mundo, historias alternas, o la creación de torneos de Quidditch llevados a la vida real.



para públicos que frecuentan estos espacios más atractivos en dinamismo y complejidad narrativa, coherentes con un presente más tendiente a la tecnología mediática de celulares inteligentes, computadoras personales, cine masivo, videojuegos, entre otros. Sobre el binomio social-transmedia no se encontraron muchos experimentos por lo cual se intuye que es un campo relativamente inexplorado. Lo que sí hay son múltiples estudios sobre lo transmediático, la narrativa y los conceptos que son variables de estos.⁷

En *Las Piezas de Don Félix* se busca apelar al acercamiento por medio de la empatía a la hora de mirar los personajes retratados. Por medio de la representación de un mundo caricaturesco, cargado de metáforas sobre el mundo real inmediato (el barrio, los vecinos, los inmigrantes), la idea es generar un acercamiento sensible a estos temas y personajes. Una vez más, un espectador más empatizado con la densidad de estos temas, más como experiencia, no tanto como un análisis académico o formal del tema desde una disciplina social específica.

Como última vertiente de la necesidad de realizar este trabajo, tenemos la necesidad de ahondar en las técnicas y métodos de trabajo dentro del diseño gráfico y artístico orientados a lo transmediático. El diseño gráfico, se propone acá como herramienta infalible para la preproducción⁸ de la Narrativa transmedia, ya que puede aportar por medio de la estructura y diseño de su imagen gráfica, un puente de comunicación de ideas por medio de la configuración y conceptualización de los elementos gráficos que pueden conformar el mundo de la historia, desde sus personajes, escenarios, o valores gráficos elegidos. El diseño gráfico y sus ramas de trabajo están ligadas al mundo de lo narrativo por medio de procesos de diseño de imágenes, creación de personajes, escenarios, vestuario, secuencias, entre otros.

Con sus técnicas de visualización, el diseñador está ligado al mundo audiovisual como intérprete de los conceptos de un guión o una idea literaria, y tiene la capacidad de llevarlos a imágenes concretas. Por esta razón lo gráfico puede dar un cuerpo visible para los mensajes que el proyecto transmedia requiere, al mismo tiempo que lo aclara, lo expande y crea su identidad particular por medio de elementos gráficos definidos y reconocibles. Esto se busca lograr a partir de la sistematización visual de la complejidad narrativa del transmedia.

Las nuevas maneras de conceptualizar la imagen entonces son cruciales para lograr acercarse a nuevos públicos más jóvenes y la disciplina del diseño gráfico se vuelve una potenciadora de dicho proceso.

7 Se recomienda al lector interesado en el transmedia iniciar con la bibliografía presentada al final de este trabajo con los trabajos de Jenkins, quién es la autoridad académica más importante para el transmedia. Además se puede ahondar en trabajos como el de Scolari, donde la investigación se dirige más a productores.

8 El proceso de preproducción se centra en la planificación, escritura y diseño de los elementos que componen una narrativa. En este se incluyen la escritura de guiones, diseño gráfico, modelos de negocio, entre otros. Comúnmente se utiliza en el ámbito de producción audiovisual, sin embargo aquí se amplía el concepto para utilizarlo en relación a lo transmediático y su fragmentación en más de una plataforma mediática. Para más detalle revisar la sección Metodología del presente trabajo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

Diseñar los elementos de imagen de la narrativa transmedia Las Piezas de Don Félix, por medio de la conceptualización de un sistema gráfico y sus parámetros específicos con el fin de crear una identidad visual coherente y efectiva para una línea de productos de múltiples plataformas.

1.4.2 ESPECÍFICOS

- Conceptualizar un prototipo de Sistema Gráfico para Narrativas Transmedia con sus parámetros y flujos de trabajo.
- Analizar el proyecto “Las Piezas de Don Félix” a partir de su Biblia Transmedia para definir los aspectos conceptuales más resaltantes.
- Definir el Sistema Gráfico Transmedia específico para Las Piezas de Don Félix, sus parámetros, elementos y flujos de trabajo.
- Diseñar los elementos de la Biblia de Producción de Diseño Transmedia para Las Piezas de Don Félix.



1.5 DELIMITACIÓN DEL TEMA

Se ha encontrado un vacío en la zona donde se interrelaciona el diseño gráfico y el transmedia, específicamente en la carencia de trabajos o proyectos que desarrollen un proceso de diseño para narrativas transmedia, su sistematización y el quehacer de las tareas que lo componen en detalle. Por esta razón, se resalta la relevancia de ahondar en esta zona de enlace desde el desarrollo teórico y práctico del diseño gráfico y sus derivaciones, y cómo esto puede dar luces sobre un primer acercamiento para que quien quiere adentrarse en el mundo de la narrativa transmedia desde la perspectiva de la imagen.

En este trabajo se toma como punto de partida la narrativa transmedia de Las Piezas de Don Félix (escrita por el autor de este mismo trabajo), junto con sus necesidades comunicativas, tecnológicas, de mercancía, o cualquier eje que necesite la proyección de imágenes diseñadas. Con estas necesidades se piensa generar un proceso de diseño para múltiples formatos (enumerados en detalle en la sección de metodología), el cual se basa en los documentos proporcionados: guiones, sinopsis, información de comunicación y conceptos, especificaciones tecnológicas, entre otros. Para abordar la complejidad y extensión de este proceso se conceptualiza un sistema de producción que integra todas las plataformas en una sola línea de diseño general, que al final se adapta de acuerdo a las necesidades de cada plataforma.

Cabe dejar claro que la investigación y proceso de diseño consiguiente no están centrados en la construcción de la narrativa (guiones, sinopsis, biblia transmedia, etc) ni tampoco en la fase de producción⁹ para cada plataforma, sino en el diseño de los elementos del sistema gráfico adaptado a la narrativa transmedia Las Piezas de Don Félix. Esto se debe a que un proceso de ese calibre incluye variables de comunicación, lo cinematográfico, el guión, modelos de negocio, etc, los cuales se salen de objetivos reales para enfocar una investigación coherente y un proceso de diseño claro con un cronograma de trabajo razonable.

De esta manera, en el momento de inicio del proceso de diseño, el documento llamado Biblia Transmedia de Las Piezas de Don Félix y su sinopsis, serán el punto de partida para poder enfocarnos en lo que atañe a esta tesis: un problema de identidad gráfica. El problema de diseño consiste en la confección de lineamientos gráficos flexibles adaptados a las exigencias de una narrativa transmedia, con eventuales adaptaciones que permitan ser aplicadas en los diversos productos. Todo estará estructurado en un Sistema Gráfico para Transmedia, que incluye todos los elementos a diseñar dentro de la narrativa tales como personajes, escenarios, identidad visual, hilos conductores, logotipos, entre otros.

Para sintetizar, primero se definen los parámetros conceptuales para un Sistema Gráfico Prototipo para Transmedia (capítulo 2) y luego se desata el proceso de diseño basado en lo propuesto y que parte de la Biblia Transmedia de Las Piezas de Don Félix (capítulo 3).

⁹ La fase de producción se dedica a la puesta en escena con actividades como animación, programación, creación de artes finales, edición, entre otros. En la sección de metodología se esclarece mejor este modelo de trabajo.

1.6 MARCO TEÓRICO

Ya desde la década de los setentas se empiezan a dar conceptos narrativos dirigidos a la expansión multimediática. Este tipo de aproximaciones se conocen más desde los mass media en el plano internacional. Existen además conceptos de periodismo transmediático, documental transmedia, gamificación, etc, todos relacionados con la Narrativa transmedia.

En el contexto de Costa Rica, en el plano académico, en la Escuela de Comunicación de la Universidad de Costa Rica, ya se abrió una especialidad en transmedia. Otro caso es el de la Escuela de Artes Plásticas, en conjunto con las Escuelas de Informática y Artes Musicales, que vienen trabajando en una futura carrera que tiene por objetivo el trabajo interdisciplinar relacionado con los nuevos medios.

Aquí se definirán con más precisión los conceptos clave sobre lo transmediático y se hará posteriormente un enlace con la disciplina del diseño gráfico en general, relación que se piensa matizar en este trabajo. Primero se describe el concepto general de Narrativa transmedia y sus principios fundamentales. Seguidamente se define lo que se entiende como biblia transmedia y sus secciones genéricas. Por último, se ahonda en el concepto de sistema gráfico y cuáles son sus componentes esenciales. Estos conceptos serán el punto de partida para elaborar el sistema gráfico adaptado para narrativas transmedia en el capítulo 2.

1.6.1 NARRATIVA TRANSMEDIA

Para introducir este concepto en el contexto actual podemos iniciar definiendo al transmedia como una modalidad narrativa que surge de los nuevos medios tecnológicos y una técnica para contar historias que utiliza varias plataformas y formatos, el concepto de interactividad, y la simultaneidad de personajes, eventos y mundos. Es un concepto narrativo que involucra una planificación integradora que abarca lo artístico, lo comunicativo, lo mercantil, entre otros. Según Henry Jenkins, importante autoridad académica sobre estudios mediáticos en la contemporaneidad, el concepto de Narrativa transmedia se define como:

“La Narrativa transmedia se despliega a través de múltiples plataformas mediáticas, donde cada nuevo texto hace una contribución distintiva y valorada al todo. En la forma ideal de la Narrativa transmedia, cada medio hace lo que sabe hacer mejor, de manera que la historia puede ser introducida en filme, expandirse a televisión, novelas, y cómics; su mundo puede ser explorado a través del gameplay o experimentado como un parque temático de atracciones. Cada entrada de la franquicia necesita estar autocontenida de manera que no necesitas ver el filme para disfrutar el videojuego, y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de entrada dentro de la franquicia como un todo.” (Traducción propia¹⁰) (Jenkins, 2006)

¹⁰ Texto original: “A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best—so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don’t need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole.”



También Carlos Scolari aporta una síntesis del concepto:

“En pocas palabras: las Narrativas Transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil.” (Scolari, 2013)

La historia de Las Piezas de Don Félix cuenta con la característica de tener varias plataformas y estar dirigida a diferentes espacios y medios. El desarrollo de sus detalles compositivos se desarrollan en la primera parte del Capítulo 3.

Para ampliar lo dicho sobre narrativas transmedia Carlos Scolari (Scolari, 2013), nos aporta a manera de síntesis, ciertos principios fundamentales que sirven para definir cómo se puede entender una Narrativa transmedia. Dichos principios se desarrollan en tensión, situando al fenómeno transmedia como una contradicción de dinámicas entre conceptos aparentemente disímiles. A continuación se describen dichos principios que nos servirán para matizar finalmente un concepto más sólido de Narrativa transmedia.

1.6.1.1 EXPANSIÓN VS. PROFUNDIDAD

La **expansión** es concepto clave dentro de una historia transmedia ya que esta nos habla de una dispersión extensa de contenido, entre varias plataformas que van acrecentando la complejidad del relato. Esto genera siempre una ampliación de la cantidad de información narrativa, pero también del entendimiento generado por lecturas más matizadas por parte de un público que puede consumir en orden o desorden cronológico. Hay expansión a varias plataformas o medios, y por lo tanto a más públicos de diversas definiciones (Ir al capítulo 3 para ver cómo se compone Las Piezas de Don Félix).

Por otro lado, la idea de **profundidad** se da en contraposición a la idea de un lector superficial que está más acostumbrado a un contenido lineal ordenado que se desarrolla de principio a final como en los medios tradicionales). El producto de la Narrativa transmedia está conceptualizado para un público que por naturaleza quiere conocer todos los detalles de la historia y su mundo. En un mundo transmediático ideal, este público fanático logra seguir expandiendo el universo con creaciones propias, proponiendo el concepto de prosumidor (Scolari, 2013, pág.30).

El prosumidor se explica cómo un sujeto que consume las diferentes entradas de una narrativa y luego produce sus propias historias construidas a partir de la coherencia del mundo narrativo que investiga y conoce. Esto proporciona al universo transmediático un nivel de profundidad más intenso que contrapone la idea de la expansión de la historia a más públicos y la profundidad que se aporta al universo por sus nuevas creaciones que evidencian una interpretación más detallada de la consistencia del mundo narrativo. De esta manera, la producción y el consumo no se separan tajantemente y generan un nuevo tipo de posibilidad en los medios de comunicación.

1.6.1.2 CONTINUIDAD VS. MULTIPLICIDAD

La **continuidad** del relato se evidencia en los cambios de una plataforma a otra, de forma que no hay interferencia de comunicación en dicho traslado multimediático. Esto se debe lograr gracias a un **hilo conductor** bien definido que logra desarrollar un relato en varios medios disímiles que coexisten sin perder consistencia narrativa. El lector debe poder entender y recrear en su imaginario el mundo transmediático para que suceda esta continuidad narrativa.

Como consecuencia de lo anterior, se desata una **multiplicidad** que expande la historia a diferentes contextos mediáticos sin perder la motivación inicial del o los personajes. Se podría explicar como una identidad múltiple, pero coherente gracias a que hay signos de repetición o continuidad dentro de dicha multiplicidad (Scolari, 2013, pág.30).

Estamos por lo tanto, frente a una narrativa compleja en el nivel de significados múltiples, relaciones entre personajes, líneas temporales continuas o simultáneas, los cuales deben lograr tener uno o varios flujos de lectura lógicos que se permiten gracias a la construcción de un universo ficticio bien estructurado.

Por ejemplo en Las Piezas de Don Félix se planteó una línea multimediática base donde se apela por contar la historia desde el punto de vista único de un personaje. Toda la ramificación de la cronología siempre tiene en cuenta este punto (página 50).

1.6.1.3 INMERSIÓN VS. EXTRABILIDAD

La Narrativa transmediática se caracteriza por la **inmersión** que genera su experiencia, ya que esta se compone de un mundo complejo que potencia el sumergimiento, ya sea por medio de un alto valor narrativo (como en el cine o la novela gráfica), o en una experiencia interactiva con dicho mundo (juguetes, juegos de video, juegos de mesa, experiencias de grupo). La interactividad llega a su máxima expresión cuando las esferas del mundo narrativo trascienden los formatos mediáticos para los que fueron concebidos y se vuelven parte del universo de los fans, espectadores o prosumidores: esto es la **extrabilidad** (Scolari, 2013, pág.31).

Las redes sociales y el entorno web planteados para Don Félix siguen estos principios (página 117), pero también en los capítulos de narración como en el videojuego donde se pide una actitud más crítica del jugador posicionándolo ante escenarios donde puede accionar sobre una problemática.

1.6.1.4 CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS

El transmedia se denomina muchas veces como una construcción de mundos o universos, que como tales deben tener un alto grado de coherencia y de credibilidad. Relacionado con el interés de este trabajo en la imagen, dicha coherencia se manifiesta en **lo visual**: estilos arquitectónicos icónicos (The Matrix), estilos propios de gráfica, todos bien diseñados para crear un mundo reconocible al nivel de diseño de la imagen (Scolari, 2013, pág.32).

1.6.1.6 Subjetividad

Como consecuencia de todo lo anterior, la **subjetividad** es la constante en la Narrativa transmedia. Así como coexisten varias líneas narrativas aparentemente discontinuas e independientes, se abren múltiples posibilidades de órdenes de lectura o de experiencias: hay tantas variantes como lectores. De esta manera lo único que sigue generando cohesión es el hilo de la historia y las consistencia del mundo generado, donde el lector puede leer en desorden los fragmentos y ensamblar su versión de la historia, la cual compartirá con sus cercanos para generar más versiones e interpretaciones ricas en significados de diversa índole (Scolari, 2013, pág.32).

1.6.1.7 Realización

El cerramiento de la narración está dada por los prosumidores que se vuelven la principal fuente de propagación del mundo: su participación reconstruye los mundos en sus discusiones, aportes o interpretaciones de la línea principal.

La idea del **prosumidor** define un público activo que sigue expandiendo el mundo transmediático por medio de sus propias producciones (comentarios, reviews, spin-offs, parodias) que muchas veces son de producción independiente. Este comportamiento dado gracias a los nuevos medios y su democratización, logra que la expansión transmedia se presente en menor o mayor grado, ya sea desde una simple conversación, un posteo en una red social, hasta la producción de un final alterno al relato propuesto (Scolari, 2013, pág.32).

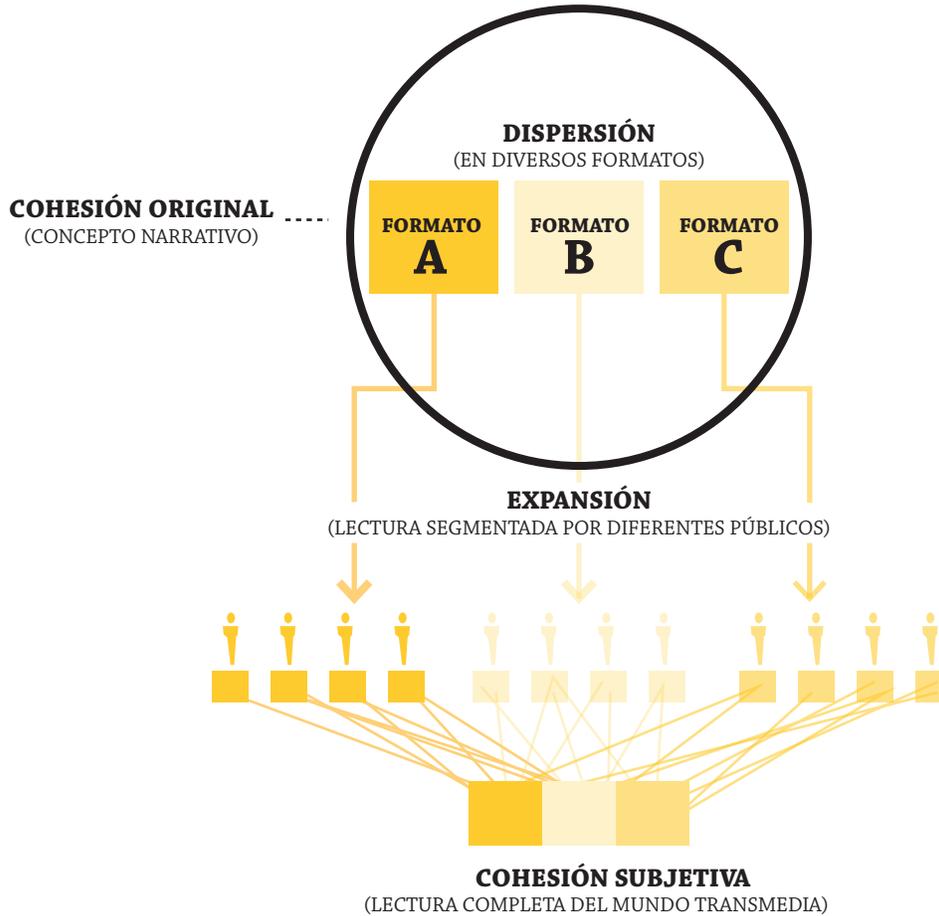
1.6.2 Convergencia y transmedia

Para lograr una síntesis diagramática de todo lo dicho anteriormente, tenemos que lo transmediático se relaciona con la idea de expansión versus subjetividad en un mundo que se abre y se profundiza constantemente y va más allá del relato oficial que se crea inicialmente. La complejidad de Narrativa transmedia se puede ver como un mundo formado de redes de personajes o historias (una vez más revisar el desarrollo para el mundo de Don Félix en el capítulo 3 puede ser revelador). El eje ordenador que mejor explica la dinámica del transmedia es el concepto de **convergencia**, el cual Jenkins describe como dispersión, expansión y cohesión al mismo tiempo.

Para entender la coexistencia y tensión de estas dinámicas en una Narrativa transmedia se aprecia en el **DIAGRAMA 2** un ciclo continuo de renovación que opone la cohesión subjetiva al concepto originario del relato original. La expansión se genera de manera que la multimedialidad acerca a varios tipos de públicos según sus definiciones y los hace parte de un universo de experiencia común. Estas dinámicas de intercambio de información se dan inmersas en las posibilidad que aporta el transmedia de ser un formato de multimedia.



DIAGRAMA 1
FUNCIONAMIENTO DE LA CONVERGENCIA EN UNA NARRATIVA TRANSMEDIA



Elaboración propia a partir de conceptos expuestos por H. Jenkins y C.Scolari

Entonces el desarrollo de un mundo transmediático se da desde la tensión que se provoca entre la expansión, la unificación y el intercambio de contenidos. El hilo conductor que permite la lectura de una totalidad ordenada lo proporcionan ciertos **elementos repetibles** que van desde el texto hasta la imagen, los cuales además de reforzar la cohesión narrativa, ayudan al reconocimiento y rememoramiento de los elementos que componen el universo ficticio.

1.6.3 LA BIBLIA TRANSMEDIA¹¹

Entendida la Narrativa transmedia desde los puntos descritos, es lógico entender que un proyecto de esta envergadura conlleva un proceso de planificación sumamente ordenado, que potencie las cualidades flexibles del universo narrativo. Esto debido a que la Narrativa transmedia está conformada de una serie de productos que conllevan una complejidad inherente tanto en cantidad como en profundidad de elementos.

¹¹ La Biblia Transmedia para Las Piezas de Don Félix no se presenta en su totalidad ya que se trata de un documento que está en elaboración e inclusive durante al momento en que finaliza la redacción de este trabajo. Sin embargo en el capítulo 3 se presenta lo que se denomina sinopsis que presenta un documento introductorio que sintetiza las ideas principales de la narrativa.

El concepto del gran documento conocido como **Biblia de Producción Transmedia** o **Biblia Transmedia** proporciona dicha planificación tanto de contenidos narrativos, como de monetización, de mercadeo, guías de estilo gráfico, flujos de usuario, estrategias de comunicación, por mencionar unos pocos aspectos (Hayes, 2011).

Según Gary Hayes:

“La Biblia de Producción Transmedia es primariamente un documento que captura elementos clave de la historia y de diseño, reglas de abordaje, funcionalidad y temas técnicos a través de múltiples plataformas, y una generalidad del plan de negocios. Cada una de las cinco secciones requiere miembros especialistas del equipo del proyecto que se responsabilicen de su desarrollo mientras el servicio va de la concepción a la producción, hasta que el documento se vuelve una biblia de producción totalmente detallada.” (Traducción propia¹²) (Hayes, 2011)

La correcta planificación de todos esos aspectos estructurales pretende evitar errores de dispersión narrativa como menciona Scolari, ya que en una historia con diversas ramificaciones y personajes se puede caer fácilmente en incoherencias narrativas (Scolari, p.88). Por lo tanto, la biblia transmedia es un documento ordenador de procesos creativos múltiples que de otro modo caerían en un caos por la cantidad y complejidad de información y procesos que hay que manejar en la producción de una Narrativa transmedia.

Esta Biblia Transmedia que describen Gary Hayes (Hayes, 2011, pág.2) y después Scolari (Scolari, 2013, pág.88), se concibe como un sistema de todos los elementos que componen el producto transmedia, desde el tema gráfico, hasta lo narrativo, o inclusive lo que atañe a publicidad en medios. En esta investigación no me centraré en describir todas las secciones que componen dicho documento, ya que en este trabajo **sólo se toma en cuenta la información pertinente para detonar un proceso de diseño acorde al producto**. Por ejemplo, se puede evitar la sección de *copyright* y *licencias* ya que este se relaciona con procesos legales que están por fuera del rango de interés del diseño gráfico. Por otro lado si interesan los escenarios centrados en el usuario o las plataformas y canales, los cuales son relevantes en tanto modifican de forma importante la proyección de un sistema funcional de imagen.¹³

El teórico Hayes dedica todo un documento a explicar cómo se ordena un prototipo de Biblia Transmedia de manera que la divide en cinco secciones de acuerdo al nivel de especialidad, las cuales se esquematizan en el **CUADRO 1**. También a continuación se hace una descripción breve de estas secciones.

¹² Texto original: “The Transmedia Production Bible is primarily a document that captures key story and design IP elements, rules of engagement, functionality and technical issues across multiple platforms, and an overview of the business/marketing plan. Each of the five main sections requires specialist members of the project team to be responsible for its development as the service goes from conception to production and the document becomes a fully detailed production bible.”

¹³ Se recomienda que para más detalle el lector consulte la bibliografía propuesta sobre conceptualización de una biblia transmediática por Gary Hayes.



CUADRO 1
SECCIONES DE UNA BIBLIA TRANSMEDIA

TRATAMIENTO	ESPECIFICACIONES FUNCIONALES	ESPECIFICACIONES DE DISEÑO	ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS	NEGOCIOS Y MARKETING
LINEA DE PRESENTACIÓN (TAGLINE)	PLATAFORMAS Y CANALES	ESTÉTICA	PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS	OBJETIVOS
CONTEXTO	INTERFAZ CON EL USUARIO	GUÍAS DE DISEÑO /BRANDING	ARQUITECTURA DE SISTEMA	INDICADORES DE ÉXITO
SINOPSIS	RECORRIDO DEL USUARIO	STORYBOARD	SISTEMAS Y DISPOSITIVOS	NECESIDADES DEL USUARIO
EVENTOS (PLOT POINTS)	EVENTOS PRINCIPALES	BORRADORES DE INTERFAZ	GESTIÓN DE USUARIOS	TARGET Y MARKETING
PERSONAJES	LINEAS TEMPORALES	GUÍA DE ESTILO	GESTIÓN DE CONTENIDOS	MODELO DE NEGOCIO
GUIONES	BRANDING	LISTA DE PRODUCTOS	CONTROL DE CALIDAD	PROYECCIÓN, PRESUPUESTO Y DESARROLLO TEMPORAL
ESCENARIOS CENTRADOS EN EL USUARIO				EQUIPO DE PRODUCCIÓN
				ESTADO DEL PROYECTO
				COPYRIGHT Y LICENCIAS
				SUMARIO Y LLAMADO A LA ACCIÓN

Elaborado a partir de propuesta de Gary Hayes (Hayes, 2011)

1.6.3.1 TRATAMIENTO

A grandes rasgos la sección de **Tratamiento** se encarga de la planificación de contenido, recopilación de todo lo referente al concepto narrativo y sus componentes más relevantes. Como dice Hayes “se trata de una visión centrada en las historias y revelará la clave narrativa y/o los arcos de servicio en un lenguaje sencillo” (Hayes, 2011, págs. 4). Por lo tanto esta sección se encarga de la descripción de una historia o una experiencia, como dice Hayes, lo cual se detalla en guiones, sinopsis, descripciones de contextos y redes de personajes, dispuestos de modo que empiecen a aclarar rutas y formas de abordar el mundo transmediático.

1.6.3.2 ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

Estas se encargan de unificar en una estructura sistemática, los elementos narrativos y técnicos del mundo transmediático. Una vez más Hayes las define como:

“Descripciones detalladas de la experiencia de uso y los elementos de la interfaz, y construyen una estructura más rígida alrededor de la historia o el servicio (...) Se trata del tramo del puente que une la historia y el diseño/los elementos técnicos y, por lo tanto, es la pieza central de la biblia, la que une todos los demás capítulos.” (Hayes, 2011, págs. 6)

1.6.3.3 ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS

Lo referente a Especificaciones Tecnológicas tiene que ver con el reordenamiento de procesos de diseño con énfasis en las tecnologías que se utilizarán. Como enfatiza Hayes:

“La propia naturaleza de los servicios multiplataforma hace que la tecnología sea dispersa y cambiante, así que una buena planificación técnica es el elemento más crítico de cualquier servicio. Esta parte del documento combina la funcionalidad con las especificaciones de diseño, manteniendo un ojo en la historia y los requerimientos del negocio.” (Hayes, 2011, págs. 13)

1.6.3.4 NEGOCIOS Y MARKETING

Aquí se trata todo lo referente a cuestiones administrativas y de modelos de negocio, lo cual es clave para la supervivencia de los productos propuestos, sea o no de cuestiones meramente económicas. Hayes resume esta sección y el propósito de la NT en tres preguntas básicas:

- A. ¿Qué se desea lograr desde la perspectiva del usuario a través del servicio?
- B. ¿Cuáles son los objetivos desde la perspectiva del equipo creativo ?
- C. ¿Cuál es el objetivo económico?

Con esto se puede entender que la razón de este apartado de la Biblia Transmedia es dotar de una estructura sólida en términos de procesos de medición de calidad, y de orden a la hora de los procesos productivos que encierran la Narrativa transmedia. (Hayes, 2011, págs. 16-20)

1.6.3.5 ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

Y la sección de Especificaciones de Diseño (en el capítulo 2 se desarrollan sus componentes con mayor detalle), que atañe prioritariamente a esta investigación, se encarga de sintetizar una concepción de la identidad gráfica de la narrativa y de los productos para diversos formatos. Una vez más Hayes sintetiza esta sección de esta manera:

“Visión general del look & feel de los elementos visuales y de audio, mucho más detalle de componentes de diseño, directrices de branding, wireframes, guías de estilo, interfaces completamente representadas, y así sucesivamente. Añadirá color al visualizar la historia y los componentes funcionales y, en la medida de lo posible, los diseños finalizados al servicio de cada plataforma y canal” (Hayes, 2011, pág.10)

Según la guía de Hayes, esta sección debe definir la estética, guías de diseño y branding, storyboards, borradores de interfaz (Wireframes), guías de estilo (color y tipografías), estilos de diseño mediáticos y lista de productos. Se entrará en más detalle en el capítulo 2 en cada una de estas especificaciones, donde se desarrolla con más precisión el requerimiento de cada una.

Esta investigación se centra específicamente en expandir, definir y detallar esta sección de “Especificaciones de diseño”, ya que el esquema que plantean Hayes, y después Scolari, apenas deja una estructura general y aquí se pretende ser exhaustivo en ordenar con más nivel de



precisión todo elemento perteneciente a la creación del universo de la Narrativa transmedia desde el punto de vista del diseño de la imagen.

1.6.4 SISTEMA DE DISEÑO GRÁFICO

Un sistema está definido como un conjunto ordenado de normas y procedimientos que regulan el funcionamiento de un grupo o colectividad. Las características inherentes a todo sistema se describen a continuación:

Adición de partes: todo sistema está compuesto de una o más partes.

Ordenado: hay una secuencia o lógica de uso.

Relación parte con todo: cada elemento es autónomo y al mismo tiempo complementario con cada otra parte, lo cual hace que cada elemento forme parte del objetivo inicial.

Optimizado: nada falta ni sobra dentro de todas las partes.

En el caso de un sistema de orden de trabajo específico para diseño, entenderemos en este trabajo la definición de Sistema de Diseño Gráfico como una serie de parámetros relacionados con la imagen, que a nivel técnico y gráfico describen la identidad visual de una institución, marca, producto o franquicia. El fin primordial de elaborar un sistema gráfico es generar una identidad visual coherente y reconocible que unifique los conceptos e ideologías propuestas por una entidad dada, sea real o ficticia.

La jerarquía de elementos (definidos en la metodología) que componen dicho sistema responden a las necesidades específicas de la entidad, marca, institución o producto que se busca proyectar por medio de la imagen. El fin último de la creación de dichos elementos responde a desarrollar por medio de lo gráfico necesidades comunicativas específicas que se cristalizan en manuales de identidad gráfica.

El manual de identidad gráfica o visual es el producto final de la actividad del diseño gráfico cuando se dedica a sistematizar lineamientos de imagen y enumeración de elementos específicos de imagen (en la metodología se define cómo se adaptará el manual de identidad convencional a las necesidades de una narrativa por medio del modelo de las tres pes).

1.7 METODOLOGÍA

Entendidos los principios fundamentales de la Narrativa transmedia y la noción de sistema gráfico, se propone abordar el proceso para generar el diseño para Las Piezas de Don Félix en dos facetas bien marcadas.

Primero se desarrolla la **Fase de conceptualización**, ya expuesta en este mismo capítulo en el marco teórico que presenta principios y conceptos básicos necesarios para generar, en el segundo capítulo, un Prototipo de Sistema Gráfico para Transmedia.

Ya en el capítulo 3 se presenta la **Fase proyectual y de Diseño**, que pertenece al registro del proceso creativo de diseño desarrollado en el capítulo 3. Antes de entrar en el detalle de cada sección, se elaboró el **DIAGRAMA 1** para visualizar la totalidad del flujo de trabajo, donde se puede apreciar la síntesis de los procesos teóricos, proyectuales o técnicos en forma de infografía.

A - Definición de los conceptos clave: Narrativa Transmedia, Biblia Transmedia y Sistema Gráfico

Se empezará por la definición de los conceptos que son columna vertebral para teorizar y desarrollar un Sistema Gráfico para narrativas transmedia. Inicialmente hay que desarrollar lo que se entiende por Narrativa Transmedia como dinámica mediática que rige todos los procesos creativos. Seguidamente se revisa la estructura básica de la Biblia de Producción Transmedia o Biblia Transmedia como documento ordenador de la producción de este tipo de productos.

Para proporcionar la estructura de orden de elementos de imagen, se define la idea genérica de Sistema Gráfico para entender su función básica en la disciplina del diseño. Luego en la fase B se ahonda en cuál será la enumeración exacta de los elementos que compondrán dicho sistema según la necesidad de la Narrativa transmedia.

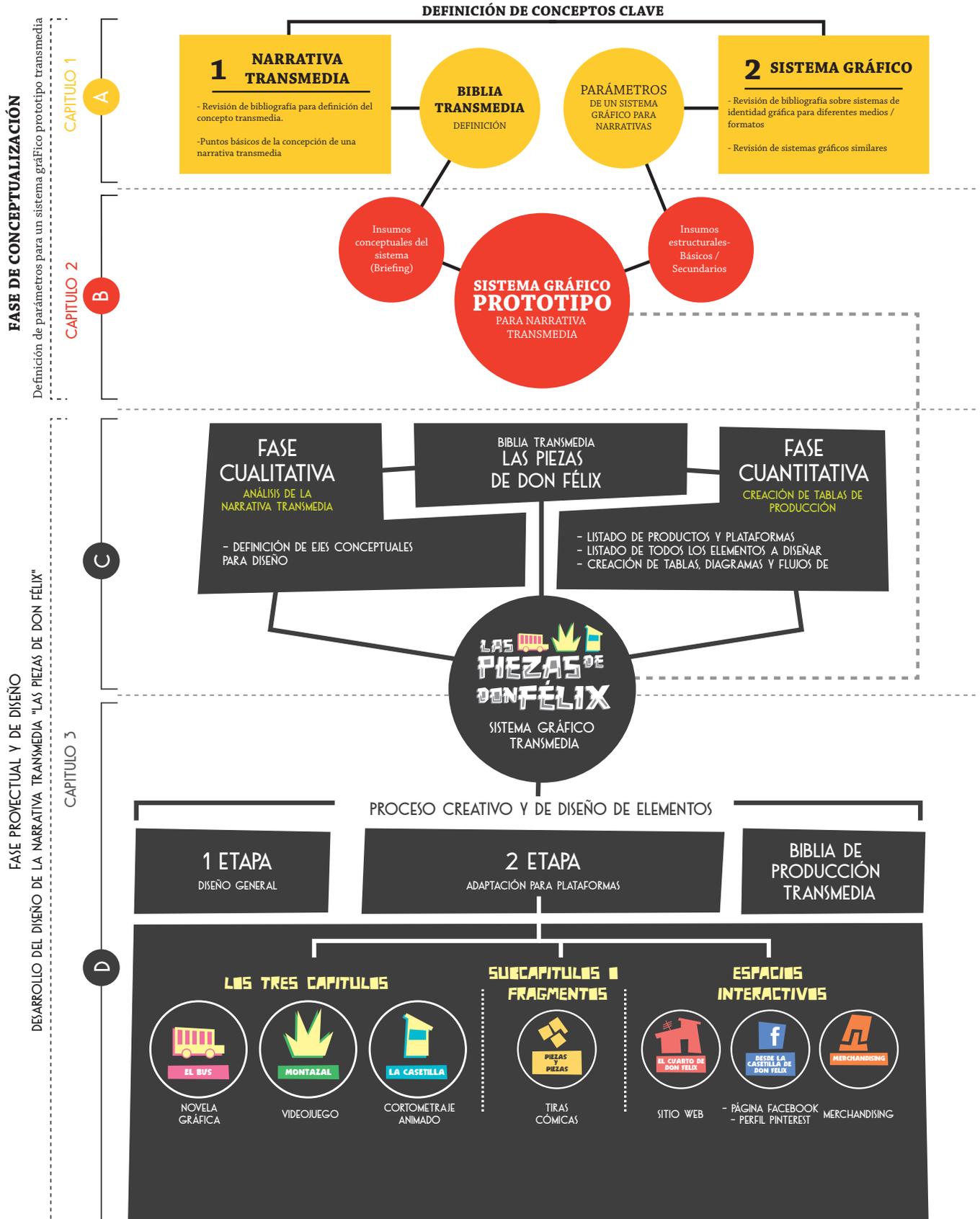
El desarrollo de esta fase se logrará por medio de la revisión bibliográfica referente al tema, la cual será utilizada para referenciar las definiciones que se toman como punto de partida. Estas definiciones componen el marco teórico que proporciona las herramientas teóricas para desarrollar la siguiente fase.

B- Definición de parámetros fundamentales para un Prototipo de Sistema Gráfico Transmedia

Este punto se desarrolla en el capítulo 2, donde los conceptos revisados anteriormente nos darán los parámetros básicos para generar una estructura coherente que nos ayude a elaborar un Sistema Gráfico Prototipo para Transmedia. La idea es generar un prototipo genérico que puede ser utilizado para cualquier producto Narrativa transmedia con características similares al que se desarrolla aquí. La importancia de generar este sistema prototipo, en primer lugar está en dejar una estructura base para el interesado en revisar y modificar los principios que lo generan. En segundo lugar, se genera con el objetivo primario de ser aplicado al desarrollo gráfico de Las Piezas de Don Félix.



DIAGRAMA 2
PROCESO METODOLÓGICO



El proceso para desarrollar este sistema parte de la revisión bibliográfica y del ordenamiento de parámetros, flujos de trabajo y elementos necesarios para describir el sistema. Para esta tarea, la herramienta del diagrama y el infográfico se utilizarán para representar las estructuras de orden que se plantean. De manera que toda información conceptualizada se cristaliza por medio de estas herramientas gráficas, que logran comunicar con mayor eficiencia la idea de un sistema como totalidad.

Se trabajará a partir de las necesidades de la sección de Diseño planteada en el documento de la Biblia Transmedia como eje ordenador para el sistema planteado. La descripción de la estructura para este tipo de sistema se centrará en planificar un proceso de creatividad gráfica de acuerdo a las necesidades para una Narrativa transmedia. El sistema de producción de las tres p, específicamente en la faceta de la preproducción, tiene el objetivo de proporcionar el modelo de producción de los procesos relacionados con el mundo del audiovisual, el cual se puede adaptar a las necesidades del proyecto en cuestión. A continuación se describe dicho modelo de trabajo.

B.1 Modelo de Preproducción y el diseño de imagen (audiovisuales, animaciones, videojuegos)

En todo manual de producción que atañe al diseño de material audiovisual se habla de tres grandes facetas del proceso de creación: preproducción, producción y postproducción, las cuales pertenecen a un momento específico dentro de todas las tareas en el flujo de trabajo creativo. Se ha tomado como referencia el flujo propuesto por Vic Costello en Multimedia Foundations para conceptualizar este flujo de trabajo, ya que en este documento explica de manera bastante exhaustiva e integral, una aproximación a un abordaje de planificación y producción que aclara el manejo de fases creativas que se utilizan para este trabajo.

El autor Vic Costello propone el **Sistema de las Tres Ps**, el cual es un flujo lineal de trabajo que divide el proceso creativo en tres facetas de orden, a saber, **preproducción, producción y postproducción**. (Costello, 2013). Cada una pretende aclarar el estado del proyecto para un desarrollo efectivo del mismo, además de ayudar en el planeamiento de costos del proyecto por proporcionar una plataforma clara para el trabajo de los diferentes equipos involucrados en cada faceta. En general estas secciones se diagraman en el siguiente **CUADRO 2**, el cual representa el proceso de trabajo tradicional, que se someterá a especificidades propias del planteamiento del Sistema Gráfico para Transmedia, y luego para Las Piezas de Don Félix en específico.

Por supuesto, **en este trabajo nos centramos en la faceta de preproducción** la cual específicamente se encarga de tareas relacionadas a la planificación y visualización de los productos. Entre dichas tareas, el diseño gráfico y sus diversas ramas ayudan a generar imágenes que se utilizan para definir el universo planteado en ideas y escritos. En el caso del cine convencional el diseño se encarga de generar entornos a partir de lo existente. En la animación, de dos o tres dimensiones, el mundo siempre se debe generar desde los bocetos, modelos o cualquier proceso que ayude a visualizar el mundo descrito en el relato.



DIAGRAMA 3

DIAGRAMA DE LAS TRES Ps EN UN SISTEMA DE PRODUCCIÓN TRADICIONAL



Elaborado a partir de propuesta del libro MULTIMEDIA FOUNDATIONS de Vic Costello

Como la preproducción encierra en sí una línea de trabajo similar a los procesos de planificación del diseño gráfico (el briefing de diseño tiene una similitud evidente), partimos de la premisa de que todos los flujos de trabajo de todas las plataformas se pueden ajustar a un solo concepto de secuencia de trabajo. De esta manera el modelo de trabajo propuesto en la preproducción se busca adaptar para generar varios procesos paralelos de diseño. Esta fusión o sincronización de procesos es el objetivo del trabajo, lo cual busca desarrollar una gran preproducción para una Narrativa transmedia. Este modelo funciona a la perfección ya que Las Piezas de Don Félix maneja dentro de sus plataformas, medios como la animación o el videojuego, los cuales tradicionalmente se manejan por medio de este modelo.

B.2 Modelo básico de sistema gráfico para una narrativa de formato multiplataforma

Después de definidas las necesidades y el modelo de trabajo de preproducción, la conceptualización de un sistema gráfico prototipo para narrativas transmedia puede iniciar como una tarea de cuantificación de elementos y descripción de flujos de trabajo con aras a proporcionar un punto de partida para desarrollar Las Piezas de Don Félix.

Convencionalmente un sistema gráfico se forma por elementos como: Isologotipo, Tipografías, Paletas de color y tonos, retículas de construcción geométrica y diagramación, guías de

estilo como hilos conductores de imagen, entre otros. Estos elementos se presentan como lineamientos finales en documentos que se clasifican en manuales de identidad, guías de campaña, biblias de producción para animación, entre otros.

En nuestro caso, el desarrollo de una identidad gráfica responde a las **necesidades de un producto narrativo que se desarrolla como un relato**, por lo cual hay que añadir los elementos de naturaleza audiovisual y de animación como diseño de personajes, escenarios, storyboard, guiones de color, colorimetría, props, entre otros.

Todos estos elementos mencionados, en conjunto conforman un prototipo de sistema gráfico que se dirige a productos que ya están más relacionados con la Narrativa transmedia, la cual involucra procesos simultáneos para diversas plataformas y medios. El detalle de dicho sistema se describe en el capítulo 2.

C- Planeamiento y Conceptualización del Sistema Gráfico para la Narrativa Transmedia Las Piezas de Don Félix

Aquí se definirán los parámetros específicos del Sistema Gráfico Transmedia de Las Piezas de Don Félix a partir del prototipo de sistema planteado en el capítulo anterior. Para elaborar este sistema primero se desarrollará una **fase cualitativa** donde se hará un proceso de análisis de “Las Piezas de Don Félix”, que se ocupará de sintetizar y definir los valores, conceptos o hilos conductores que sean importantes dentro del mundo narrativo. Aquí nos enfocamos a obtener insumos precisos para un diseño de imagen que refuerce los aspectos emotivos, críticos, psicológicos o comunicativos de la Narrativa Transmedia. Estos valores necesitan potenciarse por medio de una identidad gráfica acorde y se sistematizarán por medio del uso de infogramas descriptivos que ayuden a sintetizar ideas y conceptos por el medio gráfico.

Seguidamente se desarrolla una **fase cuantitativa**, donde se enumeran todos los requerimientos técnicos y elementos a diseñar. Esto se logrará por medio de la elaboración de diagramas y tablas de orden, que se encargan de regular los procesos de producción de los elementos necesarios. Estas herramientas tendrán la tarea de listar tanto los elementos a diseñar como sus requerimientos técnicos, los cuales estarán en relación a su plataforma específica.

En resumen los elementos narrativos que serán producidos definen las plataformas mediáticas que necesitarán de un proceso de adaptación. A saber se dividen en:

TRES CAPÍTULOS	SUBCAPÍTULOS O FRAGMENTOS	ESPACIOS INTERACTIVOS
-El BUS - <i>Novela Gráfica</i>	PIEZAS y PIEZAS - <i>Tiras cómicas</i>	-El Cuarto de Don Félix - <i>Sitio Web</i>
-MONTAZAL - <i>Videojuego de móvil</i>		-Desde la CASETILLA DE FÉLIX
-CASETILLA - <i>Cortometraje animado</i>		- <i>Canal de Redes Sociales (Facebook - Twitter - Youtube)</i>



Estos dos procesos se basa en las Sinopsis y la Biblia Transmedia de Las Piezas de Don Félix¹⁴, la cual contiene los guiones literarios, fichas de personajes, requerimientos técnicos o de comunicación, entre otros, necesarios para elaborar un Sistema Gráfico acorde al proyecto. Como describe el sistema prototipo unifica un proceso creativo ordenado para estas plataformas de manera paralela y complementaria, a manera de “preproducción multimediática”. Se continúa utilizando el diagrama como herramienta para representar la estructura del sistema, sus elementos y flujos de trabajo.

D- Proceso de diseño de elementos del Sistema Gráfico para la Narrativa Transmedia Las Piezas de Don Félix y confección de Biblia de Producción de Diseño Transmedia

El proceso de diseño se ordena a partir de la estructura del Sistema Gráfico de Las Piezas de Don Félix. Para lograr tener un proceso claro, ordenado por etapas y de experimentación intensa, se hará una revisión de ejemplos de preproducción de productos similares, lo cual enriquecerá la experimentación técnica y dará nuevas maneras de abordar el diseño para transmedia de una forma flexible. Habrán dos grandes etapas de diseño, una de carácter general y una segunda de adaptación a plataformas.

