

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

“Elaboración e implementación del grafismo para la IV Mostra Audiovisual del Campus de Gandia”

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:

Ángela Ortega Fos

Director/es:

D. José Luis Giménez López

GANDIA, 2011

**ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL
GRAFISMO AUDIOVISUAL PARA LA IV
MOSTRA AUDIOVISUAL DEL CAMPUS DE
GANDÍA**

(Proyecto Final de Carrera)

Ángela Ortega Fos

ÍNDICE

<u>1. INTRODUCCIÓN:</u>	<u>2</u>
1.1. QUÉ ES LA MOSTRA AUDIOVISUAL DEL CAMPUS DE GANDÍA	2
1.1.1. Formato del evento e Historia	2
1.1.2. Características técnicas de la gala	3
1.2. OBJETIVOS DE LA IV MOSTRA	7
<u>2. MI PARTICIPACIÓN EN LA MOSTRA:</u>	<u>8</u>
2.1. MI TRABAJO	8
2.2. OBJETIVOS	8
2.3. PÚBLICO OBJETIVO	8
2.4. LA TEMÁTICA	9
<u>3. BÚSQUEDA DE ANTECEDENTES Y MODELOS DE INSPIRACIÓN:</u>	<u>9</u>
3.1. ANÁLISIS COMPARATIVO CON MOSTRAS POSTERIORES	10
3.2. ANÁLISIS COMPARATIVO CON CERTÁMENES SIMILARES	22
3.3. RASGOS IDENTIFICATIVOS DE LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN:	29
<u>4. ELABORACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO</u>	<u>33</u>
4.1. CARTEL	33
4.1.1. Elaboración	34
4.1.2. Análisis y justificación del diseño realizado	42
4.2. ENTRADA	45
4.2.1. Elaboración	45
4.2.2. Análisis y justificación del diseño realizado	47
4.3. TARJETON INVITACIÓN	48
4.3.1. Elaboración	48
4.3.2. Análisis de los elementos del diseño	50
4.4. DIPLOMA PREMIADOS	51
4.4.1. Elaboración	52
4.4.2. Análisis y justificación del diseño realizado	57
4.5. SOBRES	57
4.5.1. Análisis y justificación del diseño realizado	58
4.6. TARJETONES PRESENTADORES	59
4.6.1. Análisis y justificación del diseño realizado	59
4.7. ANIMACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS	60
4.7.1. Elaboración	60
4.7.2. Análisis y justificación del diseño realizado	88
<u>5. INCIDENCIAS GENERALES</u>	<u>90</u>
<u>6. CONCLUSIONES</u>	<u>92</u>
<u>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	<u>95</u>

1. INTRODUCCIÓN:

1.1. QUÉ ES LA MOSTRA AUDIOVISUAL DE GANDIA

La Mostra Audiovisual, que cada año va aumentando en número de participantes y en popularidad, es un certamen audiovisual nacido en el campus de Gandía de la universidad Politécnica de Valencia en el año 2006. En el los estudiantes de la escuela, concretamente de las carreras de Comunicación Audiovisual, las ingenierías de telecomunicaciones y ahora ya, desde el 2010, los estudiantes del máster de Postproducción Audiovisual que se imparte recientemente en el centro, pueden participar con sus trabajos y obtener un reconocimiento a todo su esfuerzo. Pero ese no es el único fin de este certamen, también busca el reconocimiento al buen hacer, al buen funcionamiento de esta escuela de cara a profesionales del sector audiovisual, así como a futuros estudiantes.

1.1.1. Formato del evento e Historia

La mostra, haciendo honor a su nombre, realiza unas proyecciones previas al día de la gala, a las que cualquier persona interesada puede acudir e incluso votar en ellas a sus favoritos, colaborando así en la elección del ganador por parte de la opinión del público.

Por otro lado, cada una de las categorías cuenta con dos o tres profesores especializados en la materia que escogen a los finalistas. Como novedad este año, para escoger el ganador de entre los 4 seleccionados se contó con el voto de un jurado externo, una personalidad por categoría. Una vez recibida su valoración, se realizó la media entre todas las puntuaciones que finalmente nos dio el nombre del ganador.

Por último se celebra una gala final de una duración máxima de 2 horas, en la que con el acompañamiento de una serie de *sketchs* se van otorgando los premios a los ganadores y proyectando sus trabajos tras la recogida de la estatuilla, la estrella insignia de nuestro campus, idea que retomamos tras la anterior edición y que esperemos continúe para las próximas.



Fig.1.1 Diseño final estatuilla

La Mostra Audiovisual del Campus de Gandía nació de la iniciativa llevada a cabo en el curso académico del 2004-05 por los alumnos de 4º de Comunicación Audiovisual, que decidieron crear un certamen con el que poder enseñar los trabajos elaborados en la asignatura Narrativa Audiovisual, para la cual debían eleborar un pequeño corto tutorizado por el profesor Fernando Canet. A este proyecto de “Mostra” decidieron llamarlo premios KIT KAT KUT o también conocidos por Premios Canet, en honor a su profesor. El éxito fue tal que ni siquiera sus organizadores se lo esperaban ya que todo empezó como algo entre compañeros hasta que poco a poco y casi sin querer fue tomando mayores dimensiones.

Gracias al éxito de este embrión, surgió la necesidad de llevar esta idea a un campo más amplio. Comenzó a considerarse la necesidad de crear un certamen anual en el que los alumnos pudieran mostrar sus trabajos universitarios, buscando a si una mayor motivación e implicación de estos en sus asignaturas. Y año tras año se ha estado luchando por su elaboración.

La Mostra ha ido creciendo en adeptos y categorías, afianzando sus cimientos, marcando un hueco fijo en la agenda de este campus. Además es una tarea que casi inconscientemente ha quedado en manos de el 5º curso de Comunicación Audiovisual, pero el comité organizativo tiene toda la libertad de solicitar la colaboración de cualquier estudiante del campus que este interesado.

Nosotros, en esta IV edición, promoción 2005-2010 tuvimos eso claro desde el principio. Sabíamos que hacer que estudiantes de otros cursos y carreras colaborasen con nosotros no solo nos facilitaría el trabajo si no que a su vez nos serviría de campaña propagandística. Cuando más gente estuviera implicada más amigos, compañeros, familiares...serían “arrastrados” a ver la Mostra.

La falta de implicación por parte del resto de estudiantes, es algo de lo que habían pecado ediciones anteriores, por ello sabíamos que nuestro principal reto iba a ser conseguir una máxima implicación por parte de los alumnos, y por tanto nuestros principales esfuerzos deberían centrarse en la elaboración de potentes estrategias de comunicación. Queríamos que la gente se enterara, que supiera perfectamente que día era la Mostra, a qué hora y cómo podían participar en ella ya fuera con sus trabajos o colaborando con nosotros, por ello creamos todo tipo de reclamos divertidos a la vez que acordes con el tema de esta IV edición, “la Acción”, los cuales finalmente dieron sus frutos.

De modo que, superadas las etapas de “inseguridad” y “desconocimiento”, la cita audiovisual se ha consolidado en este 4º año y esperemos que siga mejorando en sus próximas ediciones. Al menos este año ha servido para que no solo estudiantes vean el potencial de este certamen, sino para que profesores y sobretodo Antonio Forés (subdirector de C.Audiovisual), se percate de lo importante que es esta Mostra y la necesidad de hacerla crecer año tras año. Quien sabe, tal vez un día sea considerada una cita clave para el audiovisual en el panorama comarcal, estatal e incluso internacional, no hay que olvidar que contamos con muchos erasmus que año tras año siguen participando con sus trabajos.

