



WORK
IN
PROGRESS

The text 'WORK IN PROGRESS' is rendered in a bold, 3D, blocky font. Each letter is filled with a dense, multi-colored stippled pattern of red, blue, and white. The letters are arranged in four rows: 'WORK' on the first row, 'IN' on the second, 'PRO' on the third, and 'GRESS' on the fourth. The letters are partially obscured by cutouts of stylized buildings. A tall, grey building with yellow windows is positioned behind the 'I' and 'N'. A shorter, grey building with a green roof and yellow windows is behind the 'P' and 'R'. A taller, grey building with a green roof and yellow windows is behind the 'O' and 'G'. A small, grey building with a green roof is behind the 'S'. A plume of white smoke rises from the top of the building behind the 'O'.



Las aventuras de **MORTIMER** y su proceso creativo

The adventures of Mortimer and his creative process

Acometer un nuevo proyecto y hacerlo con un equipo multidisciplinar siempre supone una experiencia enriquecedora, pero si además puede tener un objetivo didáctico para el público al que se dirige, entonces el resultado será doblemente interesante.

“Les aventures de Mortimer i la història del cinema d’animació” (así se denominó el proyecto) ha sido desarrollado para Espai Rambleta de Valencia para acercar de una forma didáctica y divertida la historia del cine de animación al público en general. El proyecto nace —además— de un encargo realizado en la asignatura de Ilustración Didáctica, impartida por David Heras, en el Máster en Diseño e Ilustración de la Universitat Politècnica de València. Es accesible desde la URL <http://larambleta.com/mortimer>.

Tackling a new project as a cross-discipline team has always meant an enriching experience. If the goal of the project is educational, then the result will double its interest. “Les aventures de Mortimer i la història del cinema d’animació” (The Adventures of Mortimer and the History of Animation) was the title of the project developed for the cultural centre Espai Rambleta, Valencia, to bring the history of animation to the general public, in an educative, fun way. This project is also one of the pieces developed within the course on Didactic Animation taught by David Heras, in the Master on Design and Illustration by the Universitat Politècnica de València (Polytechnic University of Valencia). It can be seen at <http://larambleta.com/mortimer>.

Palabras clave:

animación, ilustración didáctica, interacción, publicidad.

Key words:

animation, didactical illustration, interaction, advertising.

Gonzalo Gironés Sarrió
Marta Tortajada Santiago
Isabel Pérez Górriz
Rubén Ballesteros Alcolea

La propuesta inicial del cliente fue disponer de un soporte que le permita, por un lado, promocionar las actividades que se realizan en el ciclo de cine de animación, y por otro, servir como elemento didáctico que dé a conocer al público la historia del cine de animación y las distintas influencias en este sector. En un principio, no se establece ninguna restricción en cuanto a formato o planteamiento, pero sí que se indica que es necesario que el producto generado cumpla esa acción didáctica que se persigue y que se enfoque el proyecto desde un punto de vista atractivo para un público menor y adolescente, sin llegar a ser un producto únicamente dirigido a estas franjas de edad. Como se puede observar, el *briefing* inicial del proyecto es bastante abierto y no establece grandes limitaciones.

La pregunta que nos hicimos fue ¿qué más podemos aportar para conseguir un proyecto interesante y novedoso? Esto nos lleva a apostar por diseñar un producto lúdico e interactivo y, para ello, el formato digital se nos plantea como la opción más lógica ya que el público principal al que va dirigido está fuertemente influenciado por las tecnologías digitales.

Así pues, se decide desarrollar un juego interactivo que facilite al usuario información relevante sobre el cine de animación, al tiempo que descubra —casi sin darse cuenta— la evolución que éste ha vivido a lo largo del tiempo. Al juego se accede desde la página web del cliente, no obstante consideramos que, si bien muchos de los asistentes a las proyecciones de la Rambleta conocen los ciclos de cine de animación gracias a su

web, también los hay que apenas acceden a ella. Por ello, pensamos que es necesario un soporte impreso que, repartido en la propia sala, funcione como elemento de promoción del juego y de la web, por lo que debemos trabajar en esas dos direcciones: el soporte digital, como elemento principal y el soporte impreso, como elemento complementario.