En la primera etapa de diseño general, se procede a la exploración en diversas técnicas, las cuales buscarán enriquecer la representación de los conceptos del mundo de la narrativa de Don Félix. Dentro de esta primera etapa el objetivo es definir la imagen general del universo de la historia, con sus personajes y escenarios más icónicos.

Cuando el diseño general llegue a su fase de finalización y aprobación, se pasará al proceso de adaptación, que busca adecuar el diseño de la imagen a los requerimientos de las plataformas requeridas. Dichas plataformas se dividen según la Biblia Transmedia de Félix en capítulos, subcapítulos y espacios interactivos, los cuales serán descritos en el capítulo 3 de este trabajo.

Todas estas tareas de diseño se dividirán según las ramas de diseño que sigue la estructura de preproducción para transmedia definida en el planteamiento del Sistema Gráfico Prototipo. Estas ramas de diseño son: diseño gráfico / Identidad Visual, diseño de Personajes, diseño de Escenarios, storyboarding y diseño de interfaces. Todos los elementos diseñados serán parte de un gran compilado llamado Biblia de Producción (no siendo el mismo término que Biblia Transmedia), ordenado según la estructura del Sistema Gráfico. Esta Biblia de Producción contendrá los elementos diseñados y ordenados, centrándose en los productos finales de diseño. Este será el producto final de esta investigación y su proceso de diseño.

14 Estos documentos se proporcionan en los anexos.

2

CAPÍTULO

DISEÑO CONCEPTUAL DEL SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVAS TRANSMEDIA

2.1 DESARROLLO DEL SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVA TRANSMEDIA

P.25

2.1.1 CARACTERÍSTICAS
ESTRUCTURALES DEL SISTEMA

P.25

2.1.2 NECESIDADES DE DISEÑO
SEGÚN LA BIBLIA TRANSMEDIA

P.26

2.1.3 MODELO DE TRABAJO:
PREPRODUCCIÓN PARA UNA NT

P.27

2.1.4 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS
Y DE PLANIFICACIÓN

P.39

2.2 PROPUESTA FINAL DE SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVA TRANSMEDIA

P.40

2.2.1 INTEGRACIÓN DE PROCESOS
DE ARTE Y DISEÑO

P.40

2.2.2 PROCESO GENERAL:
DESARROLLO INTEGRADO

P.40

2.2.3 ADAPTACIÓN: DESARROLLO
POR PLATAFORMA

P.40

2.2.4 DESARROLLO
MULTIPLATAFORMA

P.41

En este capítulo se retoman muchos de los conceptos ya planteados, de forma que en su análisis y mezcla puedan conformar un prototipo de sistema gráfico que le sirva de plataforma a las necesidades específicas de una Narrativa transmedia. La idea es proporcionar al lector de un modelo de orden que se ha elaborado a partir de referencias dispersas. Este primer modelo es genérico y se ocupa de describir los componentes básicos que debería contemplar el diseño gráfico ante un problema como el que nos presenta una Narrativa transmedia. Por lo tanto, este capítulo se enfatiza en lo técnico del sistema y pretende dejar una base para un proyecto que requiera de variables similares.

En el Capítulo 3 se hará énfasis en adaptar este modelo pensando en el modelo de la narrativa transmedia Las Piezas de Don Félix. Ahí se pueden observar las modificaciones de este sistema prototipo para una narrativa en específico: sus contenidos, su historia y sus necesidades técnicas específicas.

2.1 DESAROLLO DEL SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVA TRANSMEDIA

Se definirá una estructura general del sistema de diseño gráfico a partir de la revisión de los parámetros generales propuestos por Hayes y Scolari en su Biblia Transmedia, que serán ajustados al modelo de preproducción genérico para múltiples formatos o multimedia.

Este sistema es más conceptual, viene a definir el planeamiento básico para un proceso de diseño dentro de una Narrativa transmedia. Puede servir como punto de partida o ser modificado de acuerdo a las necesidades de un producto en específico.

2.1.1 CARACTERÍSTICAS ESTRUCTURALES DEL SISTEMA

Las características que definirán un sistema de diseño gráfico para una Narrativa transmedia, según sus necesidades específicas, serán entonces:

-**Abierto:** permite la adherencia de nuevos elementos, siempre y cuando haya concordancia con el sistema y su hilo conductor gráfico. Dicho hilo conductor puede estar representado por paletas de color, un estilo formal, tipografías, motivos gráficos, o cualquier elemento definido como parte de la identidad gráfica.

-**Flexible:** amplía la idea de apertura, y explica cómo los elementos que lo componen son transformables de acuerdo al formato específico al que necesitan ser adaptados.

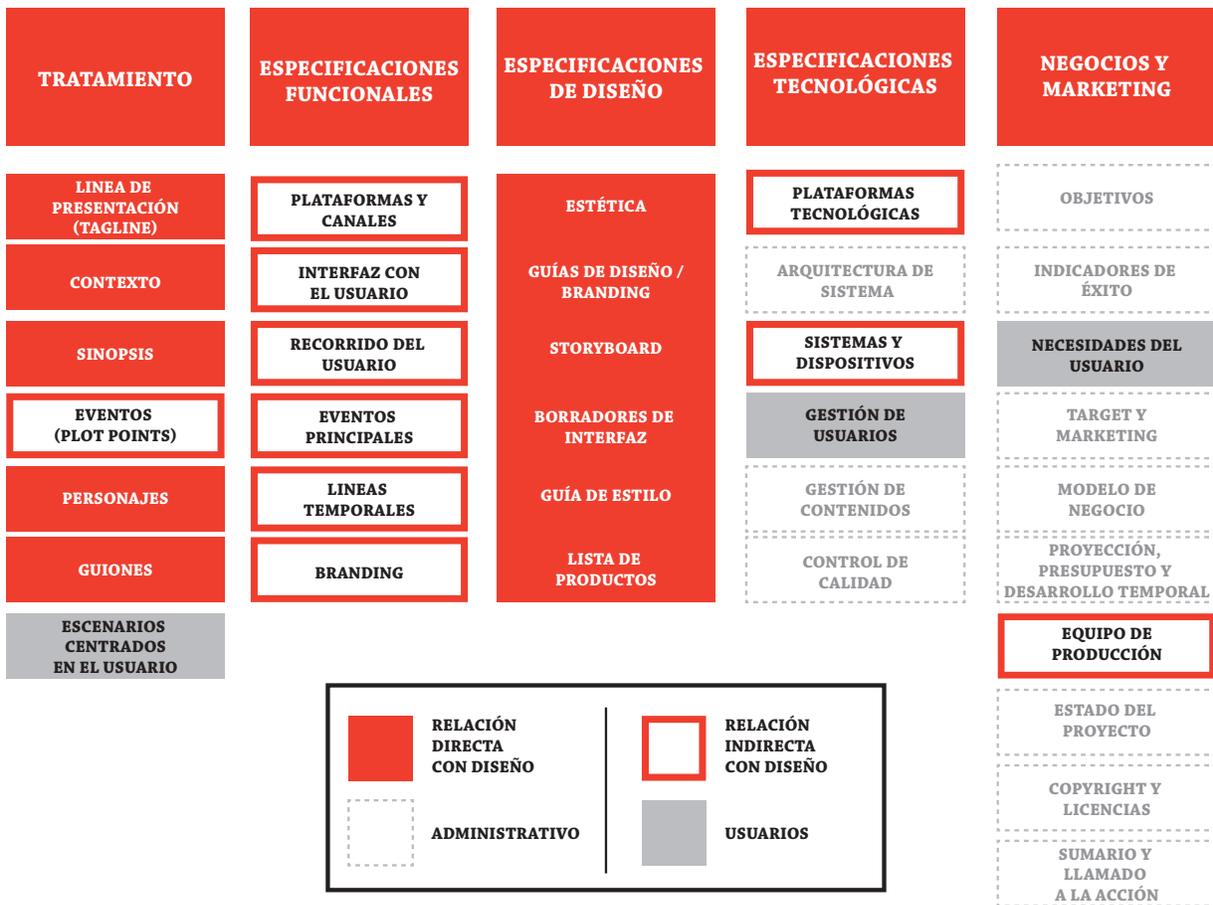
-**Expandible:** permite la integración de más piezas de acuerdo al crecimiento del mundo narrativo. La complejidad inherente a lo transmediático cobra especial atención en la posibilidad de migrar a nuevos formatos o canales donde lo gráfico refuerza la unidad de la narrativa por medio del uso de la imagen.

2.1.2 NECESIDADES DE DISEÑO SEGÚN LA BIBLIA TRANSMEDIA

Ahora volvamos al esquema de Hayes sobre la biblia de producción transmedia, pero esta vez nos enfocaremos en jerarquizar los procesos de acuerdo al enfoque de un equipo de diseño gráfico. Esto logrará crear una sensación más global de cómo se trabajarán las diferentes etapas de la NT.

En el **DIAGRAMA 4**, se toman las diversas secciones de la Biblia NT, y se hacen relaciones directas e indirectas con el proceso creativo de diseño. Para hacer esta relación se ha partido de los procesos que general se llevan en el desarrollo de un proyecto gráfico: la planificación, conceptualización y *briefing*¹, y el proceso de diseño en sí mismo.

DIAGRAMA 4
RELACIÓN DE SECCIONES DE LA BIBLIA NT CON EL PROCESO DE DISEÑO



Elaboración propia a partir de estructura planteada por Hayes

1 El proceso de briefing se refiere al documento o proceso que se encarga de determinar los lineamientos generales por los cuales se detona un proceso de diseño orientado. este contiene los insumos conceptuales generadores para un equipo de diseño.



Seguidamente podemos estructurar cada sección según nivel de prioridad para el proceso de diseño. Según esto, se puede clasificar cada sección según el tipo de información que puede proporcionar y la relevancia para este proceso creativo gráfico (**DIAGRAMA 5**).

DIAGRAMA 5
CLASIFICACIÓN DE PARÁMETROS DE LA BIBLIA TRANSMEDIA

Elaboración propia a partir de estructura planteada por Hayes



Después de esta clasificación, se optó por hacer una reordenación de estos parámetros de la Biblia transmedia, según el interés particular de un proceso de diseño. Esto se explica en el **DIAGRAMA 6** (Página 28), donde se observa como el proceso de diseño se coloca como la consecuencia final de todo un proceso de planeamiento. Además, según el diagrama, las especificaciones de diseño, aunque tienen relación con todos los procesos de planificación, se pueden limitar a relacionarse directamente con la información que más le compete.

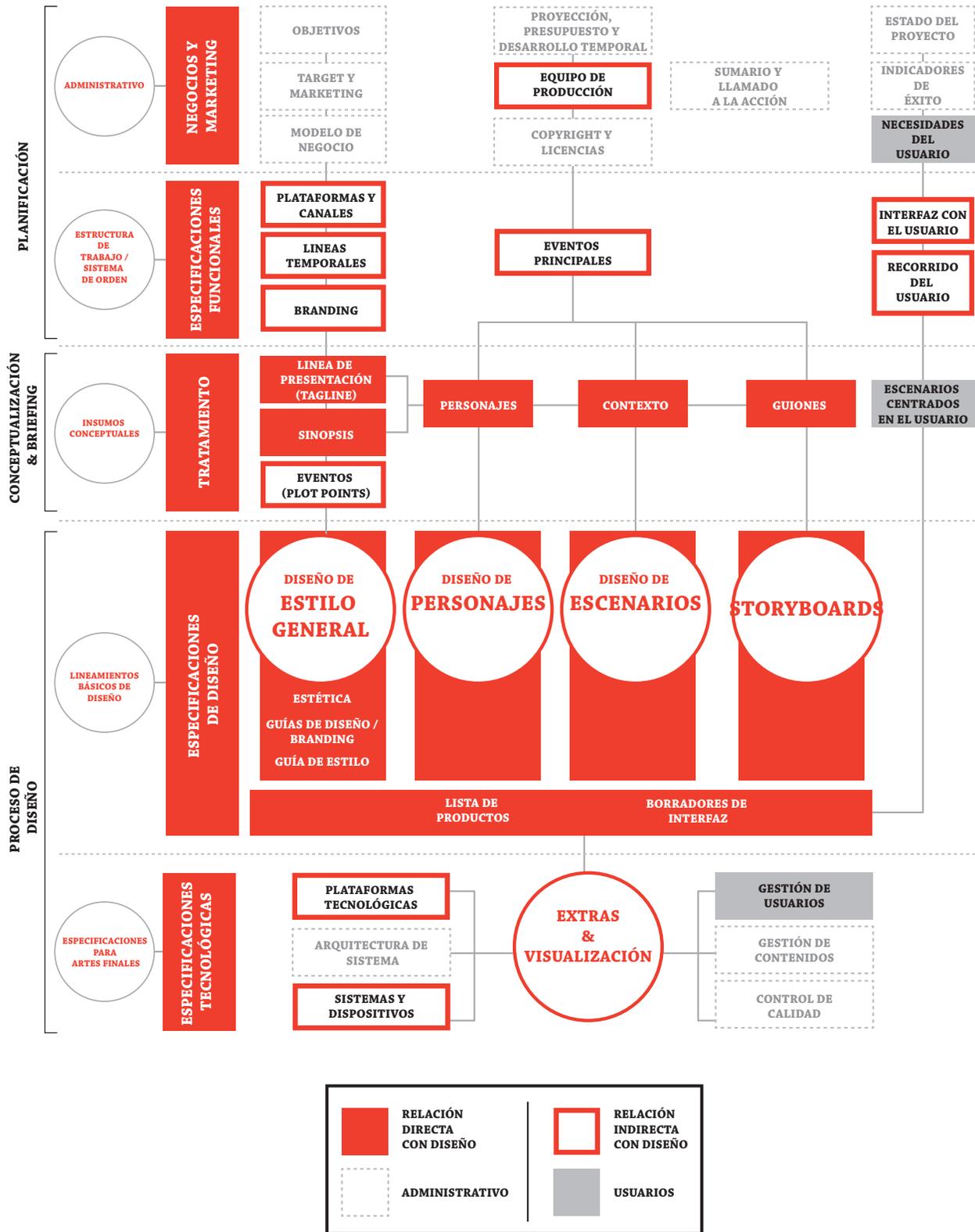
Además el diseño gráfico, en su etapa exploratoria, se coloca como parte de la preproducción, lo cual se explica en la siguiente sección donde se detalla el flujo del proceso que se esboza en el diagrama que acabamos de exponer.

2.1.3 MODELO DE TRABAJO: PREPRODUCCIÓN PARA UNA NARRATIVA TRANSMEDIA: EXPANSIÓN Y COHESIÓN SIMULTÁNEA

El concepto de preproducción dentro de la NT, tiene la responsabilidad del ordenamiento de los contenidos de diseño de los elementos que componen todas y cada una de las facetas narrativas y visuales que atañen al inicio del proyecto. Lo complejo del tratamiento de una preproducción para NT es que esta se encuentra compuesta de varios formatos, por lo que estamos tratando con una naturaleza específica de proceso creativo muchas veces totalmente diferente de un medio a otro. Por ejemplo, el guión en una novela gráfica donde juegan la imagen y texto, difiere en su formato para cortometraje, y tiene especificaciones para un videojuego, más que todo en el tratamiento. Lo que sí es constante es la similitud en que se manejan dichos procesos iniciales, y cómo se pueden crear simultaneidades entre estas facetas de planificación, conceptualización y diseño.

DIAGRAMA 6

PRIORIDAD DE PARÁMETROS DE LA BIBLIA TRANSMEDIA SEGÚN RELEVANCIA PARA EL PROCESO DE DISEÑO





Por lo tanto, para ordenar todo el proceso de preproducción de manera que se pueda manejar en el tiempo previsto, se optará por crear analogías de procesos, de parámetros y otros elementos que puedan ser repetibles versus la particularidad de cada medio. De esta manera se busca que el proceso extensivo de diseño que aborda este trabajo y otros similares, se logre abarcar por medio de una meticulosa descripción de procesos (**DIAGRAMA 7**).

DIAGRAMA 7
CATEGORÍAS DE DISEÑO PARA UNA PREPRODUCCIÓN TRANSMEDIA



Elaboración propia

Hay que quedar claros en que las categorías de diseño que aquí se dividen linealmente no necesariamente se desarrollan en este orden rígido, sino que se dan en un constante ir y venir dentro de un flujo creativo dinámico e integrador. De esta manera, la estructura que se propone funciona como una columna vertebral de procesos y con la debida planificación y flexibilidad puede abaratar los costos de preproducción de manera efectiva.

Entonces la dinámica del flujo de trabajo se da de manera que se desarrolla un proceso generalizador donde se hace investigación visual de referencias y trabajos afines. Después de esta fase se entraría en el desarrollo de procesos transversales (adaptativos) que luego dependiendo del fragmento narrativo y de sus especificaciones técnicas se transformarán para acomodarse a las exigencias de cada medio.

Este proceso de adaptación, se centra principalmente en los elementos que aparecen en todos los formatos de la NT, como personajes principales o elementos gráficos definidos por la franquicia como paletas de color o tipografías. A continuación el detalle de cómo funciona este mecanismo.

2.1.3.1 PROCESOS DE ADAPTACIÓN.

Como se ve en el **DIAGRAMA 8**, las categorías se desarrollan en una lógica de la generalidad a lo específico de acuerdo al medio y sus necesidades. También gráficamente hay elementos que se mantienen invariables y otros que mutan o se agregan dependiendo de línea o estilo narrativa, no tanto por aspectos técnicos sino por cuestiones conceptuales.

Los elementos estáticos en lo gráfico se refieren a elementos como la logotipia, las paletas de color, hilo conductor (*leitmotif*), tipografías, etc los cuales se mantendrán con poca o ninguna variación a través de los diferentes formatos en que se desarrollará la NT en cuestión.

Por otro lado, los elementos cambiantes son aquellos que se adaptan a los requerimientos o



Elaboración propia

limitaciones de un fragmento en específico de la NT. Estos pueden ser estilos de personajes, complejidad o detalle gráfico, estilo o modalidad de animación, entre muchos otros. Esto se da debido a las especificaciones técnicas que requiere un medio o a la orientación de acuerdo al segmento de público meta al que se quiere apelar.

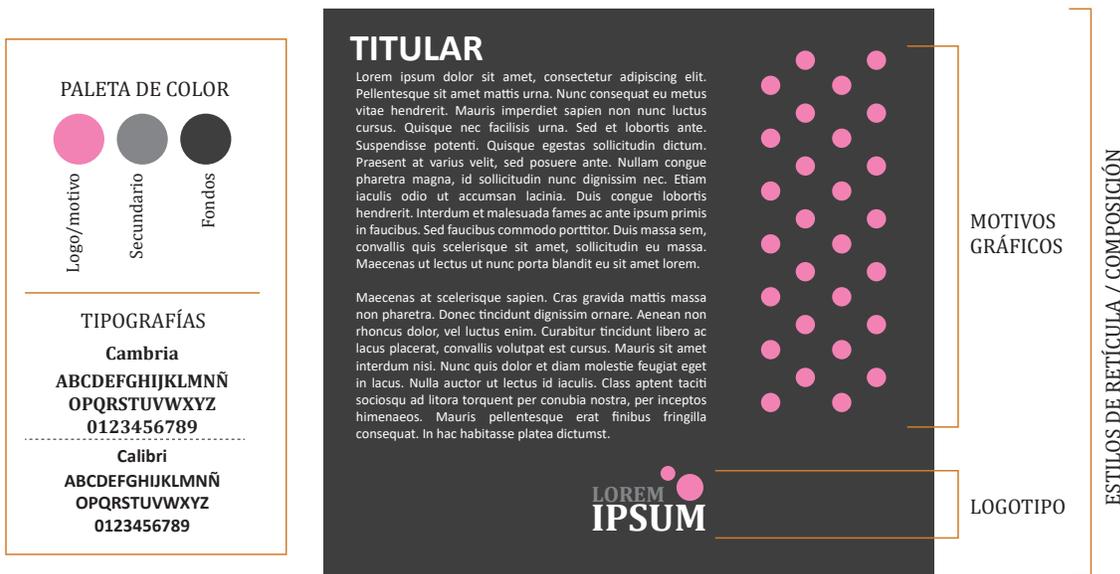
A continuación se desarrollan las categorías de diseño dentro de la **Preproducción para NT**.



2.1.3.2 DISEÑO GRÁFICO Y ESTILO GENERAL

Se entiende esta fase de diseño como el proceso de diseño que compone la parte abstracta, compuesta de todos los elementos gráficos de la imagen de la Narrativa transmedia, llámense logotipos, paletas de color, tipografías, motivos gráficos, estilos de retícula u otros. Todos estos elementos se definen como un hilo conductor visual (leit motif) que compone la identidad gráfica de la historia y brinda un punto de partida para el desarrollo de los demás procesos. Dichos elementos se describen dentro de una hoja de estilo gráfico, la cual contiene la descripción de los componentes integrados dentro de una composición genérica que describe los valores visuales estándares de la NT. En el **DIAGRAMA 9** se presenta un ejemplo genérico de lo dicho anteriormente.

DIAGRAMA 9
ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO Y ESTILO GENERAL EN LA NT EN UNA HOJA DE ESTILO GRÁFICO



Elaboración propia

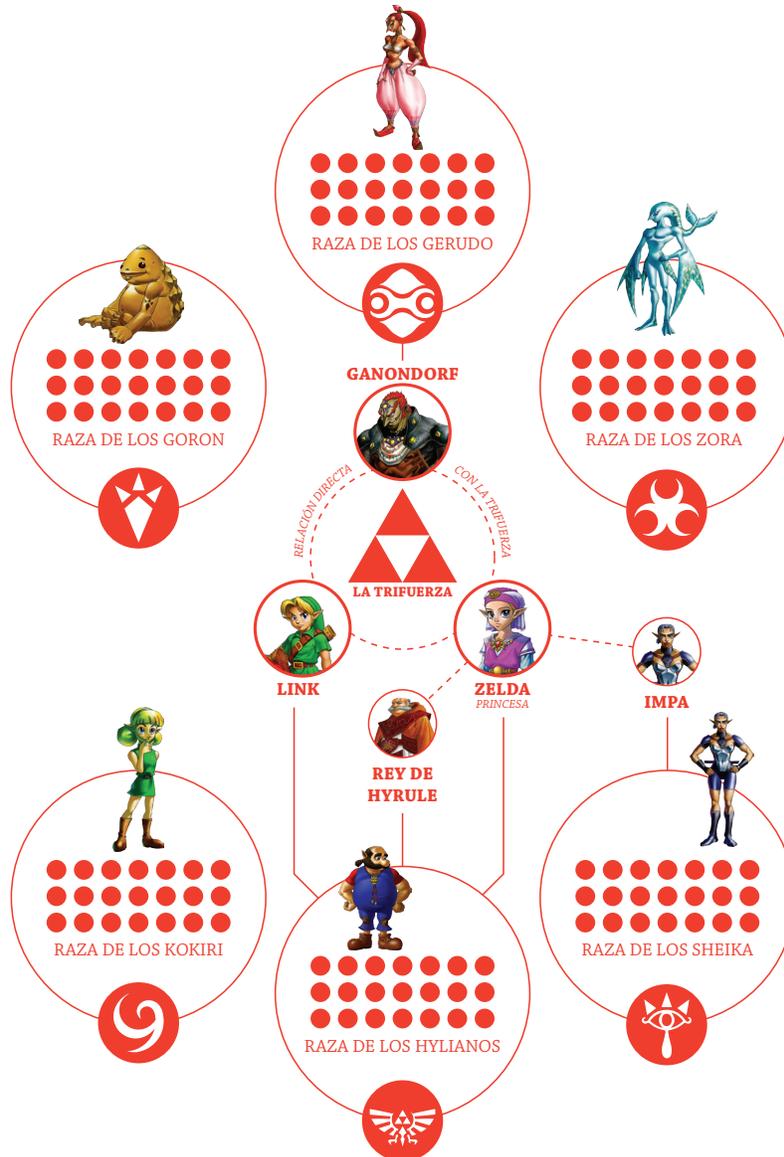
2.1.3.3 DISEÑO DE PERSONAJES PARA TRANSMEDIA

Se entienden como personajes todos los actores, sean los que accionan en el espacio narrativo y son objeto de los cambios en la secuencia de eventos, sean humanos, humanoides, animales o cualquier objeto personificado. Según los autores del libro Ideas for the animated short, el personaje se define como: “De quién trata la historia y desde los ojos a través de los cuales se cuenta la historia” (Sullivan et al, 2008, p.9).

Se clasifican en **principales y secundarios**, según su importancia en los eventos que suceden y esta categorización se utilizará en el proceso de diseño para generar jerarquías y

tablas de desarrollo. Además, ayuda a la clasificación de los personajes según su aparición en los diferentes medios, directamente relacionado con la sección de personajes de la Biblia Transmedia. Todo lo dicho se resume en el **DIAGRAMA 10**, en donde se puede observar la ramificación de personajes de la saga The Legend of Zelda (Nintendo), la cual maneja tres personajes principales icónicos (Link, Zelda y Ganon) en casi todas sus iteraciones en los medios, y una gama de personajes secundarios que se acomodan en razas.

DIAGRAMA 10
PERSONAJES PRINCIPALES Y SECUNDARIOS SEGÚN ESTRUCTURA TRANSMEDIA



Elaboración propia a partir de Arte Conceptual para el videojuego The Legend of Zelda Ocarina of Time (Nintendo, 1998)



2.1.3.3.1 FICHA DEL PERSONAJE

La ficha del personaje **DIAGRAMA 11** debe ser definida junto con los escritores de la narrativa. Esta resume los elementos psicológicos, estéticos, o de apariencia que definen al personaje. Esta ficha como mínimo debe contener lo siguiente:

DIAGRAMA 11 **EJEMPLO DE FICHA PARA PERSONAJE PARA KOOPA TROOPA**



Elaboración a partir de la información recuperada de videojuegos de Super Mario Bros. de Nintendo

-Descripción del personaje: la cual describe la personalidad, aspiraciones, objetivos, cambio en el tiempo, problemas, virtudes, y cualquier otro atributo que detalle la esencia del personaje.

-Edad: actual o el transcurso de tiempo en que transcurre toda la narrativa.

-Características: físicas o de personalidad que juegan un papel determinante en la apariencia gráfica del personaje.

-Objetos: estos se refieren a indumentaria, objetos personales, vestimenta, o cualquier cosa inerte que se relacione inmediatamente con el personaje.

-Paleta de colores: se refiere a los matices y los tonos que caracterizan a un personaje, desde sus objetos, vestimenta, color de piel, entre otros.

Un ejemplo oportuno de una ficha de personaje la da el ejemplo de la **DIAGRAMA 11**, la cual retrata el concepto del personaje KOOPA TROOPA, de la serie de videojuegos de Super Mario Bros. Esta ficha se elaboró como un ejemplo metodológico.

Con la ficha de personaje como primer recurso conceptual, se abre el proceso de diseño del personaje en cuestión. Este proceso es sumamente libre y requiere de una búsqueda intensa que es inmensamente flexible de acuerdo a los dibujantes o diseñadores que lo enfrentan. Este proceso de definición busca encontrar por medio de cualquier técnica artística, la esencia del personaje desde su apariencia externa: sus formas, colores, siluetas, poses, anatomía, proporciones, facciones, y cualquier otro atributo visual. No se puede definir una línea demasiado tajante en este proceso más que optar por un proceso creativo integral que tome en cuenta todas las partes del mundo de la narrativa, lo cual si involucra el trabajo colaborativo de la mano de los compañeros, directores de arte, productores, y directores generales del equipo de trabajo. Para dar ejemplos claros de cómo se desarrolla este proceso dejamos la **IMAGEN 2** a manera de collage clarificador de cómo algunos estudios de producción de animación y audiovisuales famosos desarrollan este proceso.

IMAGEN 2

DESARROLLO DE PERSONAJES EN DIVERSOS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN Y AUDIOVISUALES



Elaboración a partir de imágenes recuperadas de Studios Ghibli, Dreamworks Animation Studios y Laika

2.1.3.3.2 GUÍA DE ESTILO DE DISEÑO PARA PERSONAJES (STYLE GUIDES)

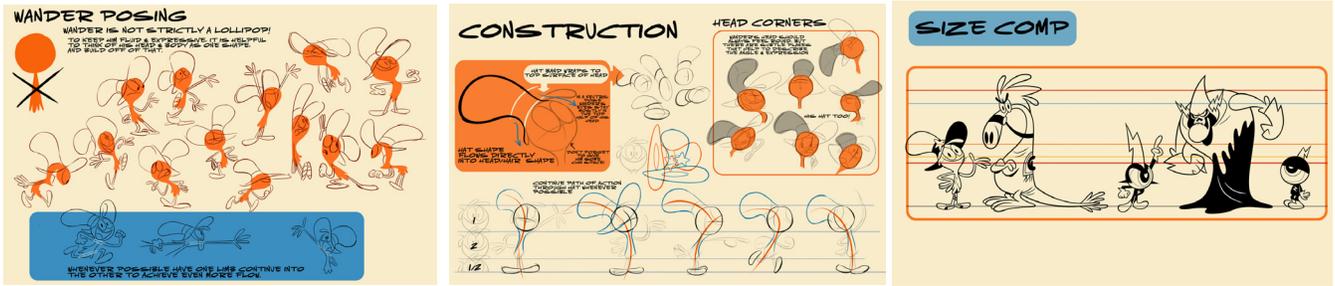
Para el diseño de personajes la herramienta llamada Guía de Estilo de Diseño para Personajes será la que regirá la finalización de la propuesta final para cada personaje, sea principal o secundario. Se presenta un ejemplo en la **IMAGEN 3**, en donde se presentan los lineamientos básicos para que el personaje de Wander, entre los cuales se resaltan principalmente cuestiones de forma y construcción, silueta, escala con otros personajes, poses y expresión facial.

Estos lineamientos se proponen para procurar que haya una especie de identidad formal que se respete siempre en todos los productos. En el caso de la imagen anterior, esta guía de estilo se enfoca hacia los animadores en 2D, quienes se encargan de respetar detalles formales muy minuciosos que mantienen la línea gráfica del personaje y del show.



IMAGEN 3

SECCIÓN DE HOJA DE ESTILO PARA PERSONAJE DE WANDER OVER YONDER (DISNEY)



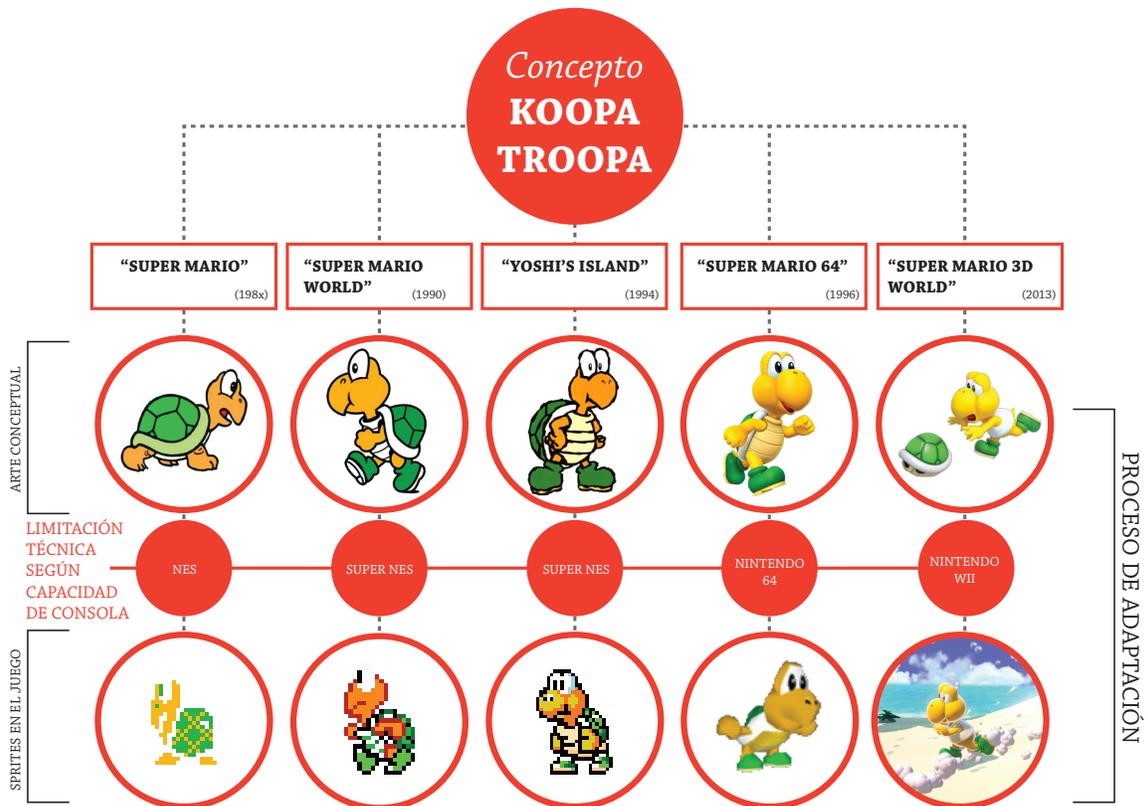
Elaboración propia

2.1.3.3.3 PROCESO DE ADAPTACIÓN PARA PERSONAJES TRANSMEDIA.

La adaptación de personajes requiere entender las variantes de un personaje según el medio, como vestimenta, estilización gráfica según formato, entre otros. Aquí entran en juego los diversos procesos de producción según el formato. Por ejemplo, la adaptación de un personaje para videojuego es diferente a la de animación, ya que los requerimientos técnicos varían: en el videojuego las animaciones son cíclicas y en un filme o cortometraje la animación es específica para cada toma. Hay un ejemplo de este proceso en el **DIAGRAMA 12**.

DIAGRAMA 12

PROCESO DE ADAPTACIÓN DE KOOPA TROOPA PARA DIVERSAS PLATAFORMAS



Elaboración propia a partir de imágenes e información recuperadas de los videojuegos

2.1.3.4 DISEÑO DE ESCENARIOS PARA TRANSMEDIA

Se entienden como escenarios todos los espacios o lugares que son el fondo contenedor de todas las acciones en las que los personajes se desenvuelven. Una vez más Sullivan, Schumer y Alexander, definen la locación como: “*el lugar, período de tiempo, o la atmósfera que soporta a la historia*” (Sullivan et al, 2008, p.10). El escenario se compone de toda la complejidad de elementos de un lugar dado, sea su espacio, mobiliario, objetos, edificaciones, elementos naturales, arquitectura, colores, ambiente, etc.

2.1.3.4.1 FICHA DE ESCENARIO

El diseño de escenarios se desarrollará similar a los personajes. La ficha de escenario contiene como elemento extra las referencias gráficas que son parte del imaginario al cual se retrata. Estas referencias son fotografías, croquis arquitectónicos, dibujos a mano alzada, entre otros. Sea imaginario o no, estas referencias son importantes para contextualizar el diseño. Un ejemplo de dicha ficha se ve como el **DIAGRAMA 13**, el cual representa un escenario para el videojuego Pokemon, versiones Red, Blue y Yellow.

DIAGRAMA 13
FICHA PARA ESCENARIO



Elaboración propia a partir de información recuperada del videojuego

El diseño de todos los escenarios, se da específicamente para cada formato, aunque algunos lugares pueden repetirse. Un ejemplo de adaptación se proporciona en la **DIAGRAMA 14**.

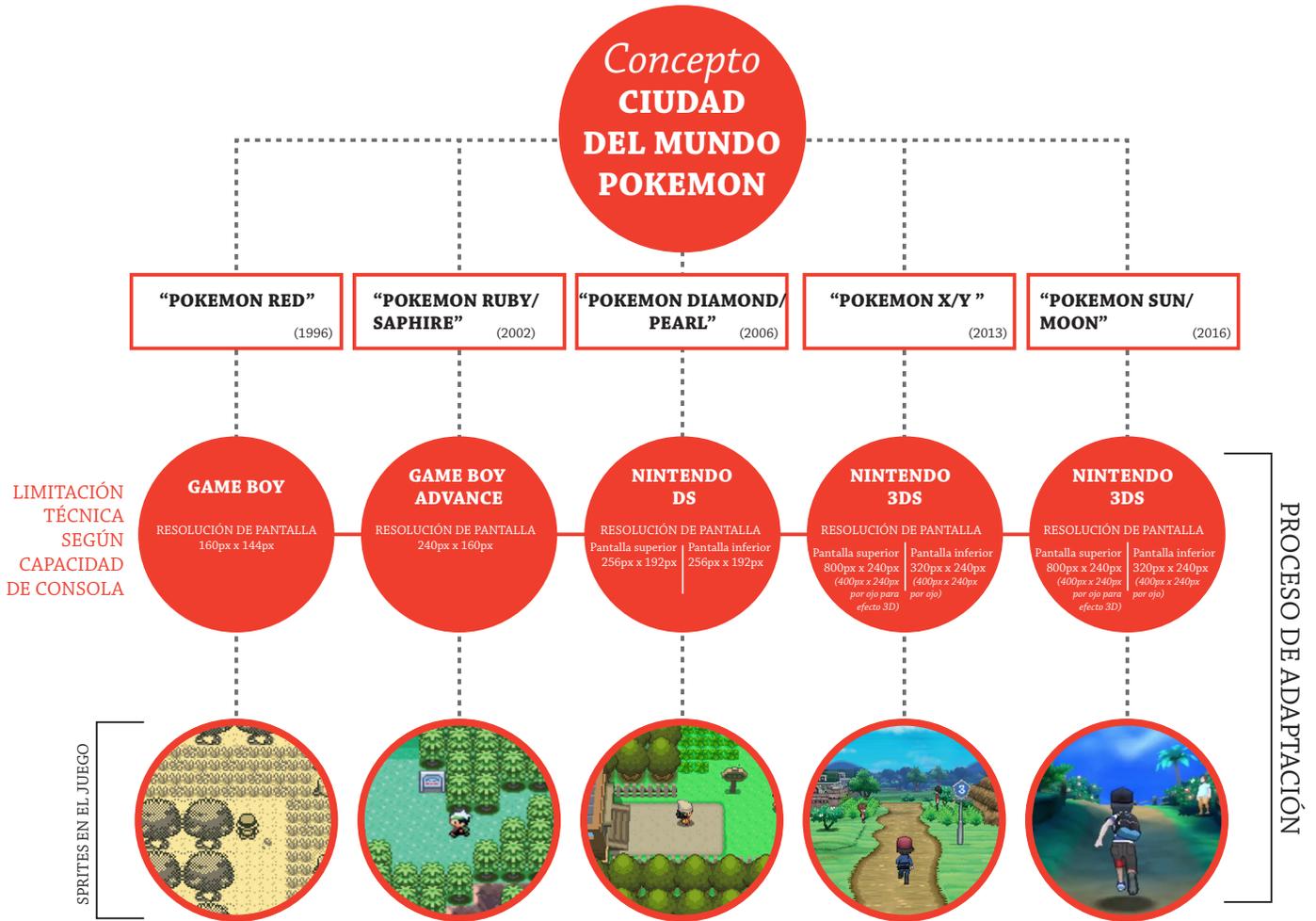
2.1.3.5 STORYBOARD TRANSMEDIA

Según los autores anteriormente mencionados el storyboard es definido como:

“(...) para el cineasta es una manera de previsualizar la historia del filme, como una serie de dibujos que sirve para mapear la fluencia visual y la continuidad además de poder planear una integridad estilística y claridad en la historia” (Sullivan et al, 2008, p.176)



DIAGRAMA 14
CONCEPTO DEL MUNDO DEL PAISAJE DEL MUNDO POKEMON



Elaboración propia a partir de imágenes e información recuperadas de varios de los videojuegos de la saga de Pokemon desarrollado por Gamefreak, Nintendo.

También Vic Costello aporta a una definición que abre la posibilidad de servir a cualquier medio de comunicación visual como herramienta de planificación, diciendo que el storyboard:

“Combina palabras e imágenes juntas, para comunicar una idea. Es un panel organizado de imágenes y texto usados para la previsualización de secuencias de acciones o pasos lineales o no lineales”
(Traducción propia²) (Costello, 2012, p.142)

² Texto original: “Combines words and pictures together to communicate an idea. It is an organized panel of images and text used for previsualizing a linear or nonlinear sequence of actions or steps.”

Por lo tanto el storyboard está ligado a la idea de secuencia de tiempo y al estilo de narración que se busca en un medio dado, siguiendo la estructura de guión que se plantea en cada uno. Para la Narrativa transmedia, el storyboard debe estar enfocado al formato que se pretende producir, ya que el manejo del tiempo se entiende diferente en cada medio. Por esta razón su realización cambia para cada formato, cumpliendo sus características de narración.

Podemos comparar el cómic, el videojuego, y un largometraje centrándonos en el concepto del tiempo que se maneja en cada uno. El tiempo en el primero se da a manera de ilusión creada por la lectura simultánea de imágenes estáticas, mientras que en el largometraje los eventos se reproducen en un momento dado; siendo el videojuego el que adhiere además el elemento de la interactividad en la narrativa de eventos dados en tiempo real.

2.1.4 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS Y DE PLANIFICACIÓN

Para concluir la debida planificación de una preproducción se debe tener en cuenta en el proceso de diseño una debida planificación de parámetros de orden. La idea es optimizar el proceso del equipo (o el individual) por medio de un sistema que es entendible por todos los participantes.

2.1.4.1 ORDENAMIENTO DE CARPETAS VIRTUALES Y ARCHIVOS

Según plataformas y modelo de negocio se define una estructura de carpetas destinadas a alojar apropiadamente los archivos digitales y físicos que desarrollan el proceso creativo de diseño. Esto con tal de generar la coherencia sistemática desde las raíces del proyecto, en su faceta de planificación. Una vez más se busca generar convergencia de elementos y procesos afines para la optimización de toda la preproducción. Se presenta el flujo de carpetas planteadas en el **DIAGRAMA 15**.

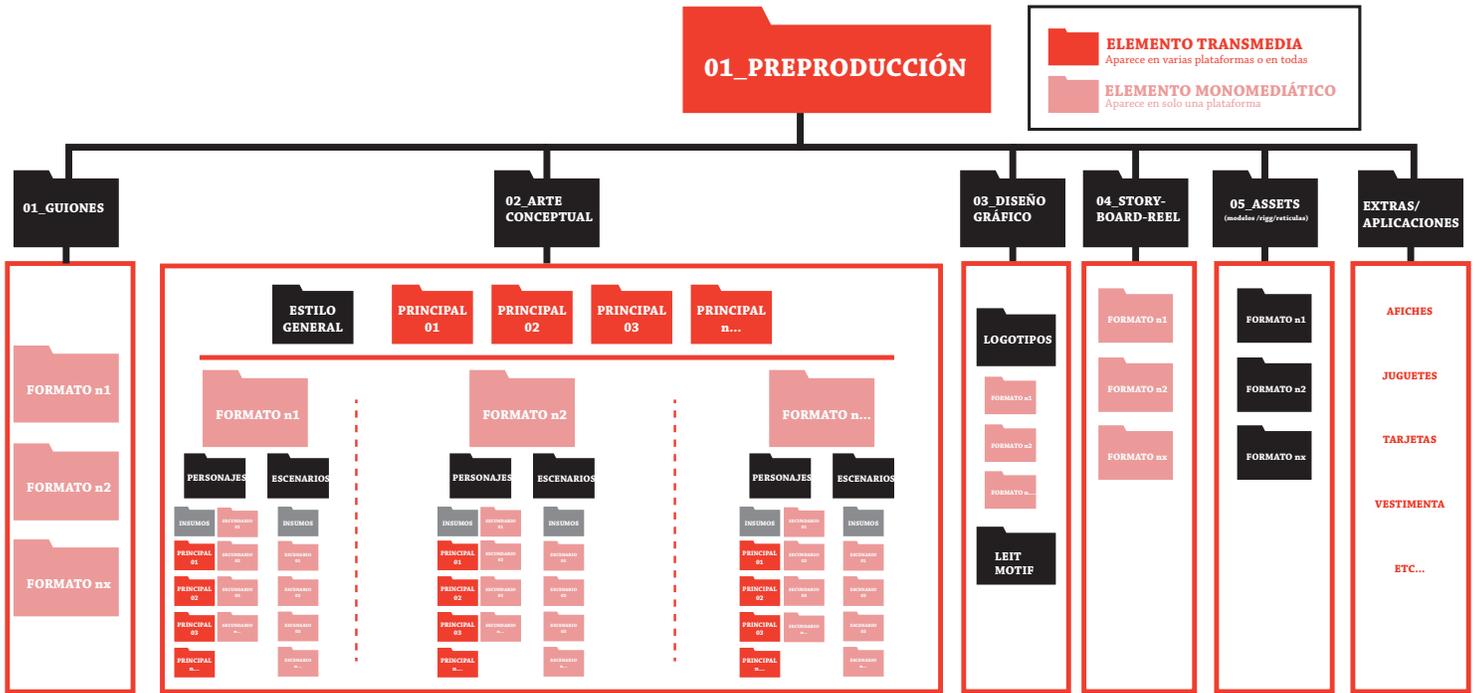
2.1.4.2 ESTABLECIMIENTO DE EQUIPOS DE TRABAJO

Se hace en base a una estructura integrada que busca realizar paralelismos entre procesos creativos. Esto propicia la coherencia gráfica y conceptual que necesita el proyecto, al mismo tiempo que bifurca procesos dependiendo del formato y el tipo de profesional requerido.

Entonces cada proceso es realizado por uno o varios profesionales que van desarrollando las propuestas según las directrices vistas anteriormente. El **DIAGRAMA 16**, describe según las fases de producción, cada uno de los puestos necesitados según los procesos de tres medios diferentes. Algo que vale mencionar es que la cronología de desarrollo no necesariamente se desarrolla en paralelismo exacto, ya que dependiendo del estudio y sus objetivos financieros o artísticos pueden decidir desarrollar primero un proceso en prioridad a otros.