1.1.2. Características técnicas de la gala

El evento se realiza en el Aula Magna, situada en el edificio G del campus, reconocido como uno de los mejores proyectos de arquitectura joven del país, realizado por los arquitectos Pablo y Alberto Peñín (Peñín Arquitectos).



Fig.1.2. Vistas exterior Edificio G

Con este reconocimiento, la sala ha conseguido consolidarse y hoy por hoy es un espacio de referencia para la realización de cualquier acontecimiento, ya sea de ámbito universitario o empresarial. Desde

que fue inaugurada en el 2002, ha acogido todo tiempo de certámenes, congresos, conferencias, conciertos, tanto públicos como privados. Y es que el Aula Magna dispone de un gran equipamiento.

Es una sala con una capacidad de 247 espectadores, ampliables a 347 realizando el acople de la sala de Grados.

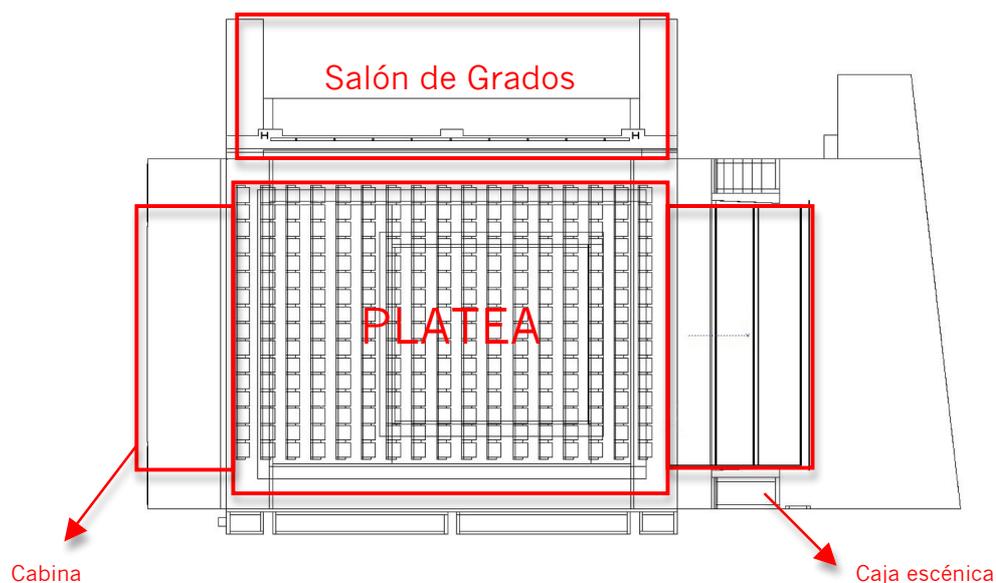


Fig.1.3. Plano Aula Magna

La sala, se compone de:

- La **CAJA ESCÉNICA** toda de madera con el techo dividido en tres inclinaciones diferentes. La pared del fondo es una mampara que permite poder ampliar el escenario si se requiere.

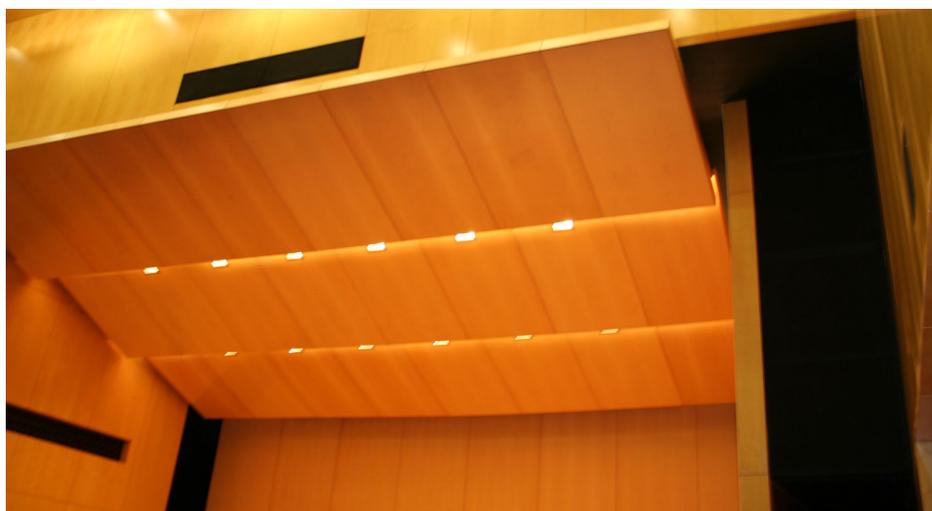


Fig.1.4. Detalle concha acústica.



Fig.1.5. Vista zona bambalinas.

- La **PLATEA** presenta una pequeña inclinación con tal de favorecer la visión del espectador. El suelo está forrado en moqueta. Debajo de cada uno de los asientos podemos encontrar una salida de aire individual, lo que permite que no tenga que haber una general para toda la sala evitando de esta forma el gran ruido de fondo que provocaría.



Fig.1.6. Vista desde cabina

- La **SALA DE CONTROL** está situada en la pared del fondo, recubierta por listones de madera y con una pequeña ventana que comunica con la sala.



Fig.1.7. Vista de platea y cabina desde la caja escénica

- El **SALÓN DE GRADOS**, una pequeña sala contigua que permite ampliar el Aula Magna en 100 butacas más. Esta sala dispone de su propio proyector, independiente al del aula magna.



Fig. 1.8. Con la mampara cerrada

Como ya he mencionado con anterioridad, la sala esta muy bien equipada pero hay ciertos materiales de los que los estudiantnes no podemos disponer, y uno de ellos son los elementos de iluminación. Si queríamos iluminación no podíamos usar los puentes de luz, si no emplear focos e ir controlándolos manualmente.

Respecto al sonido, contábamos con 4 micros de petaca: 2 para los presentadores y dos para los actores. 2 micros de mano, 1 mesa digital y un reproductor de cd.



Fig.1.9. Interior cabina de control. Mesa de sonido.

En lo referente a la parte visual, contábamos con una mesa de edición, un monitor, un reproductor de dvd y un proyector, el cual nos dio ciertos problemas.

También los diferentes responsables de equipo, dispusieron el día de la gala de un equipo de *walkies* para comunicarse entre si, que terminaron siendo muy útiles en momentos de crisis como al inicio de la gala, cuando el Sr. Smith no salía.

1.2. OBJETIVOS DE LA MOSTRA

Nuestro objetivo principal era conseguir afianzar la Mostra y cambiar la imagen que la gente tenía sobre ella: una gala aburrida, cutre, donde los premios eran otorgados a los amigos de los amigos; aunque también hay que decir que este tipo de rumores vienen siendo habituales en cualquier certamen de características similares. Por ello quisimos dejar claro desde un principio el sistema de votaciones. Sabíamos que algo de lo que habían pecado ediciones anteriores era de falta de claridad y no queríamos que se volviera a cuestionar la integridad del equipo organizador.

Otro punto flaco era la falta de motivación del sector estudiantil. Las participaciones eran mínimas, tanto en el concurso como en la preparación del mismo. Por ello, sabíamos que el reto estaba en conseguir que los estudiantes se implicaran al máximo e incluso que estuvieran ansiosos de acudir a la gala final de esta Mostra para descubrir todo lo que teníamos preparado para ellos. Sí conseguimos llenar todo el Aula Magna y que la gente no hablará de otra cosa los días previos y posteriores a la gala ya iba a ser todo un éxito, y así fue.