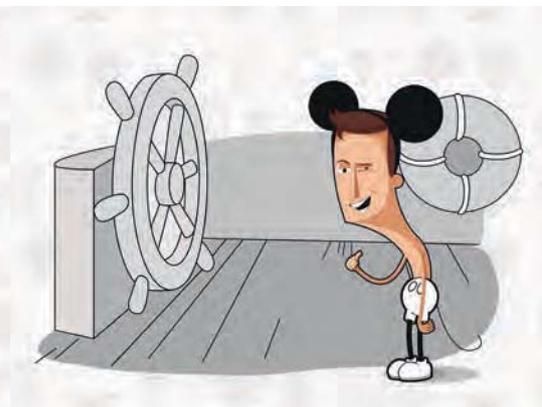
El reto inmediato que se presentó fue el de componer un equipo suficientemente cualificado para abordar el proyecto. Para ello, se busca un equipo multidisciplinar que consiga desarrollar todos los componentes del trabajo: gráficos, de documentación y técnicos. Y el equipo lo forman Gonzalo Gironés, licenciado en Bellas Artes, Marta Tortajada e Isabel Pérez, ingenieras técnicas en Diseño Industrial y Rubén Ballesteros, ingeniero informático. Cabe destacar que esta variedad de perfiles es clave, ya que permite enfocar el proyecto desde puntos de vista muy distintos, enriqueciendo y aportando gran variedad de posibilidades a los soportes finales que se pueden generar.

Planificación y estudio

Compuesto el equipo de trabajo y con el objetivo de conseguir desarrollar el proyecto en su totalidad, se define la dinámica del juego: en qué va a consistir, cuáles son sus objetivos, qué tipo de interacción va a tener que desarrollar el usuario para conseguirlos, etc.

El primer factor que detectamos es que el juego no puede consistir en interacciones muy complejas, ya que dentro del público

Es necesario que el producto generado cumpla una función didáctica.



El objetivo que el usuario perseguirá es el de unir las distintas piezas de los disfraces de manera correcta para ir avanzando en la historia.

objetivo al que va dirigido el mismo, se encuentran niños de mediana edad que pueden no llegar a entender interacciones complejas. Para solucionar esto, planteamos que la dinámica principal del juego consista en disfrazar a un determinado personaje con distintas piezas de ropa que caractericen cada uno de los puntos históricos que queremos destacar dentro de la historia del cine de animación. El objetivo que el usuario tiene que perseguir es el de unir las distintas piezas de los disfraces para ir avanzando en el juego.

Una vez que el usuario consigue casar dos piezas del disfraz, ¿qué ocurre? No tenemos que olvidar que el proyecto tiene que conseguir una función didáctica, dando a conocer información relevante de la historia del cine de animación. Es por esto que detectamos que la interacción tiene que continuar de alguna forma y planteamos que una vez el usuario “ha disfrazado” correctamente al personaje, accede a una suerte de decorado en el que éste, con el disfraz correspondiente, le presenta la información relevante de ese momento histórico. Para hacer más interesante

esta sección, observamos que resulta útil esconder dicha información en determinados elementos del decorado, y que sea el mismo usuario, el que lo explore y vaya descubriéndolos, de modo que la información queda totalmente integrada en la dinámica del juego.

El segundo factor importante del proyecto es el carácter visual, pues gráficamente tiene que resultar atractivo al público objetivo. Este factor influye de forma crucial en el desarrollo del personaje, vestuario y diseño de los distintos escenarios. Tenemos que conseguir atraer al público hacia la aplicación y en esto, además del diseño de interacción, la ambientación gráfica del juego representa un papel determinante. Decidimos que el tono de comunicación tiene que ser humorístico. Ver al personaje disfrazado con las distintas caracterizaciones tiene que ser suficientemente atractivo para que se convierta en un reto a perseguir por el usuario y esto, únicamente se puede conseguir si gráficamente despertamos la curiosidad del usuario.

El tercer factor importante en el desarrollo es el de la gestión de los contenidos y docu-

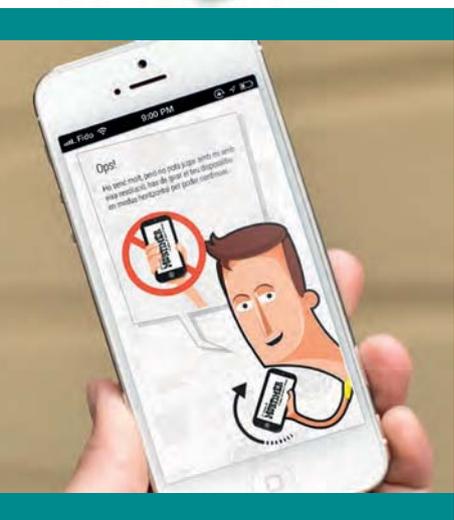


mentación general del proyecto. Se realiza un extenso y riguroso proceso de documentación a través del cual filtramos qué información presentar en el juego. El primer punto a tratar es determinar qué hitos son destacables en el cine de animación y se concluye que el juego se puede dividir en nueve escenarios que cubran desde los inicios del cine de animación en el año 1914, hasta la situación actual a partir del año 2000. Tras esto, se tiene que hacer un proceso de síntesis para determinar qué símbolos son los característicos de cada hito histórico y de ellos deducir el disfraz del personaje en ese momento. Además, aparte del disfraz, deben determinarse las características del escenario, así como los elementos del mismo que serán interactivos y la información que cada uno de estos contendrá. Como se puede observar, la labor de documentación y estudio es clave en este punto, pues hay que ser rigurosos con la información que se facilita en el juego.