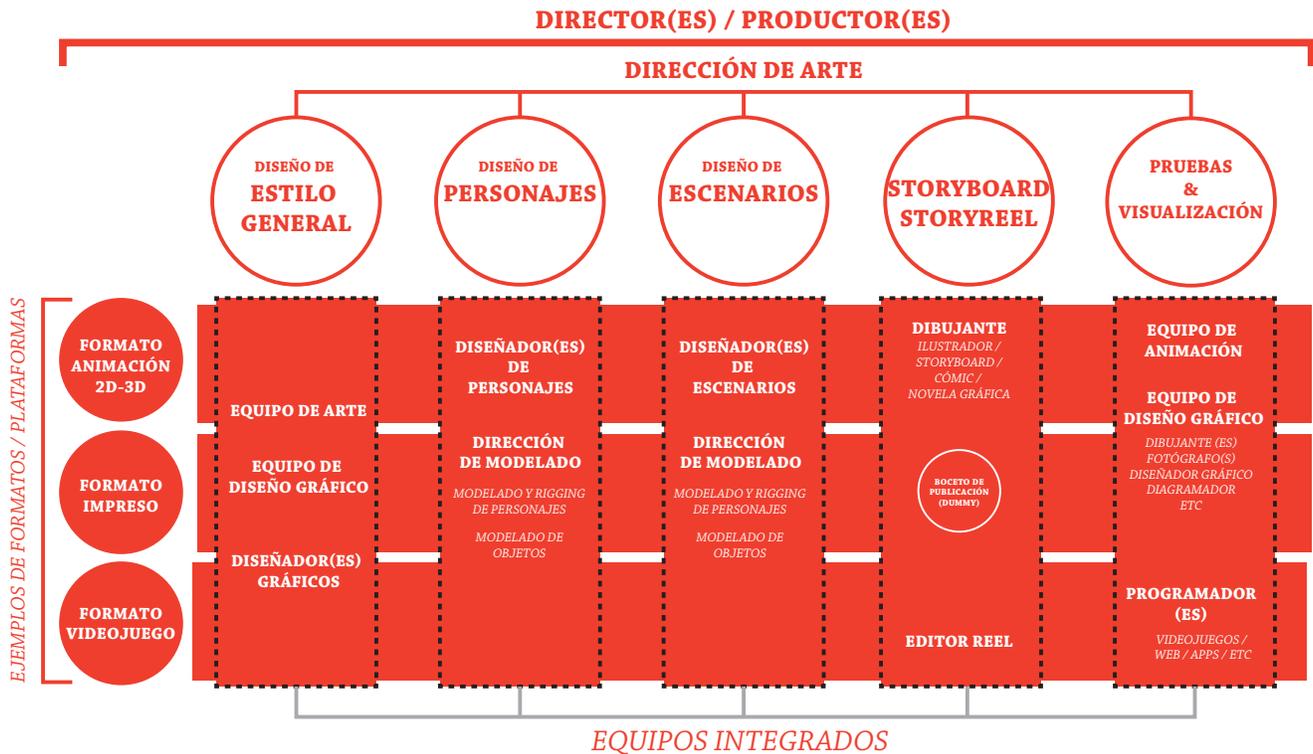


DIAGRAMA 15
FLUJO DE CARPETAS PARA PREPRODUCCIÓN DE NT



Elaboración propia

DIAGRAMA 16
EQUIPO DE TRABAJO EN LA SECCIÓN DE ARTE PARA PREPRODUCCIÓN (SECCIÓN DE ARTE)



Elaboración propia

2.2 PROPUESTA FINAL DE SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA NARRATIVA TRANSMEDIA

Ya en este momento podemos proponer la composición de un gran sistema gráfico que contiene la base para entender desde el punto de vista de la imagen, los contenidos que se deben desarrollar dentro de una serie de productos transmedia. Es un punto de partida para el desarrollo de este mismo trabajo, y al mismo tiempo da un indicio para el interesado en desarrollar productos similares.

Para concentrar todos los aspectos expuestos hasta ahora de manera ordenada y visual, concluimos a manera de integración, un gran infograma del Sistema Gráfico Prototipo para una Narrativa transmedia expuesto en el **DIAGRAMA 17** (páginas 42 y 43). Este se divide en tres fases que explican el funcionamiento, las secciones en detalle y como se explica el desarrollo multimediático. Para ampliar, se explican las fases en cuestión:

2.2.1 INTEGRACIÓN DE PROCESOS DE ARTE Y DISEÑO

Para iniciar la organización de todo sistema se definen sus componentes generales. En el caso de la imagen gráfica para una Narrativa transmedia, estos son los elementos iniciales que componen su identidad visual, sean escenarios (arquitectura, paisaje, espacios, entre otros), personajes (su vestimenta, sus colores, su diseño, etc), estilos gráficos, y muchos otros. En nuestro diagrama integramos todos estos en cinco categorías que buscan generar un orden principal que va desde el diseño general hasta lo específico, a manera de ramificación de flujos de trabajo.

2.2.2 PROCESO GENERAL: DESARROLLO INTEGRADO

El proceso de diseño para Narrativa transmedia se ve aquí como un flujo integrado. El proceso de diseño de la imagen general se genera a partir de la definición de sus elementos abstractos más básicos, de manera en un flujo centrífugo ese proceso se va expandiendo a las otras secciones de diseño y este alimenta las decisiones con la idea de ir generando un hilo conductor gráfico que defina el *feeling* entero de toda la imagen en todos los medios. La idea de tener un proceso general es poder tener un viaje constante entre la totalidad y las partes. En un proceso creativo esto ayuda a generar un movimiento continuo de ideas que se enriquecen entre ellas mismas, siempre siguiendo un orden lógico.

2.2.3 ADAPTACIÓN: DESARROLLO POR PLATAFORMA

Después del proceso general queda la adaptación de todas las imágenes a sus respectivos formatos. Aquí se inicia con la creación de componentes específicos que a veces sólo pertenecen a una plataforma o que sufren de cambios de uno a otro medio.



2.2.4 DESARROLLO MULTIPLATAFORMA

Finalmente acá nos ocupamos de definir cuales son los medios específicos a los cuales la NT en cuestión estaría produciendo, continuando con la idea de cuantificar lo que se debe hacer y cómo se puede hacer todo lo relativo a procesos de administración y ordenamiento de logística y cronogramas. Aquí ya se empieza a empatar procesos hacia la fase de producción ya se empiezan a finalizar procesos y a generar componentes que son propios de esta fase.

Este diagrama tiene el objetivo de seguir sirviendo de base para desarrollar un proceso de desarrollo gráfico creativo a partir de esta estructura ordenada para la NT Las Piezas de Don Félix. Además pretende ser un referente para el lector interesado en organizar la parte gráfica del desarrollo de un proyecto de este calibre. En el siguiente capítulo este sistema será adaptado a las necesidades de Las Piezas de Don Félix.

DIAGRAMA 17

DIAGRAMA DE UN SISTEMA GRÁFICO PROTOTIPO PARA UN NARRATIVA TRANSMEDIA

**INTEGRACIÓN
DE PROCESOS DE
ARTE Y DISEÑO**



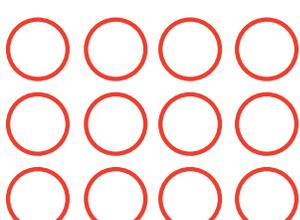
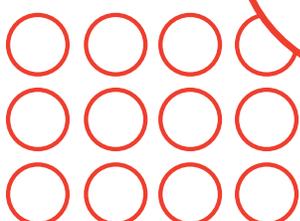
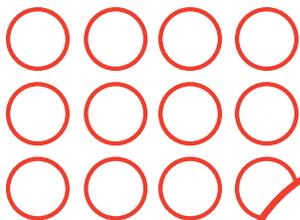
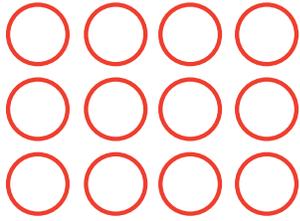
PROCESO GENERAL
*DESARROLLO
INTEGRADO*





ADAPTACIÓN
DESARROLLO
POR PLATAFORMA

**DESARROLLO
MULTIPLATAFORMA**



HACIA LA PRODUCCIÓN

3

CAPÍTULO

DESARROLLO GRÁFICO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

3.1 BIBLIA TRANSMEDIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

P.45

3.1.1 SINOPSIS DEL PROYECTO

P.45

3.2 SISTEMA GRÁFICO NT PARA LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

P.58

3.2.1 DEFINICIÓN DE LOS COMPONENTES DEL
SISTEMA

P.58

3.2.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

P.63

3.2.3 EQUIPO DE TRABAJO

P.65

3.3 DESARROLLO DEL PROCESO DE DISEÑO

P.66

3.3.1 DISEÑO DE ESTILO GENERAL

P.66

3.3.2 DISEÑO DE PERSONAJES

P.80

3.3.3 DISEÑO DE ESCENARIOS

P.105

3.3.4 STORYBOARDING

P.110

3.3.5 DISEÑO WEB

P.117

3.3.6 MERCANCÍA

P.120

3.3.7 SUBCAPÍTULOS Y FRAGMENTOS

P.121

3.4 LA SECCIÓN DE DISEÑO DE LA BIBLIA NT LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

P.123

3.5 HACIA LA PRODUCCIÓN

P.123



En este capítulo se desarrolla todo el proceso de diseño que se desata a partir de la estructura del **Sistema Gráfico Prototipo para Narrativa Transmedia** conceptualizado en el capítulo anterior. Como se explicó en el proceso metodológico, esta fase se refiere a la extracción de los conceptos primordiales de la historia de Las Piezas de Don Félix, para ser convertidos en valores gráficos abstractos y en personajes y contextos que van interpretando los guiones proporcionados por el autor (en este caso el mismo que en este trabajo de investigación).

Es evidente que el proceso de diseño es espontáneo y ocurrente en muchas de sus diversas fases y esto implica que su desarrollo no se da en un sentido de cronología ordenada. Dicho lo anterior se ha utilizado la sistematización como una herramienta de ordenamiento y exposición de todos los procesos con aras a aclarar cómo esta herramienta funciona como unificador en procesos de producción de imagen complejos como este.

También cabe mencionar que se **desarrolla el proceso de orden y diseño a la inversa** del proceso desarrollado en el capítulo 2, ya que el desarrollo de un sistema se hace desde lo general a lo específico y primeramente se necesita cuantificar para luego pasar al desarrollo de las etapas de diseño. Además de que en primer lugar se necesita entender la esencia del proyecto en términos conceptuales para desatar cualquier proceso de diseño o administración.

3.1 BIBLIA TRANSMEDIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX- VALORES E INSUMOS CONCEPTUALES PARA DETONAR EL PROCESO DE DISEÑO

Para detonar el proceso de diseño se hace una introducción a todos los elementos de los cuales el diseñador se debe nutrir para empezar a empaparse de la línea narrativa, de los personajes, de los aspectos conceptuales y además para empezar a enumerar la cantidad de trabajo por secciones y cantidad de assets de producción.

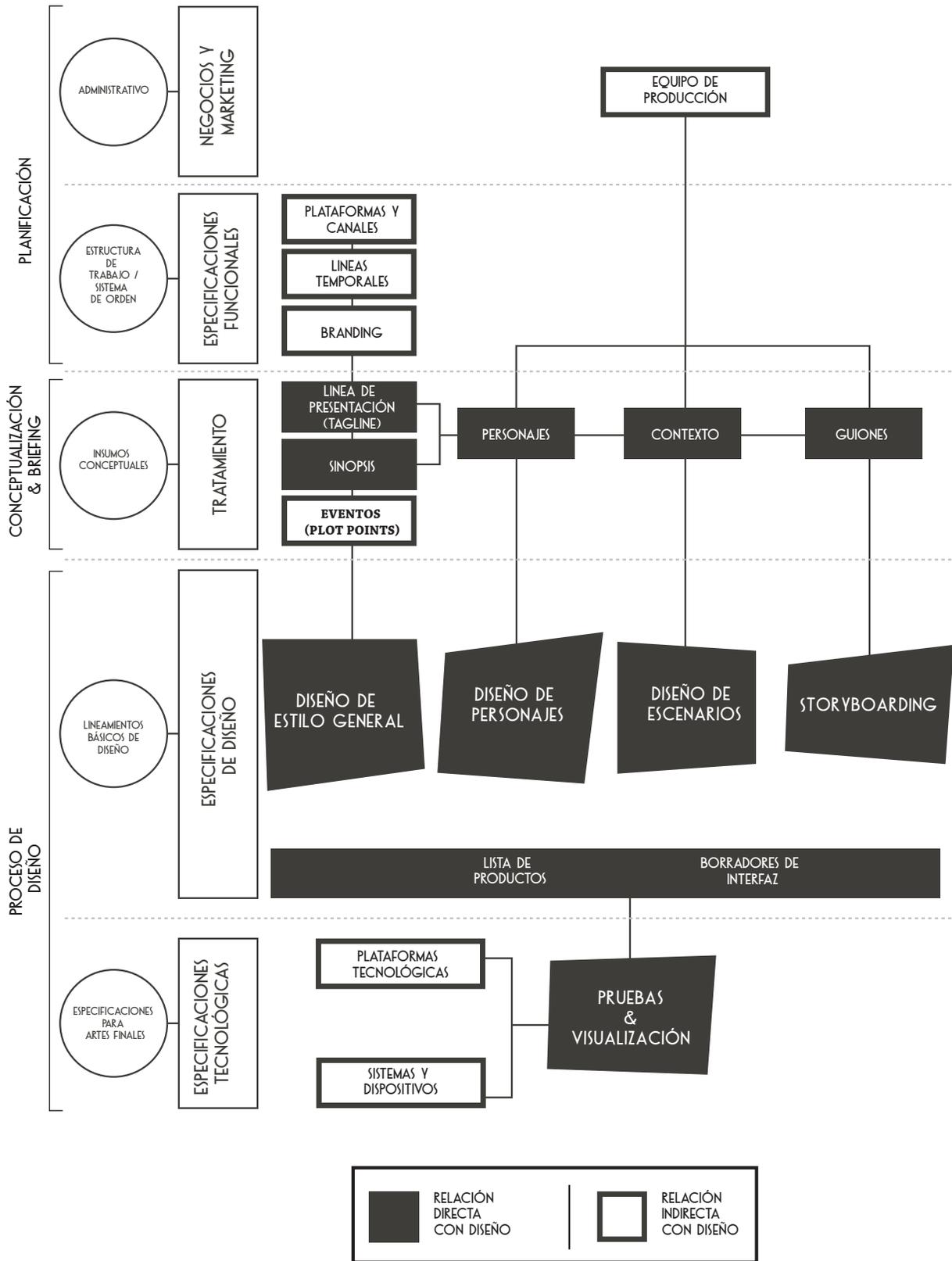
Para detonar el proceso de diseño nos centramos en la Biblia Transmedia de Las Piezas de Don Félix, haciendo hincapié en que el proceso de diseño necesita especialmente de ciertas partes de dicha biblia y no de absolutamente todas las partes con igual importancia. Esto ya se explicó en el capítulo 2 donde por medio del **DIAGRAMA 6** (página 28) se logran visualizar los insumos más importantes de la Biblia Transmedia para el proceso de la sección de diseño.

Siguiendo esta lógica iniciamos exponiendo la sinopsis del proyecto, muy importante para entender los significados, conceptos y demás elementos de la historia de Las Piezas de Don Félix.

3.1.1 SINOPSIS DEL PROYECTO

Acá analizamos de manera general la NT Las Piezas de Don Félix, sus conceptos narrativos, los personajes y sus intenciones y cómo se desarrollan de manera superficial algunos eventos dentro del universo. Todo esto con el objetivo de esclarecer el mundo de la narrativa, su mundo, sus conceptos, todos importantes para detonar un proceso de diseño acorde a las ideas buscadas. La Biblia Transmedia del proyecto, dentro de la Sección de tratamiento incluye un documento

DIAGRAMA 18
SECCIONES DE LA BIBLIA NT DE LAS PIEZAS DE FÉLIX RELEVANTES EN EL DISEÑO



Elaboración propia



llamado Sinopsis que funciona a manera de resumen del proyecto. Scolari recomienda que la redacción de este documento se dé antes de empezar a plantear la biblia transmedia, esto con el objetivo de evitar dispersiones narrativas, y en aras a realizar una presentación para terceros, sean inversionistas o participantes en la producción (Scolari, 2013, p.89). Este documento para las Piezas de Don Félix se incluye en los anexos.

Entonces desarrollamos en orden estas secciones para introducir la generalidad de lo que es Las Piezas de Don Félix. Las secciones de la Sinopsis de acuerdo al método de Scolari, son: Síntesis Narrativa, Género, Expansión, Premisa, Tema, Audiencia, Modelo de Negocio. Seguidamente se exponen estos puntos.

Síntesis Narrativa

Primeramente, en la síntesis narrativa de Las Piezas de Don Félix se lee:

“Don Félix, inmigrante por cuestiones de fragilidad económica, frente a la difícil situación económica en su país, y con cinco hijos pequeños y su esposa, toma la decisión de viajar a Costa Rica donde el panorama se ve mejor. Aún así, Don Félix se encuentra con todo tipo de dificultades en el camino y empieza por reflexionar sobre el cambio que sugiere el dejar su hogar y su país. Sumergido en el mundo de su machete, su casetilla y su tetris, Félix y sus piezas relatan la cotidianidad difícil y densa del guarda, del chapeador, del albañil, pero sobre todo, del refugiado que desarma su mundo y lo arma como puede.” (Sandí, 2016, p.176) VER ANEXOS

Género

Realismo mágico: Toda la obra de casetilla es una representación de la realidad a partir de elementos metafóricos (tetris, construcción, lo blanco y lo vacío) que buscan una descripción matizada de una visión del migrante por fragilidad económica y su experiencia como parte del paisaje urbano en San José, Costa Rica.

Parodia: La idea de mostrar el comportamiento en el espacio tico como un patrón de actividades que determinan arquetipos de lo que es un ser costarricense.

Expansión

La historia se dividirá en subhistorias que son parte del gran relato de la vida de Félix desde que entra en el territorio costarricense. Cada una se centra desde sus posibilidades de formato en una sección de la gran línea o complementa fragmentos.

La historia se abrirá a partir del cortometraje y el documental interactivo como puntos iniciales del fenómeno y se complementará con la posterior salida del videojuego.

Premisa

Félix es el centro de todo el mundo. Todas las historias secundarias en realidad son su forma de percibir, e inclusive de imaginar las vidas de todos los habitantes del barrio como si fueran piezas que encajan en sus lugares asignados. Él está seguro que dentro de todo, su posición es el resguardo de los otros. Lo irónico es que él mismo creó un mundo medido donde todos tienen un lugar, y que en el desarrollo de los eventos de su vida pasiva, le ciega de su propio envejecimiento, de su nacionalidad y su lugar frágil en la intolerante sociedad tica.

Tema

La importancia de la unión social y el flujo de la vida como un todo, contado desde el punto de vista de los guardas de casetilla que son migrantes en Costa Rica, junto con su estado socioeconómico frágil y sus vivencias personales.

Audiencia (Público meta, Activación)

Aunque se busca una narrativa de carácter “familiar”, en general, Las Piezas de Don Félix apela principalmente a la juventud de secundaria y universidad, por medio del arte de la animación y de las narrativas con un tono más moderno por las maneras de contar la historia. Esto en función de los mensajes que se buscan transmitir y de la empatía que se busca generar en los espectadores sobre lo que representa al personaje de Félix: un inmigrante sujeto de discriminación. La gravedad del tema implica mucha delicadeza e imaginación para lograr generar conexión con el público, y en este aspecto lo gráfico debe resolver en parte esa empatía que se busca por medio de imágenes con un diseño amigable y reconocible.

Los jóvenes colegiales frecuentan los móviles y las plataformas de redes sociales para comunicarse, además de que su cultura ahora incluye fuertemente el entretenimiento del cine, el videojuego y los cómics en un sector más selecto. Se busca con cada plataforma, acercarse a estos públicos específicos que se describen en más detalle a continuación.

3.1.2 SINOPSIS SEGÚN GUIONES

La historia de Don Félix se desarrolla desde el momento en que decide dejar su país, hasta el momento de la actualidad cuando Félix es guarda y pierde su trabajo. La narración se da a partir del punto de vista de Don Félix y cómo vive la experiencia de la migración desde el momento en que decide irse de su casa debido a su condición frágil en lo económico. Todos estos eventos se cuentan en los guiones literarios proporcionados (En los anexos se pueden ver las síntesis de estos guiones).

El punto de vista de Don Félix es el de un personaje reflexivo, calmado, casi en un estado de introspección permanente, pero sobre todo separado de la realidad que lo circunda. Su condición de aislamiento se expresa por medio de la idea de las piezas que él mismo utiliza para representar un mundo ajeno al que ahora pertenece. Es una manera de utilizar la metáfora del



armar y desarmar de la pieza del tetris¹ como una forma de entender cómo el personaje se aísla y tiene que sobrellevar su estado psicológico frágil por medio de la imaginación que le brinda una visión más imaginativa y personalizada del mundo que nos permite imaginar e interpretar las sensaciones del personaje.

Siempre la idea de esta narrativa transmedia es conectar con diversos públicos que frecuentan o utilizan diversos medios sociales o que entienden ciertos lenguajes relacionados con la creatividad visual, lo electrónico y lo simplista (no siendo fácil o burdo) en términos de complejidad narrativa.

3.1.2.1 LÍNEAS TEMPORALES: CAPÍTULOS, SUBCAPÍTULOS Y ESPACIOS INTERACTIVOS

La historia de Don Félix se desarrolla en tres capítulos principales, espacios interactivos y subcapítulos o fragmentos que forman todos los eventos dentro de la narrativa transmedia. Justo como una narrativa transmedia cada subrelato uno entra en un punto cronológico, funcionando como unidad narrativa, o una parte esencial del ser de la historia y del personaje de Don Félix.

Para representar todos los eventos narrativos dentro de una línea temporal se ha utilizado el **DIAGRAMA 19** (páginas 50 y 51) para representar esos momentos esenciales, de manera que se pueda observar el paralelismo temporal y las superposiciones temporales de los relatos.

Con este gráfico se busca representar únicamente el concepto narrativo y las relaciones entre los personajes principales o los que tienen influencia directa en la historia de Don Félix como núcleo central y accionador de los sucesos principales de la historia. A continuación se desarrolla una sinopsis por cada fragmento narrativo.

LOS TRES CAPÍTULOS

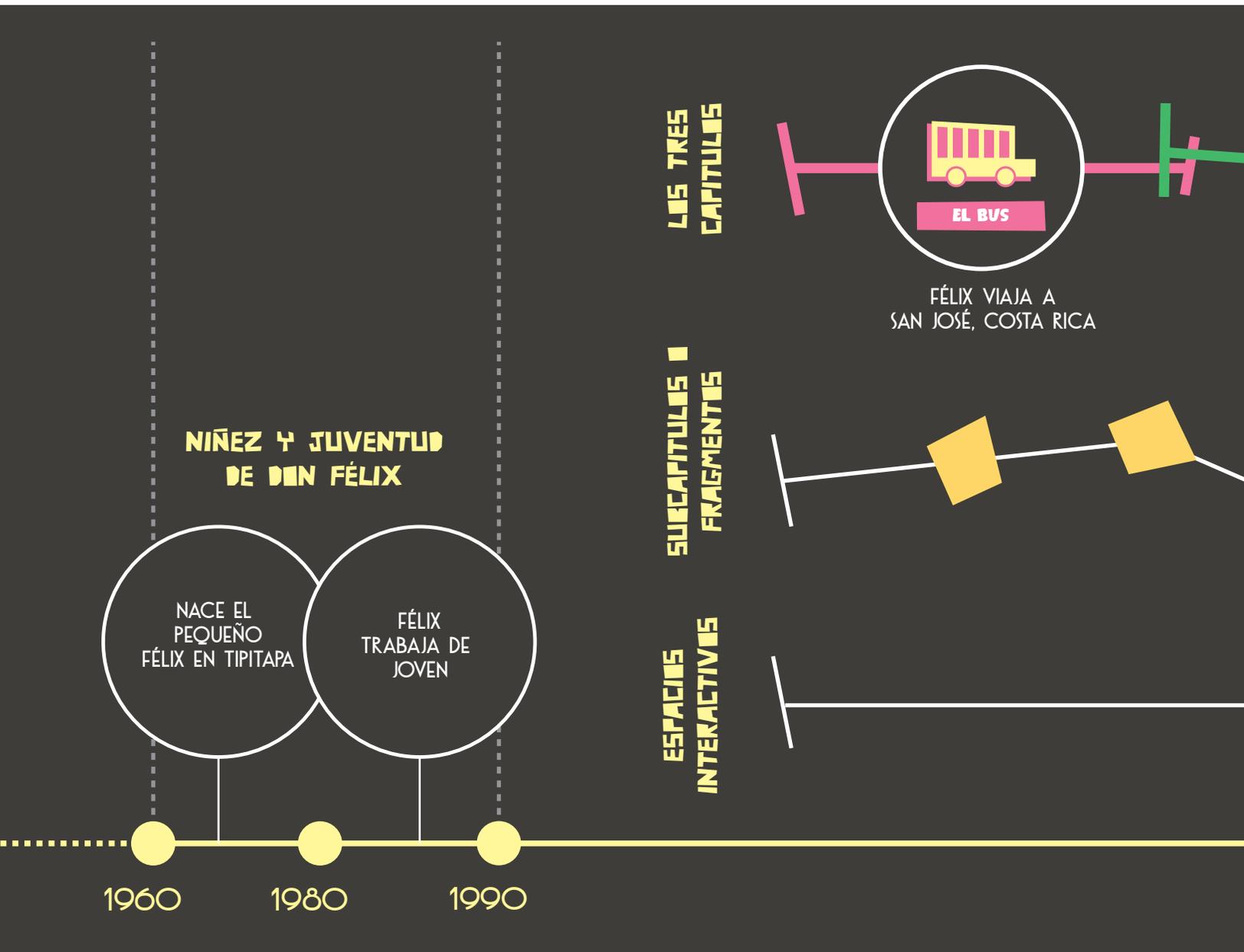
Las etapas más representativas en el desarrollo del personaje son los tres capítulos principales, ya que representan puntos de quiebre y momentos importantes de su historia.

-El BUS-

La historia de El Bus cuenta el inicio de la travesía del viaje de don Félix cuando decide salir a viajar por su situación económica. Haciendo un recuento cronológicamente ordenado se cuentan los sucesos desde que habla con su esposa La Gema, luego cuando coge el Bus desde Managua hasta la frontera con Costa Rica, y luego como empieza a conocer este país hasta que llega a San José por primera vez.

1 El videojuego llamado Tetris fue lanzado en el año de 1984. Se enmarca dentro del género del Puzzle y se puede explicar como un mundo donde caen piezas geométricas en caída vertical y la tarea del jugador consiste en tratar de evitar que se acumulen. Combinando formas geométricas encajadas se logran eliminar líneas horizontales enteras, para evitar que se llene toda la pantalla.

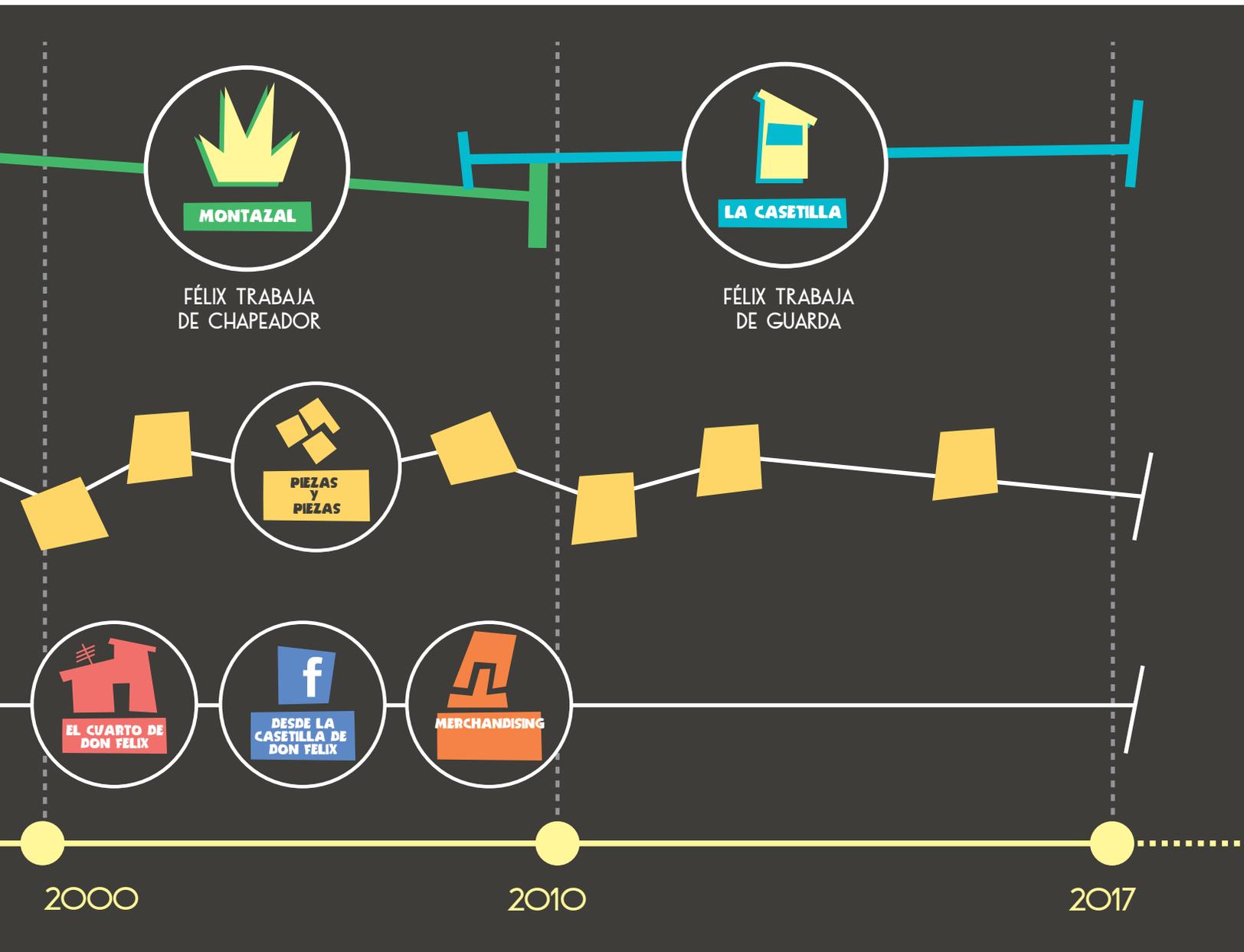
DIAGRAMA 19
LÍNEA TEMPORAL DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

Esta historia se cuenta en tres tiempos, siendo el trayecto dentro del bus el amarre principal de todos los hechos, el detonador del movimiento de la historia. Los otros tiempos son desde su hogar en Tipitapa, y luego un tercer tiempo en que ya don Félix trabaja en Costa Rica como guarda de casetilla. La historia se cuenta yendo y viniendo de un tiempo a otro manera de rompecabezas (**IMAGEN 3**).

Según la sinopsis del guión:



“El viaje de inicio de don Félix es el de un extranjero que entra a un mundo desconocido con ese temor y con esa esperanza de conocer lo nuevo. Para don Félix es desarmar su mundo anterior y armar uno nuevo, con nuevas gentes, nuevas comidas, nuevas palabras, nuevos lugares. El viaje en el bus de un viajero por lo tanto es movimiento puro: desde el pasado al presente y muchas veces el motivo principal de las memorias que contaremos a otros en el futuro.” (Sandí, 2016, p.176) VER ANEXOS

IMAGEN 3
HISTORIA DE EL BUS POR ACTOS



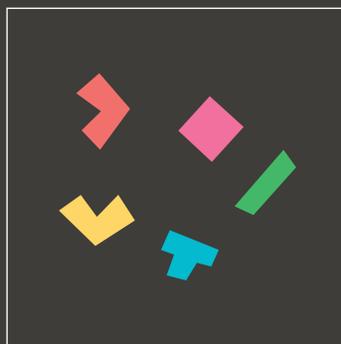
I ACTO

DON FELIX DEBE IRSE DE SU PAÍS



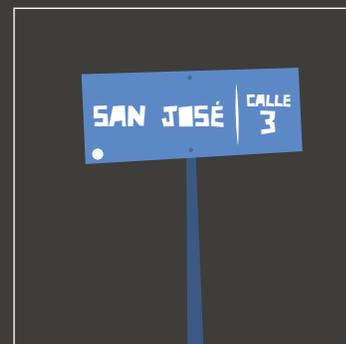
II ACTO

DON FELIX TOMA UN BUS HACIA COSTA RICA



III ACTO

DON FELIX ENTRA A COSTA RICA POR LA FRONTERA: SU MUNDO SE DESARMA



IV ACTO

DON FELIX LLEGA A SAN JOSÉ

Elaboración propia

-MONTAZAL-

El Montazal cuenta la historia del primer trabajo que tiene don Félix en Costa Rica, el cual es de chapeador o jardinero². En esta historia don Félix conoce a varios personajes que le dan trabajo para que él cuide, limpie o destruya los malestares que tiene su espacio de patio trasero (**IMAGEN 4**).

Según la sinopsis del guión:

“Félix empezará a entender que todos tenemos una posición en el mundo, casi como si fuéramos piezas de tetrís que encajan en sus propios lugares, en sus espacios, en sus patrones de movimiento. Todos entonces nos necesitamos y él empezará a entender los papeles sociales a veces tan rígidos en un país que parecía tan cercano. Los lotes que Félix va a chapear son una completa expresión de las personalidades de algunos ticos. Todos son personajes arquetípicos que siguen respondiendo a las personalidades en la cabeza de Félix y que siguen acompañándolo en su camino.” (Sandí, 2016, p.176) VER ANEXOS

² Aquí se entiende “chapeador” desde el término vulgar que describe a un tipo específico de jardinero que se ocupa de limpiar y cuidar terrenos o jardines. Además, el “chapeador” comúnmente se enfoca en utilizar machete para quitar la maleza vegetal de un terreno.



IMAGEN 4
HISTORIA DE MONTAZAL POR ACTOS



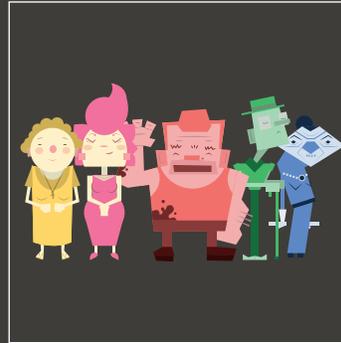
I ACTO

DON FELIX LLEGA A SAN JOSÉ:
NO TIENE DONDE IR



II ACTO

DON FÉLIX CONOCE A DOÑA CLARITA:
ELLA LE DA TRABAJO



III ACTO

DON FÉLIX TRABAJA COMO CHAPEADOR
Y CONOCE A OTROS
INQUILINOS QUE LE DAN TRABAJO



IV ACTO

FELIX ELIMINA A MONTAZAL, PERO TIENE UN
ACCIDENTE QUE NO LE PERMITE SEGUIR
COMO CHAPEADOR

Elaboración propia

-CASETILLA-

La historia del último capítulo de la vida de don Félix cuenta su trabajo como guarda de casetilla. Es sin duda un trabajo de estatismo físico por la calidad de vigilar. Este aspecto de vigilar es clave en la manera en que se cuentan los sucesos de la historia y en última instancia tiene que ver en las claves que posteriormente rigen al diseño (**IMAGEN 5**).

Una vez más presentamos la sinopsis del guión:

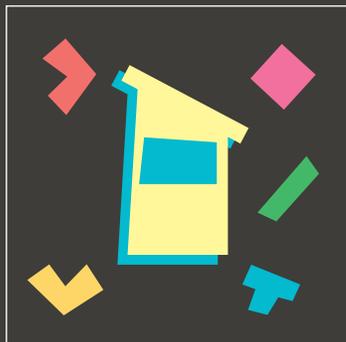
“Félix es el centro del mundo. Su mirada de persona hermética debido a su condición de residente extranjero y a su trabajo sumamente aislante, definen la manera en que vemos el mundo del barrio tico.

Lo que vemos es lo que Félix ve, por lo tanto lo que él percibe es un barrio costarricense de clase media, donde abundan los portones de rejas, las aceras estrechas y maltrechas, y cualquier rasgo de lugar tico. La mejor referencia son los barrios del cantón central este: San Pedro, Barrio Pinto, Zapote, Curridabat, etc.

Para Félix todos tenemos una posición en el mundo, casi como si fuéramos piezas de tetrís que encajan en sus propios lugares, en sus espacios, en sus patrones de movimiento. Todos entonces nos necesitamos.

Los espacios y las gentes son identificables, pero han sido subjetivizados a la visión geométrica del tetrís de Félix, donde todo y todos somos esas piezas calzando unas con otras constantemente, saliendo y entrando en su limitado círculo de visión.” (Sandí, 2016, p.176) VER ANEXOS

IMAGEN 5
HISTORIA DE CASSETILLA POR ACTOS



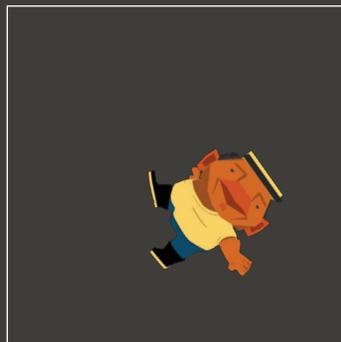
I ACTO

DON FÉLIX TRABAJA DE GUARDA DE CASSETILLA: SU MUNDO SE CIERRA Y GIRA ALREDEDOR DE LAS PIEZAS



II ACTO

PASA EL TIEMPO Y DON FÉLIX ENVEJECE: SU ENFERMEDAD EMPEORA



III ACTO

DON FÉLIX SE QUEDA SIN TRABAJO: QUEDA A LA DERIVA



IV ACTO

DON FÉLIX ENTIENDE QUE ÉL FORMA PARTE DEL MUNDO DE SUS PIEZAS CUANDO ELLAS SE ACERCAN...

Elaboración propia

ESPACIOS INTERACTIVOS

Además de estos grandes capítulos con un tiempo cronológico definido, tenemos los relatos más de carácter interactivo o transmediático, los cuales funcionan como conectores con la realidad de los espectadores. Estos espacios interactivos expanden la historia de Don Félix por medio de ambientes virtuales que pretenden ser un punto de conexión inmediato con el público.

-EL CUARTO DE DON FÉLIX - PENDIENTE-
Página Web

El cuarto de Don Félix es su espacio más personal, donde suceden todas las mañanas, todas las noches y donde uno se da cuenta de todo lo que pasa en su mundo.

-DESDE LA CASSETILLA DE DON FÉLIX-
Redes Sociales

Desde la casetilla es un espacio de comunicación directa con los transeúntes virtuales que quieren saber que sucede en ese espacio donde Don Félix se sienta a verlo todo. Eventos inmediatos, anuncios, preguntas, curiosidades, mensajes entre otros, son los tipos de información que Don Félix como personaje maneja desde su burbuja. Es el espacio inmediato de comunicación con el mundo, desde su perspectiva claramente.



SUBCAPÍTULOS O FRAGMENTOS

-PIEZAS y PIEZAS-

Por último tenemos los subcapítulos o fragmentos, como historias menores que son mini relatos que retratan los quehaceres de otros personajes que tienen relación con Don Félix. Estos personajes son comunes al Barrio El Bajillo y relatan micro-historias que expanden el espacio del barrio costarricense por medio de la visión de Don Félix en su Casetilla. También se trata de episodios donde Don Félix se hace preguntas de la identidad, del ser inmigrante y tico, entre otros, contados de manera jocosa y atrevida. Desde lo narrativo son suplementos que tenderán a enriquecer la complejidad de la narrativa transmedia por medio de sus aportes a la totalidad.

Toda la historia de Félix como conjunto narra la dificultad que encierra la vivencia del mundo de un migrante con fragilidad económica que viaja a Costa Rica para ganarse la vida con trabajos esporádicos que le ayudan en su sueño de mantener a sus hijos y esposa y verlos sanos y salvos, aunque sea a la distancia.

3.1.2.2 MEDIOS O PLATAFORMAS

Según los relatos narrativos descritos anteriormente, los cuales representan procesos de producción separados, se conceptualizan las plataformas respectivas para cada fragmento narrativo. Por lo tanto, en el nuevo **DIAGRAMA 20** (página 56) se detallan los ya mencionados capítulos de Las Piezas de Don Félix en una línea temporal que incluye los formatos y plataformas que abarca la narrativa transmedia, con más énfasis en lo tecnológico y los medios, técnicas y requerimientos para diseño.

A continuación se desarrollan estos formatos de manera sintética, enumerando las intenciones desde el punto de vista de las técnicas a utilizar, las tecnologías requeridas y la plataforma de publicación esperada.

LOS TRES CAPÍTULOS

-El BUS - Novela Gráfica

En esta novela gráfica se desarrolla una introducción a la historia de Don Félix. Su lenguaje responde al lenguaje de las viñetas de este medio y como tal a la secuencia simultánea de varias imágenes con texto (o sin él) tradicionalmente encuadradas, que se leen como una narración de una historia.

Su **técnica** responde a la ilustración digital a color, y su **publicación** se dará como un libro físico distribuido en librerías, y en digital se podrá descargar como un libro electrónico en las plataformas de Google Books, iBooks y Kindle.

DIAGRAMA 20
MEDIOS Y PLATAFORMAS EN LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

	MEDIO/PLATAFORMA	FORMATO / DIMENSIONES		PLATAFORMA		ESPECIFICIDADES DEL PRODUCTO	
LOS TRES CAPÍTULOS	 EL BUS	NOVELA GRÁFICA	DIGITAL XXXX X XXXX PX 72PPI	IMPRESO CARTA (8.5" X 11") 300PPI	DIGITAL MÓVILES PANTALLAS DIGITALES	IMPRESO LIBRO DE PASTA DURA	PORTADA / CONTRAPORTADA XXX PÁGINAS
	 MONTAZAL	VIDEOJUEGO	DIGITAL 1920 X 1080 PX		MÓVILES (TELÉFONOS INTELIGENTES, TABLETAS)		5 MUNDOS 6 NIVELES CADA MUNDO
	 LA CASETILLA	CORTOMETRAJE ANIMADO	DIGITAL MÍNIMO 3K (XXXX X XXXX PX)		SALAS DE CINE STREAM POR WEB		XXX SECUENCIAS XX MINUTOS DE DURACIÓN
ESPACIOS INTERACTIVOS	 DESDE LA CASTILLA DE DON FÉLIX	PÁGINA FACEBOOK PERFIL PINTEREST	DIGITAL 1920 X 1080 PX		WEB SITIO/ PERFIL FACEBOOK SITIO/ PERFIL PINTEREST		XXXXXX
	 EL CUARTO DE DON FÉLIX	SITIO WEB	DIGITAL 1920 X 1080 PX		MÓVILES (TELÉFONOS INTELIGENTES, TABLETAS)		XXXXXX
	 MERCHANDISING	MERCHANDISING	XXXXXX		SALAS DE CINE STREAM POR WEB		XXXXXXX
SUBCAPÍTULOS O FRAGMENTOS	 PIEZAS Y PIEZAS	TIRAS CÓMICAS	XXXXXX		SALAS DE CINE STREAM POR WEB		XXXXXXX

DINÁMICA MEDIÁTICA





-MONTAZAL - Videojuego de móvil

Esta parte de la historia se desarrolla como un videojuego, por lo tanto la narrativa se da en función de un desarrollo del relato con la adhesión de la interactividad por parte del público. Este videojuego pertenece al género de aventuras, y consiste de cinco mundos, que a su vez se dividen en seis niveles cada uno. La dinámica del juego consiste en derrotar a los enemigos para ganar dinero, que luego será enviado a la familia de don Félix en Tipitapa. Al final de cada mundo hay un jefe que debe ser derrotado para continuar con el siguiente mundo. La historia se va develando también conforme se van desbloqueando estos mundos.

Las **técnicas** que se utilizan para desarrollar un videojuego incluyen la programación, la animación digital y el modelado en tres dimensiones. Su **plataforma de publicación** se dará en las distribuidoras de aplicaciones para móviles Google Play y App Store, para luego ser utilizadas en los respectivos dispositivos móviles Android o Apple respectivamente.

-CASETILLA - Cortometraje animado

El final de la historia de Don Félix se narra como un cortometraje animado, en donde la técnica mezclará elementos 3D, con matices de animación plana en 2D. Su **plataforma de publicación** corresponde a proyección en salas de cine medianas o grandes y posibles concursos en festivales nacionales e internacionales, además del streaming en páginas audiovisuales como Youtube, Vimeo, entre otros.

ESPACIOS INTERACTIVOS

-ELCUARTO DE DON FÉLIX - Sitio Web

El sitio web de Félix presenta información sobre las plataformas y sus canales correspondientes.

-DESDE LA CASETILLA DE FÉLIX - Canal de Redes Sociales (Facebook - Twitter - Youtube)

Este es el canal central de comunicación con el público, que se comporta más que un centro de publicidad, como un portal de conversación donde el personaje de Félix está en directa conexión con el público. Como tal, se vuelve parte de la narrativa extendida del transmedia, donde se desarrollan historias alternas que no se cuentan en totalidad, como flashbacks de sus memorias, artículos de interés de su vivencia, y posibles extensiones efímeras de sus historias después de estar en la casetilla.

SUBCAPÍTULOS O FRAGMENTOS

-PIEZAS y PIEZAS- Tiras cómicas

Uno de los relatos suplementarios son una serie de historietas sueltas con microhistorias propias del desarrollo micro de una secuencia narrativa corta.

3.2 SISTEMA GRÁFICO NT PARA LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

Entonces, después de la síntesis de los conceptos y la historia de toda la NT, podemos empezar a hacer a grandes rasgos la constitución de los elementos que compondrán todo el sistema gráfico. Lo hacemos por medio del **DIAGRAMA 21** (páginas 60 y 61), donde se puede comprobar su desarrollo a partir del prototipo creado en el capítulo 2 (DIAGRAMA 17, páginas 42 y 43).