Pero no solo ello, conseguimos que la gente no se sintiera defraudada, que la gala se hiciera amena y divertida, que pese a la falta de medios resultara entretenida y sorprendentemente ligera. Las galas de premios suelen resultar bastante densas, llenas de interrupciones, momentos de silencio tras la declaración de los nominados, tras el nombramiento del ganador mientras este se dedica a subir al escenario, antes y después de la proyección de un video, etc. Y no voy a negar que los hubieran, pero nuestro objetivo fue que molestaran lo mínimo posible.

A modo de conclusión, queríamos lavar la imagen de esta Mostra y que tomara la relevancia que se merecía. Al parecer lo conseguimos, por lo que sólo queda esperar que estos pasitos avanzados se mantengan en esta próxima edición y los nuevos organizadores suban aún más el listón.

2. MI PARTICIPACIÓN EN LA MOSTRA

2.1. MI TRABAJO

Mi trabajo fue elaborar la imagen y su aplicación en los distintos formatos, lo que implicó la creación de: carteles, entradas, tarjetones para los presentadores, tarjetón invitación, sobres; así como la elaboración de los videos que presentaban a los nominados en las diferentes categorías del concurso.

La temática de la Mostra de este año era la "acción" por lo tanto el logo debía transmitir este concepto, para lo cual tuve que nutrirme de infinidad de obras de acción, estudiar su cartelería y sus elementos comunes: pistolas, disparos, coches, tonalidades frías...

2.2. OBJETIVOS

Desde un principio mi principal propósito fue realizar un diseño que consiguiera despertar el interés del alumnado y lo motivara a participar en la IV Mostra Audiovisual de nuestro Campus, así como lograr que tanto el espectáculo en si como el diseño que lo envolvía, encajaran a la perfección creando un producto sólido y profesional.

Del mismo modo mi interés siempre ha sido innovar, crear algo completamente distinto a lo visto hasta ahora en pasadas ediciones, experimentar y crecer en aquello que no conozco lo suficiente, por ello aposté fuerte por el diseño en 3d de los videos de presentación de los nominados. Con estos videos siempre tienes el riesgo de que terminen aborreciendo, bien por su ritmo, bien porque siempre suele ser el mismo que se repite categoría tras categoría. Este razonamiento me llevó a tomar la decisión de realizar una animación diferente para cada una de ellas, además de ir acortando su duración y agilizando su ritmo conforme íbamos llegando al final.

2.3. PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo sigue siendo primordialmente los estudiantes del Campus, sobretodo los estudiantes de Comunicación Audiovisual o el Máster en Postproducción. Pero precisamente por ampliar el campo y llamar la atención al máximo número de personas posibles, quería conseguir que el diseño empacara perfectamente con la temática y el resto de estrategias de promoción que habíamos diseñado; y si con ello lográbamos captar a profesionales del sector externos a la universidad, mucho mejor. Con este mismo fin, tuve que elaborar unos tarjetones de invitación destinados a personalidades cuya presencia en la Mostra iba a ser de especial interés para los estudiantes que participaban con sus proyectos.

2.4. LA TEMÁTICA

El concepto visual, como ya he avanzado, fue “La Acción”. Estuvimos debatiendo varias temáticas y otra por la que apostamos fuerte fue Bollywood. Esta nos podía dar mucho juego visual por su abundancia de color, su vestuario y decorados estrambóticos. La acción, por otro lado, nos daba por si sola infinidad de estrategias comunicativas como: un simulacro de bomba, el secuestro de gente, siluetas pintadas por el suelo, la cuenta atrás, el uso de sonidos impactantes como explosiones, disparos, helicópteros... muchas de las cuales finalmente utilizamos.

También es cierto que con ella podíamos abarcar muchos más campos del audiovisual ya que a diferencia de Bollywood, no era únicamente un referente cinematográfico. Esto nos permitió originar *sketchs* que estuvieran directamente relacionados con la categoría que íbamos a presentar, ya que la acción ha estado y estará presente tanto en cine, en cómics, en radio, en webs, en videojuegos, como incluso en documentales. De modo que fue esto lo que nos hizo decantarnos finalmente por la Acción como nudo de unión de esta IV Mostra Audiovisual.

Tengo que reconocer que en un principio hubo rechazo por mi parte. El tema Bollywoodense con sus características gráficas me atraía e inspiraba muchísimo más. Pero conforme me lancé a trabajar y busqué referentes que me pudieran inspirar, un amplio abanico de posibilidades se abrió ante mi.

3. BÚSQUEDA DE ANTECEDENTES Y MODELOS DE INSPIRACIÓN

Sabía que en este certamen el mayor peso recaería en el cartel. Iba a ser la imagen de la Mostra y por ello el primer elemento promocional que íbamos a necesitar, convirtiéndose así en el pilar fundamental de mi trabajo.

Un cartel, como cualquier instrumento publicitario, debe transmitir el mensaje a simple vista y cumplir con sus tres funciones: atraer la atención, persuadir y vender. Para ello tenía muchas cosas que decidir. Qué tipo de letra utilizar, qué colores, qué elementos representativos del género tenían que aparecer y la información qué un cartel de dichas características debía contener.

Por ello comencé a buscar referentes de otros festivales de características similares así como de Mostras anteriores y realicé un estudio intensivo sobre qué características y normas suelen presentar sus diseños, aunque mi intención no fuera necesariamente cumplirlas.

“ El conocimiento en profundidad de la construcción elemental de las formas visuales permite al visualizador una mayor libertad y un mayor número de opciones en la composición”. “Lo que decide hacer con ellos es la esencia de su arte...”

D.A.DONDIS [2004, p.54]

3.1. ANÁLISIS COMPARATIVO DEL DISEÑO DE MOSTRAS ANTERIORES

Siempre que se quiera realizar una análisis sobre un diseño gráfico, en este caso sobre diseños de afiches, hay que tener en cuenta cada uno de los elementos físicos que en el interactúan: composición, tamaño, formato imagen, texto y color. Teniendo definidos estos elementos, comencemos con el análisis.

- Cartel I Mostra



Fig.3.1. Versión final del cartel

En esta composición veremos que la estructuración resulta natural y predictiva puesto que está basada en el modo de lectura occidental.

En primer lugar nos encontramos con el título del evento: “I Mostra Audiovisual” , presentado en forma de anagrama que ha sido reutilizado en Mostras posteriores. Tras el título aparece el eslogan que el equipo organizador deseó emplear a modo de gancho para animar a los estudiantes a “exprimir” sus trabajos. A continuación, en el margen inferior izquierdo de la fotografía se nos informa ya, sobre la hora, lugar y fecha en la que se celebrará la gala. Y por último, el margen inferior es ocupado por los logotipos de los diferentes patrocinadores.

Como elemento principal del diseño y centro de interés está la imagen, simple pero original. Pese a ser una imagen fotográfica persigue, con la presencia de ese televisor incrustado en la arena, transmitimos simbólicamente un mensaje: la unión entre el audiovisual y la tierra donde se elaboran los proyectos presentados en la Mostra, el Grao de Gandía, una zona costera donde el mar esta muy presente en la vida de los estudiantes.

A este mar no sólo se le hace referencia a través de la imagen, sino a través del diseño de su logotipo. En él, una especie de ondas que simulan ser olas lo atraviesan de un extremo al otro y si nos fijamos observaremos que estas ondas son mucho más pronunciadas en la palabra Gandía. La lectura metafórica que podríamos sacar de este detalle es que así como el mar de Gandía baña la costa, el ambiente costero baña los trabajos presentados en la Mostra.



Fig.3.2. Anagrama

En esta IV edición, decidimos que lo mejor era reutilizar el logotipo. Es un anagrama muy bien cuidado y da una imagen sólida y agradable al evento. Tuve que realizar varias modificaciones para que se ajustara al diseño del cartel. El hecho de que resultará tan largo no encajaba con mi idea, por ello decidí hacer una versión más compacta. También eliminé el detalle que envolvía al número de la edición, por que le daba cierto carácter histórico-literario que no concordaba con nuestra temática.