En conclusión, destacamos tres aspectos clave en el estudio de la aplicación: el diseño de interacción, el aspecto gráfico del juego y los contenidos del mismo. De ahí, la importancia de la composición multidisciplinar del equipo, ya que las tareas que hay que abordar son muy variadas y abarcan distintas disciplinas, siendo cada una de ellas crucial en el éxito o fracaso del desarrollo del juego.

Desarrollo

Técnicamente también se tienen que determinar una serie de factores clave de éxito. El primero de ellos es asegurar que el juego funcione correctamente en el conjunto de navegadores actuales, aspecto que condiciona su desarrollo, al tener que realizar test en distintos navegadores. El segundo es que, además del navegador, el juego tiene que funcionar en toda variedad de dispositivos: teléfonos móviles, tabletas, ordenadores portátiles, de escritorio, etc. Con respecto a esto, se decide abordar el desarrollo de la interfaz del juego desde un punto de vista adaptativo, o como se conoce *responsive design*. Esto aporta un factor de complejidad adicional ya que la propia interfaz (ma-

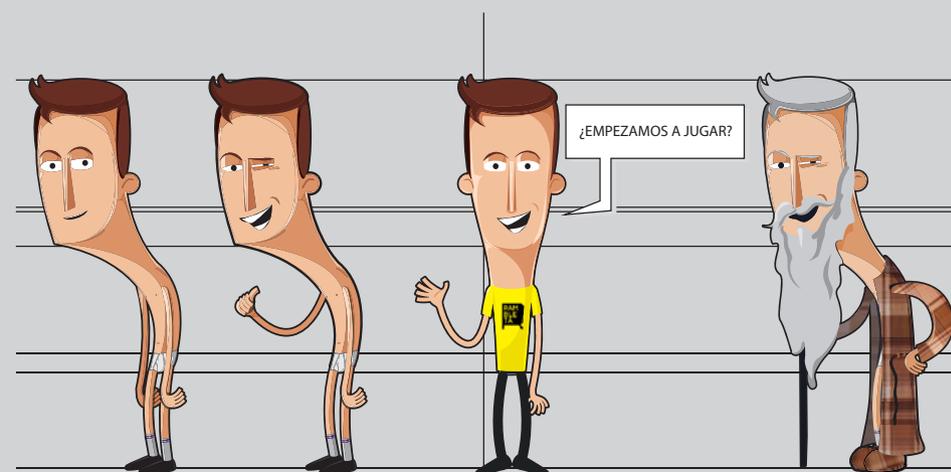


quetación de elementos en pantalla, detección de zonas interactivas, etc.) tiene que ser capaz de adaptarse a las características de cada dispositivo y funcionar correctamente en todos ellos. Por último, todo el juego tiene que ejecutarse dentro del navegador, sin disponer de ningún elemento servidor que almacene o gestione información del usuario. Esto supone que el desarrollo del motor *javascript* del juego tiene que contemplar la gestión de información de configuración de usuario, avances del juego entre accesos, etc. Además, el juego tiene un componente gráfico muy intenso, con lo que el *performance* del mismo puede verse comprometido en algún momento. Es por esto que se tiene que desarrollar un proceso de precacheo previo de todos los elementos de pantalla, para que una vez el usuario ha accedido a la misma, la interacción no se interrumpa por problemas de carga de recursos en el navegador. Como se puede comprobar, técnicamente hay toda una serie de limitaciones que se tienen que resolver y que aportan, si cabe, mayor complejidad al proyecto.

En este punto, queda abordar el reto de juntar todas las piezas y desarrollar el juego en sí. La pregunta que surgió entonces fue: ¿seremos capaces de hacerlo en el tiempo disponible? Uno de los factores en contra fue la limitación del tiempo, pues todo este desarrollo se tenía que realizar en un par de semanas. El compromiso adquirido por todos los miembros del equipo en este momento es vital, ya que el tiempo es muy ajustado para abordar el desarrollo completo del proyecto.

Además, como hemos comentado inicialmente, no solo nos planteamos desarrollar un soporte digital en forma de juego interactivo, sino que el proyecto se completa con un soporte en papel. Lo que queremos es que ese componente interactivo que hemos hecho tan patente en el juego, se pueda trasladar al papel. Por ello, determinamos que un buen soporte promocional del juego podría ser una colección de postales en las que se presente al personaje con los distintos disfraces que tiene en el juego, acompañado con una pequeña presentación, la URL y código QR de acceso al mismo. Así, se plantea un juego con el soporte en papel en el que el usuario tiene que hacer toda la colección de postales, de forma similar al funcionamiento de las colecciones de cromos tan populares en la niñez. De este modo, se anima a los usuarios a asistir a las distintas sesiones del ciclo para ir coleccionando las distintas





tarjetas y poder así tener el conjunto completo. Además, se puede establecer un sistema de intercambio de tarjetas entre los mismos usuarios para favorecer la interacción entre ellos.