3.2.1 DEFINICIÓN DE LOS COMPONENTES DEL SISTEMA

En esta fase seremos enteramente exhaustivos en listar todos los elementos que formarán parte de la fase de diseño, desde los grandes procesos hasta las tareas más relacionadas con la producción de assets de trabajo. La idea es ampliar en un nivel, la información proporcionada en el **DIAGRAMA 22** donde se describe la generalidad del Sistema Gráfico.

Para no caer en listas con longitudes innecesarias se ha recurrido a ordenar todos los componentes en fases de acuerdo a la generalidad del proceso, a los medios presentes y luego a las tareas de producción por cada plataforma. Entonces a manera de tabla se ha optado por hacer dicho listado en el **DIAGRAMA 22** el cual describe a manera de árbol genealógico todas las tareas de diseño que se llevarán a cabo de ahora en adelante. Si el lector quiere adelantarse, puede observar el **DIAGRAMA 49** al final de este trabajo, donde se representa esta información con los elementos representativos más importantes ya diseñados como productos finales.

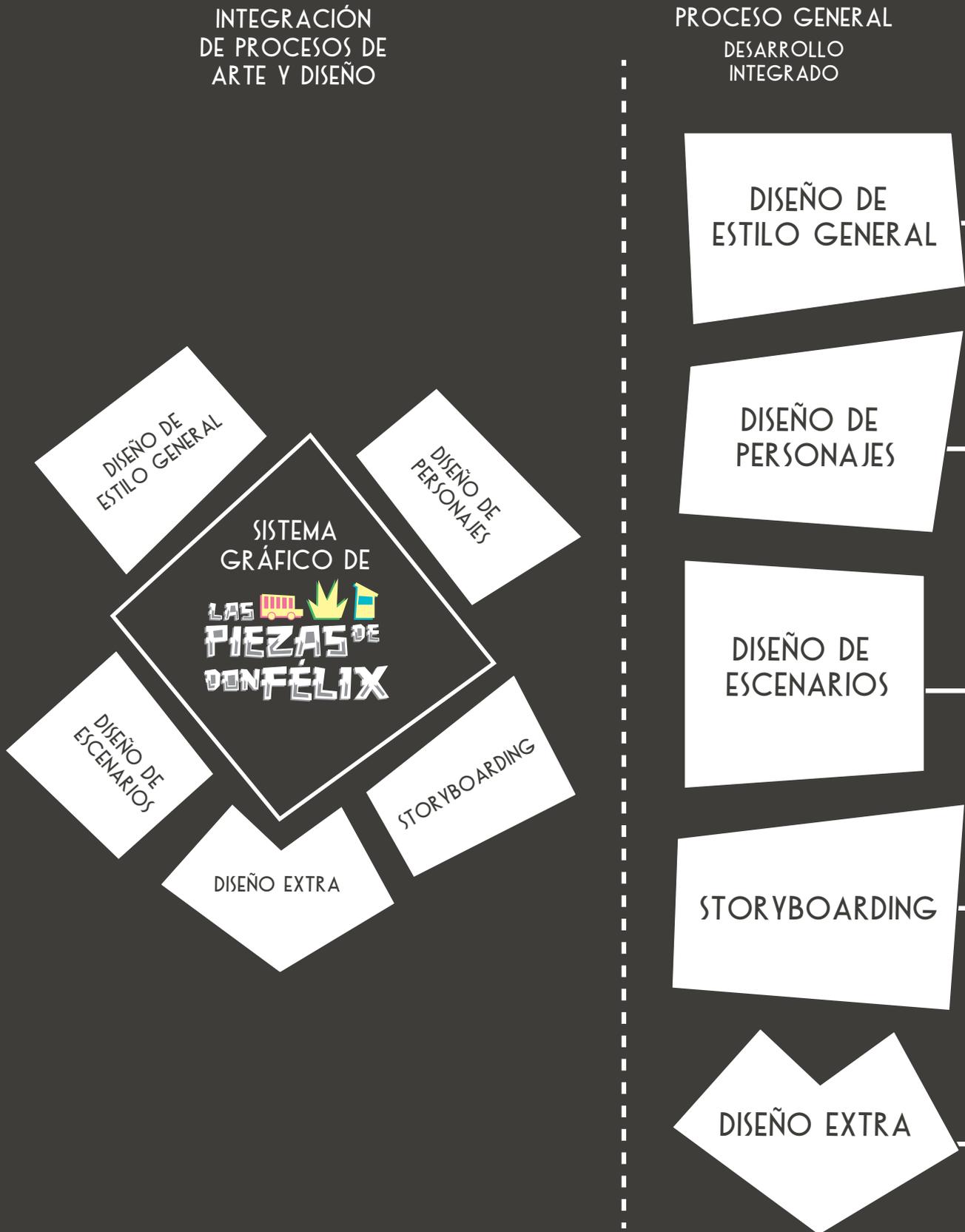
La herramienta de la tabla de desarrollo de preproducción se ha adoptado para enumerar cada proceso de diseño de acuerdo a las necesidades de cada plataforma. Por lo tanto, aquí nos dedicamos ahora a crear todavía en un nivel de especificidad mayor las tablas para cada uno de esos procesos que se requieren según el **DIAGRAMA 22**.

Es claro en este punto que la idea es desarrollar estos procesos de una manera integrada, Por lo cual es bueno aclarar que estas tablas pretenden enumerar los elementos a diseñar por cada plataforma. Solamente se incluyen las tablas que pertenecen a los TRES CAPÍTULOS, por ser los que requieren de un flujo de diseño más numeroso.

En la **IMAGEN 6** se presenta un ejemplo de cuál fue el tipo de tabla de desarrollo que se elaboró para mantener los procesos de diseño ordenados y cuantificados.

Lo siguiente consiste en definir un sistema de carpetas por categorías que siguen la lógica del sistema planteado. Como se describe en el capítulo 2, se busca sistematizar un entorno digital efectivo para contar con un flujo de trabajo claro y conciso. Esto se resume en el **DIAGRAMA 23**.

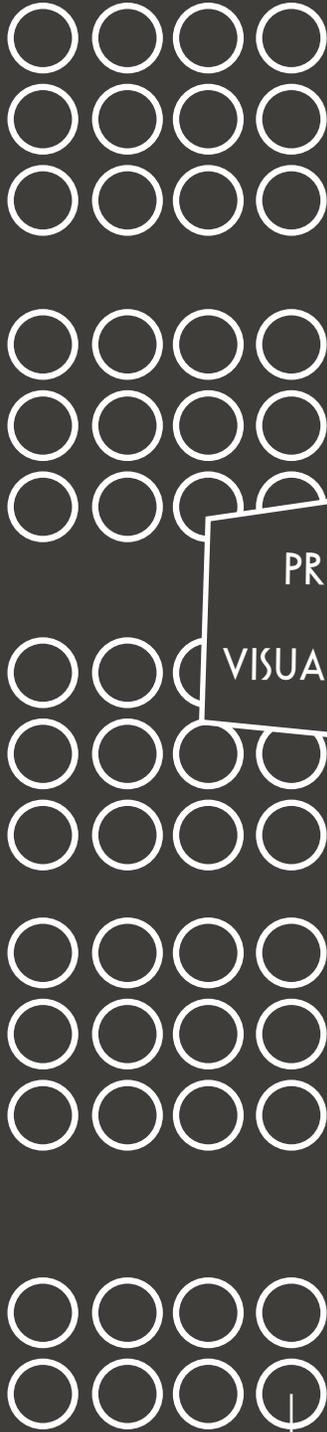
DIAGRAMA 21
DIAGRAMA DEL SISTEMA GRÁFICO PARA LA NT LAS PIEZAS DE DON FÉLIX





ADAPTACIÓN
DESARROLLO DE COMPONENTES
POR PLATAFORMA

DESARROLLO
MULTIPLATAFORMA



PRUEBAS
Y
VISUALIZACIÓN

COMPONENTE

SUBCAPÍTULOS
FRAGMENTOS



TIRAS
CÓMICAS



NOVELA
GRÁFICA



VIDEOJUEGO



CORTOMETRAJE
ANIMADO



SITIO WEB



PÁGINA
FACEBOOK



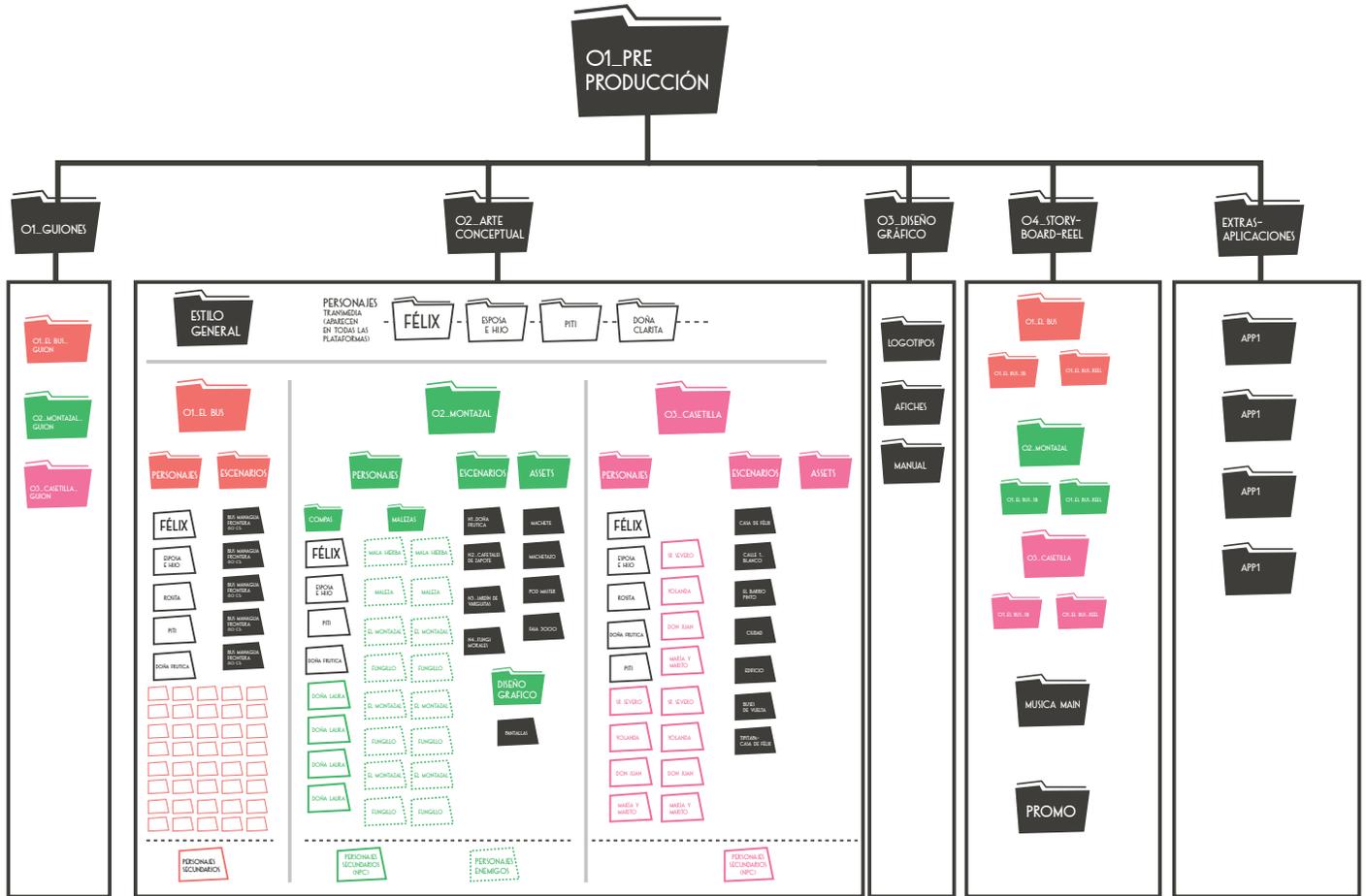
MERCHANDISING

HACIA LA PRODUCCIÓN



DIAGRAMA 23

FLUJO DE CARPETAS PARA PREPRODUCCIÓN PARA DEPARTAMENTO DE DISEÑO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

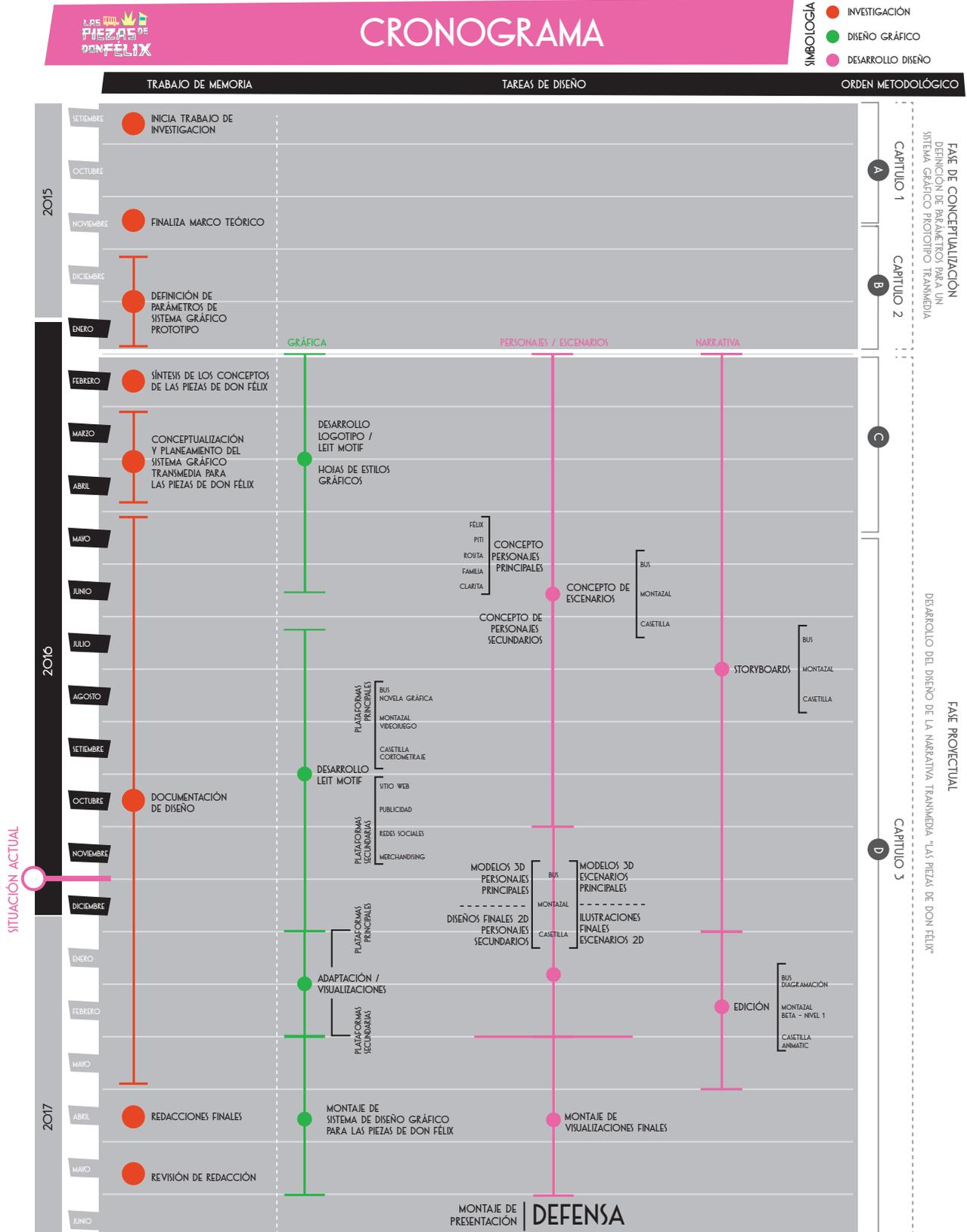


Elaboración propia

3.2.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

Antes de iniciar con el desarrollo del diseño, mostramos los cronogramas y carpetas para este trabajo en cuestión. Esto ha ayudado a seguir el desarrollo gráfico de manera ordenada. Aunque fue sujeto a cambios sobre la marcha, esta fue la base de trabajo para todos los procesos y entregas. Primero mostramos el **DIAGRAMA 24** donde se muestra el cronograma general.

DIAGRAMA 24
CRONOGRAMA DE TRABAJO DE PREPRODUCCIÓN PARA DEPARTAMENTO DE DISEÑO



Elaboración propia

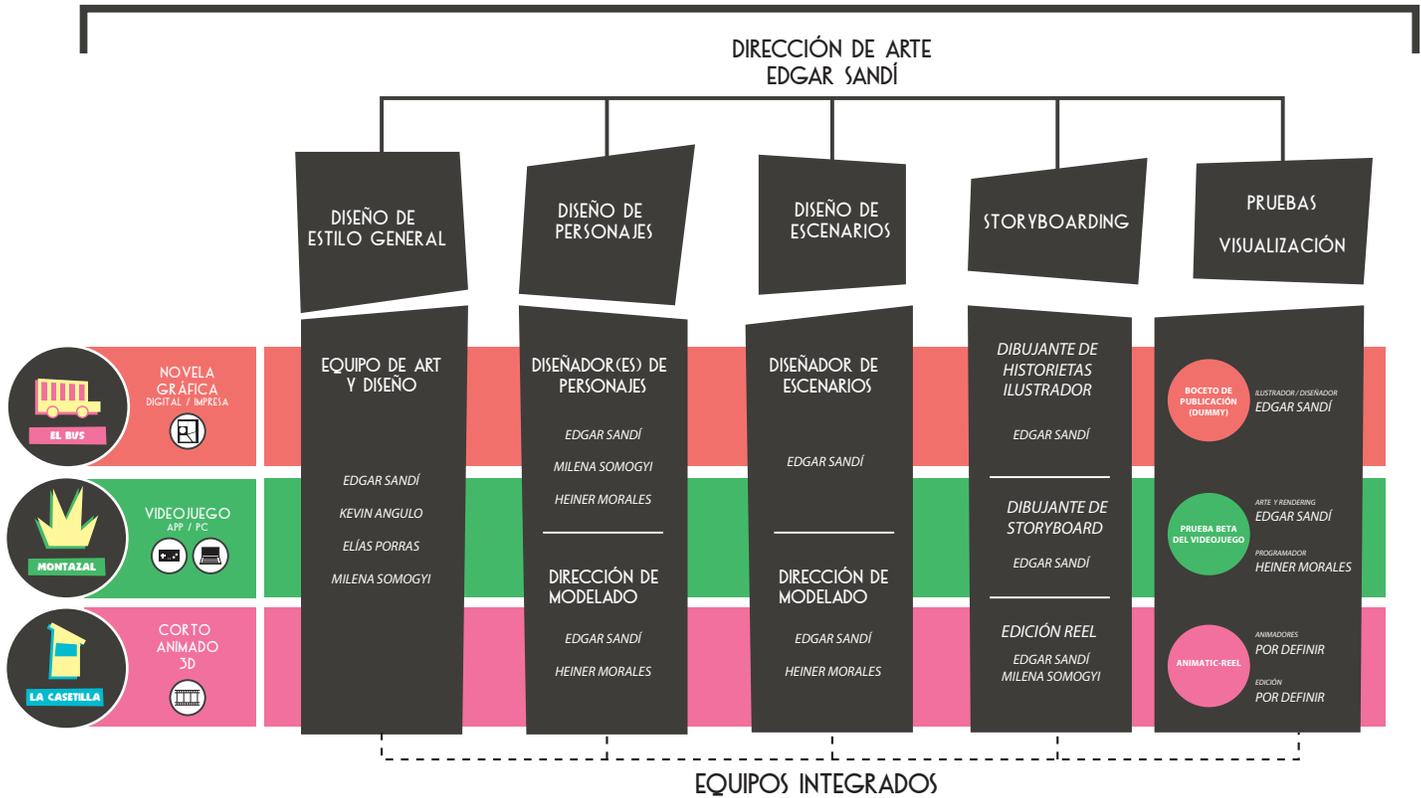


3.2.3 EQUIPO DE TRABAJO

Los equipos de trabajo en Las Piezas de Don Félix se han desarrollado con simultaneidad de tareas, como se propone en el **DIAGRAMA 25**, donde las funciones de diseño han recaído casi enteramente en el autor de este trabajo. Sin embargo es clave el sistema de colaboraciones en el desarrollo del medio del videojuego, donde se trabaja simultáneamente con un programador encargado de la creación de la plataforma meramente interactiva del proyecto.

DIAGRAMA 25
EQUIPO DE TRABAJO DE PREPRODUCCIÓN PARA DEPARTAMENTO DE DISEÑO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

DIRECTOR - ESCRITOR - PRODUCTOR
EDGAR SANDÍ



Elaboración propia

3.3 DESARROLLO DEL PROCESO DE DISEÑO

La fase de realización del diseño se enfoca en sistematizar en síntesis todos los procesos que han sido desarrollados para el departamento de diseño y arte de Las Piezas de Don Félix. Se utiliza la secuencia que se propuso en el **DIAGRAMA 21** donde las fases de diseño van de lo general al detalle, de manera que se empieza por desarrollar el motivo gráfico de toda la NT para luego pasar a desarrollar los personajes como Félix, Piti y todos los secundarios. Volvemos a repetir sobre lo importante que es entender que este proceso se realizó de manera integral, muchas veces con procesos simultáneos, aunque aquí lo exponemos de manera fragmentada para facilidad de lectura y orden.

Según los tres postulados descritos en la sección de Conceptos generadores, en Las Piezas de Don Félix el gran concepto generador es la pieza como concepto visual claro, el cual se utiliza como motivo de diseño en todo sentido. Los personajes, los escenarios y sus formas se generan a través de módulos geométricos definidos que tienen como objetivo unificar la gráfica de todo el proyecto al mismo tiempo que se conceptualiza la idea de que todo el sistema gráfico responde a un mundo imaginado desde el personaje de Félix. Por tanto, las formas, las paletas de color y todos los motivos se han conceptualizado y proyectado de manera que tratan de expresar lo que está en el interior psicológico del mundo de Don Félix.

3.3.1 DISEÑO DE ESTILO GENERAL

Para desarrollar el estilo general se siguen las 3 fases propuestas en el capítulo 2 por cada proceso de diseño, a saber, recopilación de datos, análisis y propuesta de conceptos gráficos. Este proceso busca definir los lineamientos, parámetros o puntos de partida, a través de los cuales se trabajará toda la gráfica de Las Piezas de Don Félix para el desarrollo de las otras secciones. A continuación se explica este proceso.

3.3.1.1 RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES Y TOMA DE APUNTES

Se busca un estudio perceptual del espacio por medio de la fotografía, del croquis, el apunte y la pintura, tratando de captar el imaginario de los lugares estudiados. Es primera fase de extracción de información gráfica se da tanto en Nicaragua como en San José, Costa Rica como se describe a continuación.

3.3.1.1.1 NICARAGUA Y COSTA RICA

En Nicaragua el estudio se aborda en dos viajes personales realizados en diciembre del 2014 para reconocimiento del lugar y en julio del 2015 para realizar apuntes sobre las imágenes cotidianas de Nicaragua tratando de contextualizar un lugar real dentro de la narrativa (esto ya que Don Félix no tiene una nacionalidad definida). Los lugares estudiados fueron Parque Central de Granada, Tipitapa, y el espacio personal de una familia común, además de la ciudad de Managua principalmente en sus paisajes urbanos. En San José, Costa Rica se hace



una recopilación de imágenes del barrio tico haciendo uso de los mismos recursos gráficos mencionados con anterioridad. Los lugares estudiados son Barrio La Granja, Barrio Pinto, Barrio José María Zeledón, y las Avenidas 2da, Central y 4ta como contexto urbano.

En la **IMAGEN 7** se muestran algunos de los apuntes que se realizaron para extraer dicha información gráfica.

IMAGEN 7
APUNTES SOBRE NICARAGUA Y COSTA RICA



APUNTES
EN COSTA RICA

APUNTES
EN NICARAGUA

Elaboración Propia

El análisis de estos **documentos** de imagen se hace por medio del señalamiento de redundancias en elementos gráficos que se apuntan como posibles generadores de un estilo único y referenciado en una realidad existente.

3.3.1.1.2 REFERENTES EN LA PINTURA, LA ANIMACIÓN Y OTROS MEDIOS

El estudio de **referencia gráficas** también es un punto importante para apuntar a un estilo que evoque lo latinoamericano, lo urbano y la gráfica popular de grupos relacionados con el espacio público.

IMAGEN 8
OBRAS VARIAS DE RODRIGO PEÑALBA



Obras de Rodrigo Peñalba

Además para ampliar el rango de riqueza gráfica se han elegido referentes que van desde la pintura académica hasta artes conceptuales para largometrajes animados, o videojuegos.

Rodrigo Peñalba como exponente de la pintura nicaragüense se convierte en un referente importante por el uso del color y de la iconografía (**IMAGEN 8**). Principalmente se rescatan aquí sus trabajos de mural y de pintura que evocan lo latinoamericano desde el retrato y los temas de lucha social.

Siguiendo del lado de la pintura nos trasladamos al mundo geométrico de las lacas de Manuel de la Cruz González, cuya iconografía reduce su abstracción a sólidos planos muy simples, que además utilizan el color puro como evocador de significado y sensaciones (**IMAGEN 9**). Siguiendo el concepto de Las Piezas de Don Félix, se recalca la geometrización y se la relaciona con el concepto fragmentado del mundo de la narrativa.

Por otro lado en el campo de la animación, el arte conceptual³ para largometrajes animados se enfoca en rescatar el trabajo del estudio Pixar Animation, el cual es un hito dentro del medio de la animación digital. Específicamente se ha tomado de referencia el arte realizado para los filmes *Monsters Inc* (Pixar, 2001), e *Inside Out* (Pixar, 2015) los cuales contienen la riqueza necesaria en términos de uso de color, estilización de personajes y escenarios, e inclusive la manera en que se ha realizado el proceso de diseño.

En ambos casos el color se utiliza con cualidades comunicativas con alto valor emocional, como se puede ver en la **IMAGEN 10**, donde se resalta como este es muy importante para caracterizar los personajes y elementos gráficos de acuerdo a su personalidad o cualidades.

³ Aquí se utiliza el término Arte Conceptual para referirse al término en inglés Concept Art, que tiene que ver con el diseño de preproducción para audiovisuales o productos relacionados.



IMAGEN 9
OBRAS VARIAS DE MANUEL DE LA CRUZ



Obras de Manuel de La Cruz González

IMAGEN 10
ARTES CONCEPTUALES DE MONSTERS INC E INSIDE OUT DE PIXAR



Extraído de Libro Arte de Monsters Inc. de Pixar Animation Studios

3.3.1.2 ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LOS CONCEPTOS FORMALES

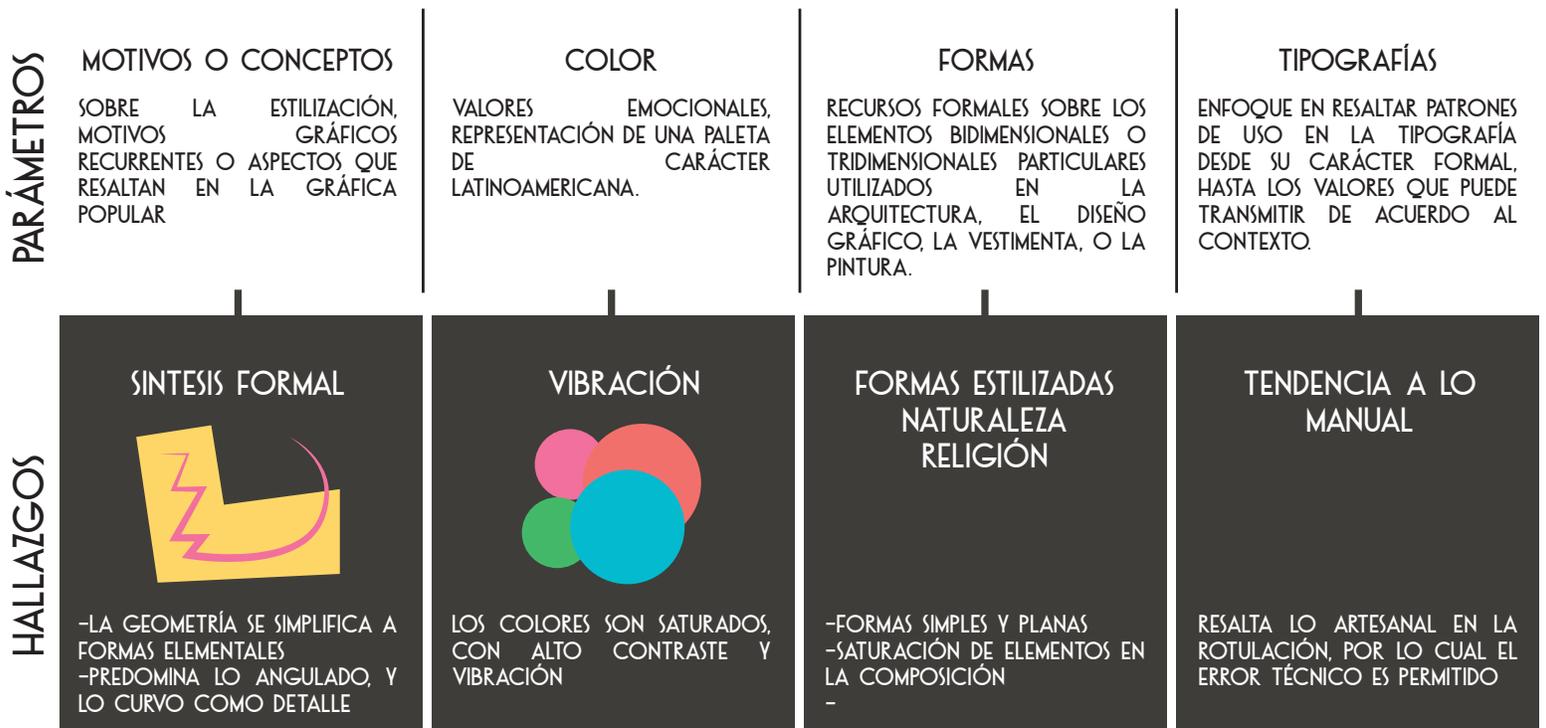
Para hacer una síntesis de todos los datos analizados se optó por sistematizar la información en tres ejes gráficos que corresponden a color, formas y tipografías. En la **DIAGRAMA 26** se explica qué cosas importan resaltar en cada eje de análisis.

Dichos hallazgos se traducen en la siguiente sección en los conceptos generadores de Las piezas de Don Félix, las cuales se piensan adaptar a las necesidades comunicativas de su estilo narrativo.

3.3.1.3 LOS CONCEPTOS GRÁFICOS EN LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

Después de determinar los hallazgos del análisis de los referentes gráficos más importantes se procede a determinar los conceptos gráficos para Las Piezas de Don Félix, que funcionan como lineamientos de carácter gráfico que serán respetados a lo largo del proceso de diseño. En el **DIAGRAMA 27** quedan explícitos dichos lineamientos que son los conductores de todo el proceso posterior de diseño.

DIAGRAMA 26
EJES DE ANÁLISIS Y HALLAZGOS



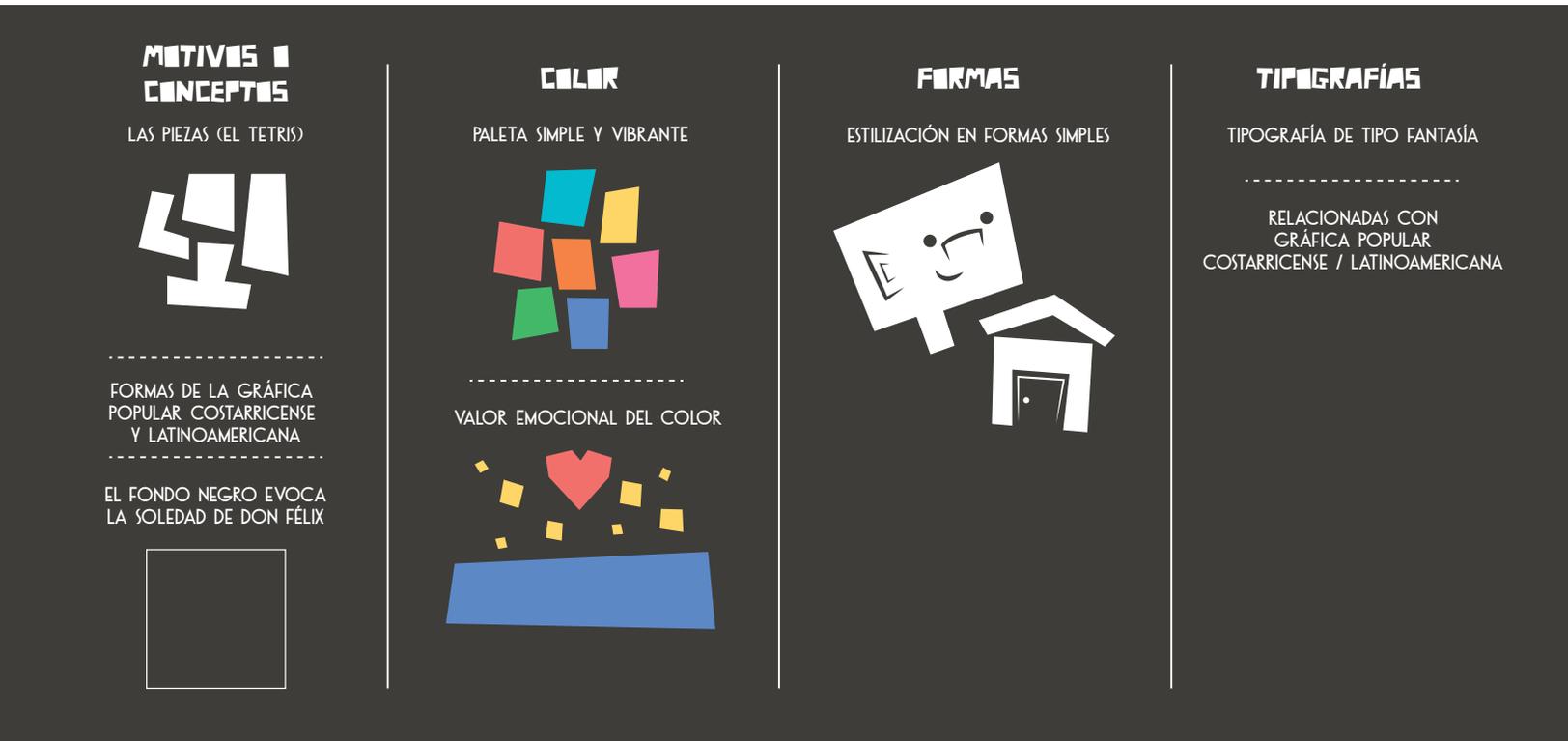
Elaboración Propia



En general, casi todo el estilo de Las Piezas de Don Félix se ha basado en la geometría de la pieza del juego de tetris como elemento conceptual importante en la historia, y que sirve de generador de retículas y conceptos gráficos muy precisos de diseño gráfico, de manera que el proceso de diseño se aclara con este elemento como eje. Otros elementos vistos en el **DIAGRAMA 27** tienen que ver con la investigación de referentes, como los colores vibrantes y basados en la gráfica popular, o están relacionados con la intención narrativa de la historia, como el hecho de utilizar siempre un fondo negro con una combinación muy específica. Este fondo negro define de una manera muy fuerte toda la gráfica de la historia ya que cumple funciones de emoción (el fondo representa el estado solitario de Don Félix) o de resaltar los elementos gráficos y sus colores.

Como herramienta de exploración y definición de conceptos más importantes a nivel gráfico se utilizó el proceso del boceto libre en variadas técnicas para ir definiendo el mundo gráfico de Las Piezas de Don Félix **IMAGEN 10**.

DIAGRAMA 27
LOS CONCEPTOS GRÁFICOS PARA LAS PIEZAS DE FÉLIX



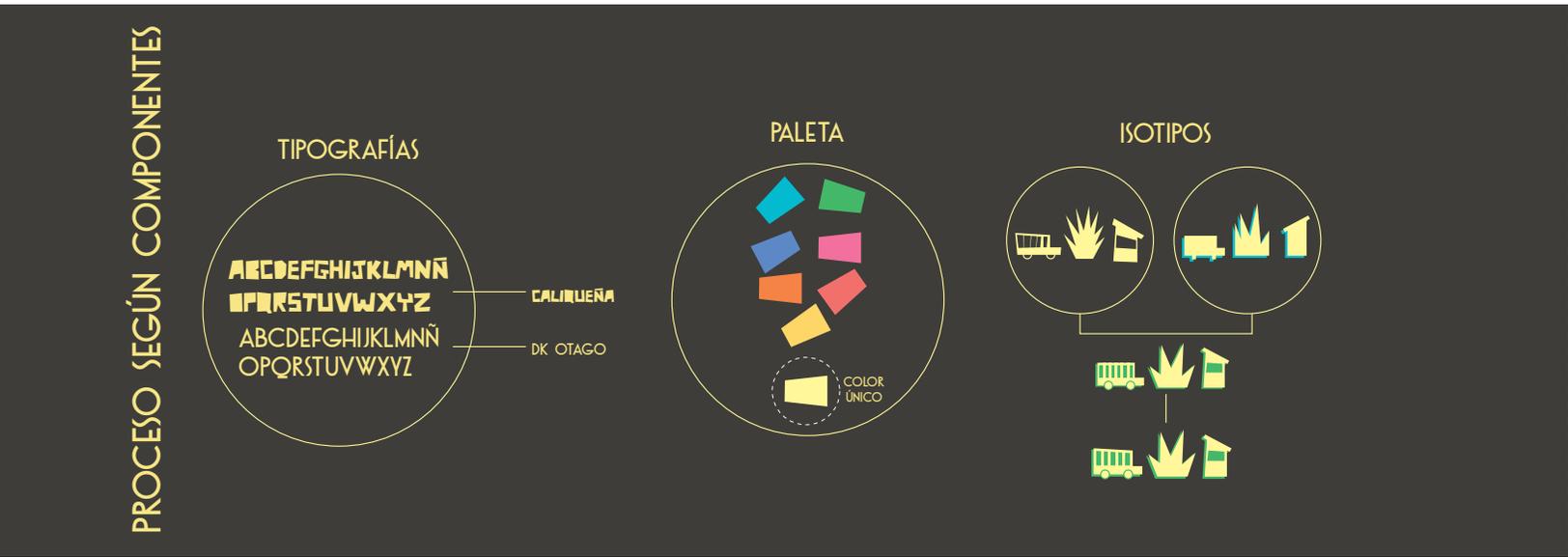
Elaboración propia

IMAGEN 10
EXPLORANDO EL MUNDO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración Propia

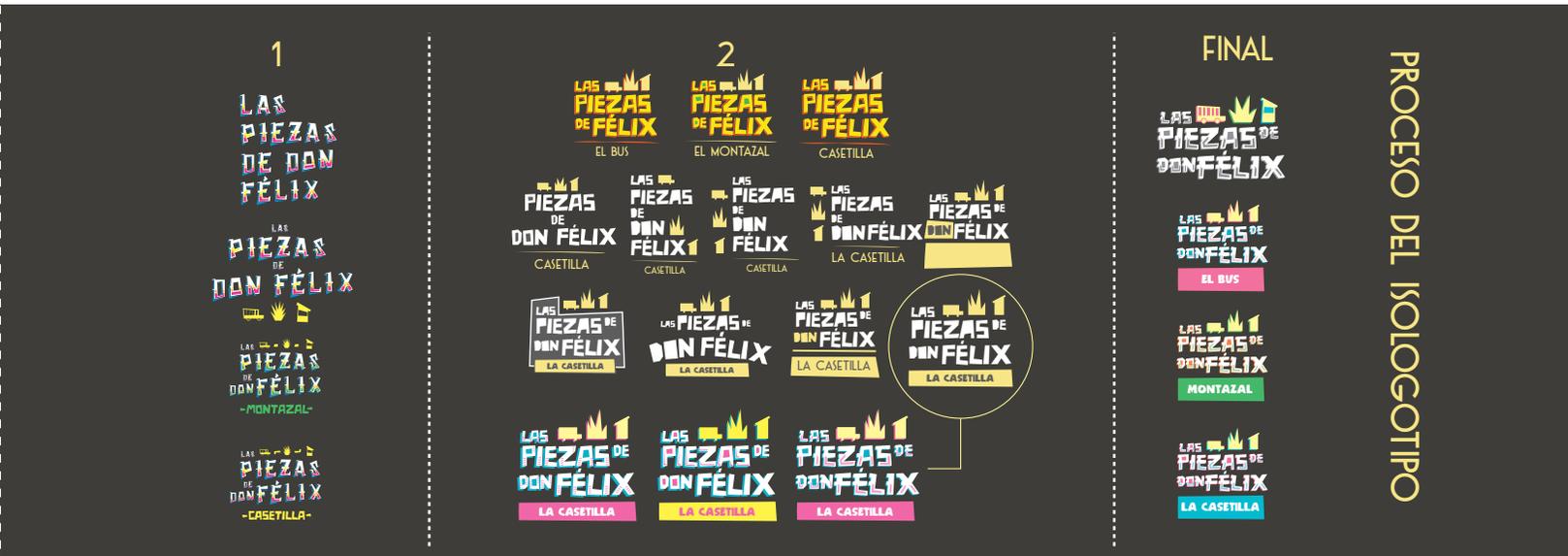
IMAGEN 11
PROCESO DE DISEÑO DEL LOGOTIPO PRINCIPAL



Elaboración Propia

3.3.1.4 LOGOTIPOS

En esta Narrativa Transmedia se define un logo principal que estará presente en todos los productos, con variaciones mínimas de color u otros elementos. En la **IMAGEN 11** se puede observar el proceso lógico de la creación del logotipo y cómo responde a los conceptos generadores planteados anteriormente.

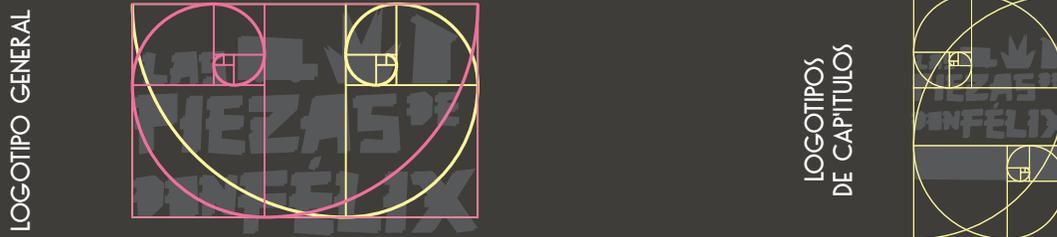


Como se plantea en el estilo general, la búsqueda de la estética de lo cuadrado es un punto determinante para la elección de la tipografía principal. Los elementos de tipografía basados en los apuntes de Nicaragua, y referenciando la investigación gráfica del grupo Iden-tica, son esenciales para dar con una imagen que trata de vincularse al diseño latinoamericano así como a don Félix, su espacio y su procedencia.

La retícula para el logo (**IMAGEN 12**) sirve más para el orden y espaciado del espacio compositivo a partir de la sección dorada o espiral de Fibonacci. De este modo, el tema gráfico

principal es el juego con la espontaneidad que brinda la tipografía CALIQUEÑA, la cual se modifica para empatar con el estilo buscado. Dentro del proceso de desarrollo de esta retícula se tuvieron en cuenta las variantes que se utilizarían en los grandes capítulos de la historia.

IMAGEN 12
CONSTRUCCIÓN DEL LOGO PRINCIPAL DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

En la **IMAGEN 13** se presentan los logos con los indicadores de las partes que los componen.

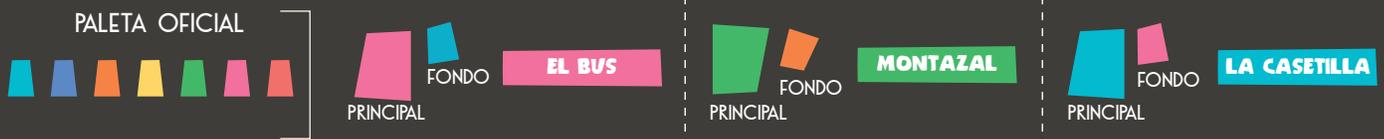
IMAGEN 13
LOGOTIPOS Y COMPONENTES



Elaboración Propia

Luego en las variantes del logo se tienen en cuenta siempre las mismas formas, y solo cambian sus subtulares y la paleta de color según el tono de la historia, siempre manteniendo el concepto de la gráfica de la narrativa. La **IMAGEN 14**, muestra los colores para los capítulos.

IMAGEN 14
PROCESO PARA ELECCIÓN DE COLORES EN LAS VARIANTES



Elaboración propia



En la **IMAGEN 15** se presentan las variantes de logo para todos los productos que componen la Narrativa Transmedia y el logo principal. Aquí se aprecia el proceso mínimo de adaptación que sufren principalmente los elementos de paleta de color y el texto descriptivo.

IMAGEN 15
LOS LOGOTIPOS DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

LAS   
PIEZAS DE
DON FÉLIX

LAS   
PIEZAS DE
DON FÉLIX

EL BUS

LAS   
PIEZAS DE
DON FÉLIX

MONTAZAL

LAS   
PIEZAS DE
DON FÉLIX

LA CASETILLA



DESDE LA
CASSETILLA DE
DON FELIX



EL CUARTO DE
DON FELIX



MERCHANDISING



PIEZAS
Y
PIEZAS

3.3.1.5 TIPOGRAFÍAS

La elección y creación de tipografías responde a la necesidad de representar lo popular de las culturas costarricense y nicaragüense, por medio de un estudio de las propuestas urbanas más relacionadas con la calle y la gráfica informal. Las referencias que se han tomado en cuenta tienen que ver con la idea de que Don Félix es un personaje de la calle que pertenece a una dinámica de la ciudad, de lo caótico y lo espontáneo de la gráfica. En la **IMAGEN 16** se presenta un collage que resume cuáles son los referentes gráficos tomados en cuenta.