Realmente, viéndolos uno al lado del otro creo que el diseño original tiene mucha más fuerza y estilo, pero la nueva versión junto al diseño del cartel funciona a la perfección y juntos crean una imagen potente.

Si seguimos con el análisis de la imagen podemos apreciar que la línea del horizonte guarda una leve inclinación hacia la izquierda y a su vez el televisor aparece mucho más inclinado creando una mayor sensación de desequilibrio. Esto le da un carácter desenfadado y consigue así captar mucho más la atención del espectador.



Fig.3.3. Frangmento del cartel

Debemos tener en cuenta que el desequilibrio es una de las principales técnicas de la comunicación. Pese a que va en contra de lo que el ojo del ser humano inconscientemente busca (el equilibrio), si se utiliza con sutileza es una potente herramienta de atracción que ayuda a no caer en la monotonía.

Otro elemento relevante en un cartel es el texto. Un texto escueto, conciso y correctamente distribuido a lo largo del cartel, para el que se ha utilizado una tipografía muy limpia y fuerte que podíamos clasificar dentro de la familia de *Palo Seco*, concretamente dentro de las denominadas *Humanísticas* que se caracterizan por su diseño de caja baja y por no ser monolíneas, convirtiéndose así en una versión de las romanas pero sin serifa.

El trabajo es bueno y profesional, sin embargo bajo mi punto de vista han cometido un error en la distribución de la información, por que la televisión consigue llevarse la mayor parte de la atención. Funciona como *punto* (elemento básico con mayor fuera de atracción del ojo humano). Cuando en una imagen existe un *punto*, algo que contrasta y se diferencia claramente del resto, inevitablemente el ojo humano dirige su visión hacia él desatendiendo a lo que le rodea. Se convierte pues, en el centro de atención.



Fig.3.4. Esquema del recorrido que el ojo del espectador haría al observar este cartel.

Sin embargo, este problema está mucho mejor resuelto en la flyer, donde el eslogan queda sobre el televisor aprovechando la fuerza visual que este posee. Así no pasa desapercibido y la gente lo retiene rápidamente.



Fig.3.5. Flyer

En sí, el cartel es luminoso, aunque los puntos de mayor importancia sean precisamente negros. Pero es por esto por lo que consiguen destacar. Los diseñadores emplean el contraste como otra de sus mejores armas, aunque el negro en este caso desentona

levemente y es señal de un trabajo no bien meditado. Siendo que la foto transmite cierta serenidad por sus colores y por la presencia del mar que siempre va ligado a dicha sensación, usar un negro tan puro termina despegándose demasiado de ella desmereciendo su resultado final.

“El texto debe aparecer estrechamente vinculado a la imagen y convertirse en parte inseparable de la información pictórica, de modo que ambos permanezcan inseparablemente unidos en la memoria”

KELLER, E. *El cartel publicitario* [en línea]. Publicidad resumida, Disponible en web: <http://publicidadresumida.files.wordpress.com/2008/03/el-cartel-publicitario.pdf> [Consulta: 20 de noviembre del 2010]



Fig.3.6. A.M.Cassandre. Cartel para un periódico. Litografía, 1925

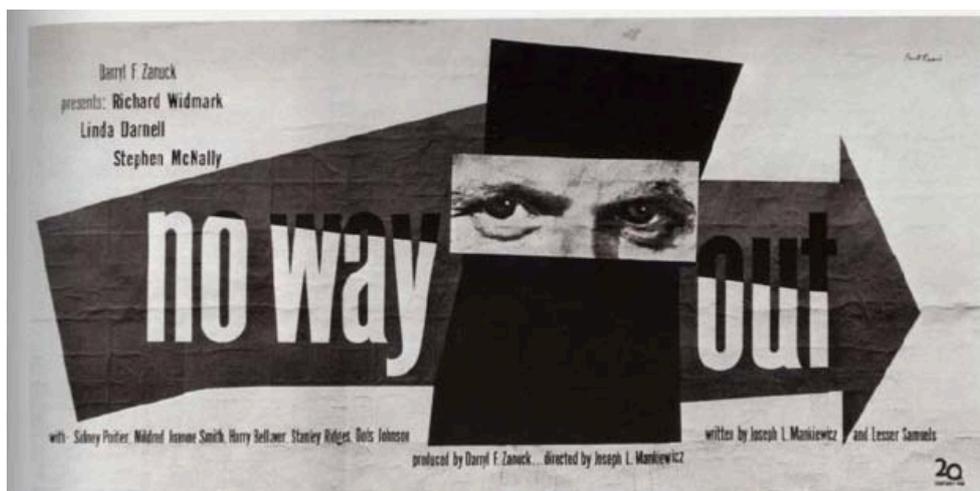


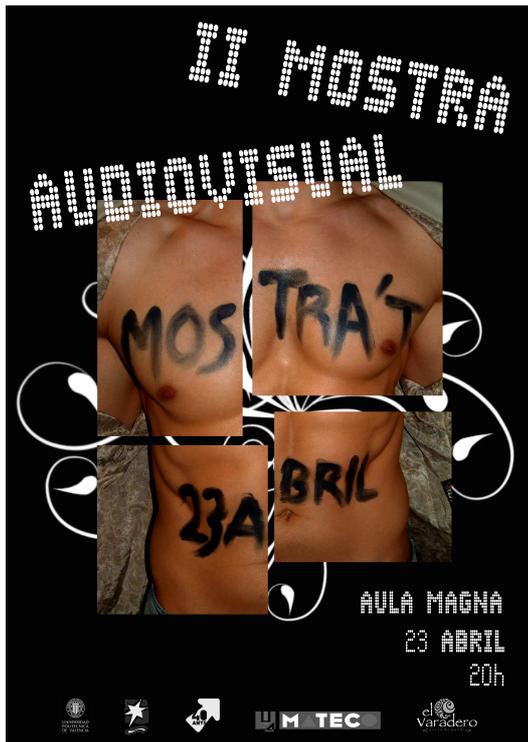
Fig.3.7. Paul Rand. Cartel cinematográfico. Offset, 1950.

Si nos fijamos en sendos ejemplos, veremos que en ellos el texto forma parte del motivo central, dibujando formas, dirigiendo junto al resto de elementos la mirada del espectador... Son dos buenos ejemplos de integración del texto.

Por último, otro aspecto que creo necesario remarcar, es la falta de una temática clara, referente a algún arte, tipo de cine, etc. En esta ocasión los diseñadores así como el equipo organizador no decidieron escoger un tema que envolviera toda la gala, si no que se limitaron a darle un carácter, transmitir una determinada sensación y mensaje. Básicamente

lo que buscaban era relacionar la Mostra con la tierra en la que se realiza, a modo de excusa para determinar un diseño. Diseño, en lo que al anagrama se refiere, considero muy acertado por su elegancia y solemnidad, cualidades perfectas para representar un certamen de dichas características, que aunque aún es joven y le queda mucho camino por recorrer, si las generaciones que nos preceden le dan la importancia que se merece, tiene el suficiente potencial para llegar muy lejos.

- Cartel II Mostra



De nuevo nos encontramos con una estructuración bastante común. Un encabezamiento conformado por el título del evento “II MOSTRA AUDIOVISUAL”, seguido de la imagen y la información relevante a la gala que forman el cuerpo del cartel (nunca mejor dicho), para finalmente encontrarnos con el pie presidido por los logotipos de los patrocinadores.