El protagonista

Como se puede observar, el personaje juega un papel fundamental en todo el planteamiento de los distintos soportes y creemos que ha llegado el momento de presentarlo. El personaje principal y protagonista de toda esta historia es Mortimer, pero, ¿por qué este nombre? Estudiando los distintos hitos en el cine de animación hay que destacar el papel de Walt Disney dentro de este sector. El personaje emblema de esta productora es Mickey Mouse, pero lo que no todo el mundo sabe, es que antes de Mickey Mouse existió otro personaje que fue el precursor del famoso ratón, éste fue Mortimer. De este modo, conseguimos hacer un guiño a los orígenes de un icono atemporal del cine de animación, uniendo presente y pasado en un único nombre.

Así, Mortimer tiene que tener un aspecto humorístico que despierte la simpatía y la complicidad con el usuario del juego. Es por esto por lo que se opta por enfocar gráficamente el personaje desde un punto de vista más *cartoon*, huyendo del realismo. Esto lo conseguimos modificando las proporciones de la misma anatomía. Además, se tiene que conseguir dotar al personaje de un comportamiento dinámico, con lo que las distintas poses tienen que transmitir ese dinamismo y no rigidez.

Este enfoque se tiene que llevar también a los distintos escenarios en los que el personaje aparece. Los escenarios y el personaje tienen que estar perfectamente integrados, con lo que el trabajo de síntesis de símbolos es crucial con el fin de determinar los elementos clave que permiten caracterizar cada uno de los hitos históricos que queremos que el usuario conozca.

Finalmente, el proyecto se desarrolla y presenta al cliente en el tiempo establecido. Nuestro proyecto aporta factores diferenciadores claros con el resto de los proyectos presentados, entre los que se destaca el enfoque innovador que aporta la interacción digital, y los bajos costes de producción de la solución completa. Estas creemos que son las razones principales en la elección del cliente.

Como conclusión final nos gustaría destacar la importancia del enfoque multidisciplinar del proyecto, clave para el éxito del mismo. Actualmente se vuelve indispensable abordar los proyectos desde distintos puntos de vista, aportando soluciones innovadoras a los clientes y esto se consigue conjugando distintas disciplinas y técnicas en un mismo producto, enriqueciendo y ofreciendo un producto que traspase las fronteras entre disciplinas y sorprenda al usuario.

Ahora que conoces a Mortimer, puedes jugar y disfrutar con él en un viaje a través de la historia del cine de animación. Acompáñalo en <http://larambleta.com/mortimer>.

Gonzalo Gironés Sarrió

www.gongdisseny.com

Licenciado en Bellas Artes por la Facultat de Belles Arts de la Universitat Politècnica de València en la especialidad de Diseño y Animación y Titulado Universitario en Diseño y Comunicación, Nuevos Fundamentos. Desde 2007 ejerce como diseñador *freelance* realizando gran variedad de proyectos gráficos. Diseñador experimentado y muy versátil, con una dilatada experiencia en el desarrollo de proyectos de identidad visual y de ilustración aplicada a productos.

Marta Tortajada Santiago

www.behance.com/martatortajada

Tras finalizar sus estudios de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial en la Universitat Politècnica de València se trasladó a Londres para estudiar Diseño y Artes Aplicadas en la Universidad de Middlesex. Su interés por la cultura visual le llevó a profundizar en el diseño gráfico y la ilustración, realizando encargos para varios clientes. Actualmente reside en Valencia y compagina el desarrollo gráfico de proyectos publicitarios con el diseño de producto textil.

Isabel Pérez Górriz

www.behance.com/Isape

Graduada en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universitat Politècnica de València. Tras finalizar sus estudios de Diseño en Copenhagen University College of Engineering decidió enfocar su carrera profesional hacia el diseño gráfico, cursando el Máster de Diseño e Ilustración en la Universitat Politècnica de València. Actualmente trabaja como diseñadora gráfica, principalmente en el ámbito del diseño de producto infantil.

Rubén Ballesteros Alcolea

www.rubala.es

Ingeniero informático por la Universitat Politècnica de València y Técnico especialista universitario en Gestión y Dirección de proyectos *software*, cuenta con gran experiencia en el sector del desarrollo y la gestión de proyectos *software* en entornos web. Además, de su perfil técnico, ha realizado proyectos en el sector del diseño gráfico, principalmente en el desarrollo de identidades corporativas. Actualmente es analista de sistemas y diseñador gráfico *freelance*.