IMAGEN 16
REFERENTES SOBRE GRÁFICA POPULAR EN LA TIPOGRAFÍA



IMAGEN 17
TIPOGRAFÍAS DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

CALIQUEÑA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
123456789/!@?()'"@5%&

STRANDED BRK

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
0123456789/!@?()'"@5%&

DK OTAGO

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789/!@?()'"@5%&

TÍTULO

SUBTÍTULO

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTETUER ADIPISCING
ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH
EUISMOD TINCIDUNT UT
LAOREET DOLORE MAGNA
ALIQUAM ERAT VOLUTPAT. UT
WISI ENIM AD MINIM VENIAM,
QUIS NOSTRUD EXERCI TATION
ULLAMCORPER SUSCIPIT
LOBORTIS NISL UT ALIQUIP EX
EA COMMODO CONSEQUAT.
DUIS AUTEM VEL EUM IRIURE
DOLOR IN HENDRERIT IN



Elaboración Propia a partir de imágenes tomadas de Iden-tica Costa Rica y Mr. Masking

Se investigaron tipografías que fueran principalmente generadas con la idea del latinoamericano como concepto generador. La idea del color también es un referente importante para ubicar el contexto del arte.

Las tipografía principal está basada en la Caliqueña, inspirada en la gráfica popular de centroamérica. Esta se modificó para tener un mayor rango de opciones de caracteres. La combinación se hizo buscando asimilar la búsqueda de lo urbano, lo jocoso y el movimiento en las referencias presentadas. También se eligieron, en especial la caliqueña, por su relación geométrica con la idea de las piezas (**IMAGEN 17**).

3.3.1.6 PALETAS DE COLOR

La paleta de colores de Las Piezas de Don Félix sigue el mismo proceso que las anteriores secciones y se encarga de definir por medio de matices y valores tonales un sentido regional de lo nica y lo tico, principalmente lo primero. Los matices se han tomado del estudio de las fotografías de la arquitectura, la vestimenta y ciertos patrones de imagen que se encontraron. Además de estos parámetros se apuesta también por la utilización del color y el tono de acuerdo al contenido emocional que pueda evocar.

Los valores se definen además por medio de la idea de las piezas de manera que en el hilo conductor gráfico estos matices se traducen como los colores de las piezas (**IMAGEN 18**).

IMAGEN 18
PALETA DE COLORES DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

CMYK	RGB	HEXADECIMAL
C75 Y20	R0 G187 B206	#00BBCE
C65M40	R95 G138 B199	#5F8AC7
M60 Y80	R245 G131 B69	#F58345
M15 Y70	R255 G215 B104	#FFD768
C70 Y80	R74 G 185 B105	#4AB969
M70Y10	R241 G114 B158	#4AB969
M70 Y50	R243 G113 B109	#F3716D
Y10 K100	R64 G63 B59	#403F3B

Elaboración Propia

Como se planteó en el capítulo 2, todos estos elementos se resumen en una hoja de estilo que presenta en una sola tabla los elementos gráficos que se definen como constitutivos de toda la gráfica de esta narrativa transmedia a través de sus diferentes plataformas. Teniendo en cuenta la adaptación a cada plataforma, la identidad visual representada en el **DIAGRAMA 28** funcionará como raíz para la gráfica para Las Piezas de Don Félix.

DIAGRAMA 28
HOJA DE ESTILO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

HOJA DE ESTILO GRÁFICO DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

PALETA DE COLOR		
CMYK	RGB	HEXADECIMAL
C75 Y20	R0 G167 B206	#00BBCE
C65M40	R95 G138 B199	#5F8AC7
M60 Y80	R245 G131 B69	#F58345
M15 Y70	R255 G215 B104	#FFD76B
C70 Y80	R74 G 165 B105	#4AB969
M70Y10	R241 G114 B158	#4AB969
M70 Y50	R243 G113 B109	#F3716D
Y10 K100	R64 G63 B59	#403F3B

TIPOGRAFÍAS
CALIQUEÑA
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456789 / !@? " ' " % &
STRANDED BRK
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmn opqrstuvwxyz 0123456789 / !@? " ' " % &
DK OTAGO
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 0123456789 / !@? " ' " % &



LOGOTIPO

TITULAR

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. PELLENTESQUE SIT AMET MATTIS URNA. NUNC CONSEQUAT EU METUS VITAE HENDRERIT. MAURIS IMPERDIET SAPIEN NON NUNC LUCTUS CURSUS. QUISSQUE NEC FACILIS URNA. SED ET LOBORTIS ANTE. SUSPENDISSE POTENTI. QUISSQUE EGESTAS SOLLICITUDIN DICTUM. PRAESENT AT VARIUS VELIT, SED POSUERE ANTE. NULLAM CONGUE PHARETRA MAGNA.

SUBTITULAR

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. PELLENTESQUE SIT AMET MATTIS URNA. NUNC CONSEQUAT EU METUS VITAE HENDRERIT. MAURIS IMPERDIET SAPIEN NON NUNC LUCTUS CURSUS. QUISSQUE NEC FACILIS URNA. SED ET LOBORTIS ANTE. SUSPENDISSE POTENTI. QUISSQUE EGESTAS SOLLICITUDIN DICTUM. PRAESENT AT VARIUS VELIT, SED POSUERE ANTE. NULLAM CONGUE PHARETRA MAGNA.



MOTIVO GRÁFICO

ESTILOS DE RETÍCULA / COMPOSICIÓN



3.3.1.7 DISEÑO GRÁFICO PARA LAS PLATAFORMAS PRINCIPALES

Dentro del proceso de diseño general, entra la conceptualización de los productos de diseño gráfico que pertenecen a cada plataforma inicial. En este caso los tres capítulos necesitaban de productos específicos que tienen que ver con sus especificidades como medios.

Para El Bus fue necesario el diseño de las cubiertas para la publicación final, las cuales se pueden ver en la **IMAGEN 19**.

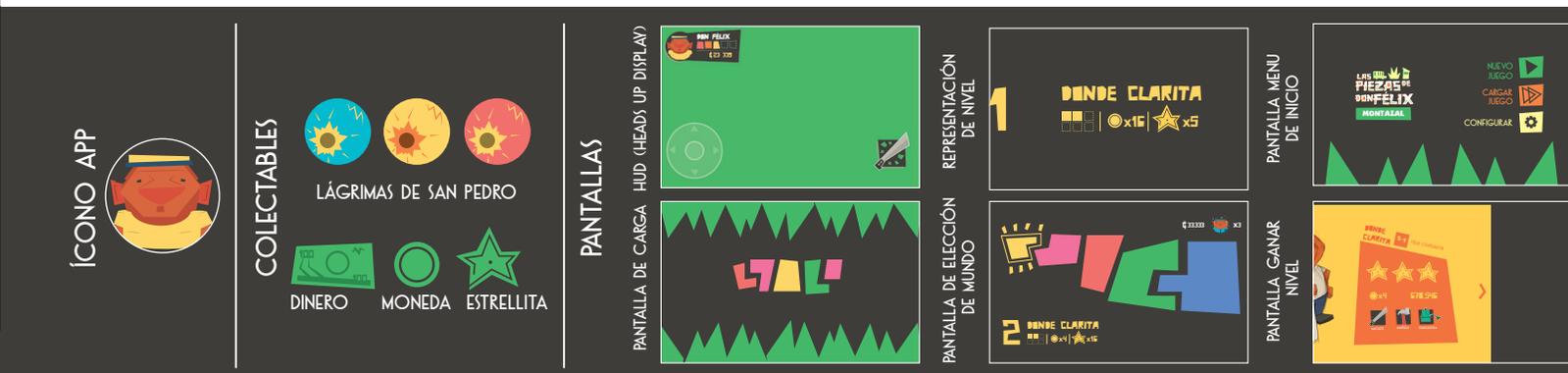
IMAGEN 19
DISEÑO DE PORTADA, CONTRAPORTADA Y SOLAPA



Elaboración propia

Para el videojuego de Montazal la tarea del diseño gráfico es más específica y se encarga del diseño de varios elementos dentro del videojuego, ya sean pantallas de menús, o elementos gráficos que ayudan en la lectura de espacio virtual del juego. Estos son todos de carácter interactivo, como interfaces, controles del juego en pantalla, entre otros. El concepto de estas pantallas se puede observar en las pantallas principales de la **IMAGEN 20**.

IMAGEN 20
ELEMENTOS GRÁFICOS EN EL MONTAZAL



Elaboración propia

Por último, para el cortometraje los elementos que entran dentro del proceso de diseño son los créditos y la publicidad en afiches promocionales. Estos elementos se observan en la **IMAGEN 21**.

IMAGEN 21
ELEMENTOS GRÁFICOS PARA CASSETILLA



DISEÑO DE
CRÉDITOS



AFICHE OFICIAL
DE PROMOCIÓN

Elaboración propia

3.3.2 DISEÑO DE PERSONAJES

Para exponer el proceso de manera que se entienda la simultaneidad en una Narrativa Transmedia estos procesos se toman como uno solo que enmarca todos los medios. Luego del proceso de diseño puro se explicará como las especificaciones de cada capítulo y su plataforma pueden generar ciertas especificaciones técnicas que serán definidas según su caso.

Antes de iniciar el proceso de desarrollo de personajes se utilizó un recurso muy útil aprendido de varios ejemplos que utilizan en la industria, una vez más por estudios como Pixar o Dreamworks Animation los cuales generan un estudio de siluetas simples en 2D, las cuales tienen el objetivo de visualizar la personalidad de cada personaje y de la totalidad del mundo por medio de la representación por siluetas y sus formas simplificadas. Pixar utiliza el concepto de Simplicity, el cual habla de la idea de eliminar todo ruido visual y optar por representar la esencia de los elementos por medio de la abstracción más simple. A partir de esta abstracción se pueden observar las cualidades más importantes de la historia. Según Tim Hauser, en el desarrollo del largometraje animado Up de Pixar:

“Up’s designers wanted to push the envelope to see how far they could go in expressing the essence of a figure or setting-creating a caricature where the key elements are highlighted-while still retaining believability” (Hauser, 2009, pág.18)

Más adelante, resalta que este proceso de pensamiento en el diseño busca resaltar lo emocional y lo simbólico por medio de lo formal, hablando sobre el cuadrado y el círculo en el diseño de las siluetas de los personajes de los personajes del mismo largometraje:



“The secret to simplicity is that every shape is a symbol. The circle represents the future; the square symbolizes the past (...) He (Carl) is the square that all of those circles (Dug, Rusell, the Bird and Ellie) have to push so that he can actually start making changes” (Hauser, 2009, pág.19)

En la **IMAGEN 22** se ve un ejemplo de cómo aplica Pixar este principio dentro de su flujo con una comparación de cómo se fue aplicando este proceso a Las Piezas de Don Félix. En Las Piezas de Don Félix este proceso se ejecuta como una retícula de diseño donde se pueden visualizar cualidades de forma como color, escala, simplificación formal además de contextualizar al personaje dentro de un escenario / nivel o según plataforma.

IMAGEN 22
CONCEPTO DE SIMPLEXITY SEGÚN PIXAR Y SU APLICACIÓN EN LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

Elaboración propia (con referencia de libro de arte de Pixar Animation Studios)



Para reforzar la idea de simplicidad desde un punto de vista particular, se partió del concepto de las piezas de Tetris (**IMAGEN 23**) para generar una retícula que incluyera a cada personaje en su forma más simplificada formalmente hablando. Esto ayudó enormemente a simplificar el pensamiento de las formas y de los colores para visualizar cada personaje por separado y en conjunto, al mismo tiempo que refuerza la idea conceptual de la historia donde cada personaje es una parte del interior de Don Félix. Cada una de estas piezas forman parte de su todo y se encajan y desencajan de acuerdo a su forma de ver el mundo.

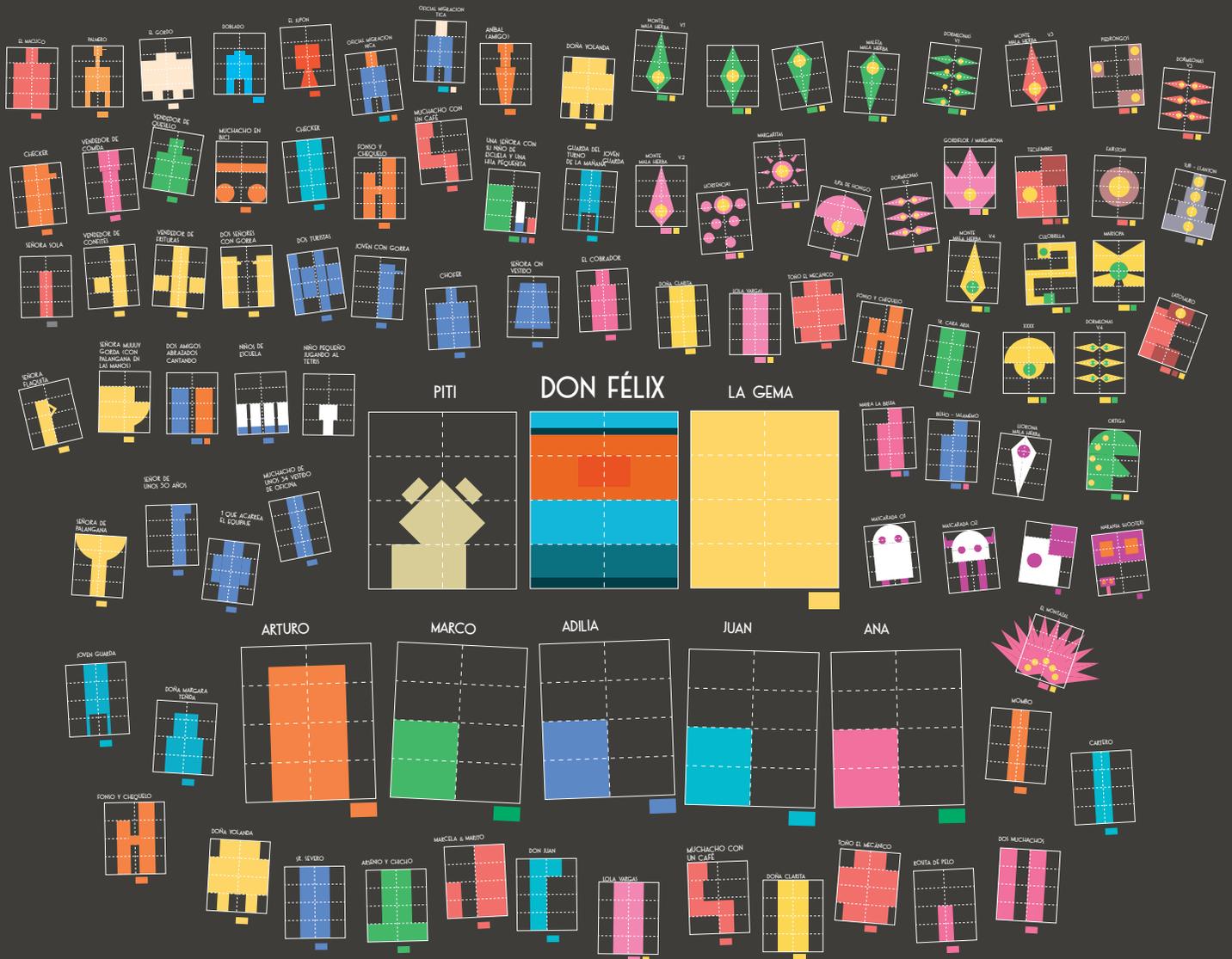
IMAGEN 23
CONCEPTO DE LAS PIEZAS DEL JUEGO TETRIS



Extraído del videojuego Tetris

Para integrar todos estos conceptos formales en un formato práctico, se optó por generar una retícula simple que parte del modelo inicial de Don Félix, quien funciona como canon formal para definir proporciones, medidas, formas y otros lineamientos formales en todos los personajes de su mundo. Esta herramienta gráfica que se visualiza en la **IMAGEN 24**, fue consultada varias veces durante el proceso de diseño como una especie de padrón oficial, en el que se resumen los elementos más importantes para el diseño de cada personaje: nombre, color, forma, proporción y escala.

IMAGEN 24
LA RETÍCULA DE LOS PERSONAJES DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX





3.3.2.1 PRINCIPALES

Evidentemente Félix como personaje principal se diseña como concepto generador, pero también se toman en cuenta como principales los personajes que tienen una interacción íntima con él, lo cual los hace personajes más “transmediáticos”, o sea, que aparecen en todos los medios o capítulos de las NT.

3.3.2.1.1 DON FÉLIX

El proceso de diseño para Don Félix es la más extensa y compleja de todas ya que involucra el pensamiento en dos y tres dimensiones. Además su adaptación a todas las plataformas de la NT hace que la exploración de sus formas sea más detallada.

Como primer acercamiento al personaje se utiliza la Ficha de Personaje (de acuerdo al proceso en Capítulo 2) que indica las cualidades del personaje. Esta ficha se observa en la **IMAGEN XX**, en donde se visualizan los parámetros iniciales los cuales se extraen de la sección de Tratamiento de la Biblia Transmedia del proyecto además de los guiones para los capítulos.

IMAGEN 25
FICHA DE PERSONAJE

DON FÉLIX

EDAD	38 - 5X
OBJETOS	LA GORRA, TETRIS, CAMISA BLANCA, UNIFORME DE GUARDA, BULTO VERDE, MACHETE, MACANA
CARACTERÍSTICAS	GRUESO, MEDIO GORDO, PEQUEÑO, CARA PENSATIVA, FELIZ COMO NOSTÁLGICO
COLORES	
¿QUIÉN ES?	<p>HOMBRE MADURO, MORENO CON RASGOS RÍGIDOS, NICARAGÜENSE. VINO A TRABAJAR A COSTA RICA PARA MEJORAR LA CRUDA REALIDAD DE SU HOGAR Y SU PAÍS. ES CALLADITO, QUIETO, CÓMODO EN SU LUGAR... NOSTÁLGICO DE MIRADA, PERO FELIZ DE PODER SEGUIR TRABAJANDO. QUIETO POR FUERA, PERO CUANDO ESTÁ EN SU TRABAJO SU MENTE VUELA CON TODO LO QUE SUCEDE. DESDE QUE LLEGÓ A COSTA RICA SU MUNDO SE ARMA Y DESARMA MIENTRAS CONOCE COSAS NUEVAS, LAS PIEZAS SON SU MANERA DE VER EL MUNDO. TODO LO QUE LLAMAMOS MUNDO ES SIMPLEMENTE UN GRAN JUEGO DE PIEZAS GEOMÉTRICAS QUE SE CALZAN Y DESCALZAN ENTRE SÍ. PARA TODA Y CADA UNA DE ESAS PIEZAS HAY UN LUGAR EN EL ESPACIO... ES AMABLE CON TODOS ELLOS, PERO DESDE LARGUITO (ES UN POCO TÍMIDO).</p> <p>TRABAJA EN LO QUE SE OCUPE: DE GUARDA, DE CHAPEADOR, ALBAÑIL... LO QUE SEA POR SU FAMILIA. ES MUY REFLEXIVO, INMERSO EN UNA DINÁMICA BASTANTE SUJETA AL ESTÁTICO Y REPETITIVO RITMO DE TRABAJOS MECÁNICOS Y REPETITIVOS. SU MEJOR AMIGO, PITI.</p>

Elaboración propia a partir de guiones proporcionados

El personaje de Don Félix como se describe, tiene una personalidad tímida, con un aire callado. Su complicación entra cuando lo entendemos como inmigrante con fragilidad económica, ya que esta condición detona mucho de lo que sucede en su historia. El hecho de ingresar en el país en una condición de fragilidad económica evoca en Don Félix una cierta distancia con la realidad nueva que está empezando a conocer. Esta distancia se expresa de manera metafórica por medio de la creación imaginaria de sus piezas.

Las piezas representan una fragmentación del mundo. Según la historia, para Don Félix el hecho de entrar en un mundo nuevo significa que tiene que “desarmar” lo que ya conoce, y empezar a “armar” un mundo nuevo que es diferente. Las personas, las cosas, las casas, los edificios, los lugares: todos son piezas que componen y descomponen lo que Don Félix va percibiendo del mundo. Todo se desenvuelve entre un juego de pertenencia y de no pertenencia que busca generar un retrato subjetivo de lo que sucede en la experiencia de un inmigrante con condiciones similares a las de Don Félix.

Se ha definido a Don Félix como un personaje sin nacionalidad. Esto se fue definiendo como un proceso que al fin y al cabo busca abrir el espectro de identificación con diferentes públicos. Sin embargo, por cuestiones de facilidad y de contextualización inmediata de nuestro país, la conceptualización de Don Félix y su contexto se hizo inicialmente desde nuestro país hermano Nicaragua. Por esta razón, algunas partes de la exploración gráfica incluye una investigación más enfocada en este país. La idea de tomar a Nicaragua como referente principal ayuda a tener un referente sólido para darle cuerpo al mundo del personaje de Don Félix, ya que aunque este no posee una nacionalidad específica, se busca que su composición como personaje si tenga una referencia cercana tanto geográficamente como culturalmente.

Para detonar el proceso de diseño se utilizan una serie de referentes que ayudan a explorar diferentes versiones de Don Félix. Sin embargo también se da pie a la exploración libre para generar ideas espontáneas. En la **IMAGEN 26** se observan algunas de las variantes del personaje. v

Inclusive es importante mencionar un estudio aparte para el curso de Dibujo de Retrato de la Escuela de Artes Plásticas, en el cual se utilizó uno de los proyectos para explorar las razas indígenas más representativas del terreno nicaragüense. Este estudio sirvió para comprender las facciones y las diferencias y similitudes en los rasgos faciales de estos grupos. Una vez más en la **IMAGEN 27** se ve una porción de este estudio.

Los Referentes más importantes para encontrar los rasgos formales aparecen en varios personajes ya mencionados anteriormente en este capítulo. Es de resaltar que se escoge de acuerdo a los lineamientos ya planteados, como lo es la simpleza en sus siluetas, su geometría y la utilización de una paleta austera pero con valores emocionales y comunicativos muy fuertes. La **IMAGEN 28** expone como los referentes juegan un papel preponderante en el desarrollo de Don Félix.



IMAGEN 26
EXPLORACIÓN PARA DON FÉLIX



Elaboración propia

IMAGEN 27
ESTUDIO DE RASGOS FACIALES EN RAZAS INDÍGENAS EN NICARAGUA

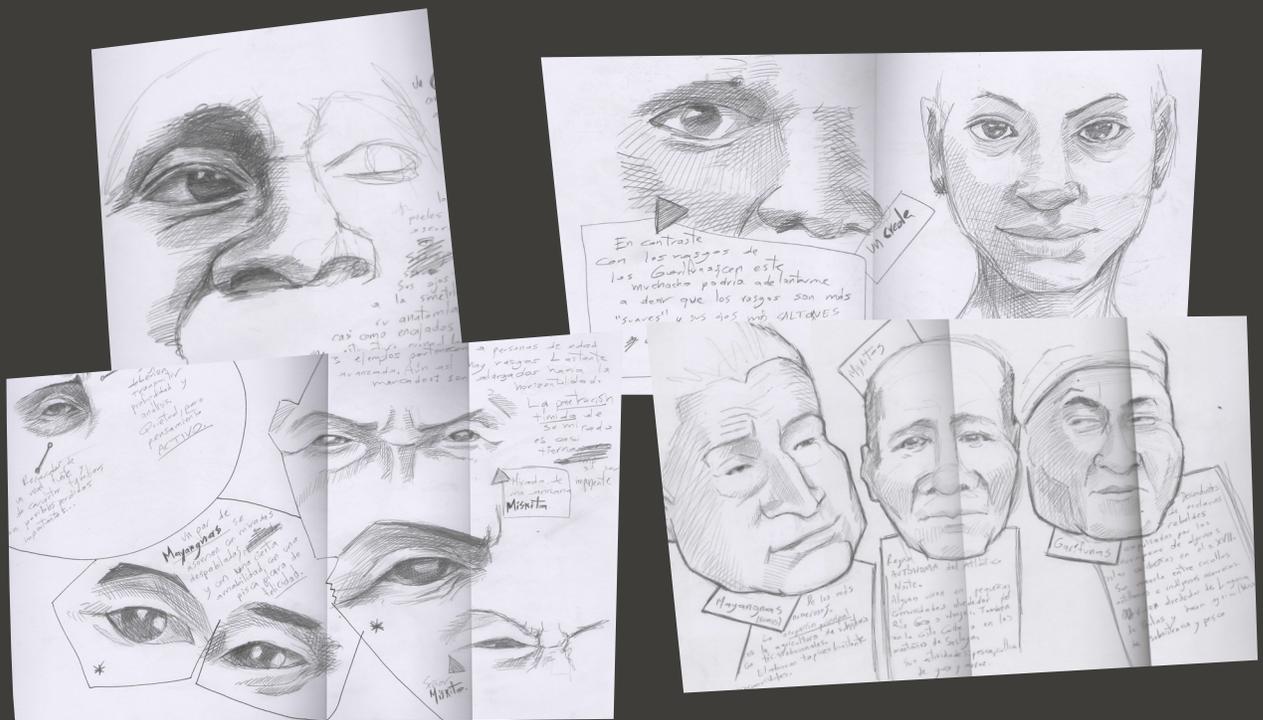


IMAGEN 28
REFERENTES PRINCIPALES PARA DON FÉLIX



CHARLIE BROWN
(PEANUTS, SCHULTZ)



IRA
(INSIDE OUT, PIXAR)



PEDRO PICAPIEDRA
(LOS PICAPIEDRA,
HANNA BARBERA)

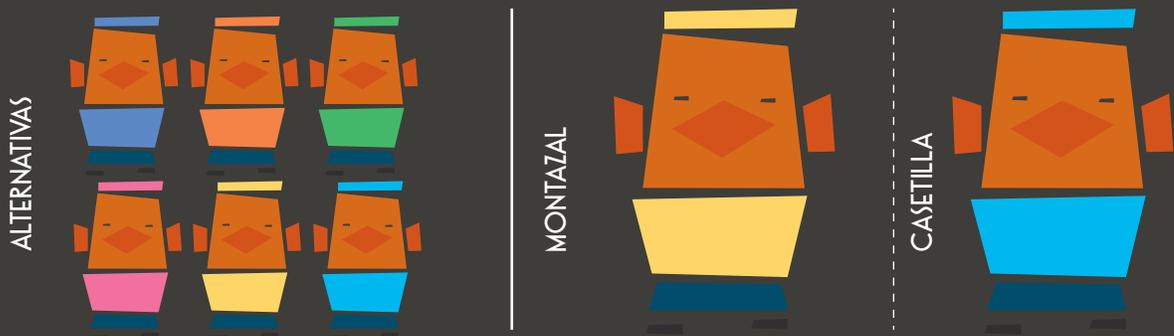


CARL FREDRICKSEN
(UP, PIXAR)

Elaboración Propia

La paleta de colores para el personaje de Don Félix responde primero a su color de piel, pero también su vestimenta para cada capítulo busca representar el estado de ánimo predominante en cada etapa de la vida de Don Félix (**IMAGEN 29**). Cuando ya se está en una etapa más madura del proceso se van definiendo ciertos elementos característicos del personaje, como su nariz en forma de rombo, su forma básica cuadrada y sus ojos cuadrados. Todos estos elementos buscan caracterizar un estado de ánimo para el personaje. Se busca en las formas que Don Félix se perciba como un personaje estático, rígido, sin dejar de ser tímido y tranquilo. El cuadrado como forma estática ayuda a resaltar este carácter y además su paleta de amarillo a azul y luego roja ayuda a resaltar sus emociones a lo largo de su vida.

IMAGEN 29
PALETA DE DON FÉLIX



Elaboración Propia

De esta manera, la última exploración busca resaltar estos aspectos descritos y terminar de simplificar formas y colores del personaje (**IMAGEN 30**). El aspecto formal distintivo de Don Félix se define como su forma inicial, que nace de un rectángulo. La forma estática del rectángulo ayuda a resaltar la personalidad quieta, estática y tímida del personaje. Se busca



que esta forma inmóvil resalte las características esenciales de Don Félix, y así se vuelve la forma más básica de todos los personajes, lo cual lleva la lógica de que el mundo nace de él mismo, como generador del mundo según su percepción.

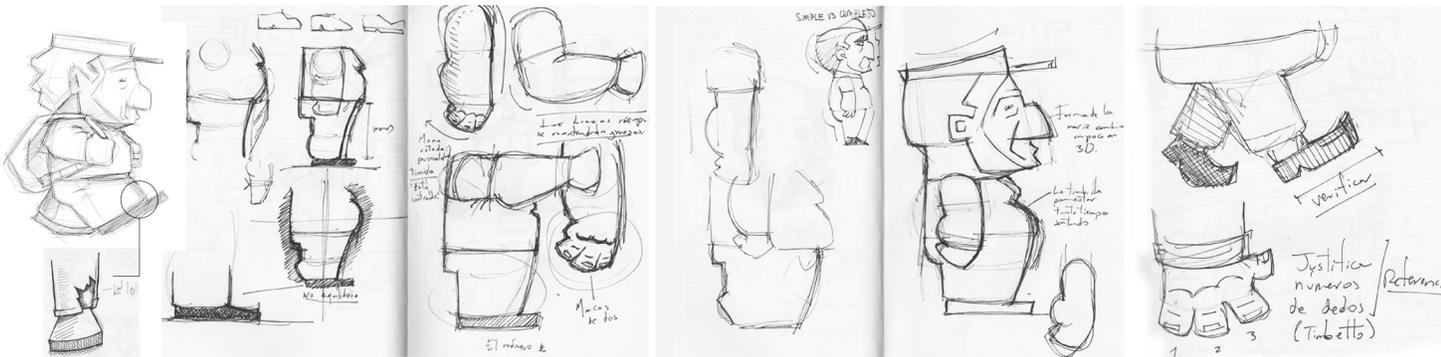
IMAGEN 30
EXPLORACIONES FINALES



Elaboración Propia

El último proceso para finalizar el personaje de Don Félix se refiere a la depuración de sus formas con miras a mejorar la capacidad para ser animado. **IMAGEN 31.**

IMAGEN 31
DEPURACIÓN DE FORMA, PRUEBAS DE SILUETA Y ESCALA



Elaboración Propia

Paralelamente al diseño bidimensional del personaje, se generan dos esculturas en arcilla sintética (**IMAGEN 32**) que enriquecen el conocimiento del volumen del personaje, debido a que Don Félix se representa en tres dimensiones en MONTAZAL y CASETILLA.

IMAGEN 32

VERSIONES DE MODELOS EN ARCILLA SINTÉTICA Y EN DIGITAL PARA EXPLORACIÓN DE DON FÉLIX



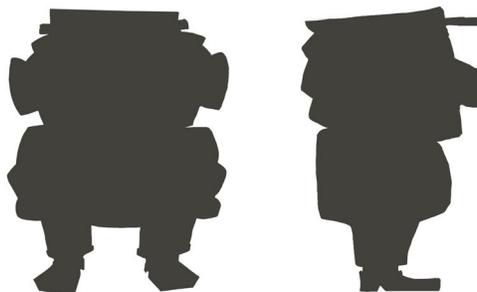
Elaboración Propia

GUÍA DE ESTILO DE PERSONAJE O “STYLE GUIDE”

La Guía de Estilo, también denominada Style Guide, es un recurso que se utiliza para capitalizar aspectos de deformación, expresión, y otros. En la animación (especialmente en 2D) estos parámetros funcionan para dar una guía a los animadores que necesitan entender cómo se mueve y deforma el personaje, y así estandarizar todas sus apariciones. En el ámbito 3D de igual manera sirve para generar pruebas de modelado y de pruebas de rigging efectivas para que el personaje se deforme de maneras adecuadas. A continuación sus secciones.

SILUETA

La silueta de todos los personajes nace de una forma análoga a una pieza de tetris. Don Félix es la pieza matriz: cuadrado, estático, sólido. Su silueta hace referencia a su esencia pesada, su personalidad tranquila y poco dinámica (**IMAGEN 33**).

IMAGEN 33
SILUETA DE DON FÉLIX

Elaboración Propia



PASO DEL TIEMPO: CAMBIOS FÍSICOS Y DE ACTITUD

El diseño final del personaje responde a los cambios que este pasa en tiempo: cambios de actitud, madurez o simplemente el cambio físico. Con Don Félix, la narrativa cubre casi todas las etapas de su vida, desde su adolescencia hasta convertirse en adulto mayor (**IMAGEN 34**).

IMAGEN 34
EL PASO DEL TIEMPO EN DON FÉLIX



Elaboración Propia

EXPRESIÓN DEL CUERPO

Se definen poses comunes del personaje que buscan definir aspectos formales, actitudes específicas o cuestiones de estilización para el correcto dibujo o animación del personaje (**IMAGEN 35**).

IMAGEN 35
EXPRESIÓN CORPORAL EN DON FÉLIX



Elaboración Propia

EXPRESIÓN FACIAL

La expresión facial se encarga de explorar el rango de deformación que sufre la cara del personaje dentro de sus emociones (**IMAGEN 36**).

IMAGEN 36
EXPRESIÓN FACIAL EN DON FÉLIX



Elaboración Propia

ESCALA

La escala trata la comparación del personaje con otros personajes, o con la escala real. Esta definición es muy importante ya que la escala ayuda a tener una noción de las dimensiones del mundo además de las percepciones sobre el tamaño de los personajes. Por ejemplo, un personaje como Don Severo cambia la percepción de Don Félix (**IMAGEN 37**).

IMAGEN 37
ESCALA COMPARATIVA DE DON FÉLIX



Elaboración Propia



PROCESO DE ADAPTACIÓN PARA DON FÉLIX

El proceso de adaptación para Don Félix requiere la variante en 2D y 3D, para los diferentes medios. El proceso para 3D se realiza tanto para Casetilla, como para Montazal, con la salvedad de que la complejidad del modelo se reduce para el videojuego. Para la novela gráfica se hacen pruebas para viñetas con el personaje. Todo esto se desarrolla a continuación.

Don Félix en El Bus

Don Félix para la novela gráfica se centra en las cualidades en dos dimensiones que se venía trabajando anteriormente, y se basan también directamente en la hoja de estilo expuesta del personaje. Aquí se presenta el diseño del personaje final en formato viñeta.

IMAGEN 38
DISEÑO FINAL DE DON FÉLIX EN EL BUS



Elaboración propia

Don Félix en Montazal y Casetilla

Para los medios del videojuego (Montazal) y el cortometraje animado (Casetilla), Don Félix se adaptó a 3 dimensiones por medio de un proceso de modelado, primeramente físico (**IMAGEN 32**) en arcilla sintética, y luego digital por medio de software para ordenador.

Esta escultura en DAS sirve de base para generar el modelo 3D virtual. Esta se digitaliza por medio de un escaneo por fotografías con la aplicación para móviles SCANN3D de la compañía SmartMobileVision, la cual sirvió para generar un prototipo para poder hacer un calco del en 3D. Dicho proceso queda explícito en la **IMAGEN 39**.

IMAGEN 39
 ESCANEADO PARA MODELADOS FINALES EN 3D DIGITAL



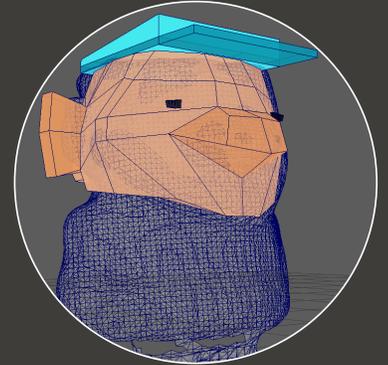
MODELO FÍSICO | ESCULTURA EN ARCILLA SINTÉTICA

LA ESCULTURA FINAL ELABORADA EN ARCILLA SINTÉTICA ES EL MODELO INICIAL PARA SER ESCANEADA.



MODELO GENERADO EN APLICACIÓN | ESCANEADO CON APP MÓVIL

CON LA APLICACIÓN SCANN 3D, SE TOMAN DE 15 A 20 FOTOS ALREDEDOR DEL MODELO Y SE GENERA UN MODELO EN 3D QUE SE CONVIERTE A UN ARCHIVO DIGITAL EDITABLE EN ORDENADOR.



PROCESO DE CALCADO | CALCO DIGITAL

EL ARCHIVO GENERADO EN EL ESCANEADO SE IMPORTA EN UN SOFTWARE DE MODELADO 3D (AUTODESK MAYA POR EJM) SOBRE EL CUAL SE INICIA EL MODELO FINAL.

Elaboración Propia

IMAGEN 41
 DETALLES TÉCNICOS DEL MODELADO FINAL EN 3D PARA LA MONTAJAL

MODELO EN POLÍGONOS

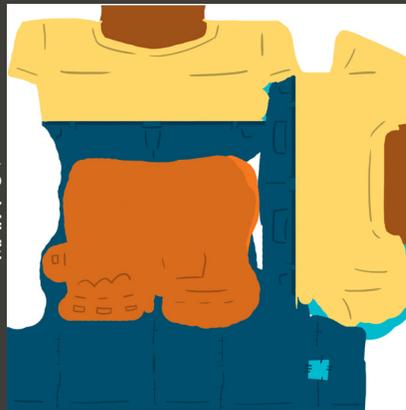


NÚMERO DE VÉRTICES 28961



NÚMERO DE POLÍGONOS 28840

MAPA UV



MAPA DE TEXTURAS ÚNICO

ARCHIVO .JPG

MATERIALES



FLAT LIGHTNING (ILUMINACIÓN PLANA)

Elaboración Propia



IMAGEN 40
 PROCESO DE MODELADO, TEXTURIZADO Y RIGGING PARA DON FÉLIX

MODELADO		MAPEO UV / TEXTURAS		RIGGING	
PROCESO DE MODELADO		MAPA UV		HUESOS	
DETALLE DE MANO		ILUSTRACIÓN DE TEXTURAS		CONFIGURACIÓN DE KINEMATICS	
EL MODELADO POR POLÍGONOS SIGUE LA LÓGICA DE IR DE SÓLIDOS SIMPLES HACIA LOS DETALLES.		SE CREAN MAPAS DE TEXTURAS PARA EL MODELO EN 3D Y SE PINTAN. ESTAS TEXTURAS GRÁFICAS SE APLICAN AL MODELO FINAL.		SE CREAN LOS HUESOS EN JERARQUÍA. LUEGO SE CONFIGURAN LAS MECÁNICAS DE MOVIMIENTO PARA DAR UN CONTROL NATURAL DE LOS HUESOS.	
					PESOS EN BLENDER
					CONTROLES DE ANIMACIÓN
					SE CONFIGURAN LOS PESOS DE EN LAS DIVERSAS ZONAS DEL MODELO SEGÚN LOS VÉRTICES AFECTADOS Y SUS HUESOS. LUEGO SE CREAN CURVAS DE CONTROL PARA LOS ANIMADORES.

Elaboración Propia

IMAGEN 42
 DETALLES TÉCNICOS DEL MODELADO FINAL EN 3D PARA LA CASSETILLA

MODELO EN POLÍGONOS		MAPA UV		CAMISA		PANTALÓN		MEDIAS	MATERIALES	
			ZAPATOS		CARA		MANOS			
○ NÚMERO DE VÉRTICES 28961 ◆ NÚMERO DE POLÍGONOS 28840		MAPA DE TEXTURAS ÚNICO		ARCHIVO .JPG				FLAT LIGHTING (ILUMINACIÓN PLANA)		

Elaboración Propia

Para la fase de Modelado y Rigging en 3D virtual se recurrió a las herramientas software de AUTODESK MAYA versión 2016 para estudiantes y BLENDER de Blender Foundations. Este proceso incluye además del modelado la configuración del rigg. La **IMAGEN 40** resume este proceso en mayor detalle.

Cabe destacar que se produjeron dos modelos diferentes para el videojuego MONTAZAL y para el cortometraje CASETILLA, lo cual responde a las necesidades técnicas de cada plataforma (**IMAGENES 41 y 42**).

Para MONTAZAL fue necesario simplificar las formas del modelado, lo cual ayuda a economizar espacio de memoria para el archivo final del videojuego. Esto es un proceso común dentro de la industria para juegos que buscan generar archivos pequeños y tiempos de carga rápida dentro del ámbito de apps móviles o incluso en el ámbito de juegos para consolas.

El modelo de CASETILLA por otro lado tiene el objetivo de ser más detallado y flexible para ser animado en equis número de situaciones más específicas que en un videojuego. La animación para tomas definidas (corto o largometraje) requiere de más especificidad para poder mover el personaje, por lo tanto el detalle en formas solicita un mayor número de polígonos para el modelo final.

3.3.2.1.2 PITI EL ZAGUATE

El desarrollo de Piti se presenta de una manera más breve, con el objetivo de enriquecer con un ejemplo de otro personaje principal importante, pero con otras características anatómicas.

En el **DIAGRAMA 29** se resume el mismo proceso que se ha llevado hasta ahora en los personajes principales, pero se presenta en síntesis para poder entender en flujos, como se desarrolló dicho producto.

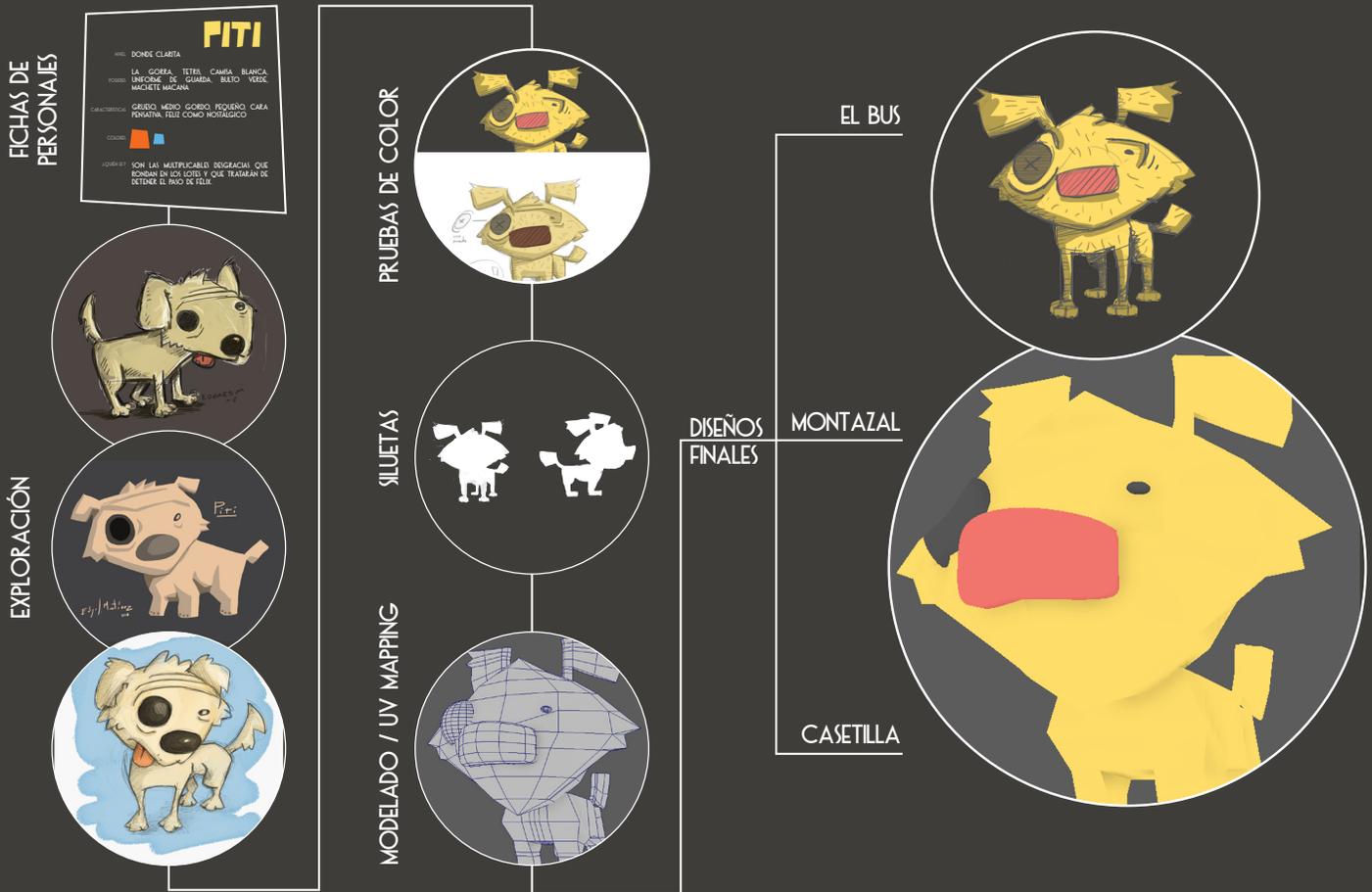
3.3.2.2 SECUNDARIOS

Aquí se describe el desarrollo de personajes secundarios **de acuerdo al capítulo y su plataforma de diseño**. El diseño de estos, así como de los principales retoma la idea de la geometría simple y todavía lleva más allá el concepto cromático de Las Piezas de Don Félix, de manera que los personajes pertenecen todos a una tonalidad.

En su forma son más simples que los secundarios, especialmente más simples que don Félix. Esto responde a la idea de resaltar esa separación que sufre el personaje del mundo que él mismo ha generado con respecto a los otros. Los otros personajes son interpretaciones dentro del mundo de don Félix, dentro de su cabeza. Por esta razón sus detalles se reducen a lo mínimo, y se hace énfasis en su valor y personalidad por medio de sus formas y colores. Literalmente estos personajes son las piezas de don Félix que viven a su alrededor.