El color dominante en este caso es el negro, un color muy ligado a la temática audiovisual y que en contraposición al blanco genera un fuerte contraste. Es el símbolo del silencio, del misterio además de denotar elegancia seriedad y autoridad, lo que contrasta con el carácter informal que los diseñadores quisieron adoptar y que viene marcado no solo por la fotografía si no por la disposición del título.

De modo que, sin lugar a duda el contraste es el rey en esta ocasión. No solo aparece en la combinación entre colores, estilos y objetivo aparente, si no también en sus formas. Tan pronto nos encontramos con textos inclinados, como con elementos completamente estáticos. Vemos líneas rectas, verticales y horizontales, marcadas sobre todo por la fotografía dividida en 4 partes rectangulares; combinadas con líneas curvas que simulan abrazar el torso desnudo.

La fotografía se convierte en el centro de atención. Se trata de una imagen muy explícita que no da pie a la imaginación, cuya presencia no es más que un guiño al eslogan,

“Mostra’t”, mientras que la partición de la misma se puede interpretar como la respresentación de 4 pantallas (lo que se correspondería con las 4 nominaciones por categoría).

El gran ausente en este diseño es el anagrama que se creó para la primera Mostra. En esta ocasión no se trata más que de un título para el que han escogido una tipografía de fantasía que simula los clásicos carteles luminosos de los cabarets (años 20-30). Tipografía que emplean también para el resto del texto.

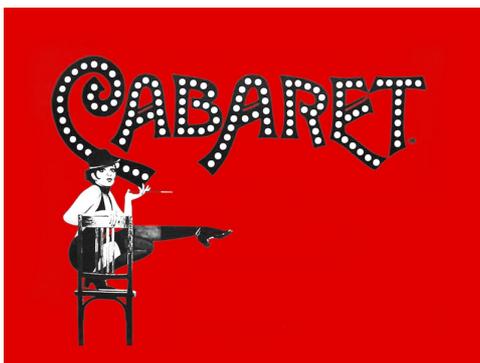


Fig.3.8.a Diseño película Cabaret (1972)



Fig.3.8.b Entrada de un cabaret

Pero ahora sería oportuno preguntarse si el tratamiento que se hizo de la idea fue el más acertado. Un cuerpo desnudo siempre es capaz de captar la atención, pero la función de un cartel no consiste solo en ello, también debe vender y el problema viene cuando se deja pasar esto por alto. Si esta imagen hubiera sido tratada más cuidadosamente y fuera acompañada por un diseño acorde, el resultado hubiera sido mucho más impactante. El diseño es una herramienta muy potente y se le debe dar la relevancia que le corresponde.

“El cartel es una técnica de difusión... Sus posibilidades comunicativas dependen en gran medida de su calidad técnica y estética.”

La publicidad a través del carteles, 1890-1960 [en línea]. Disponible en web:

<http://tv_mav.cnice.mec.es/Ciencias%20sociales/Alumnos/unidad7.html> [Consulta: 14 de noviembre del 2010]

La sensación de falta de planificación es tal que no se consigue ver como una unidad. En este diseño encontramos una clara inclinación por el aguzamiento¹, mientras que si nos detenemos a analizar otros elementos parece dominar en ellos el interés por mantener una nivelación armoniosa². No parece existir una decisión tajante por lo armonioso o lo contrastado y las zonas intermedias siempre pueden llevar a la confusión, de ahí que el cartel no termine de funcionar.

“La ambigüedad visual, como la ambigüedad verbal, no sólo oscurece la intención compositiva, sino también el significado.”

D.A.DONDIS [2004, p.42]



Fig.3.9.a. Cartel del espectáculo de Dj's protagonizado por Kid Cong Powers (Kid) y Captain Comatose (Khan) Muestra del uso de una composición armoniosa

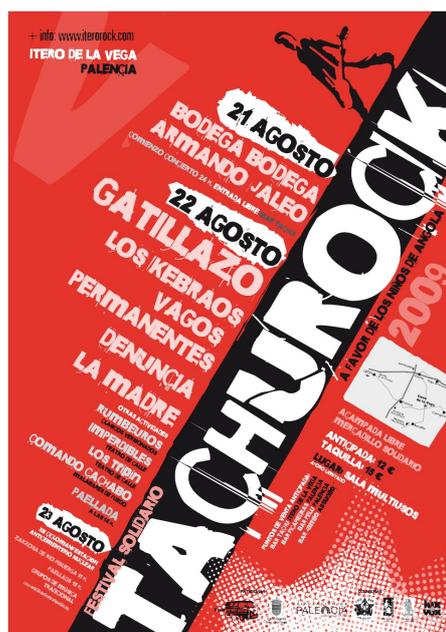


Fig. 3.9.b. Cartel del festival solidario Tachurock. Se viene celebrando desde 2005 en el pueblo palentino de Itero de la Vega. Ejemplo del uso de una composición agudizada.

“El mensaje en el cartel debe ser integral, debe perdíbirse como un todo, donde cada elemento armoniza, creando una unidad visual estética de gran impacto.”

ROQUET GARCIA, G. [p.3]

Optaron también por la variación en sus formas, ya que las formas rectas de las diferentes porciones de la fotografía contrastan con las redondeadas del motivo que pusieron tras esta. Motivo que tampoco termina de lucirse y no cumple ninguna función determinada puesto que la imagen lo cubre casi en su totalidad.

Otro aspecto a remarcar y al que ya se ha hecho mención con anterioridad, es la ausencia del anagrama diseñado para la anterior Mostra. Podrían haber propuesto otro, pero dudo que esa fuera su intención. El título tal y como se nos presenta no es más que eso, un título, donde la ausencia del diseño así como el interés por crear algo compacto es palpable (fig.3.10).

¹ y ²Aguzamiento/nivelación armoniosa: Nivelación y aguzamiento vienen a ser sinónimos de "armonía y estabilidad" y "generador de tensiones y lo visualmente inesperado". Mediante un ejemplo, un punto situado en el centro geométrico de una un mapa estructural nos ofrecería una situación armoniosa y estable, ausente de sorpresa visual. En cambio, la colocación del punto en la esquina superior derecha provoca una aguzamiento.

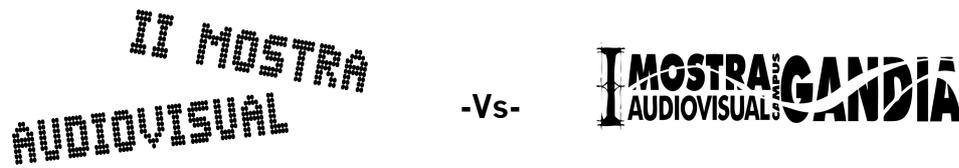
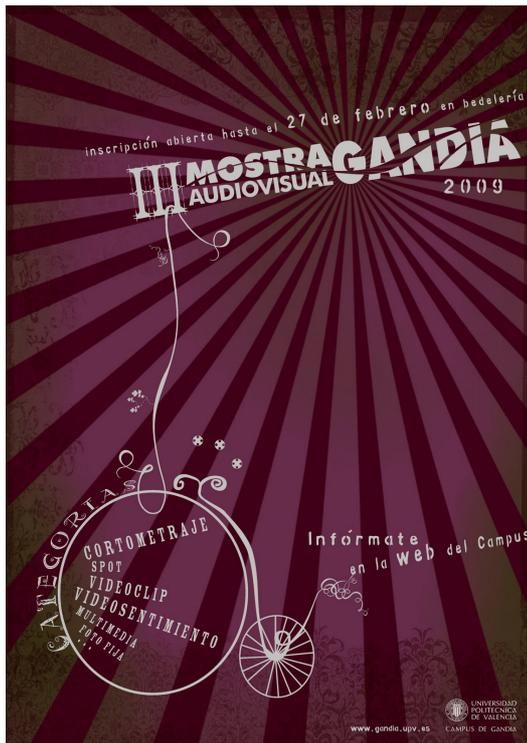


Fig.3.10. Contraposición de los dos “anagramas”. A la izquierda el título en cuestión de esta segunda edición. Y a su derecha el anagrama empleado en la I Mostra.

Con ello cometieron un gran error. Pasarón por alto la importancia que tiene para cualquier marca, empresa o certamen, ir afianzando una imagen con la que el espectador pueda identificarla casi instantáneamente y que resuma a simple vista su filosofía. El logotipo presenta y representa a la “compañía” ante los ojos del público. Por lo tanto el diseño de un logotipo debe ser prioridad, porque es la única manera de que los potenciales “clientes”, tengan un punto de referencia.

- Cartel III Mostra



Una vez más nos encontramos con un cartel en formato vertical, donde la información mantiene una distribución similar a las anteriores, pero con pequeñas variaciones ante todo en contenido.

En primer lugar, como en los dos casos previos, nos encontramos con el nombre del evento, esta vez acompañado por la fecha y hora en la que tendrá lugar o como es el caso de este cartel (versión previa al de la gala), con la información sobre el plazo de inscripción. A continuación, en el margen inferior izquierdo, ocupando un cuarto del cartel, el lector se encontrará con el nombre de algunas de las categorías que entran a concurso,

información hasta ahora ausente en anteriores ediciones. A su lado, se le informa al lector que existe una web en la que pueden encontrar más información. Y una vez más, el margen inferior es reservado para los logotipos aunque en esta versión sólo aparece el de la universidad acompañado por la dirección web.

Como en el caso anterior, el color del fondo es el que domina la escena. Se trata de un color rojo violáceo, conocido popularmente como púrpura, empleado en dos tonalidades diferentes. Este color se relaciona con la sabiduría, la creatividad, la dignidad, la magia y el misterio. Además suele aportar serenidad, romanticismo y también tristeza.

Por primera vez el centro de interés lo compone el propio nombre del certamen. Esto es debido no sólo por su posición y tamaño, si no porque las líneas del fondo convergen todas en ese mismo punto, dirigiendo así la mirada del espectador.



Fig.3.11. Comparativa con el diseño de la IV muestra, donde el título también aparece encuadrado pero este vez por cristales rotos que apuntan hacia él.

Los elementos empleados para el diseño son simples, reinando por excelencia las líneas, rectas en el motivo del fondo y curvas al frente. Estas últimas recorren el espacio y dan la sensación de agilidad. El único elemento más preponderante podría ser el logo que además con esa leve inclinación hacia la izquierda da mayor sensación de pesadez; una inclinación a su vez justificada por una línea que a modo de enredadera (fig.3.12) parece tirar de él hacia abajo.



Fig.3.12. Detalle de la enredadera tirando del anagrama.

El diseño es dinámico y está cargado de movimiento gracias no solo a esas líneas curvas a las que termino de hacer mención, sino también a los textos que al presentar diferencias entre tipografías, tamaños, posiciones, inclinaciones, parecen tener vida propia.

Son 3 tipografías diferentes, más la propia del anagrama, las que los diseñadores decidieron emplear en esta edición.

Por un lado nos encontramos con letras de *palo alto*:



Fig.3.13. Tipografía clase Palo alto

En este caso, la tipografía empleada mantiene una línea clara y redondeada, aunque en su trazo se pueden observar ciertas irregularidades que llevarían a clasificarlas también como caligráfica. Un detalle a destacar de esta fuente es su diseño peculiar marcado por esos cortes verticales que se dibujan en las letras con anillo o huecos blancos. Su estilo simula en cierta manera la escritura mecanográfica, sobretodo por la separación bastante amplia que presenta entre caracteres, que a su vez facilita la lectura.

También nos encontramos tipografías *con Serifa*:



Fig.3.14. Tipografía con serifa

Las tipografías de este tipo se les denomina así debido a los adornos que añaden en sus terminaciones. Dependiendo de esas terminaciones, pueden clasificarse en diferentes tipos, pero esta concretamente diríamos que entra en el grupo de tipografía *Romana* caracterizada por presentar una serifa alargada y variaciones en el grosor del trazo.

También hacen uso de tipografía fantástica, informal.



Fig.3.13. Tipografía de fantasía

Esta familia de tipografía no pertenece a ninguna clase en especial y las variaciones son ilimitadas. En este caso en concreto posee un carácter alegre, festivo, mágico.

El diseño del cartel viene marcado por un estilo modernista¹. En él podemos encontrar el uso de elementos de origen natural con preferencia en lo vegetal y las formas redondeadas de tipo orgánico entrelazándose con el motivo central. La curva, la asimetría y la irregularidad es otra de las características que define esta corriente artística y que presenta dicho diseño. Sin embargo, automáticamente el espectador relaciona este cartel con el mundo circense debido a esas líneas convergentes que se nos presentan en el fondo a modo de textura, que automáticamente relacionamos con la clásica carpa de un circo.

Pero un dato curioso, es que precisamente dicho motivo no suele ser habitual entre carteles que anuncian espectáculos circenses, es más bien un recurso simbólico que se ha popularizado en el mundo del diseño cuando se quiere vincular lo que se anuncia a dicho mundo.

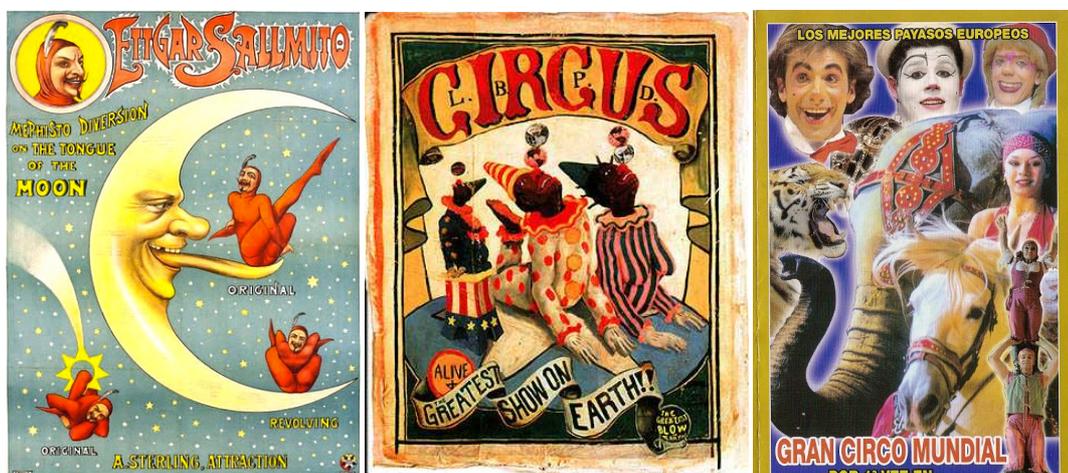


Fig.3.14. Muestra de diferentes carteles de circo²

La simplicidad de las formas así como la irregularidad reinan en el afiche de esta III Mostra. Además es un diseño activo, que mediante sus líneas curvas representa movimiento y dibuja la trayectoria que el ojo humano debe seguir, por lo que de este detalle podemos deducir que cada elemento ocupa un lugar determinado bajo un interés concreto.

“La composición es el medio interpretativo destinado a controlar la reinterpretación de un mensaje visual por sus receptores”

D.A.DONDIS [1976, p.123]

¹**Modernismo** es el término con el que se designa a una corriente de renovación artística desarrollada a finales del siglo XIX y principios del XX. Predominan la inspiración en la naturaleza a la vez que se incorporan novedades derivadas de la revolución industrial.