DIAGRAMA 29
DESARROLLO DE PITI EN SÍNTESIS DIAGRAMÁTICA



Elaboración propia

3.3.2.2.1 GEMA Y LOS CHICOS

La familia de Don Félix está presente en las tres plataformas de los Tres Grandes Capítulos en la historia, ya sea en presencia o en forma de memoria. La familia se compone de su esposa LA GEMA, y de sus cinco hijos ARTURO, ADILIA, ANA, JUAN y MARCO, en orden de mayor a menor.

Son técnicamente personajes secundarios según su papel, sin embargo se desarrollan con un papel preponderante para entender las intenciones del personaje principal. Su relación es directa ya que su presencia detona las decisiones más importantes de la vida de Don Félix.

Su desarrollo gráfico importa acá para introducir el desarrollo de todos los demás personajes secundarios ya que el proceso de diseño se realizó en paralelo, siempre pensando en su individualidad y su personalidad, pero también como el conjunto de la familia. Este proceso se resume en la **DIAGRAMA 30**.

DIAGRAMA 30
DESARROLLO SINTÉTICO DE LA FAMILIA DE DON FÉLIX

FICHAS DE PERSONAJES

LA GEMA
edad: 30 - 5X
DINAGUA
OBJETO: GUEIRA, GORRA, CASHI, CASHI, CHA, RUIEY Y PUE, PELO NEGRO DE COLITA DE CABALLO
CARACTERÍSTICA: EL CALLADO, TRANQUILA, HERI TRABAJADORA, NO HABLA MUCHO PERO SABE TODO LO QUE ESTÁ PASANDO EN EL BARRIO
DISEÑO: HERI TRABAJADORA, ANA DE CALA COMO SU MADRE, HASTA QUE LE TOCA EMPEZAR A TRABAJAR, CUANDO FELIX LE VA A TRABAJAR, QUIERE MUCHO A FELIX Y CUANDO LO TIENE QUE DEJAR IR, BAJA TODA LA DUREZA Y LEO ABRETA HERI SIEMPRE LE VE BUENA PERO EN REALIDAD ES SENTIMENTAL LA HERCORA

ADILIA
edad: 10 - 25
CAMISA DE TRAMITO
OBJETO: FLACA DE COLA DE CABALLO
COLOR: [Color swatches]
OBJETO: SEQUEA DE SU MIAMI

ANA
edad: 14 - 20
BUELO ROSADO
OBJETO: GUEIRA, GORRA DE CABELLO RIZADO
COLOR: [Color swatches]
OBJETO: COQUETA Y UN POCOITO ENGRABA

JUAN
edad: 12 - 27
ENGRABA, CAMISA DE BARRI
CARACTERÍSTICA: FLACO, CARA DIVERSA, PELON
COLOR: [Color swatches]
OBJETO: DISTIBAO, ATICONEARAO

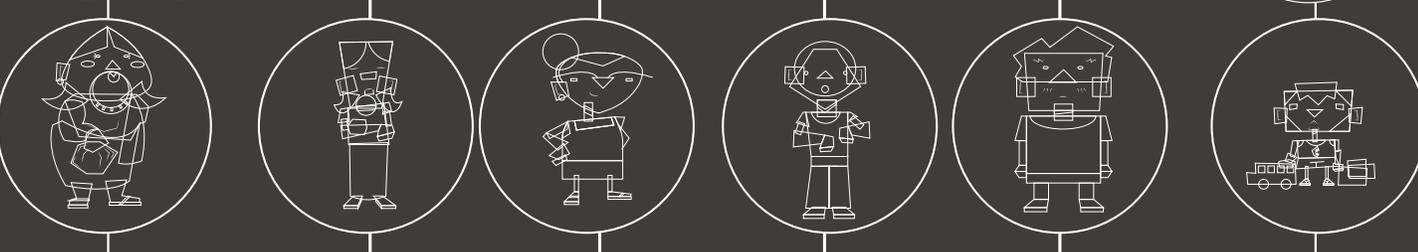
ARTURO
edad: 15 - 30
EL TIEMPO ROJO
CARACTERÍSTICA: GRUESO PELO CORTO, ESA COMO SU MADRE
COLOR: [Color swatches]
OBJETO: EL MAJOR DE LOS CINCO

MARCO
edad: 7 - 22
CAMISA VERDE, TETEL, CABELLO
CARACTERÍSTICA: CONTORTURA MEDIA, COETE DE PELO BAJO
COLOR: [Color swatches]
OBJETO: EL MAJOR DE TODOS, LE ENCANTAN LOS CABELLOS Y LOS OREJAS, Y RECIBEN PREFERENCIA EN UN LUGAR, LEA UN PREFERENCIA, EL CALLADO Y FOMATIVO Y LOLO HABLA CUANDO LO VE NEGRO, EL COMENTARIO DE LA FAMILIA Y EL SE QUE MAJOR TOMA LA MUDENCIA DE SU MADRE, ANQUE SI LO DISTIBAO MUCHO, EL DISTIBAO, HASTA QUE LE LEGADO SI TITTA A SU MADRE, OCHO O A, ABRETA NUNCA.

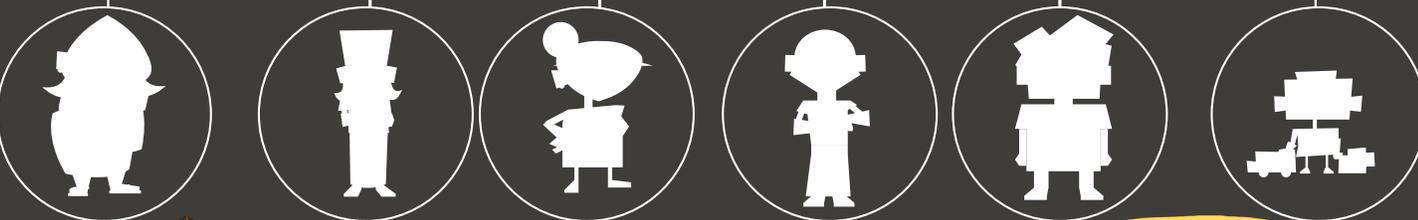
EXPLORACIÓN



GEOMETRIZACIÓN



SILUETAS



DISEÑOS FINALES



LA GEMA

ARTURO

ANA

JUAN

ADILIA

MARCO

DON FÉLIX



3.3.2.2 PERSONAJES SECUNDARIOS EN EL BUS

Para el diseño de los personajes del bus la especificación de su diseño responde a cómo se presentan los personajes en cada viñeta de la novela gráfica. Inclusive como se puede ver en la **IMAGEN 43**, los personajes que aparecen en una sola viñeta se señalan por medio del encierro en un cuadro para indicar este aspecto.

La mayoría de estos personajes aparecen solo una vez (o no en más de 3 viñetas) en el desarrollo. Por esta razón su diseño solo se presenta en versión frontal, a menos de que la presentación de la viñeta requiera de una posición en específico. Por esto último, queda claro que este diseño está muy apegado a la maqueta (funciona como el storyboard) de la novela gráfica (sección Storyboards).

El desarrollo para los personajes del bus sigue la misma lógica que venimos viendo anteriormente. Lo que se puede empezar a ver en el **DIAGRAMA 31** (página 101), es como se puede generar y expresar claramente el flujo de diseño de manera sistemática.

3.3.2.3 PERSONAJES SECUNDARIOS EN MONTAZAL

Los personajes secundarios en el videojuego en Montazal están divididos en dos categorías: Amigos o NPC⁴, y los Enemigos que a su vez se dividen en Malezas (enemigos comunes) y Jefes. En la **IMAGEN 43** se presenta la retícula para los personajes de Montazal en el cual se presentan las categorías para entender sus cualidades para el diseño. Se quiere recalcar que el proceso de diseño según esta retícula busca un diseño en integración para generar analogías de formas, color y otros elementos que relacionan los personajes con el entorno.

Amigos

Los amigos en el videojuego son los dueños de los lotes en los cuales trabaja Don Félix dentro de la historia. El diseño de estos personajes va en extrema consonancia con su personalidad y las características del mundo al que pertenecen. Como se explicó anteriormente (sección medios y plataformas), el juego consta de cinco niveles. Cada uno de los cinco personajes es el dueño un lote que consiste en el concepto de todo el nivel (ver la sección de diseño de escenarios).

Para desarrollar estos personajes se siguió la misma lógica que se ha venido siguiendo para el desarrollo de los personajes principales. Una vez más para resumir este proceso nos centramos en el desarrollo integrado por fases marcadas (**DIAGRAMA 32** en la página 102).

Siguiendo el mismo proceso se hace un depurado de las formas por medio de la revisión de las siluetas y del reconocimiento simple de las formas.

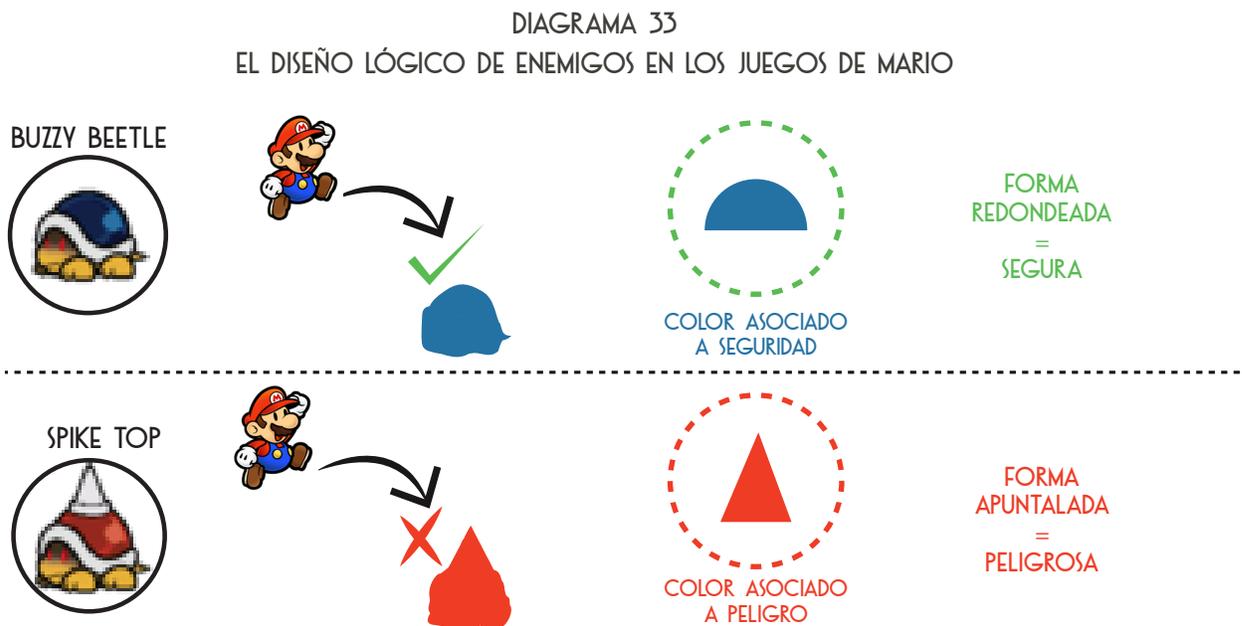
⁴ Los NPC o Non Playable Characters se refieren a personajes que no son controlables por el jugador (no necesariamente son enemigos) y que interactúan de varias maneras con el mismo. Sus acciones varían desde simples diálogos, guiar al jugador o pedirle tareas específicas.



Enemigos o “Malezas”

El mismo proceso anterior se aplica a los enemigos con la salvedad de que sus diseños finales serán en 3D. Los enemigos de un videojuego tienen además otras características que los definen.

Por ejemplo, se toma el método para diseñar enemigos del desarrollador de Nintendo, Shigeru Miyamoto. En una entrevista que el medio VOX publica en forma de video⁵ Miyamoto expresa que el diseño de un enemigo puede relacionarse con el diseño de objeto, el cual se piensa desde un punto de vista funcional. De este modo el diseño de un enemigo, su forma, su silueta, sus colores, etc, responden a su personalidad, la forma de eliminarlo, sus debilidades, etc. Los diseños de los enemigos de la saga de Super Mario, los cuales están en estrecha relación con este concepto: su diseño busca que el jugador aprenda jugando, de forma que la lectura del mundo sea rápida y precisa. En el **DIAGRAMA 33** se ejemplifica con la comparación entre dos enemigos famosos y de cómo se diseñaron pensando en los principios descritos.



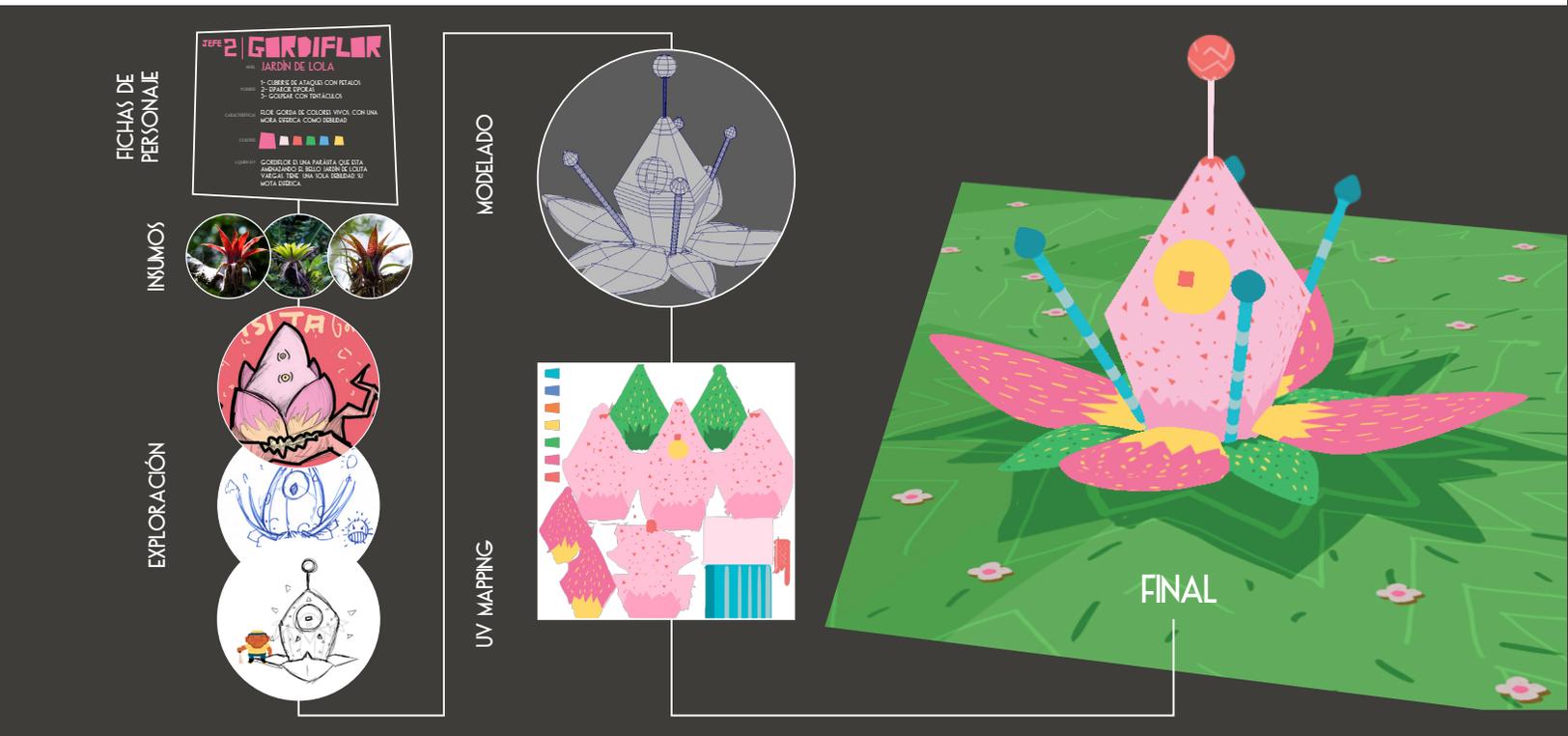
Elaboración propia a partir de extracción de los sprites de la saga Paper Mario de Nintendo

Para los enemigos de Don Félix se toma un acercamiento similar, tomando en cuenta que el género del juego cambia (Montazal es un juego de género aventuras, no plataforma como Mario). Por poner el ejemplo más icónico, el enemigo principal se trata del Monte Mala Hierba, el cual tiene forma de rombo como punto de ataque para el machete de Don Félix. Otro ejemplo son las Dormilonas que se cierran al paso de Don Félix poniendo siempre la idea de que su forma y características (como sus ojos desesperados) indiquen al jugador su comportamiento. El **DIAGRAMA 34** (página 103) resume el proceso gráfico de diseño para algunos enemigos principales de Montazal y aunque no se puede comentar cada una de sus características, si se pensó en el método descrito en todo su aspecto.

⁵ El video se puede observar en el canal del medio en <https://youtu.be/K-NBcP0YUQI>

Dentro de la categoría de los enemigos se encuentran los jefes de cada mundo. Los jefes son enemigos más fuertes y difíciles de vencer dentro de la historia. Cuando son vencidos el jugador puede avanzar en la historia premiando al jugador. Estos tienen la misma filosofía y en particular la única diferencia con los enemigos comunes es que su diseño y la mecánica de su funcionamiento son un más complejos. Para resumir se presenta el proceso único del Jefe del segundo mundo del videojuego, llamado “Gordiflor” en el **DIAGRAMA 35** el cual resume el proceso para todos los jefes de Montazal.

DIAGRAMA 35
PROCESO DE DISEÑO DEL JEFE GORDIFLOR



Elaboración propia

3.3.2.2.4 PERSONAJES SECUNDARIOS EN CASETILLA

Las limitaciones o especificaciones para los personajes del cortometraje radican en su técnica de animación. En Las Piezas de Don Félix, hay una combinación de técnicas, por lo cual el diseño contiene los mismos parámetros que en el videojuego. Sin embargo, como en un cortometraje animado se trabaja según el Storyboard (presentado más adelante) que define ya desde el principio el ángulo e presentación del personaje, en muchos casos el diseño del mismo responde a un solo ángulo de visión y de carácter implícitos por estas especificación (**IMAGEN 43**). El proceso de diseño para los personajes secundarios de Casetilla se vuelve a presentar en el **DIAGRAMA 36** (página 104).



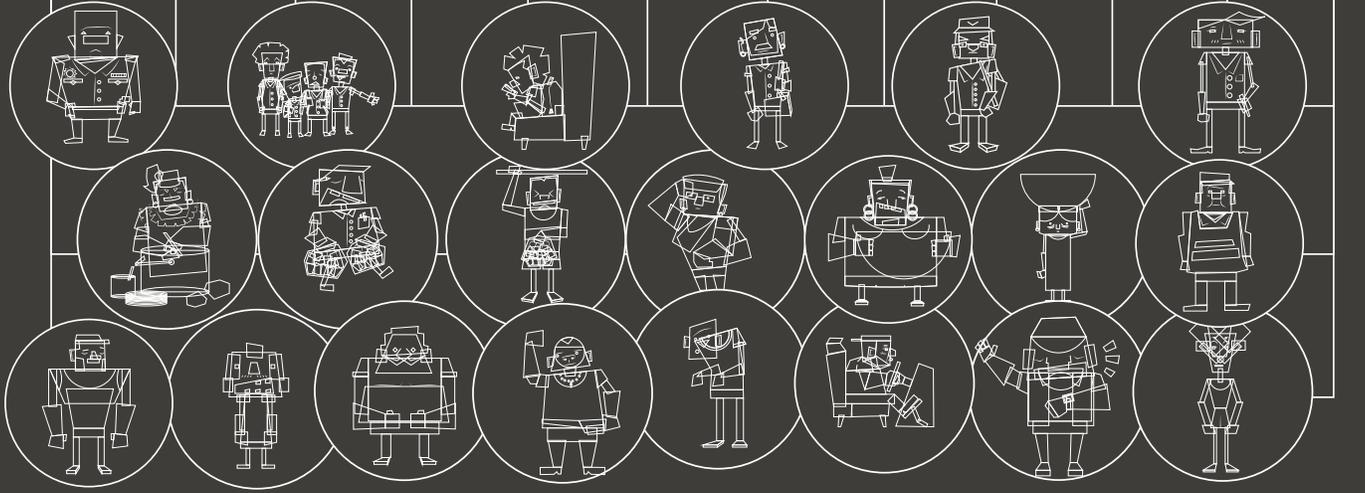
DIAGRAMA 31
DESARROLLO PARALELO DE LOS PERSONAJES EN EL BUS

FICHAS DE PERSONAJES

A grid of 24 character cards, each containing a character name, age, gender, and a brief description of their role and appearance. The cards are arranged in a grid that roughly corresponds to the layout of the bus in the diagram below.

- SEÑORA FLAMUJITA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- CHECKER**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- VENDEDOR DE CAPINA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- VENDEDOR DE BUELLAS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- MUCHACHO EN BICI**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- CHECKER**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- MUCHACHO CON UN CAFÉ**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- SEÑORA CON VESTIRE**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- EL COBRADOR**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- SEÑORA DE PALANGANA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- VENDEDOR DE CONFITES**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- VENDEDOR DE FRUTILLAS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- DOS SEÑORES CON GERRA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- DOS TURISTAS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- JUVEN CON GERRA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- CHOFER**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- MUCHACHO CON PALANGANA EN LAS MANOS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- DOS AMIGOS BARBACOS CANTABAN**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- NINOS DE ESCUELA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- NINO PEQUEÑO JUGABAN AL TETRIS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- SEÑOR EN LINES DE AEROS**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- 1 BUE ACARREA EL ERUPTAZE**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- MUCHACHO EN LINES EN VESTIRE DE OFICINA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.
- UNA SEÑORA CON SU NIÑO DE ESCUELA Y UNA NIÑA PERBUENTA**: 36-38 años, TEJIDO GOREA. Flujimayo, cocodrecho, moribundo de mala esperanza, asustado y callado.

GEOMETRIZACIÓN



DISEÑOS FINALES

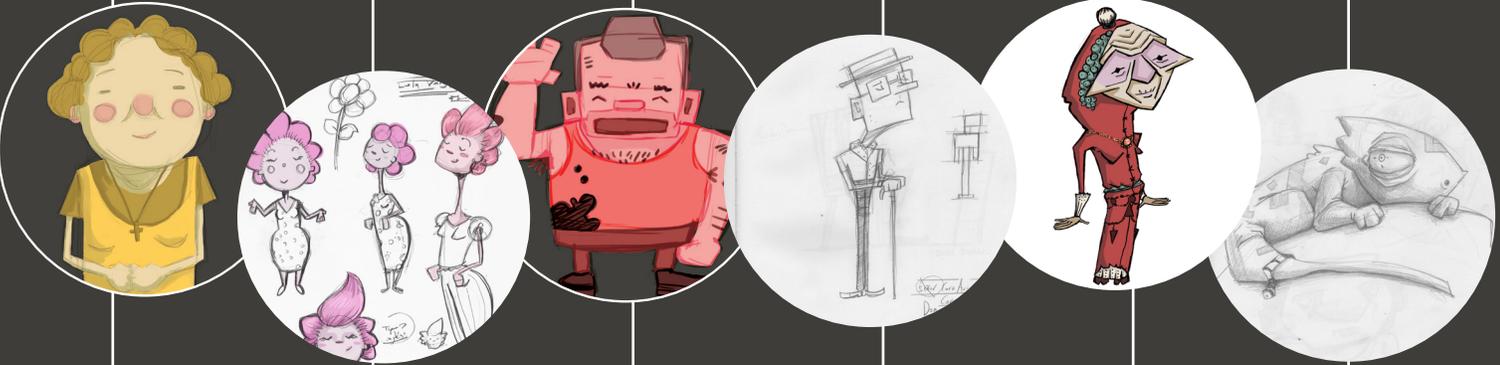


DIAGRAMA 32
DESARROLLO PARALELO DE LOS AMIGOS EN MONTAZAL

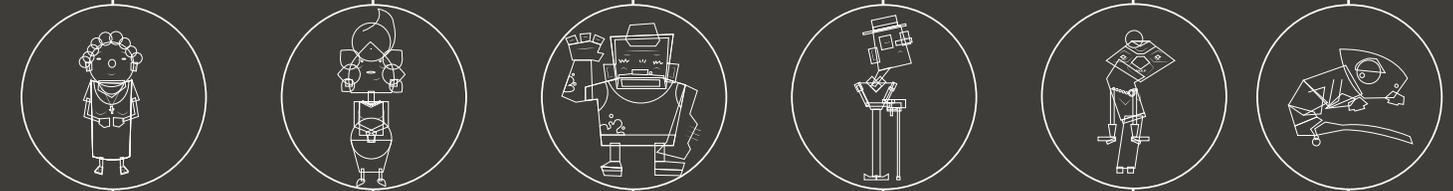
FICHAS DE PERSONAJES

<p>DOÑA CLARITA</p> <p>EDAD: 55</p> <p>LA GORRA, TETRA, CAMISA BLANCA, UNIFORME DE GUARDA, BULTO VERDE, MACHETE HACANA.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: GRUESO, MEDIO GORDO PEQUEÑO, CARA FRONTAL, FEEL, COMO NOTÁLOGO.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: UNA VENDEDORA CON ENVIACIÓN DE FRUTA QUE ES LA PRIMERA QUE EN TRABAJO A FELIX ES ALIGRE Y CARINOSA.</p> <p>LA VENDEDORA QUE VIVE EN EL BARRIO DE GENTE FUERTE Y QUE FUE LA PRIMERA EN COMPTA RICA EN BALLE TRABAJO A DON FELIX UNA FEL AMIGA.</p>	<p>LOLA VARGAS</p> <p>EDAD: 34</p> <p>LA GORRA, TETRA, CAMISA BLANCA, UNIFORME DE GUARDA, BULTO VERDE, MACHETE HACANA.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: GRUESO, MEDIO GORDO PEQUEÑO, CARA FRONTAL, FEEL, COMO NOTÁLOGO.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: LA VENDEDORA MAS LINDA Y RESPONSA DE TODO EL BARRIO, SI HICIERAN, CON TODO Y NUNCA LE LA VE MAL VENTURA.</p> <p>TODO TIENE QUE VER CON SUS RIEGLOS LAS AMAS LAS OMBAS Y NUNCA DEBE TOCARLAS LO MAIO DICE LAS OMBAS TANTO QUE HAY UNA TONCE EN PARTICULAR QUE YA NO QUIERE DARLE AGUA A LAS DEMAS.</p>	<p>TONO EL MECANICO</p> <p>EDAD: 42</p> <p>PORTA HERRAMIENTAS, CAMISA DE TRANTES, SUCIA, LLAVE FRANCESA.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: BLANCO, FICHO, PELO WACHO DESALNADO, CARA FRONTAL, FEEL, FEEL.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: "YA SE ME PERDIO LA FRANCESA, LA LLAVI" SIEMPRE SIEMPRE MIY POCOSIMO CON LA EMPRETA PERO SIN DUDA EL MEJOR MECANICO DE LA COMBARINA, ANHORE OTRA MACHO EN ALGUNOS TRABAJOS, LE ENCANTA IGUAL EL CACHO EN LA TRASE, HAYLA, MIY FUERTE Y A VECEO HACE BROMAS TONTAS.</p>	<p>JORGE CARA ARIA</p> <p>EDAD: 65</p> <p>LA GORRA, TETRA, CAMISA BLANCA, UNIFORME DE GUARDA, BULTO VERDE, MACHETE HACANA.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: GRUESO, MEDIO GORDO PEQUEÑO, CARA FRONTAL, FEEL, COMO NOTÁLOGO.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: UN SEÑOR DE PLATA, MURCHUCHA PLATA, DUEÑO DE LA META DE TODOS LOS CATEDRALES DE MORAVIA, SIEMPRE NECESITA A ALGUIEN QUE LE CUCLE LOS CATEDRALES, ES UN POCO DESCONFIADO CON SU EMPLEADO POR SU AMBIGUANCIA, LO VE COMO POCOS REPTIDOS.</p>	<p>MAYRA LA BRUJA</p> <p>EDAD: 53</p> <p>VISTIDO ECOO, COLLAR DE ADO, CRUCIFIXO, FOTOS DE SANTOS, TABERNO DE POCIONES.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: CARONA, AUGUSTINA, PERO SERIA, FLACA, MEDIO ARELLAGA, MEADA.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: EN LA SUPIESTA BUENA, DE LOS LOTES BALDIO, LE ENCANTA DEJARLOS DESABRIDOS PARA MOLTIAR A LA GENTE, IMPLENENTE LE GUSTA GASTAR BROMAS, EN LA BUENA DEL BARRIO MAS CONOCIDA Y EN MAYRA BUENA EN LO QUE HACE DE HECHO ES TAN BUENA QUE SE LE HALDO UNO DE SUS HECHEROS DE LA MANERA Y DEJO ALGUNOS MONTEJOS VUELTO POR TODOS LOS LOTES, SI ARCONARABLE, SUS BROMAS SON MALEVOCALES.</p>	<p>RUBI</p> <p>EDAD: XX</p> <p>COLLAR DE MAYRA LA BRUJA.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: SEBO CONCENTRADO GORDO Y DE UNA IOLA PATA.</p> <p>COLORES: </p> <p>QUIERE: EL BÉHO DI MIY SEBO Y ANHORE A VECEO QUIERE SER GRACIOSO HACE BROMAS QUE TERMINAN EN SENCIO EXTRAÑO, ES UN BÉHO ESPECIAL, UN POCO MAGICO SI ME PREGUNTAN.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

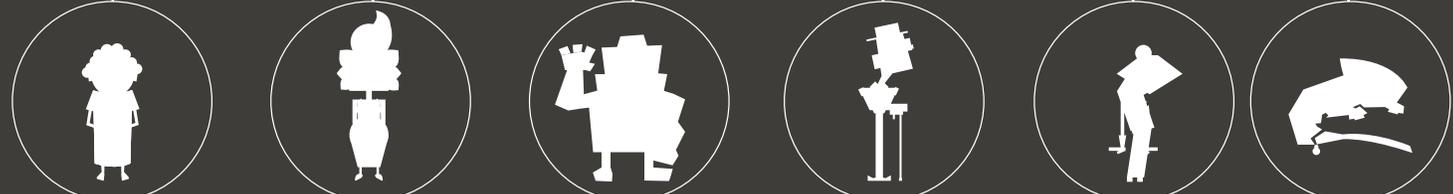
EXPLORACIÓN



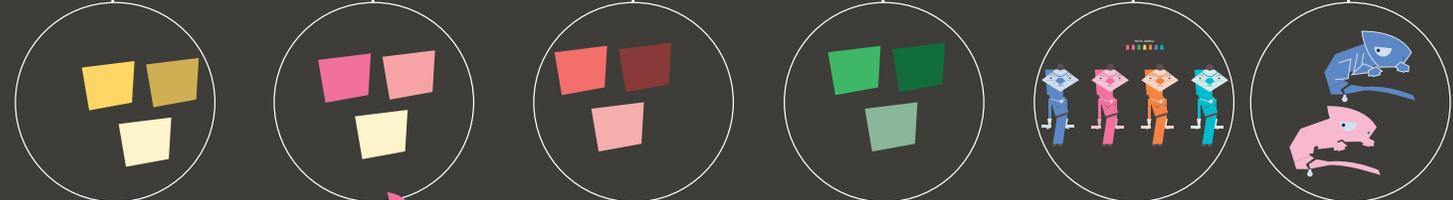
GEOMETRIZACIÓN



SILUETAS



PRUEBAS DE COLOR



DISEÑOS FINALES

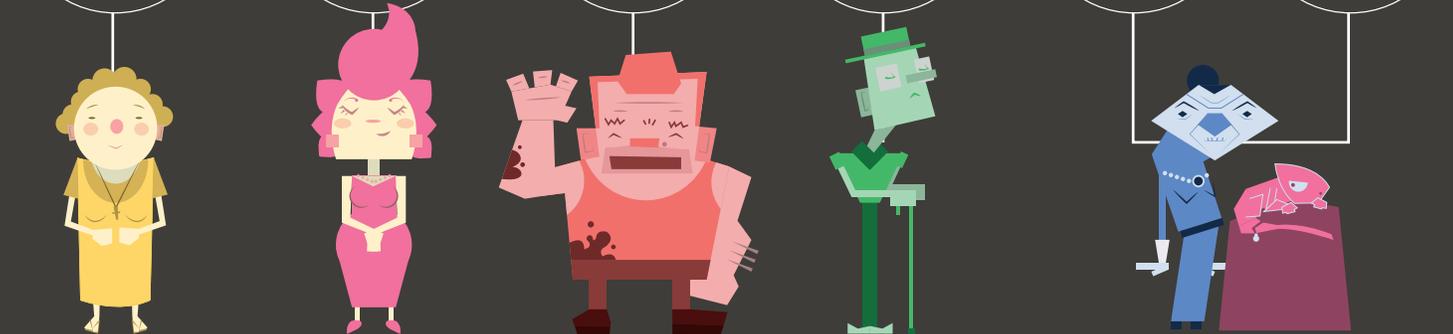




DIAGRAMA 34
DESARROLLO PARALELO DE LOS ENEMIGOS DE DON FÉLIX

FICHAS DE PERSONAJES

1 **BONDE CLARITA**

MONTE PALA HIERBA

HELE: DONDE CLARITA

PODER: CORTAR CON SU CUERPO

CARACTERÍSTICA: FORMA DE HOJA DE MONTE

COLORES:

COMENT: SON LAS MÚLTIPLES DEGRADACIONES QUE FORMAN EN LOS LOTES Y QUE TRABAJAN DE DETENER EL PAJO DE FELIX.

2 **JARDIN DE LOLA**

DERMILONAS

HELE: JARDIN DE LOLA VARGAS

PODER: SI SE DEBENTE SE CIERRA Y AFLAITA LO QUE SA QUE ESTE DICHOSA SUJO

CARACTERÍSTICA: GIGANTE HOJA DORMILONA CON OJOS GRANDES Y DESDEBARRADOS

COLORES:

COMENT: ESPERAN A QUE ALGUIEN PASE YR BUEN CUIDADO CON DESBARRARLO DE GOLFE

3 **TALLER DE TONO**

JUPA DE HONGO

HELE: TALLER DE TONO

PODER: ATACA LANANDO TOMCO DE SU BOCA INTERIOR

CARACTERÍSTICA: FORMA DE HONGO CON COLORES VIBRIOSOS

COLORES:

COMENT: CON SU VIBROSO ATENTAN CON DESBARRAR A FELIX AL MOMENTO QUE LO ATACAN DESDE SU ESCONTE DE ARBOL

4 **LOS CAFETALES**

TECHUMERE

HELE: LOS CAFETALES

PODER: AFLAITA AL QUE SE PONGA AL FRENTE

CARACTERÍSTICA: BASADO EN UNA LÁMINA DE ZINC

COLORES:

COMENT: DUCHO, METÁLICOS Y ENCOMOS ESTOY DE TECHUMERE DE ZINC QUE ESTAN ENCOMOS PORQUE QUIEREN DORMIR. TIENEN SONIDO DE LATA.

5 **LOS LOTES MALDITOS**

CUECHA NARANJA NARANJA SHOOTERS

HELE: LOTE BALDIO

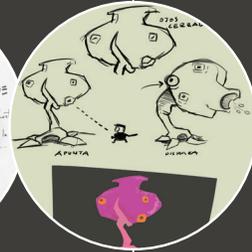
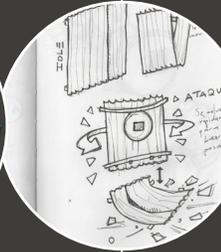
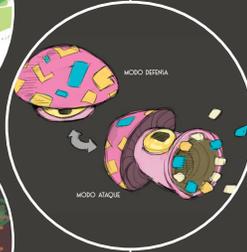
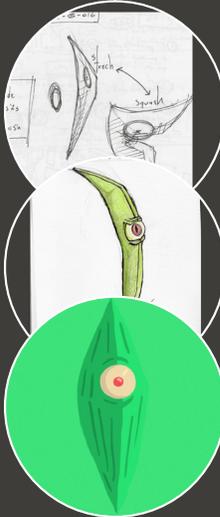
PODER: ESCIPE NARANJAS DE SU FOLLAJE

CARACTERÍSTICA: GRAN FOLLAJE CON OJOS DE NARANJA

COLORES:

COMENT: DESARROLLADO POR LAS BRISAS DEL LOTE BALDIO TRAJAN NARANJAS PARA DETENER A FELIX.

EXPLORACIÓN



LÍMITES

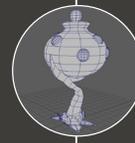
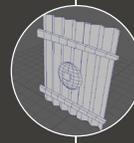
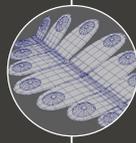
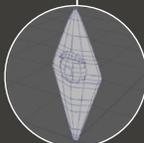
MODELADO POR PARTES

USO DE SÓLIDOS SIMPLES

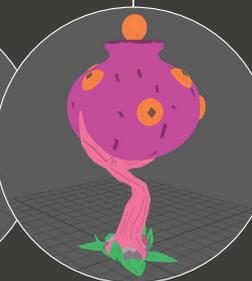
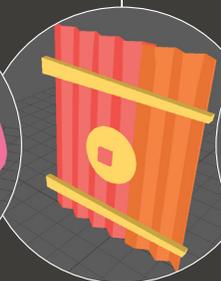
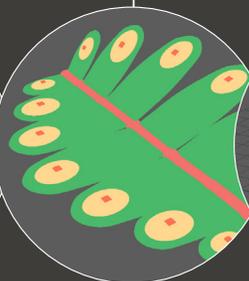
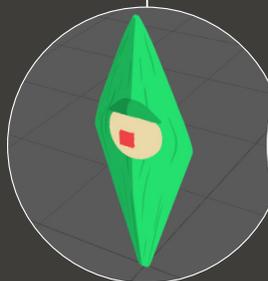
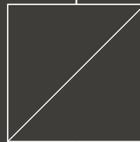
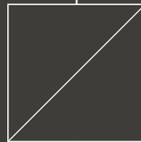
RANGO DE POLÍGONOS (5000 - 10000)

USO DE UN SOLO MAPA UV

MODELADO



UV MAPPING



FINALES

DIAGRAMA 36
DESARROLLO PARALELO DE LOS PERSONAJES DE CASSETILLA

FICHAS DE PERSONAJES

<p>FASTO EL GATO 32 - 33</p> <p>UN GATILLO DEL BARRIO SIEMPRE ANDA POR AHI HACIENDO DE LAS SUYAS IGUAL NOY BASTA HACER CARINO ES UN ANJICO.</p>	<p>SEÑOR SEVERO 32 - 33</p> <p>UN SEÑOR DE CLARA CLASE UN TANTO MAS ALTA DE ROSTRO EL MAS PUDENTE DEL BARRIO BASTANTE RIGIDO Y ALMOJE EN MALAS INTENCIONES ES UN POCO DRÁSTICO PARA TOMAR DECISIONES VIVE JUNTO AL LADO DE LA CASITA DE FELIX Y SIEMPRE LO ESTÁ VIGILANDO NO LO ADMITE PERO LA VERDAD QUE LO QUIERE MUCHO.</p>	<p>DOÑA YOLANDA 42 - 43</p> <p>LA SEÑORA QUE NO ES UNA SIMPLE SEÑORA ES DONA YOLANDA VOCERANTE QUE SE CONOCE A TODO EL BARRIO Y VIVE EN EL BARRIO DESDE QUE SOLO HABIAN 3 CASITAS Y NO OCUPABAMOS GUARDA PORQUE TODO ERA MUY SANO Y SIN PELIGRO DICE LA AHORA CONDEGA QUE EL BARRIO Y LOS ALREDORES SON MUY PELIGROSOS VE A FELIX COMO UN SEÑOR LUCHADOR Y LE AGRADECE SU TRABAJO ARDUO.</p>	<p>RESITA DE PELA NEGRO 32 - 33</p> <p>UNA NIÑA CON SIMBLANTE TICO DE UNA FAMILIA DE CLASE MEDIA QUE LOGRO A G O M O D A R S E RELATIVAMENTE BEN ES CALLADA CARINOSA Y LISTA PARA AYUDAR SE QUEDA CON FELIX MIENTRAS COME Y LO LLAMA EL "AMIGO QUE VIVE EN LA CASITA PEQUEÑA" Y QUE "NOY GUARDA" VIVE A UNAS CUATRO CASAS DE LA CASSETILLA.</p>	<p>MARCELA Y MARITO 32 - 33</p> <p>VIVE CAS QUE SOLA CON SU HIJO LA SEÑORA JOVEN DE UNOS 30 ES FELIZ Y BASTANTE RELIGIOSA (LA QUE TODO MUNDO LLAMA PARA QUE RECE LOS ROJARIOS) SU HIJO ES UN CHOUILLO CALLADO PERO INGLETON CON RENOVATO DE RINGO Y BOTAS ROJAS PARECE QUE ESTA MUY CENTRADO EN ROSTIA DE PELO NEGRO QUE VIVE AL FRENTE DE SU CASA.</p>	<p>MIMMO 33 - 34</p> <p>UN BUJO QUE VIVE DE RECOGER LO QUE LLEGA AL BOTADERO AHORA QUE YA ES PROVEDOR SE LAS HA TINDO QUE ARREGLAR PARA ANDAR BUIGANDO EN LAS CANASTAS DE LOS BARRIOS. TODO MUNDO LO CONOCE Y LE TIENEN UNA ESPECE DE CARINO POR AUNQUE SI DIA PEGAR VERLO DURMIENDO EN LA CALLE.</p>	<p>JUVEN GUARDA 34 - 35</p> <p>UN CHICO TINDO CALLADO Y BASTANTE FRACO TAMBIEN VIENE DE NCARAGUA A BUSCAR MEJOR VIDA A COSTA RICA SIEMPRE PORTA SUS ALMOJOS PARA DUCHAR SU MÚSCA FAVORITA VIENE DE NANDAME.</p>	<p>DOS MUCHACHOS 35 - 36</p> <p>DOS CHICOS EN SUS VENTANITOS SIEMPRE PASAN POR EL BARRIO PERO NO SON DE LAS CASAS CERCANAS DE GUALI MANERA ES BONTIVO VERLOS PARAR DE LA MANO CASI COMO EN DESFILE HACIA LA PLUFERIA Y DE VUELTA CHERO SIEMPRE ES COMO UN ESPEJO DE EL MIMO.</p>	<p>ARSENIO Y CHICHO 35 - 36</p> <p>UN SEÑOR DE ESOS QUE LES GUSTA EL EJERCICIO Y QUE SON MANNEROS A LA HORA DE SACAR A PASAR AL PERRO PARA QUE HAGAN UN RATO SUS NECESIDADES IGUAL SIEMPRE PARECE QUE NO QUIERE HACER LA PLUFERIA Y DE VUELTA CHERO SIEMPRE ES COMO UN ESPEJO DE EL MIMO.</p>	<p>DOÑA MARGARA 42 - 43</p> <p>VIVE EN EL BARRIO DE AL LADO Y ES BASTANTE VANDOSIA PUEDE QUE YA SEA UNA SEÑORA PERO NO PUEDE VIVIR SIN ESTAR A LA MODA COMO SUS ESTRELLAS FAVORITAS DE LAS TELENOVELAS LE ENCANTA R A HABLAR CON DOÑA YOLANDA DE VEZ EN CUANDO Y ASI APROVECHA PARA QUE LE TINA EL PELO.</p>	<p>DON JUAN 42 - 43</p> <p>ESTE SEÑOR DE 60 AÑOS PERDIO A SU ESPOSA HACE 107 AÑOS Y AHORA VIVE SOLO O CASIONALMENTE SALE UNCAMENTE A COMPRAR COMIDA EN LA PLUFERIA DEL BARRIO Y LA BOTELLITA DE CACIQUE PARA CALENTAR UN POCO LA GARGANTA. DENTRO DE SU CASA SOLO LE GUSTA VER TELEVISION Y EN SU CORREDOR LE GUSTA VER A LA GENTE.</p>	<p>FONSA Y CHERQUELA 42 - 43</p> <p>LA PARELLA DE HERMANOS INSEPARABLE EN EL BULLLO ANDAN CAMBIANDO POR TODO LADO HACIENDO MANDADOS. TODO MUNDO LOS CONOCE Y LA VERDAD SON MUY AMIGABLES GENTE TRANQUILA HUMIDE.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

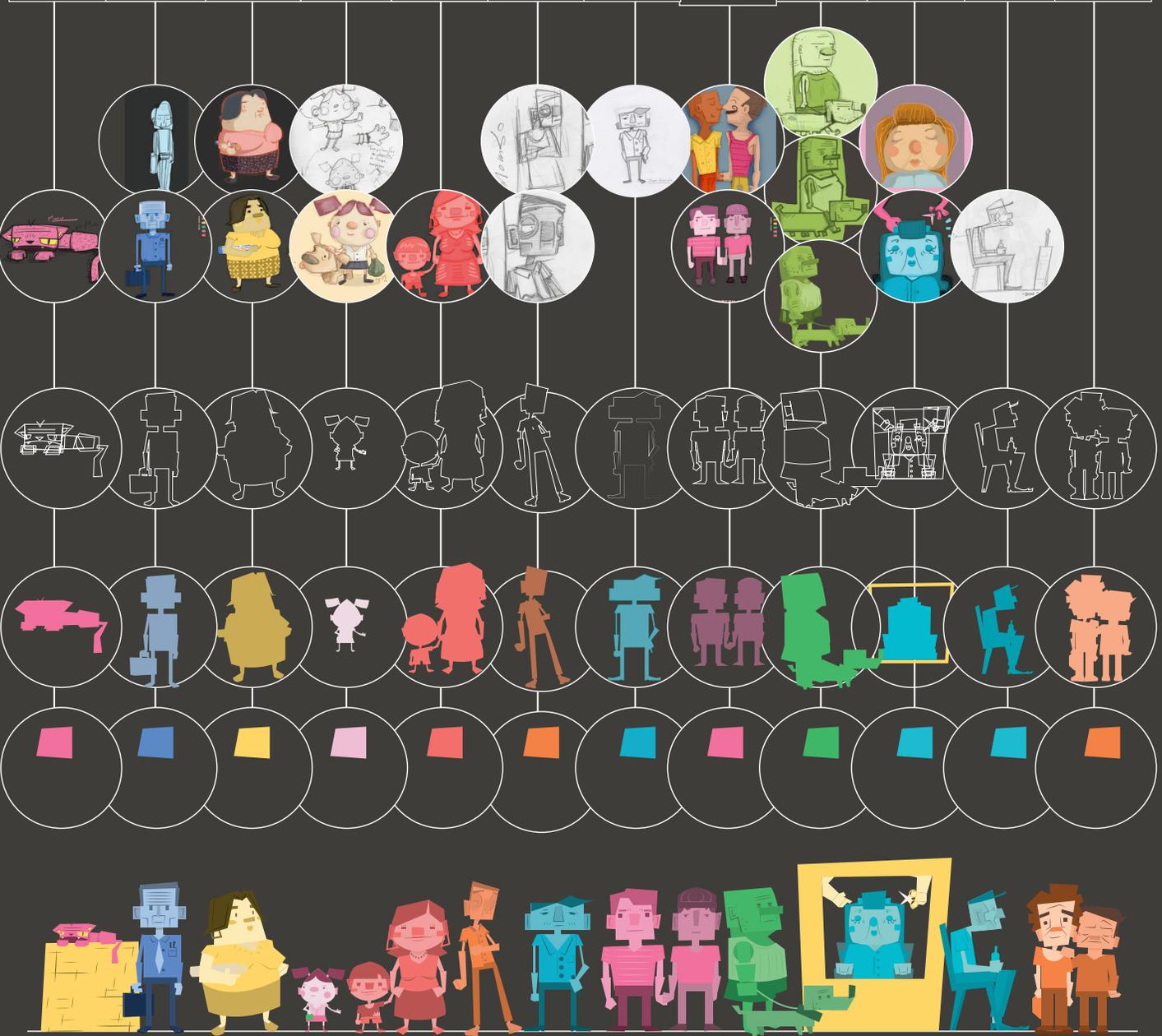
EXPLORACIÓN

GEOMETRIZACIÓN

SILUETAS

PALETA FINAL

DISEÑOS FINALES



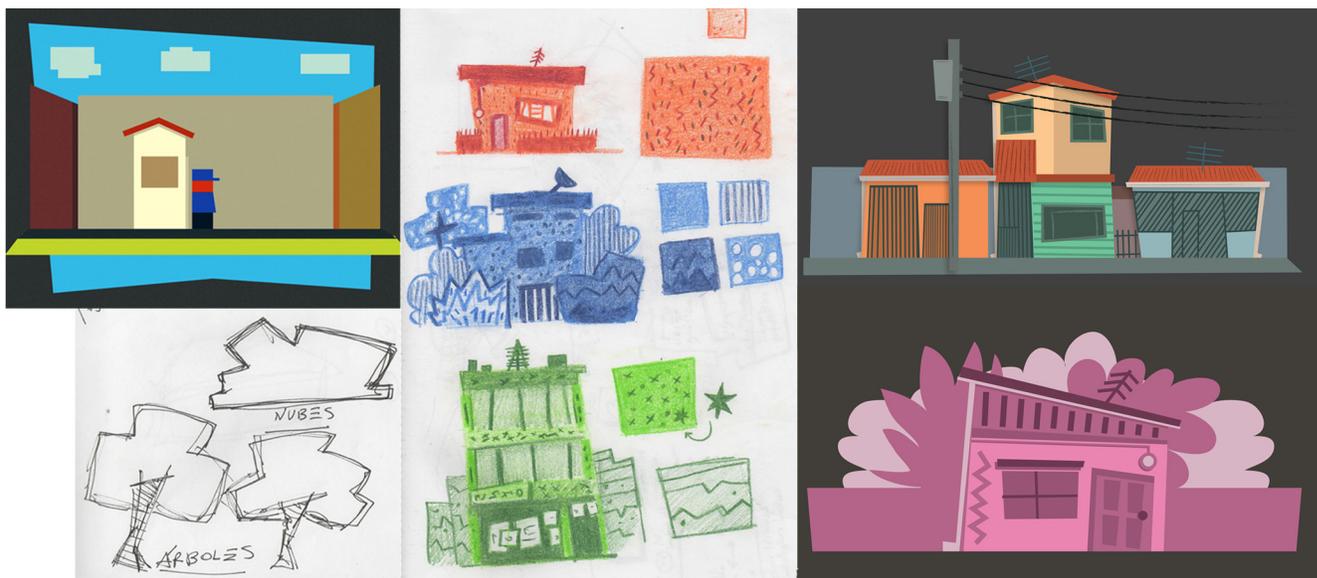
3.3.3 DISEÑO DE ESCENARIOS

El diseño de escenarios es un proceso más centrado en la plataforma en específico. Sin embargo, responde a la idea que se busca en la estética de Las Piezas De Don Félix. R esta razón el proceso de diseño se generó a partir de una combinación entre el ambiente 3D y su expresión en 2D. Este proceso se desarrolló de manera orgánica y tomó los escenarios más cotidianos en los episodios de la vida de Don Félix.