²Solo hay que echarle una ojeada a publicaciones o páginas web como esta: http://www.strates.com/carnival_posters.htm; http://exposicionesvirtuales.bne.es/interactivosBNE2010/int02_memorias/descargas/seducccion-exposicion_1.pdf

En general es un diseño agradable y muy bien trabajado. Los colores escogidos son de lo más oportunos ya que remarcan el carácter mágico de sus líneas. Sus formas son agradables y cumplen a la perfección con su deber. Pero si tuviese que poner una pega a este diseño, indudablemente mi crítica iría dirigida a la irregularidad y las deformaciones del texto.

Bajo mi parecer y pese a que reconozco que cumplen un objetivo en concreto, no considero que aporten nada tal y como están tratadas. Las deformaciones en los textos es una característica común en los carteles circenses y del arte modernista, pero suele emplearse en textos más relevantes con el añadido de que consiguen encajar a la perfección junto al resto del diseño, algo que no ocurre en este caso. Además, suelen ser diseños mucho más recargados donde todo forma una única unidad y donde esas deformaciones resultan armoniosas y dibujan formas agradables. Sin embargo en este cartel se nota que no han sido cuidadosamente tratadas y lo único que consiguen es ensuciar el resultado final.



Fig.3.15. Cartel modernista del Palais de Glace, edificio que albergaba una pista de hielo como salón central, y a sus alrededores se distribuían palcos y salones de tertulias. Artista: Jules Chéret¹



Fig.3.16. Ringling Brothers and Barnum & Bailey Circus es el circo estadounidense actualmente más grande y famoso de todos los circos presentándose continuamente desde 1871. Autor desconocido



Fig.3.17. Zona del cartel donde las diferencias entre caracteres son más palpables. Y donde apreciamos que no resultan estéticamente bonitas ni parecen seguir un fin concreto.

¹ **Jules Chéret (1836-1932):** fue un pintor y litógrafo francés que se convertiría en un maestro del arte del cartel. Influenciado por las frívolas escenas representadas en las obras de Jean-Honoré Fragonard y otros artistas rococós tales como Antoine Watteau, Chéret creó el cartel vívido para los cabarets, teatros de variedades y los teatros como Eldorado, el Paris Olympia, el Folies Bergère, el Teatro de la Ópera, el Alcazar d'Ete y el Moulin Rouge. (Wikipedia)

3.2. ANÁLISIS COMPARATIVO DEL DISEÑO EN CERTÁMENES SIMILARES

Como referentes fuera del campus, decidí analizar algún otro festival cercano, como es el caso del festival de Alicante, y lanzarme a la comparación con uno de los grandes, los Goya.

- Cartel “Festival de cine de Alicante”

El festival de cine de Alicante es un certamen joven con apenas dos años más de vida que la Mostra Audiovisual. El paralelismo de su trayectoria con nuestro certamen, resulta cuanto menos curioso y esperanzador.



Fig.3.18. Restrospectiva de los diferentes diseños que sus afiches han presentado a lo largo de la vida de este festival.

La evolución viene marcada claramente por la mejora en el diseño, de modo que si hacemos un análisis de todos y cada uno de sus afiches, podremos darnos cuenta que no fue hasta la cuarta edición cuando apareció el logotipo ahora insignia del festival, como tampoco fue hasta dicha edición cuando la calidad del diseño empezó claramente a mejorar. Por ello podemos entender que esta marcó un antes y un después en la vida del festival, algo parecido a lo que apuntó nuestra IV Mostra Audiovisual el pasado año.

“El cartel transmite la primera imagen [...] y el efecto en su destinatario puede contribuir y, de hecho contribuye, de manera decisiva a formar un concepto positivo o negativo [...]”

PERALES BAZO [1995, p.91]

A la hora de buscar un referente para la elaboración de mi cartel, decidí centrarme en el afiche de la VI edición de este festival. No solo por su calidad de diseño sino porque es el primero que va marcado por una temática muy concreta, el cine de terror.



Es un diseño limpio y claro, donde el texto queda recogido en únicamente dos puntos concretos del espacio, siendo lo primero en aparecer el título del festival seguido de un subtítulo que refuerza lo que la imagen ya nos avanza.

“En el sistema icónico-literario del cartel el texto, en relación a la posible ambigüedad de las imágenes, aclara y fija el sentido, o lo refuerza dándoles mayor alcance...”

ALCACER GARMENDIA [1991, p.12]

En la parte inferior aparece la fecha que encerrará el festival, seguido por la dirección web del certamen. El resto del cartel queda libre para que el espectador pueda disfrutar de esa imagen fantasmagórica del fondo que nos anuncia la temática, el cine de terror, y nos provoca una sensación de vacío, inmensidad inquietante.

Esta imagen con un nivel medio de iconicidad¹ se trata de una ilustración en la que se entremezclan las formas que dibujan los adoquines del paseo marítimo de Alicante, con la imagen de unas siluetas inquietantes, conformando una representación simbólica de fantasmas, convencionalmente representados con esa “cola” serpenteante en lugar de piernas.



Fig. 3.19. Ejemplo representaciones fantasmales

¹El término **iconicidad** se refiere al grado de referencialidad de una imagen. Es decir, la relación de apariencias entre la propia imagen y su referente. Teóricos como D.A.Dondis, J.Rom, y otros, establecen tres niveles fundamentales de iconicidad, de mayor a menor: representativo, simbólico y abstracto. Entre un nivel y otro se dan diferentes grados de iconicidad.

Además, parecen estar apoyados en un cristal o cortina semitransparente, intentando ver que pasa al otro lado, lo cual le da un carácter inquietante y estremecedor remarcado por el color azul, color frío por excelencia símbolo de la profundidad y lo inmaterial.

Este color se nos presenta en diferentes tonalidades realizando un juego armonioso de luces y sombras que incrementa el drámatismo de la escena. En contraposición al azul, concretamente en una zona de sombra, aparece el blanco. De este modo se consigue remarcar y dar relevancia al texto que se nos presenta. Por otro lado, el texto principal del cartel aparece en negro, que igualmente consigue contrastar con el fondo debido a su disposición sobre zonas de luz donde la tonalidad del azul es más próxima al blanco.

Para dichos textos, la tipografía empleada se puede catalogar en dos grupos diferentes. Por un lado tenemos una tipografía de *Palo seco* empleada en toda aquella información que debe mantenerse en segundo plano, como es el caso de la temática de la gala o la fecha del certamen.



Fig. 3.20 Ejemplos tipografía de palo seco

Esta información no necesita ir acorde a la temática del afiche, aunque no debe desentonar. Su principal función es informativa, por ello es muy interesante que pueda ser leída con claridad, de ahí que lo más conveniente y habitual sea optar por el uso de este tipo de tipografías.

Por otro lado, para el título del certamen se utiliza una tipografía con serifas deformadas en la vertical, puntiagudas y finas en comparación con el grosor del resto del trazo. Este modelo, que podíamos englobar dentro de la familia de las *Romanas*, es muy común entre las películas de terror, incluido el juego creativo en su composición constituido por variaciones no solo en grosor y tamaño sino en disposición, lo cual evoca una sensación de movimiento.



Fig.3.21. Ejemplo de películas que emplean tipografías similares, conocidas comúnmente como tipografías góticas.

Por lo general, la imagen siempre va cargada de connotaciones, pero en este caso los diseñadores sabían de las posibilidades que un texto puede ofrecer figurativamente si se juega correctamente con su aspecto. Y con esta irregular disposición de las letras refuerzan el sentimiento de inquietud, nerviosismo, desconcierto... que este afiche debe provocar en el espectador.