Justo como en los procesos anteriores se partió de una recopilación de insumos sumamente importantes para desarrollar los escenarios, los cuales tienen un espacio y tiempo bastante definidos. Este proceso fue llevado a cabo por cada uno de estos escenarios y se desarrolla en cada plataforma, con excepción de los escenarios que se repiten.

Pero antes de pasar a los escenarios específicos también se fueron desarrollando varias ideas de cómo debía ser el mundo de Don Félix. En la **IMAGEN 44**, se pueden ver los primeros conceptos que buscan determinar cuál es el tono comunicativo resaltado por las mismas cualidades que le dan personalidad a las personalidades.

IMAGEN 44
PRIMEROS BOCETOS PARA LOS ESCENARIOS DEL MUNDO DE DON FÉLIX



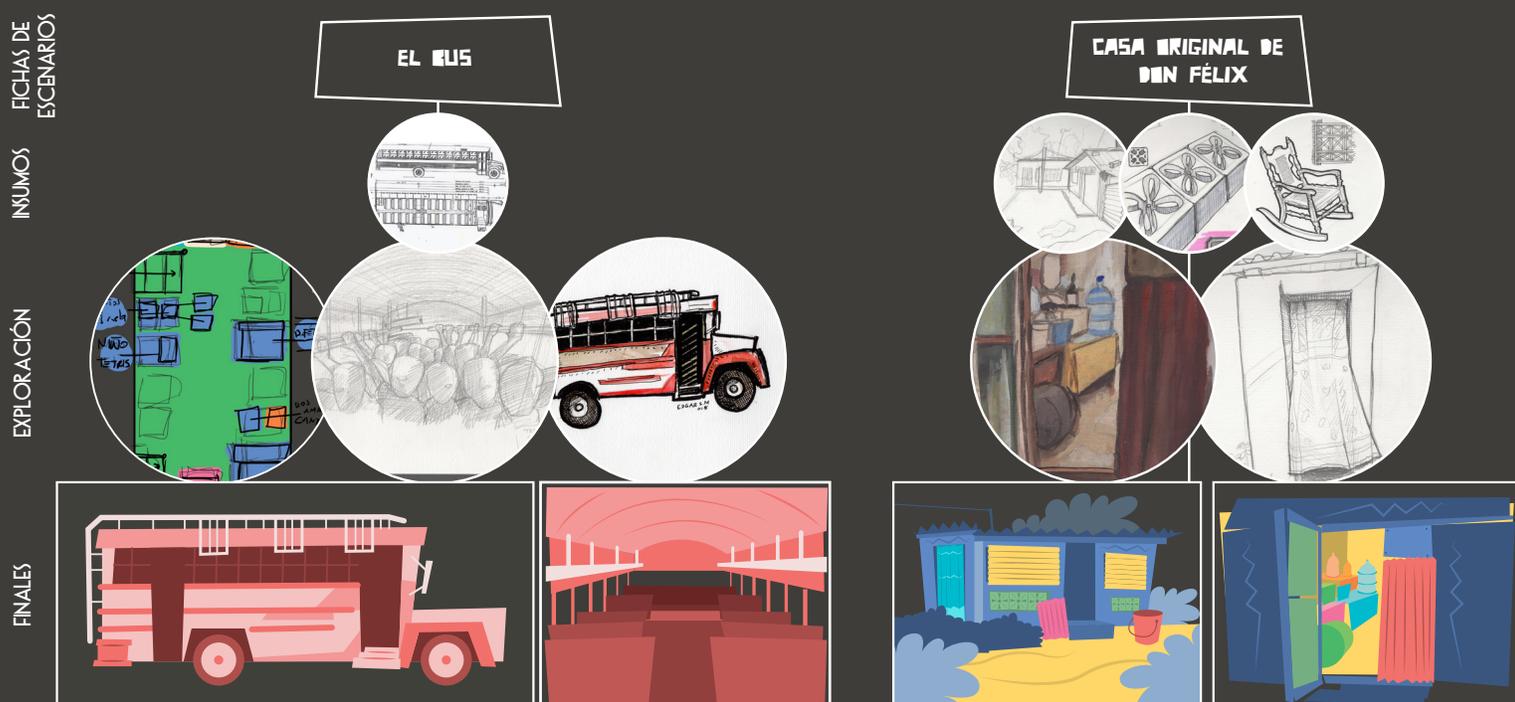
Elaboración propia

Elementos a notar son los árboles, las casas, los postes de luz, entre otros elementos que experimentaron un proceso de estilización que se inspira en la idea de las piezas de tetrís que conforman el mundo y la visión de don Félix. Los procesos de diseño de cada capítulo de Las Piezas de Don Félix se desarrollaron en base a este ejercicio.

3.3.3.1 ESCENARIOS DEL BUS

Para la novela gráfica el proceso de diseño de escenarios se da por medio de ilustración en 2D, la cual se desarrolló por medio de los bocetos de lugares reales. Esto ayudó enormemente a generar una conexión más directa con el lugar representado. En la **DIAGRAMA 37**, se observa el desarrollo de los dos escenarios principales en la novela gráfica. Hay que apuntar que este es el diseño más simple en cuanto a complejidad ya que se trata de ilustración vectorial. La Ficha de escenario en este caso se comprime a solamente el nombre y se basa totalmente en la descripción de los guiones y el desarrollo del storyboard.

DIAGRAMA 37
DESARROLLO DE ESCENARIOS EN EL BUS



Elaboración propia

Este proceso es muy útil para reducir el esfuerzo de interpretación espacial en el dibujo. Por esta razón, ayudó de manera enorme a acelerar el proceso de dibujo del storyboard.

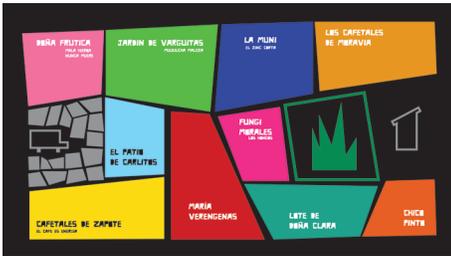
3.3.3.2 ESCENARIOS DE MONTAZAL

Para Montazal los escenarios siguen la lógica de mundos o niveles los cuales tiene que ver con la manera en que está estructurado este juego de tipo aventura. Estos niveles base se aprecian en la **IMAGEN 45** donde se parte inmediatamente de un concepto de color según la idea que quiere representar el mundo.



IMAGEN 45
LOS NIVELES Y SUS PALETAS DE COLOR EN EL MONTAZAL

Elaboración propia



1ERA PROPUESTA DE NIVELES



2DA PROPUESTA DE NIVELES



PROPUESTA FINAL DE LOS NIVELES CON PALETA DE COLOR
(PANTALLA DE ELECCIÓN DE NIVEL)

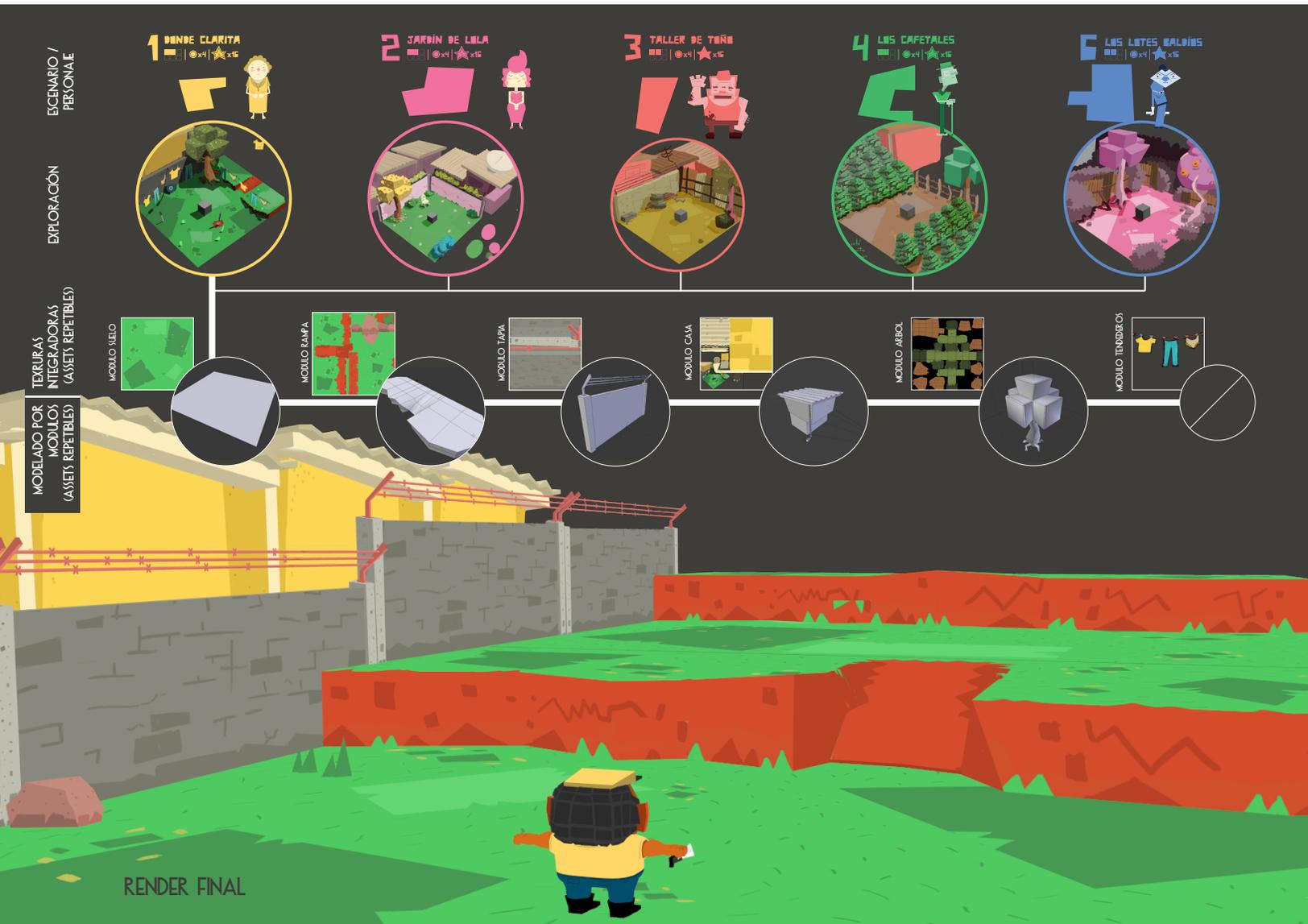
El proceso de diseño para cada nivel se desarrolló en estrecha consonancia con la personalidad del dueño del lote o taller. La idea fue generar un espacio que es la expresión de la personalidad de cada personaje, por medio de las referencias obtenidas. Siempre el objetivo es tener un contraste de espacios íntimos relacionados también con la cotidianidad del paisaje urbano.

Entre los aspectos más representativos del diseño de escenarios para este videojuego está en la determinación de elementos modulares que serán repetidos en todos los niveles, como árboles, planos de suelo o muros, entre otros. Esto con el objetivo de reducir la cantidad de memoria que se necesita cargar en el juego (**DIAGRAMA 38**).

3.3.3.3 ESCENARIOS DE LA CASSETILLA

Los escenarios principales del mundo del cortometraje de Casetilla son los barrios antagónicos El Bajillo y El Alto. Son antagónicos debido a la clasificación según la clase socioeconómica que los compone. El Bajillo está inspirado en los barrios de clase media-baja de la zona urbana, específicamente entre las zonas de Zapote, Barrio San Gerardo y Barrio Pinto. Por otro lado, El Alto está conceptualizado en la narrativa, como un barrio con una conformación de clase alta. Se han elegido los Barrios de José María Zeledón, Barrio Cristal y Barrio Don Bosco en Zapote como representativos.

DIAGRAMA 38
DESARROLLO INTEGRADO DE LOS NIVELES DE MONTAZAL



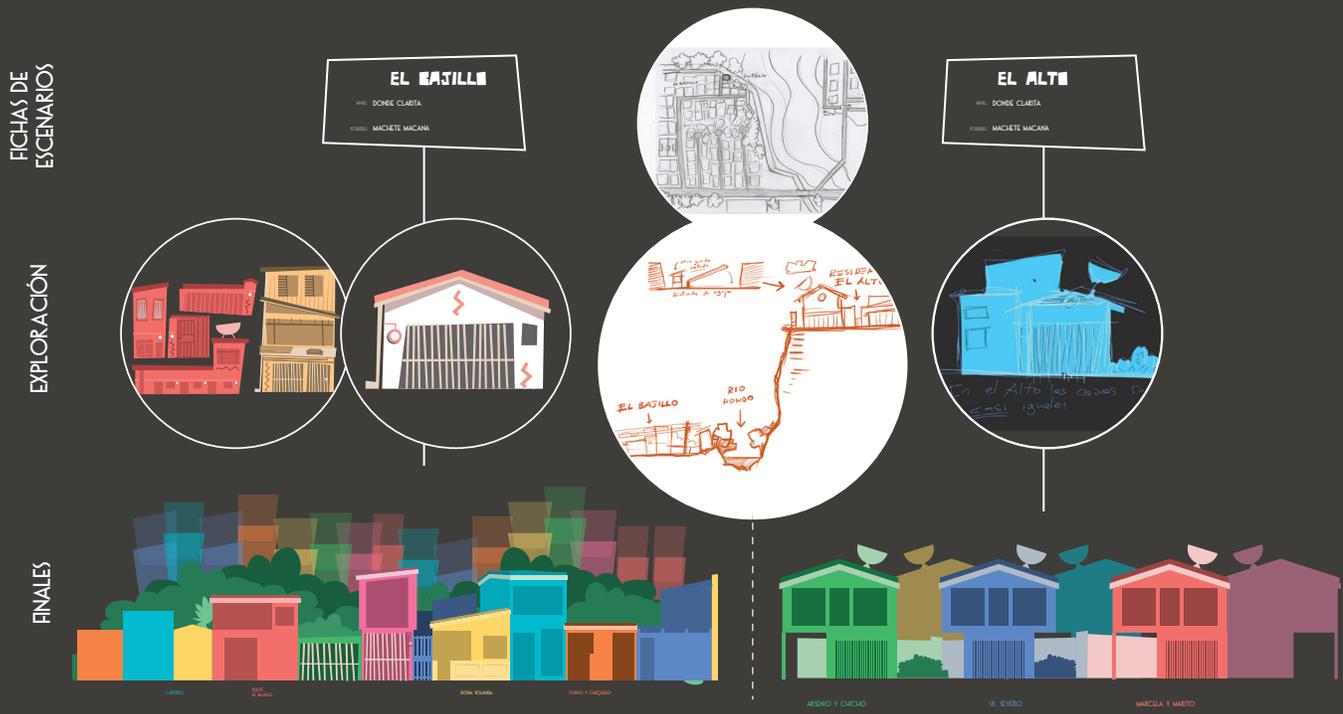
Elaboración propia

El desarrollo de estos escenarios responde al mundo externo a Don Félix, pero pertenecen a su percepción del mundo. Esto se representa por medio de la utilización de un fondo negro como elemento gráfico consistente (este aspecto se sugiere así mismo en el videojuego). Además se representan en dos dimensiones separándolos de Don Félix que está representado en tres dimensiones. En el **DIAGRAMA 39** se observa el desarrollo de estos barrios de forma paralela.

Como otro ejemplo icónico de un escenario secundario desarrollado en dos dimensiones tenemos la Ciudad de San José representada como un perfil de fachadas presentada en la **IMAGEN 46**.



DIAGRAMA 39
DESARROLLO DE LOS BARRIOS EL BAJILLO Y EL ALTO.



Elaboración Propia

IMAGEN 46
LA CIUDAD DE SAN JOSÉ



Elaboración Propia

Otros escenarios centrales dentro de estos dos espacios son espacios internos y se tratan de la casetilla, ubicada en el Barrio El Alto y la casa de Don Félix en El Bajillo. La casetilla en sí misma, es el pequeño centro de operaciones de Don Félix desde donde hace su trabajo de guarda. Su casa también es un centro de recarga de energías, y se trata de un centro importante de su vida. Estos dos escenarios forman parte importante de su cotidianeidad inmediata y se representan en tres dimensiones ya que forman parte de una parte de su universo íntimo. El **DIAGRAMA 40** presenta el proceso para estos escenarios para 3D. En comparación a los escenarios para videojuego, representan un proceso más convencional ya que se diseñan como un sólo modelo estático, no modular y con mayor cantidad de polígonos para una mayor precisión de detalles.

DIAGRAMA 40
DESARROLLO DE LA CASA DE DON FÉLIX Y LA CASETILLA



Elaboración Propia

3.3.4 STORYBOARDING

El proceso de Storyboarding es largo y tiene que ver especialmente con el carácter multimedia que caracteriza la narrativa transmedia. Estos procesos sólo se desarrollaron para los Tres capítulos principales ya que son los que tienen carácter de narración lineal implícita. Para los otros fragmentos narrativos la dinámica interactiva y lo narrativo se planifican más como eventos o campañas que cambian la necesidad de un storyboard convencional. El storyboard convencional trata de hacer un diseño del estilo de imagen, por medio de las cualidades secuenciales de un producto audiovisual.



3.3.4.1 STORYBOARD PARA EL BUS: NOVELA GRÁFICA

En el caso de la novela gráfica El Bus, los requerimientos de un storyboard se convierten en los requerimientos del diseño de viñetas con sentido narrativo, encontrados en el medio del cómic, la novela gráfica y en último plano del libro ilustrado. Por esta razón este storyboard se convierte directamente en la maqueta de la novela gráfica propiamente. Aquí este proceso se hace análogo al Storyboard con el objetivo de entender el storyboarding desde una perspectiva integral.

La maqueta del libro se aborda desde el diseño de spread (página doble, compuesta de dos páginas unidas), el cual requiere que se definan las dimensiones, formatos de publicación, número de folios, paletas de color, entre otros, enumerados en el **DIAGRAMA 41**.

DIAGRAMA 41
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA FORMATO DE EL BUS: NOVELA GRÁFICA

MEDIO/PLATAFORMA	FORMATO		PLATAFORMAS DE PUBLICACIÓN		ESPECIFICIDADES DEL PRODUCTO
 NOVELA GRÁFICA	DIMENSIONES DE PÁGINA		DIGITAL	IMPRESO	PORTADA / CONTRAPORTADA X PÁGINAS
	DIGITAL	IMPRESO	DIGITAL	IMPRESO	
	612 X 792 PX 72PPI	CARTA (8.5" X 11") 300PPI	MÓVILES PANTALLAS DIGITALES	LIBRO DE PASTA DURA	
	ESPACIO DE COLOR	PAPEL			
ADOBE RGB	PAPEL BOND BLANCO				
TAMAÑO MÍNIMO DE LECTURA EN LA TIPOGRAFÍA					
7PX (PÍXELES)	7PT (PUNTOS)				

Elaboración Propia

El storyboard para El Bus se dibujó en formato físico, con las dimensiones reales. Esto con el fin de realizar un proceso de diseño acorde con la idea de tener a mano una experiencia de la novela en la forma más fiel a la realidad física del producto. Para sintetizar el proceso de desarrollo se pueden observar las fases principales para generar la novela gráfica de este capítulo de la vida de Don Félix en la **DIAGRAMA 42**. El diseño de viñetas en secuencia tiene en cuenta una sucesión constante de encuadres que generan la idea narrativa. El diseño de la página (y consecuentemente de un spread) como totalidad muchas veces responde a necesidades específicas como totalidad. Por ejemplo muchas veces se toma la decisión de cambiar el color de toda una página para dar una tonalidad específica al sentimiento narrativo.

El proceso que se siguió para el diseño de estas viñetas se puede ver más desarrollado en la Tesis de Arturo Peña (Peña, 2016), la cual se tomó como base. Se sintetiza acá para efectos prácticos de ver la totalidad del proceso del desarrollo gráfico de la narrativa transmedia.

Como se puede observar en la **IMAGEN 47**, el diseño de las viñetas se enfoca en proyectar la idea de las piezas del tetris por medio de los contornos y encuadres de las mismas.

DIAGRAMA 42
 PROCESO PARA CREAR EL STORYBOARD PARA EL BUS: NOVELA GRÁFICA



Elaboración propia

IMAGEN 47
 SECCIÓN DEL STORYBOARD PARA EL BUS

"INTRODUCCIÓN"
 PÁGINAS DE 1 A 5



Elaboración propia

También se tiene en cuenta el color como motivo de emoción (aquí no nos referimos al proceso de colorización) lo cual nos acerca a una visualización muy cercana al producto final de la novela.



3.3.4.1 STORYBOARD PARA MONTAZAL

El proceso de storyboard para un videojuego tiene unos requerimientos similares a los que se dan para la creación de audiovisuales convencionales. Estos se proyectan como tomas, que a su vez se agrupan en secuencias que generan como producto la totalidad del vídeo o espacio narrativo. En el videojuego los segmentos de narración convencionalmente se presentan como CUTSCENES o Secuencias de vídeo⁶, donde se desarrolla la historia que se quiere contar por medio de segmentos.

En las últimas tendencias del medio del videojuego las secuencias también se fusionan con la jugabilidad (esto se puede observar en juegos como PORTAL 2 de la compañía Valve, Ori and the Blind Forest de Moon Studios, o Max Payne 3 de Rockstar Games) permitiendo contar la historia por medio de secuencias que no rompen con el flujo de jugabilidad, sino que incluyen al jugador como accionador de las mismas. Este es el camino de Montazal y esto ajusta las necesidades y el formato de cómo se desarrolla el Storyboard para estas escenas mezcladas con jugabilidad⁷

Los requerimientos básicos para este videojuego se resumen en la **DIAGRAMA 43**.

DIAGRAMA 43
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA FORMATO DE MONTAZAL: VIDEOJUEGO



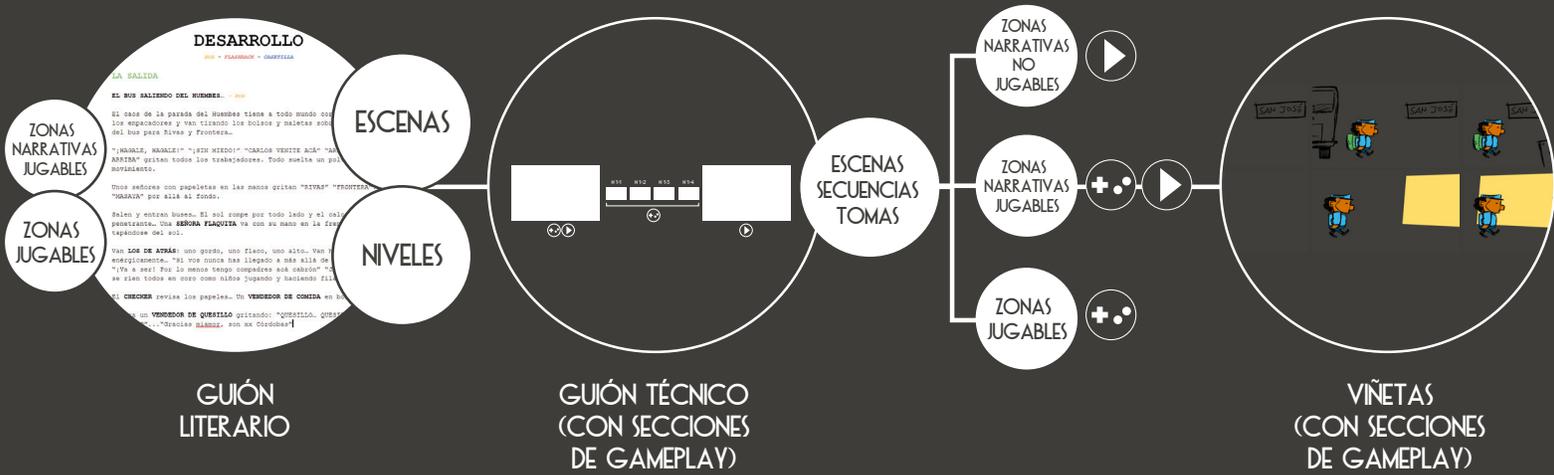
Elaboración Propia

El proceso para desarrollar el Storyboard se resume en el **DIAGRAMA 44**, donde se aclaran los procesos principales en su creación.

6 Un Cutscene o Secuencia de vídeo en un videojuego funciona como una sección tradicionalmente no jugable donde por medio de tomas preestablecidas, se cuenta una parte de la historia del videojuego (ejemplos los podemos encontrar en las secuencias de Resident Evil 4 de Capcom, en Super Mario Sunshine de Nintendo o en la secuencia inicial de Silent Hill a cargo de Konami, entre numerosos videojuegos)

7 Para aclarar, la jugabilidad (mecanismo por el cual el juego se controla. Se trata del estilo de manejo, de la dinámica por la cual el juego se desarrolla y la fluidez por la cual el jugador aprende a jugar y avanzar en el videojuego) propia del juego es un área más interdisciplinaria que se desarrolla con un equipo de especialistas en diseño de juegos, programadores, diseñadores y directores generales, por lo tanto esta estructura del juego como tal se omite para poder abarcar lo que concierne al desarrollo de la imagen narrativa.

DIAGRAMA 44
PROCESO PARA CREAR EL STORYBOARD PARA MONTAZAL



Elaboración propia

Como se evidencia en la **IMAGEN 48**, el desarrollo del Storyboard incluye los elementos comunes del Storyboard común. Tenemos viñetas que van contando la historia, pero se incluyen elementos de jugabilidad como botones y acciones que el jugador va realizando para detonar las acciones que se describen en cada viñeta.

IMAGEN 48
SECCIÓN DEL STORYBOARD PARA MONTAZAL



Elaboración propia



Otro aspecto que se puede ver en la imagen mostrada es que se definió que los personajes hablan por medio de íconos y palabras mínimas para comunicarse. Esto es una decisión que busca ampliar la lectura ya sea por edad o nacionalidad, y facilita la traducción.

3.3.4.1 STORYBOARD PARA CASSETILLA

El storyboard para el cortometraje sigue un proceso más convencional, el cual tiene que ver con la creación de las viñetas que cuentan la historia con encuadres, ritmos, movimientos de cámara entre otros. Volvemos a sintetizar los aspectos técnicos en la **DIAGRAMA 45**.

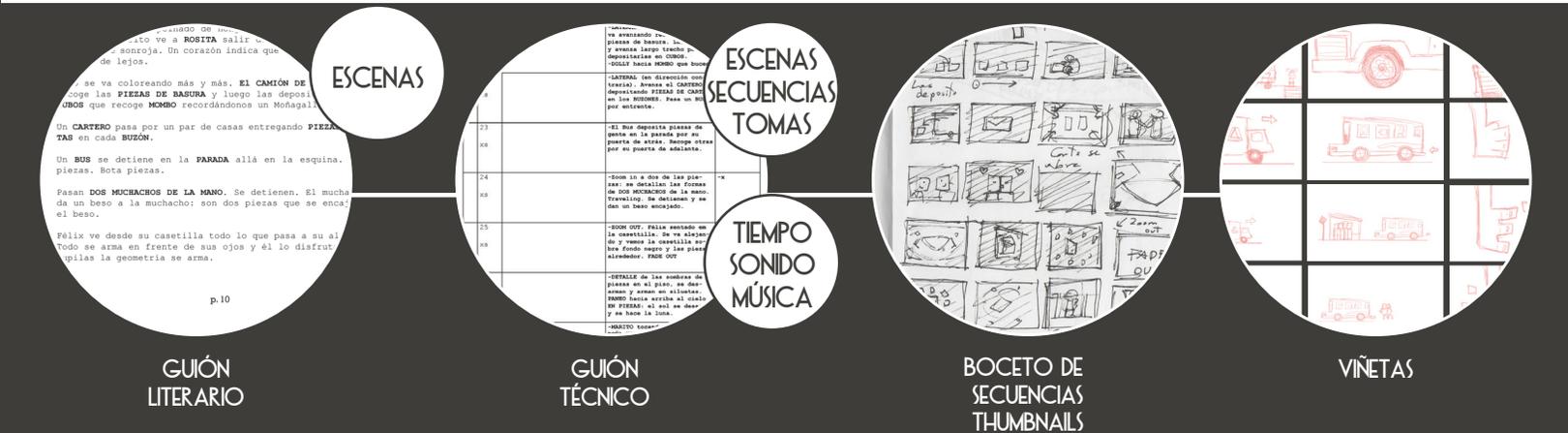
DIAGRAMA 45
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA FORMATO DE CASSETILLA: CORTOMETRAJE ANIMADO 2D/3D

MEDIO/PLATAFORMA	FORMATO	PLATAFORMAS DE PUBLICACIÓN	ESPECIFICIDADES DEL PRODUCTO
 CORTOMETRAJE ANIMADO 2D-3D	DIMENSIONES DIGITAL MÍNIMO 4K (3840x2160 PX)	SALAS DE CINE STREAM POR WEB	12 SECUENCIAS
	ESPACIO DE COLOR ADOBE RGB		TIEMPO ESTIMADO 8-10 MINUTOS DE DURACIÓN

Elaboración Propia

El proceso para crear un storyboard para un cortometraje se basa en la estructura tradicional que comienza con el guión literario y termina en el diseño de los encuadres y acciones por medio de viñetas. En el **DIAGRAMA 46** se resume esta secuencia.

DIAGRAMA 46
PROCESO PARA CREAR EL STORYBOARD PARA CASSETILLA

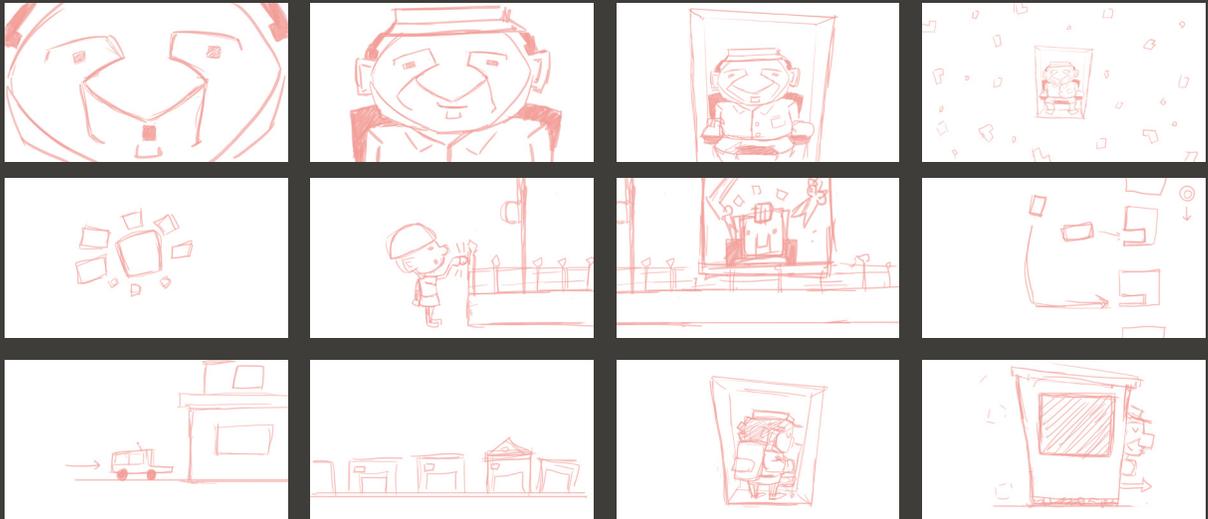


Elaboración propia

En la **IMAGEN 49** se presenta una de las secuencias del corto.

IMAGEN 49
SECCIÓN DEL STORYBOARD PARA CASETILLA

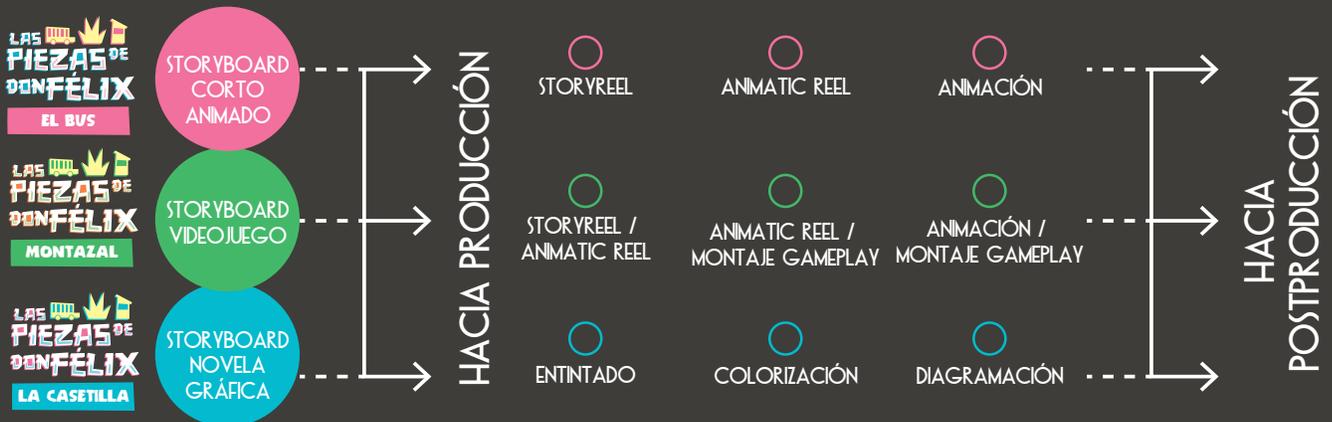
"EN SU TRABAJO"
SECUENCIA 3
5MIN



Elaboración propia

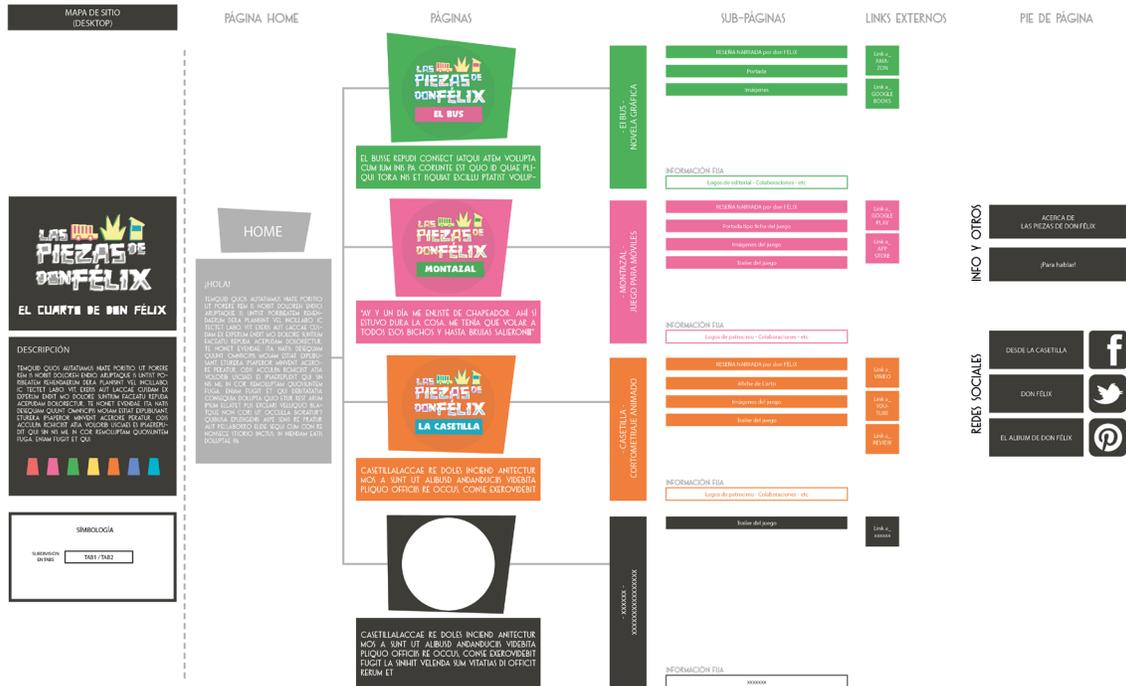
En resumen, se puede decir que todos los storyboards encierran el mismo objetivo: generar una visualización de la estética de los encuadres y una idea de cómo se comporta la acción de cámara y los personajes. Luego del desarrollo del Storyboard se entra en terreno de Producción. Esto varía según el medio, pero al menos para el corto y el videojuego se continúa con el storyreel el cual toma las viñetas dibujadas, y las edita en video. Presentamos el **DIAGRAMA 47**, que explica cómo seguiría el proceso de visualización de cada plataforma.

DIAGRAMA 47
HACIA LA PRODUCCIÓN DESPUÉS DEL STORYBOARDING



Elaboración propia

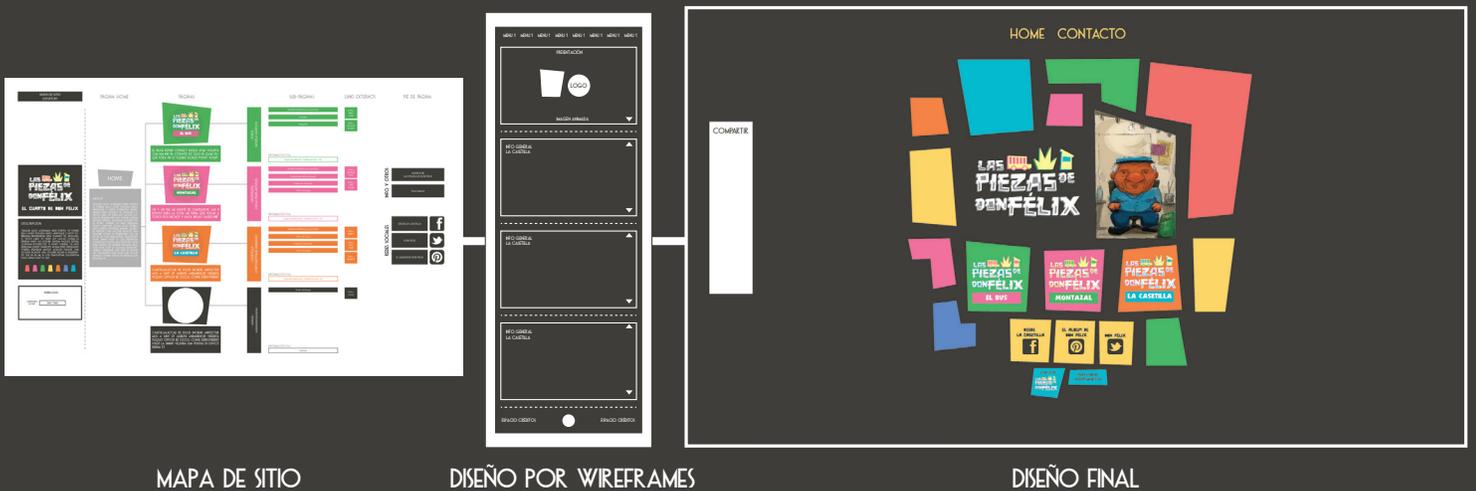
IMAGEN 51
MAPA DEL SITIO WEB DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

Resumimos en el **DIAGRAMA 48** el proceso de desarrollo para el sitio y ponemos énfasis en seguir con la analogía de los procesos que se siguen repitiendo, de manera que se inicia con una estructura base y se sigue con bocetos, para terminar con el producto final.

DIAGRAMA 48
PROCESO DE DESARROLLO DEL SITIO WEB DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



MAPA DE SITIO

DISEÑO POR WIREFRAMES

DISEÑO FINAL

Elaboración propia



Es de recalcar que se tuvo en cuenta desde el inicio el diseño paralelo para el sitio móvil, el cual contiene la misma información que el sitio de ordenador. Para tener una idea de cómo se visualizarán estos sitios presentamos los montajes de la **IMAGEN 52**.

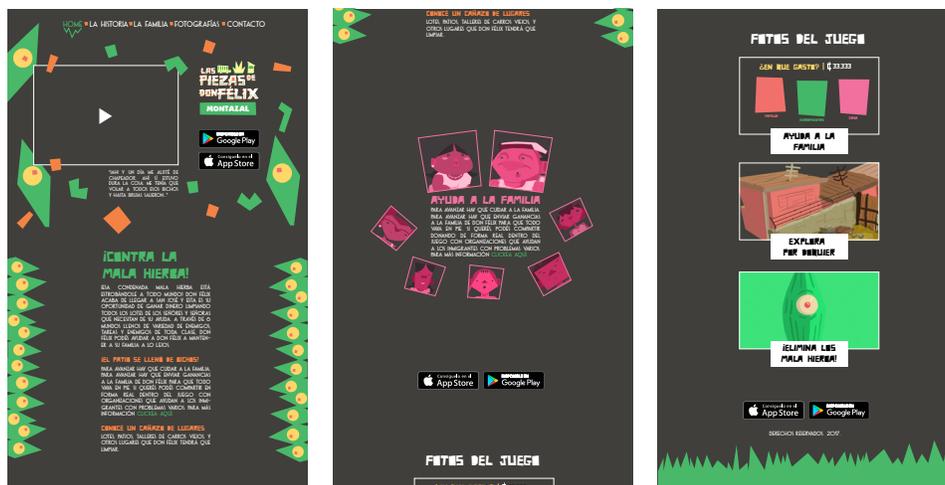
IMAGEN 52
SITIO WEB DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

El lenguaje coloquial y gráfico responden a la idea de que el personaje nos está contando sobre su vida (**IMAGEN 53**). Don Félix nos cuenta su historia en Montazal, y deja al espectador deseoso de jugar el juego y tener la experiencia de sentir los hechos por sí mismo.

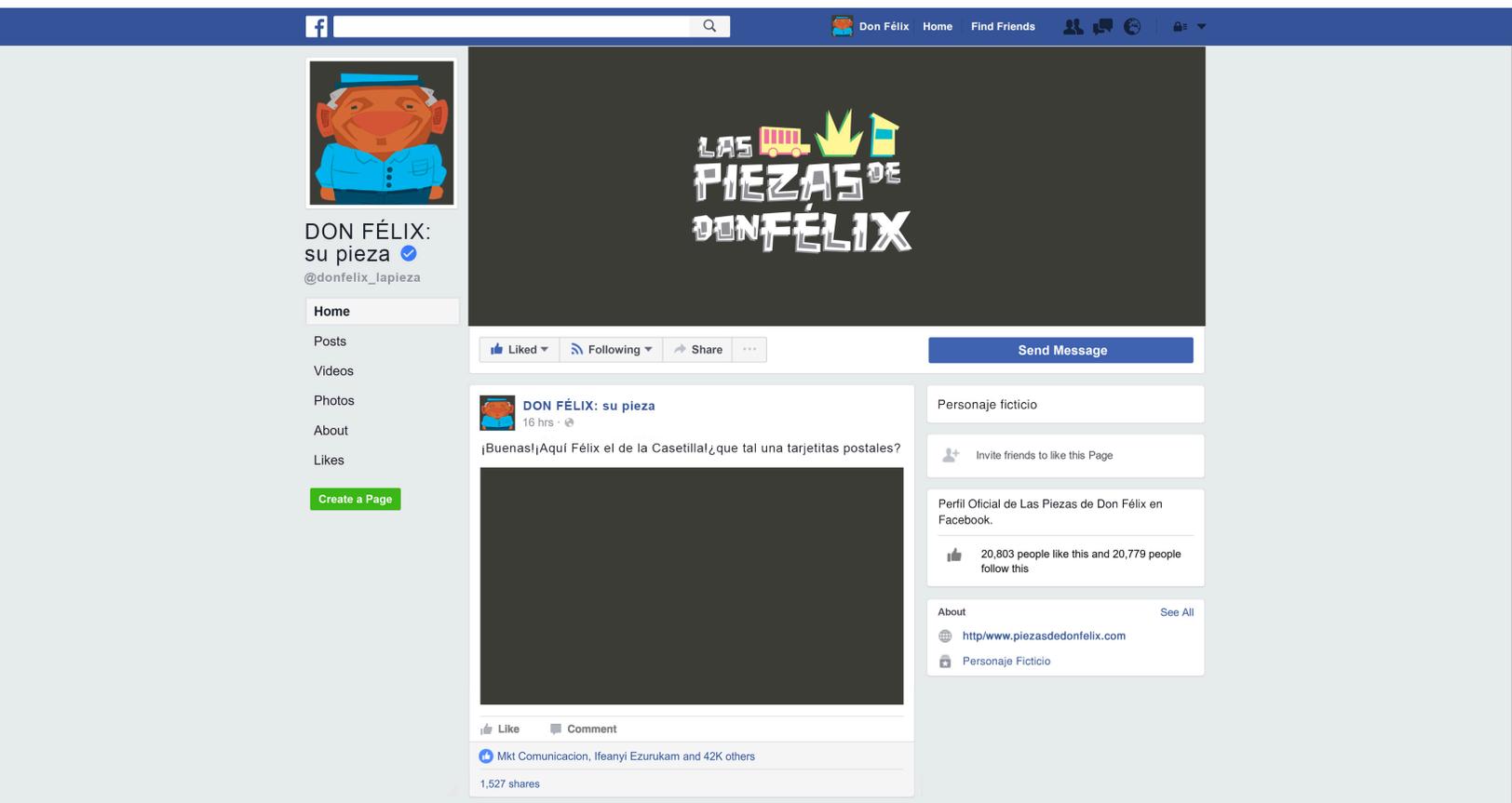
IMAGEN 53
FICHA DEL VIDEOJUEGO EN EL SITIO WEB



Elaboración propia

IMAGEN 54

MONTAJES DE PERFILES DE FACEBOOK



Elaboración propia

Perfil de Red social en Facebook. Desde la Casetilla de Don Félix.

Para los perfiles de redes sociales la comunicación con los espectadores es más directa y personalizada. El que habla es don Félix con su visión de mundo: esta es la premisa para el funcionamiento y estilo de comunicación. Al tratarse del medio de Facebook muchos mecanismos de intercambio ya están definidos y por lo tanto en diseño gráfico solo nos dedicamos a producir los elementos de identificación (**IMAGEN 54**).

3.3.6 MERCANCÍA

Los productos de mercancía de Las Piezas de Don Félix se conciben como una expansión más de la narrativa. Ya sea por medio de tarjetas coleccionables de los personajes, o por medio de un juguete especial, se quiso tener una forma más de ampliar las historias.

En la **IMAGEN 55**, se presentan los conceptos de los elementos de mercancía.



IMAGEN 55
MERCANCÍA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

3.3.7 SUBCAPÍTULOS Y FRAGMENTOS

Para terminar el desarrollo gráfico se confeccionaron los conceptos gráficos para productos que expanden directamente los conceptos narrativos. El desarrollo de estos productos tiene un proceso muy similar al de las plataformas anteriores, por lo cual nos limitamos a presentar los productos gráficos finales.

Por un lado tenemos las tiras cómicas (**IMAGEN 56**) que cuentan de manera fragmentada algunas partes de la historia de Don Félix y los personajes, que no entran dentro de los capítulos principales.

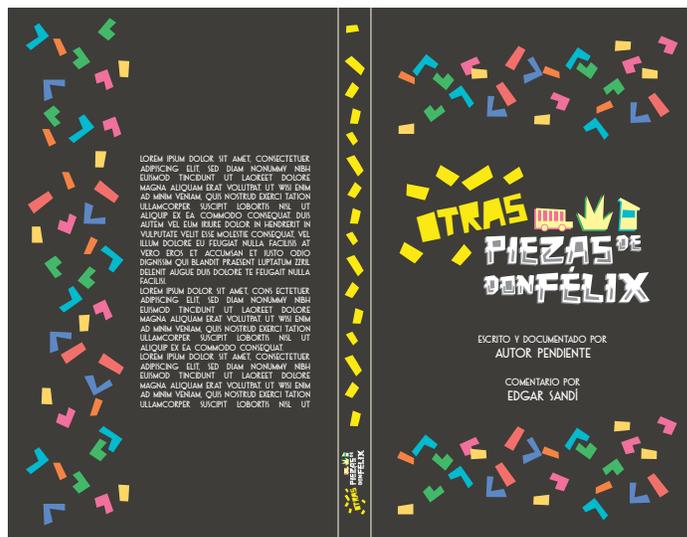
IMAGEN 56
TIRA CÓMICA "LAS PIEZAS DE DON FÉLIX"



Elaboración propia (expuesta en el 2016 en la Alianza Francesa de Costa Rica, Barrio Amón)

Otro producto que se piensa producir en el futuro sería un libro de pequeño formato que contará las historias reales de los inmigrantes con situaciones similares a la del personaje de Don Félix. Para este se desarrolla únicamente la portada y contraportada apenas como noción gráfica de cómo podría verse esta publicación (**IMAGEN 57**).

IMAGEN 57
PORTADA Y CONTRAPORTADA PARA PUBLICACIÓN "OTRAS PIEZAS DE DON FÉLIX"



Elaboración propia



3.4 LA SECCIÓN DE DISEÑO DE LA BIBLIA TRANSMEDIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

Todos los productos de diseño que se han hecho hasta ahora quedarían dentro de la Sección de Diseño de La Biblia Transmedia de Las Piezas de Don Félix. La sistematización de estos elementos sirvió para generar el gran diagrama que se presenta a continuación y que ayuda al manejo de todos los aspectos generales de la gráfica del proyecto (**DIAGRAMA 49**). Su sistema de orden responde al sistema que se ha venido planteando desde el capítulo 2 y luego al inicio de este mismo capítulo.

Este resumen, este gran diagrama se compone de un gran listado sintetizado de los componentes gráficos que componen el mundo de Las Piezas de Don Félix.

3.5 HACIA LA PRODUCCIÓN

Como se definió en el planteamiento de este proyecto, los procesos de diseño de imagen se dejan listos para entrar en la siguiente gran fase de producción. Cuando los productos de diseño desarrollados en preproducción se han completado en un porcentaje aceptable que permite entender con claridad la identidad gráfica del proyecto, se empieza a proceder a generar pruebas que se acercan más a esa siguiente fase. Claramente la línea que divide una fase de otra no es clara y muchas veces se inicia la producción cuando aún muchos productos de la preproducción están en desarrollo⁸.

En el presente trabajo, como se ha observado la gráfica está definida en su totalidad, y quedan pendientes tareas menores de generación de elementos de trabajo. Hay un traslapado con la fase de producción en el momento que productos animados cortos empiezan a realizarse. El corto promocional que se realizó para este proyecto pretende ilustrar una idea de cómo pueden llegar a verse los productos finales **VIDEO 1**.

VIDEO 1

ANUNCIO PROMOCIONAL PARA LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

(Archivo presente en la carpeta del disco original)

Elaboración propia (el video se puede visualizar en la versión digital de este documento)

Como se ha expresado anteriormente, el paso siguiente para este proyecto es elaborar una presentación enfocada en buscar financiamiento con instituciones o empresas del sector, sean públicas o privadas. Pasar a la fase de producción requiere de este financiamiento para contratar

⁸ Como ejemplos mencionamos el proceso que se genera en el estudio de Pixar, en el desarrollo de sus películas animadas. En este sentido se pueden revisar especialmente los libros de artes para las películas de Up, Monsters Inc. o Inside Our proporcionados en la bibliografía. Otro ejemplo es del maestro de animación japonesa Hayao Miyasaki, quien para proyectar el filme inicia desarrollando sus Storyboards, mientras los animadores ya están animando secuencias para la animación final.

LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

SISTEMA GRÁFICO TRANSMEDIA

LA PEZA DE DON FÉLIX CONTIENE LA METROA DE DON FÉLIX, UN PERSONAJE QUE SE USA EN CUALQUIER MODO DE COMUNICACIÓN PARA PODER IDENTIFICAR LA METROA, COMO UN PRODUCTO, COMO UN PERSONAJE QUE HAYA DON FÉLIX HAYA DON FÉLIX.

EL SISTEMA GRÁFICO PARA LA METROA TRANSMEDIA LA PEZA DE DON FÉLIX, EL PERSONAJE QUE SE USA EN CUALQUIER MODO DE COMUNICACIÓN PARA PODER IDENTIFICAR LA METROA, COMO UN PRODUCTO, COMO UN PERSONAJE QUE HAYA DON FÉLIX HAYA DON FÉLIX.



LOS TRES CAPÍTULOS



ESPACIOS INTERACTIVOS



SUBCAPÍTULOS / FRAGMENTOS



DIÑO DE ESTILO GENERAL

PRINCIPIOS DE LA GRACIA DE LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

PIEZA DE DON FÉLIX
 LA PEZA DE DON FÉLIX

DELICIA
 PALETA DE COLORES Y TEXTOS

PIEZA DE DON FÉLIX
 ESTILO DE FONTO DE FONTO

TIPOGRAFÍAS OFICIALES

CALIBRENA
 PRESENTACIÓN DE FONTO DE FONTO

STRANDED BRK
 APARECER EN FONTO DE FONTO

DK OTIAGO
 APARECER EN FONTO DE FONTO

HILO CONDUCTOR (LET MOTIF)

LA PEZA
 EL FONTO

LOGOTIPOS

Las Piezas de Don Félix
 El Bus
 Montañas
 La Castilla

ELEMENTOS ESPECÍFICOS

DIÑO DE PERSONAJES

PRINCIPALES

DON FÉLIX
PITI

LA FAMILIA
LA GEMPA

SECUNDARIOS

LOS AMIGOS
 DONA CLARETA, OLGA, NERGA, TONO, DON CARLOS, MARÍA LA BELLA

LOS ENEMIGOS
 MONTE MARÍA BELLA, EN EL FONTO, TONOS, COLABORA, COLOLA BELLA, COLOLA, MONTE MARÍA BELLA, EN EL FONTO, TONOS, COLABORA, COLOLA BELLA

DIÑO DE ESCENARIOS

EL BUS
 CARRERA DE DON FÉLIX EN SU PASAJE

MONTAÑAS
 1. MONTAÑAS CLARITAS
 2. JARDIN DE LA BELLA
 3. VALLES DE BELLA
 4. LOS CARRETEROS
 5. LOS LETOS BELLOS

LA CASTILLA
 DON FÉLIX CARRERA
 ARRIBA EL BARRIO
 LA CARRERA DE DON FÉLIX
 LA CASTILLA

STORYBOARD

"INTRO"
 ESCENA 01
 DON FÉLIX

"EN SU TRABAJO"
 ESCENA 02
 DON FÉLIX

TONALIDAD, TIEMPO, FONDO, AMBIENTE, CIUDAD, MÚSICA, TEMA, FONTO

DIÑO EXTRAS

SITIO WEB
 SITIO WEB ORDENADOR
 SITIO WEB MÓVIL

REDES SOCIALES
 MÓDULO PARA REDES SOCIALES

PIEZA DE DON FÉLIX
 MÓDULO DE COLOCACIÓN
 FIGURA "LA PEZA"

PIEZA DE DON FÉLIX
 MÓDULO FONTO

PIEZA DE DON FÉLIX
 LIBRO DE JUEGOS DE MONTAÑAS

Elaboración propia

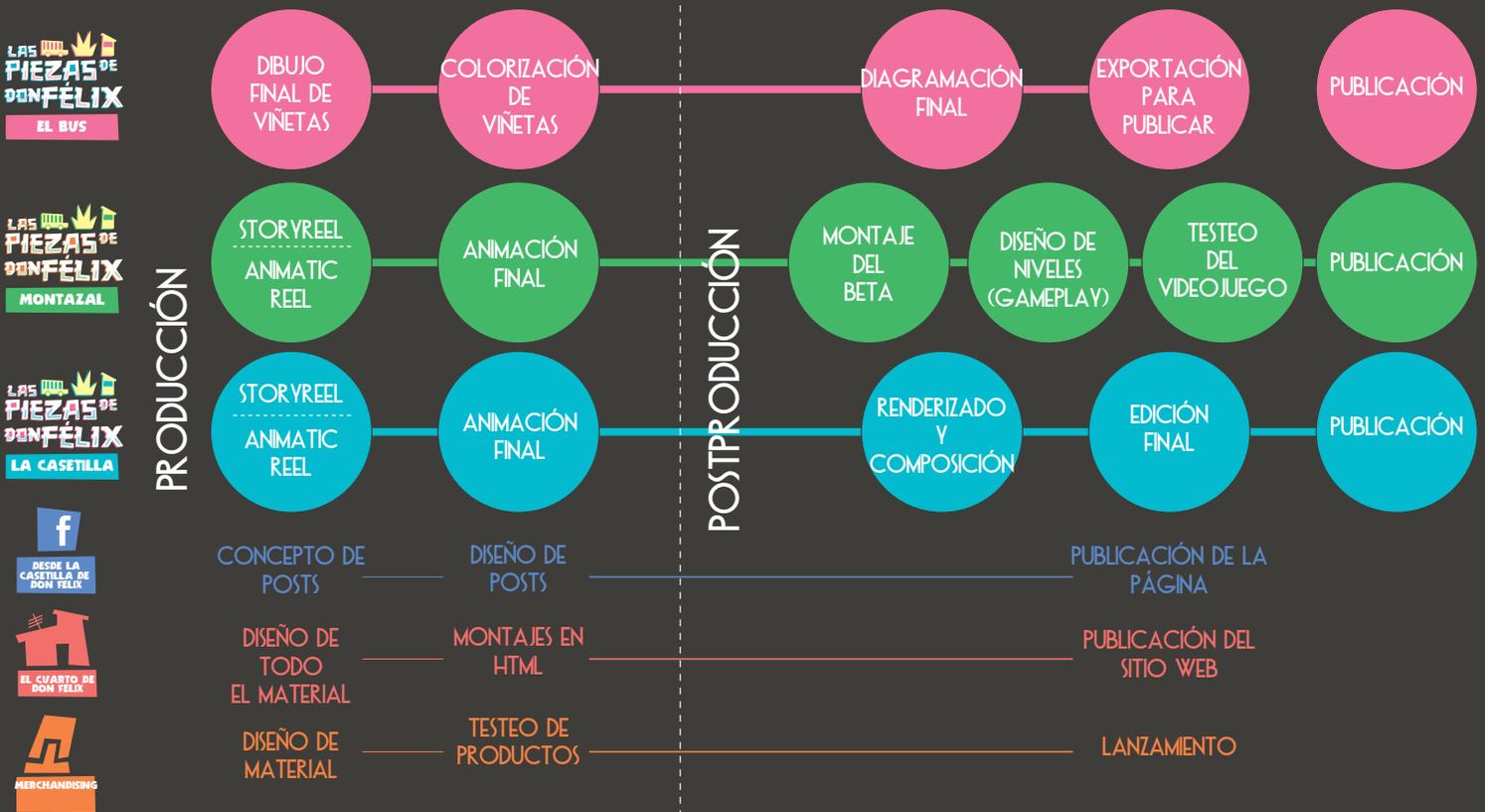


los profesionales necesarios y darle pie a continuar con el desarrollo de Las Piezas de Don Félix para cada plataforma. En otras palabras, para generar esta presentación los elementos diseñados dentro del Sistema Gráfico son suficientes para contribuir a la sección de Diseño de la Biblia de Producción Transmedia.

Para cada producto presentado, la fase de producción cambia e inclusive se va haciendo más específica en cuanto a las tecnologías necesarias para continuar. Para los productos del videojuego y el corto animado se requiere de animadores, los cuales pueden o no tener tareas que se traslapan entre plataformas: esto se decidirá de acuerdo a presupuesto. Para el videojuego son necesarios programadores y modeladores y se trabaja además con músicos para ambas plataformas. En el caso de la novela gráfica, la producción se hace en totalidad por un dibujante.

Para concluir nuestro proceso y dejar abierto otro, presentamos el **DIAGRAMA 50**, para dejar claro cuales son los pasos siguientes para avanzar en este proyecto, según las plataformas desarrolladas en el trabajo. Como se ha buscado hasta ahora, también se quiere que el lector tenga una noción de las tareas que sucederán después de finalizar un proceso de este calibre.

DIAGRAMA 50
HACIA PRODUCCIÓN EN LAS PIEZAS DE DON FÉLIX



Elaboración propia

4

CAPÍTULO

CONCLUSIONES

4.1 ALCANCES Y LOGROS

P.127

4.2 RECOMENDACIONES

P.128

4.3 ANEXOS

P.130

4.4 GLOSARIO

P.132

4.5 BIBLIOGRAFÍA

P.133



Acá hacemos un ponderado de lo que se ha logrado, lo que queda abierto para nuevos proyectos y lo que se recomienda a proyectos con enfoques similares para el futuro.

4.1 SOBRE LOS ALCANCES Y LOGROS DEL PROYECTO

Planificación versus libertad creativa

El principal objetivo de estructurar el trabajo acorde al método de sistematizar y analogar procesos similares, fue logrado con efectividad gracias a la utilización de múltiples referencias para generar el sistema gráfico para transmedia que se buscaba. Sobre la premisa de generar un orden claro (no rígido) de un gran proceso creativo, se quiere fortalecer la idea de que el arte y el diseño pueden ser restringidos a flujos de trabajo muy definidos que permiten potenciar la creación. En este punto se observa una tensión entre la libertad creativa y la acción de planear, dentro del cual este trabajo pretende ser un acercamiento a cómo integrar estas ideas aparentemente disímiles sobre el arte y el diseño.

El papel del Diseño Gráfico en el desarrollo de la Narrativa Transmedia

El desarrollo del proyecto también fue muy revelador sobre cómo el diseño de la imagen de una narrativa logra solidificar sus ideas o conceptos. Durante todo el proceso de dos años de trabajo no sólo se trabajó en la imagen, sino que cada vez que se lograba concretar algún aspecto del mundo gráfico de Don Félix, su universo en sí se definió con más consistencia y coherencia. Muchas veces inclusive el desarrollo gráfico ayudó a definir con mayor detalle huecos narrativos dentro de los medios. Esto refuerza la idea de que la Narrativa Transmedia se fortalece por medio del desarrollo integrado de diferentes disciplinas.

Relación entre alcance y tiempo de desarrollo

Sobre los alcances de un proyecto expansivo como Don Félix fue muy necesario siempre tener en cuenta la relación entre el tiempo de desarrollo del proyecto y la cantidad de elementos a diseñar. Esto es crucial y recomendamos con mucho énfasis tener las herramientas de planificación muy claras y la capacidad de poner cantidades de trabajo aceptables y metas realistas de trabajo. Para el diseño de Las Piezas de Don Félix, fue necesario múltiples veces replantear el alcance de los flujos de diseño, de manera que muchas veces se limitaron ciertos procesos para generar únicamente los elementos esenciales para leer la estética del proyecto. Los recortes, los ajustes de entrega y la reordenación de flujos de trabajo son siempre posibles, pero la decisión de cambiarlos debe siempre venir acompañada de una buena justificación: aquí la generación de un sistema total sigue siendo crucial.

En este sentido las herramientas del gran diagrama del sistema, de los procesos, aunados a la implementación de tablas de desarrollo fueron claves para mantener un orden de desarrollo que ayudó a sostener una perspectiva del tiempo de desarrollo de todo el proyecto.

4.2 A MANERA DE RECOMENDACIONES

La búsqueda de nuevos temas

Una de las fortalezas del diseño gráfico es permitir al profesional ser un posibilitador de la comunicación por medio de la imagen: esto abre un espectro muy amplio de posibilidades para desarrollar y generar teoría del diseño. Hablando del contexto de nuestra Escuela de Artes Plásticas, es necesario optar por expandir estas posibilidades técnicas, temáticas y teóricas del diseño gráfico en nuestro ámbito. Los procesos técnicos y proyectuales que se conocen en lo académico son sumamente necesarios, pero hay que entender que se deben priorizar nuevos temas, nuevas técnicas, metodologías proyectuales, entre otros. Esto es tarea de todos los estudiantes y profesores de la escuela.

El entretenimiento y los temas sociales

El entretenimiento está fuertemente ligado a los productores de arte, diseño o afines: esto es un hecho. Ya sea que se esté de acuerdo o no, el arte y el diseño están íntimamente ligados a los medios de masas. El presente trabajo se propone a relacionar el diseño, los medios de masas y el intento de proyectar información sobre una temática social muy específica. El diseño gráfico puede ser un propulsor central en proyectos sociales de envergadura muy amplia pero también como eslabón en proyectos de calibre social, psicológico o de cualquier índole.

No está de más hacer preguntas sobre cómo el diseñador, director de arte o profesional involucrado puede aportar maneras de potenciar la comunicación de mensajes con motivos diferentes e interesantes, que aunque participan de una estructura mercantil muy clara, tienen la intención de innovar por medio de la información y la manera en que la llevan a públicos del sector popular (o relacionado con medios masivos como las redes sociales en internet).

El transmedia como medio con terreno de exploración abierto

Sobre el mundo del transmedia hay mucho que recorrer, ya que nos encontramos con un medio con el cual se está apenas empezando a teorizar. Hay múltiples variaciones de la idea de lo transmediático y se invita a otros investigadores y desarrolladores a buscar y proponer nuevas formas de relacionar el diseño con estas. Por mencionar algunos términos derivados, tenemos el periodismo transmedia, el documental transmedia, aprendizaje por medio del transmedia, entre otros. Es de especial importancia mencionar que la Escuela de Comunicación Colectiva de nuestra propia universidad tiene entre sus nuevos programas de Licenciatura una especialidad para Narrativas Transmedia, por lo cual es imperativo que nuestra escuela de Artes Plásticas empiece a ser una pieza clave dentro de la discusión y la generación de productos dentro de esta área de estudio. Siguiendo esta línea, la nueva carrera interdisciplinaria que se está gestando sobre nuevas tecnologías entre artes plásticas y otras disciplinas (como informática) debe tener temas como estos dentro de su temario de discusión.

En general, los objetivos generales fueron cumplidos a cabal. Se espera que el presente trabajo



deje una idea clara al lector sobre un acercamiento de cómo sistematizar flujos de diseño complejos. Queda un prototipo de sistema para ser revisado a fondo y puesto a discusión y todo un proceso aplicado a manera de ejemplificación.

Como punto final esperamos colaborar en que haya mayor interés por salir a explorar temas relevantes de nuestra realidad inmediata y de cómo abordarlos con las habilidades artísticas que ya adquirimos en nuestro paso por la escuela.

4.3 ANEXOS

4.3.1 SINOPSIS DE LOS GUIONES PRINCIPALES EN LAS PIEZAS DE DON FÉLIX

El Bus

“El viaje de inicio de don Félix es el de un extranjero que entra a un mundo desconocido con ese temor y con esa esperanza de conocer lo nuevo. Para don Félix es desarmar su mundo anterior y armar uno nuevo, con nuevas gentes, nuevas comidas, nuevas palabras, nuevos lugares. El viaje en el bus de un viajero por lo tanto es movimiento puro: desde el pasado al presente y muchas veces el motivo principal de las memorias que contaremos a otros en el futuro.”

Montazal

“Félix es el centro del mundo. Su mirada de persona hermética debido a su condición de inmigrante por condiciones de fragilidad económica y a su trabajo sumamente aislante, definen la manera en que vemos el mundo de San José en los noventas.

Félix empezará a entender que todos tenemos una posición en el mundo, casi como si fuéramos piezas de tetrís que encajan en sus propios lugares, en sus espacios, en sus patrones de movimiento. Todos entonces nos necesitamos y él empezará a entender los papeles sociales a veces tan rígidos en un país que parecía tan cercano.

Los lotes que Félix va a chapear son una completa expresión de las personalidades ticas. Todos son personajes arquetípicos que siguen respondiendo a las personalidades en la cabeza de Félix y que siguen acompañándolo en su camino.

Los espacios y las gentes son identificables, pero han sido subjetivizados a la visión geométrica del tetrís de Félix, donde todo y todos somos esas piezas calzando unas con otras constantemente, saliendo y entrando en su limitado círculo de visión.”

NIVELES JUGABLES

- 1 - DONDE CLARITA
- 2 - JARDÍN DE LOLITA VARGAS
- 3 - LOTE DE TOÑO
- 4 - LOS CAFETALES DE DON JORGE
- 5 - LOS LOTES BALDÍOS

GÉNERO

Scroller / Aventura / RPG

GAMEPLAY

Cada vez los patios y lotes se van haciendo más extensos y difíciles de abarcar, especialmente con esos MALA HIERBA NUNCA MUERE rondando todas las esquinas. Por esto necesita de varias armas y herramientas para detener los enemigos. Cuando va avanzando va obteniendo upgrades del machete (un número



xx hasta el xx, que tira un rayo). Al final logra conseguir una MOTOGUADAÑA DELUXE.

Todo se vuelve más fácil y menos matado para Félix. Con esta podadora puede deshacerse de varios MALA HIERBA a la vez y seguir con su camino de manera efectiva.

OBJETIVOS PRINCIPALES

- 1-Esquivar
- 2-Chapear y eliminar los mala hierba y otros.
- 3-MINIJUEGOS DE TETRIS DE FÉLIX (tema albañil)

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Apear frutas de los árboles para curarse
- Derrotar enemigos
- Ganar dinero para hacer upgrades de sus herramientas
- Enviar dinero a la familia para aumentar la cantidad de vida y hacer upgrades.

EL FIN ÚLTIMO: poder sustentar a su familia a lo lejos.

Casetilla

Félix es el centro del mundo. Su mirada de persona hermética debido a su condición de ser inmigrante con condición de fragilidad económica sumamente aislante, definen la manera en que vemos el mundo del barrio tico.

Lo que vemos es lo que Félix ve, por lo tanto lo que él percibe es un barrio costarricense de clase media, donde abundan los portones de rejas, las aceras estrechas y maltrechas, y cualquier rasgo de lugar tico. La mejor referencia son los barrios del cantón central este: San Pedro, Barrio Pinto, Zapote, Curridabat, etc.

Para Félix todos tenemos una posición en el mundo, casi como si fuéramos piezas de tetris que encajan en sus propios lugares, en sus espacios, en sus patrones de movimiento. Todos entonces nos necesitamos.

Los espacios y las gentes son identificables, pero han sido subjetivizados a la visión geométrica del tetris de Félix, donde todo y todos somos esas piezas calzando unas con otras constantemente, saliendo y entrando en su limitado círculo de visión.

4.3.2 BOCETOS DE EXPLORACIÓN PARA EL BUS









4.3.3 BOCETOS DE EXPLORACIÓN PARA MONTAZAL



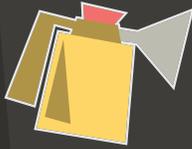


LAS
PIEZAS DE
DONFÉLIX
MONTAZAL

ARMAS



MACHETE



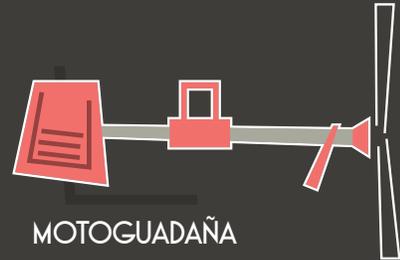
SOPLETE



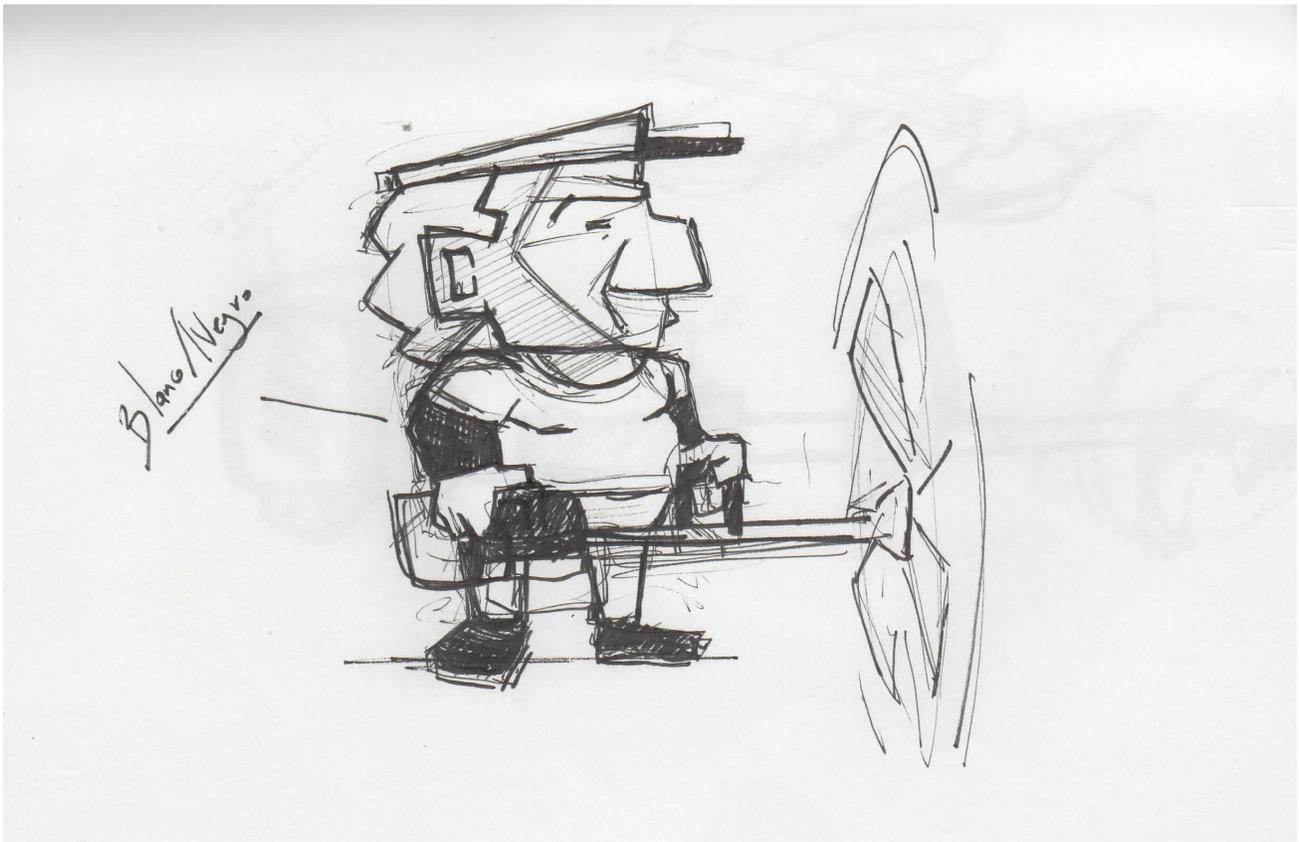
MARTILLO



FUMIGADORA



MOTOGUADAÑA

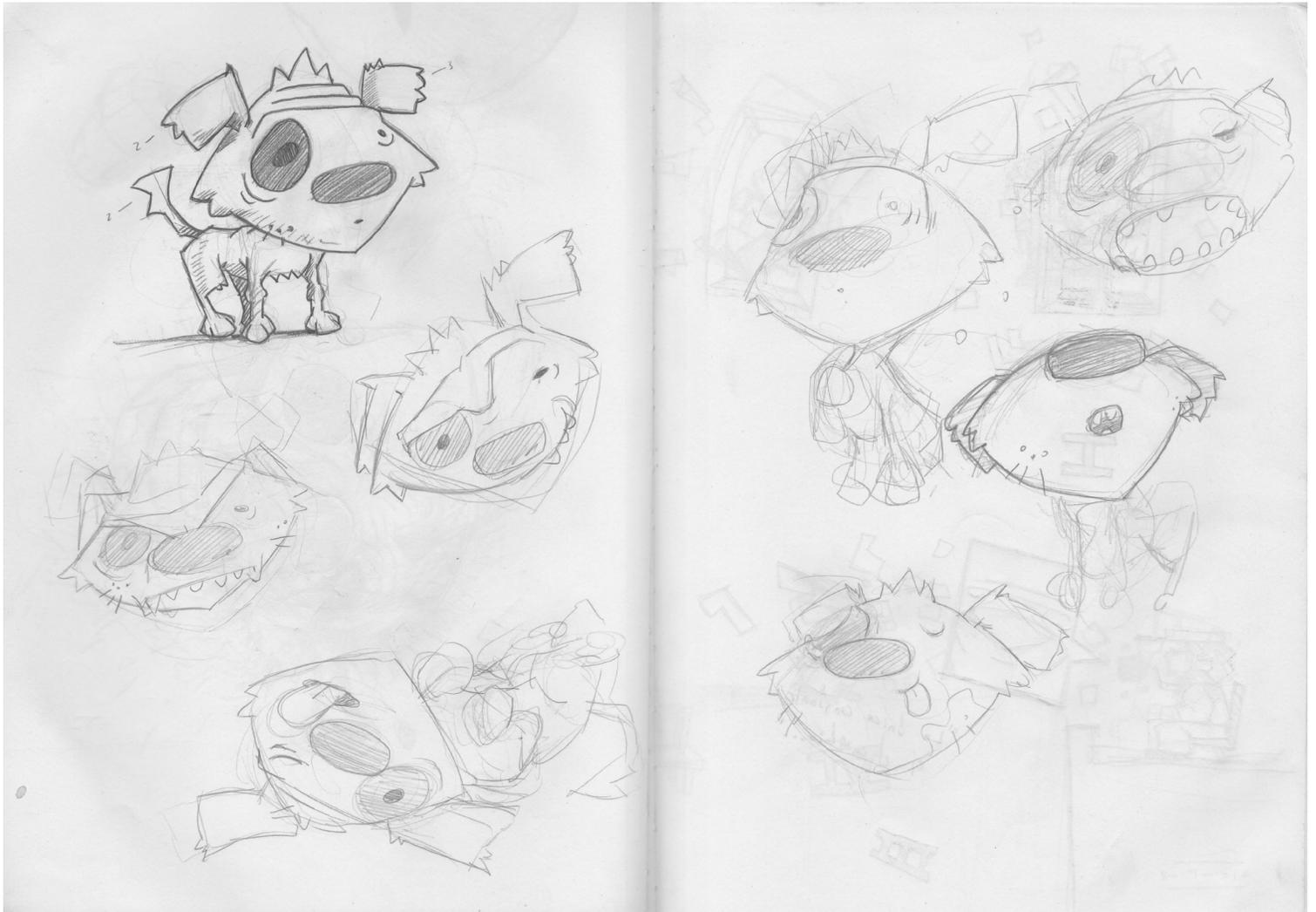


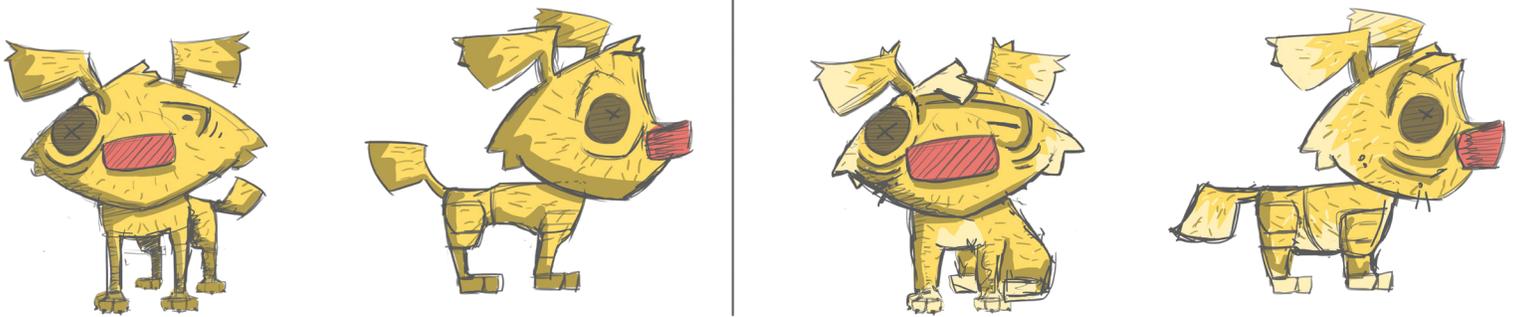
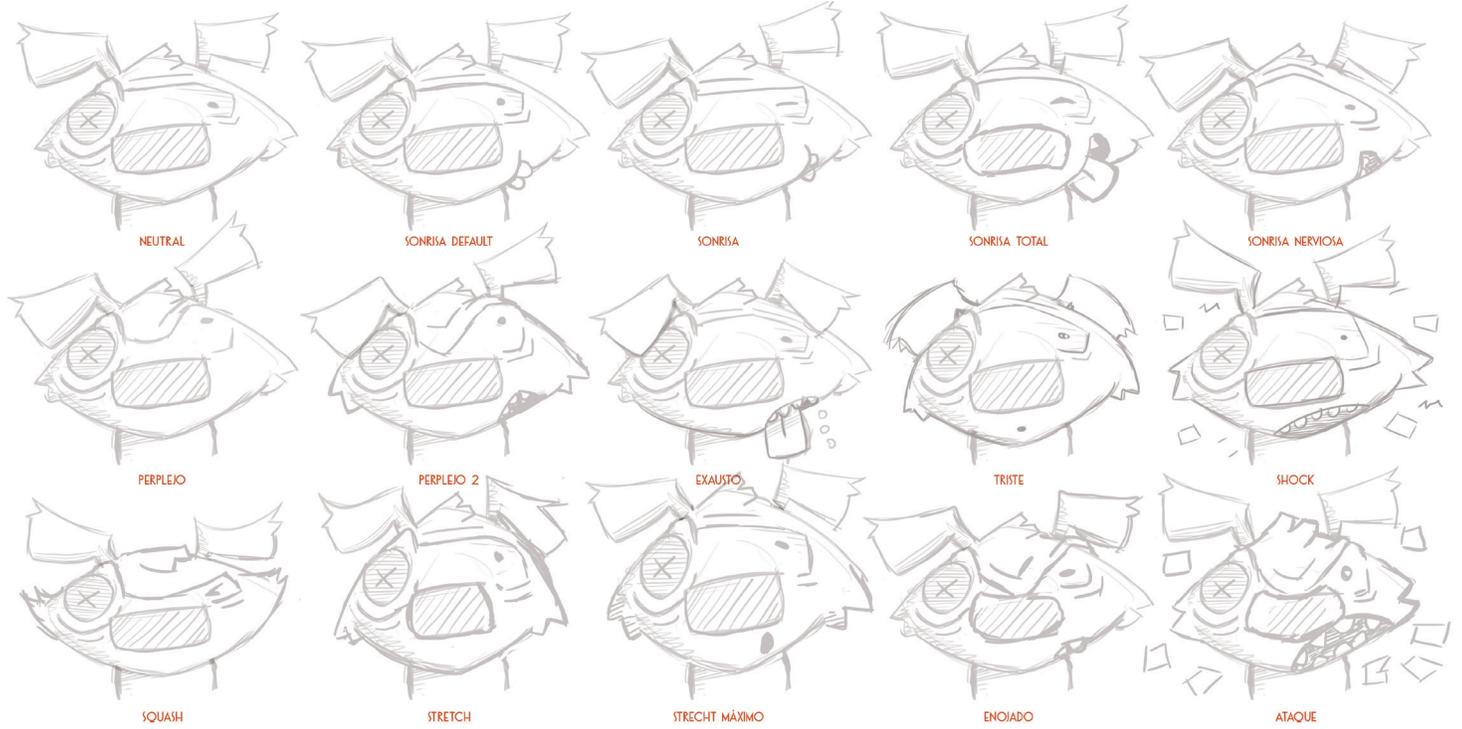


**¡ FELIZ!
¡ FÉLIX!**



4.3.4 BOCETOS DE EXPLORACIÓN PARA PITI EL ZAGUATE





4.3.5 ESCENA DE CASETILLA









4.4 GLOSARIO

Asset: Elemento de producción que forma parte del maquetado (layout) de la escena final de un producto dado. Puede referirse a elementos compositivos que van desde gráficos, personajes listos para animación o escenarios. Estos generalmente se producen como archivos finales a ser utilizados en la producción.

Animación 2D: Animación que se desarrolla con dibujos generados en dos dimensiones, digitales o físicos.

Animación 3D: Animación generada en tres dimensiones por medio de modelos físicos o digitales que se utilizan en un espacio teatral dado.

Animatic Reel: Producto que nace secuencia después del StoryReel y que se propone a presentar un producto audiovisual con animaciones básicas editado. Su propósito es visualizar el ritmo, secuencia, estética, movimientos de cámara, entre otros, de un producto audiovisual antes de ser llevado a la etapa final de animación.

Biblia de Narrativa Transmedia: (Página 1)

Guía de Estilo para Personajes (Style Guide): Documento que dicta los lineamientos de forma, deformación y otros parámetros para el dibujo o animación de un personaje. (Página 34)

Maquetado (Layout): visualización final de un producto por medio del recurso tridimensional o bidimensional acorde.

Narrativa transmedia (NT): Página 8.

Storyboard: Página 37.

Story Reel: Producto audiovisual que se propone a editar viñetas, o imágenes para visualizarlos como un video. Su propósito es visualizar el ritmo, secuencia, estética, movimientos de cámara, entre otros, de un producto audiovisual antes de ser llevado a la etapa del Animatic Reel.

4.5 BIBLIOGRAFÍA

NARRATIVA

SULLIVAN, Karen; SCHUMER, Gary; ALEXANDER, Kate. *IDEAS FOR THE ANIMATED SHORT*. Focal Press: Estados Unidos. 2008

TRANSMEDIA - MULTIMEDIA

COSTELLO, Vic. *MULTIMEDIA FOUNDATIONS*. Focal Press, Taylor and Francis Group, Nueva York: E.U.: 2012

HAYES, Gary. *HOW TO WRITE A TRANSMEDIA PRODUCTION BIBLE*. Screen Australia, Australia: 2011

JENKINS, Henry. *CONVERGENCE CULTURE*. Where old and new media collide. New York University, Nueva York: E.U. 2006

JENKINS, Henry. (2003, 15 de enero) *TRANSMEDIA STORYTELLING*. Technology Review. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

SCOLARI, Carlos. *NARRATIVAS TRANSMEDIA*. Centro Libros: España. 2013

TOFFLER, Alvin. *THE THIRD WAVE*. Bantam Books: New York, E.U. 1980

DISEÑO GRÁFICO Y ARTE CONCEPTUAL

HAUSER, Tim. *The Art of UP*. Chronicle Books, California: EU. 2009

PEÑA, Arturo. *DEL RELATO A LA NOVELA GRÁFICA: ADAPTACIÓN DEL TEXTO LITERARIO COCORÍ*. Universidad de Costa Rica, San José: Costa Rica. 2016

WHEELER, Alina. *DESIGNING BRAND IDENTITY*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken: New Jersey. 2009

SOBRE LA INMIGRACIÓN

AGÜERO, Arturo. *DICCIONARIO DE COSTARRIQUENISMOS*. Asamblea Legislativa, San José: Costa Rica. 1996

DOBLES, Ignacio; VARGAS, Gabriela; AMADOR, Krissia. *INMIGRANTES. Psicología, Identidades y Políticas Públicas: La experiencia nicaragüense y colombiana en Costa Rica*. Editorial UCR, San José: Costa Rica. 2014

SANDOVAL, Carlos. *EL MITO ROTO. Inmigración y emigración en Costa Rica*. Editorial UCR, San José: Costa Rica. 2007