“La publicidad pretende que el trazo gráfico no solo sea leído sino también visto, ya que si en su cualidad de escritura remite al concepto de manera denotativa, en su cualidad de pintura puede aludir al mismo concepto de forma figurativa”

REY, J. [1997, p.13-14]

Su disposición intencionada en el centro de la mitad superior del cartel consigue dirigir todas las miradas hacia él (convirtiéndose en el principal punto de atención). Además en cierta manera, el título viene encuadrado por esas dos sombras fantasmales que lo delimitan a un lado y a otro y por su posición en una zona de luz. Fue algo muy similar lo que decidí realizar en el cartel para la IV Mostra, con la única variante que en mi caso el nombre del certamen lo dispuse en pleno centro del cartel a modo de sello certificando su calidad.

Gracias a la imagen de esos seres paranormales, reinan las líneas curvas que proporcionan dinamismo al diseño haciéndolo más llamativo a ojos del espectador. Pero no por ello el diseño deja de ser armonioso e incluso me arriesgaría a decir apacible. Precisamente los diseñadores juegan con esa sensación de paz, provocada en cierta manera por la suavidad de las formas, así como el color y la simplicidad, porque con ello consiguen aumentar el carácter dramático de la composición, así como el silencio intensifica el dramatismo de una escena activando la sensación de incertidumbre en el espectador.

Resumiendo, en este diseño mediante la relación de cada uno de sus elementos compositivos, los diseñadores consiguieron generar una aproximación visual de gran sutileza al mundo del terror, empleando recursos habituales con eficacia. El juego compositivo es realmente bueno y en él se demuestra que la simplicidad posee un fuerte carácter de atracción. Cantidad no es sinónimo de calidad.

Cartel festival “Los Goya”

Los Goya son unos galardones otorgados a nivel nacional por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, y se celebran con la finalidad de premiar cada año a los mejores profesionales del cine español.

La vida de este festival es ya muy larga, nada más y nada menos que un cuarto de siglo. Y si de nuevo echamos una mirada retrospectiva a sus diseños veremos como ha habido una evolución, aunque siempre se han mantenido 2 o 3 aspectos comunes.

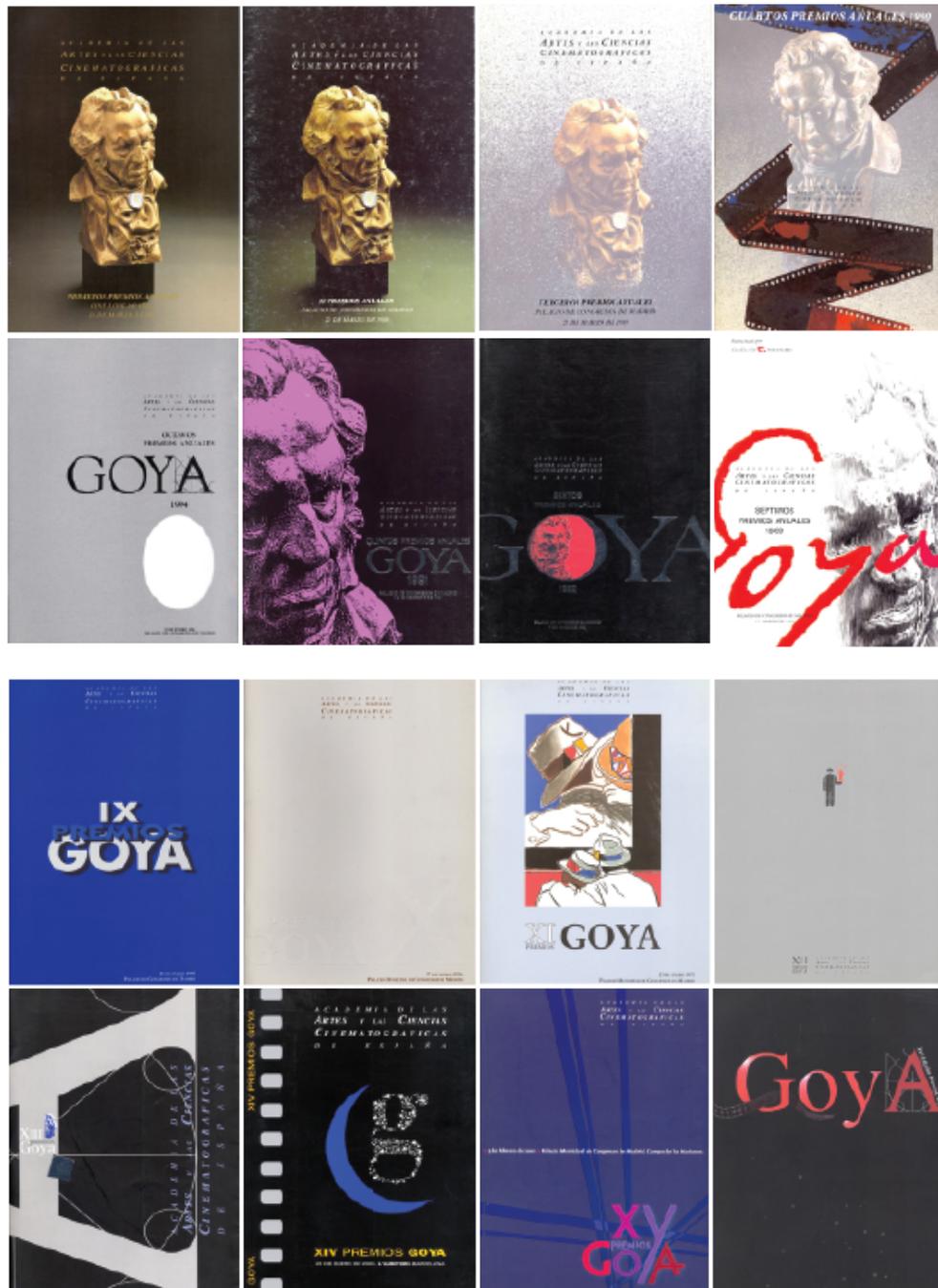


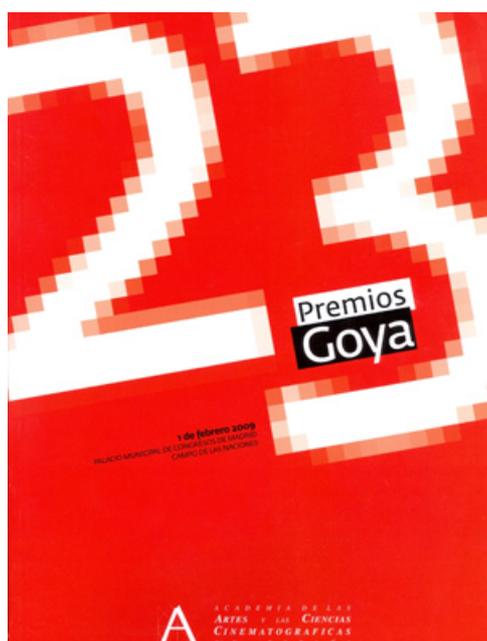


Fig.3.22. Retrospectiva de los diferentes diseños de afiches que han dado los Goya a lo largo de su trayectoria.

En la mayor parte de ellos cobra relevancia la estatuilla del pintor Francisco de Goya o la palabra Goya en si, con cuyas letras se suele elaborar algún juego compositivo que conforman el principal motivo del cartel.

También es curioso como en la mayor parte de los diseños prima la estabilidad, marcada por un punto de interés centrado en la composición. Sólo en los carteles de las tres últimas ediciones, el diseño sufre un cambio más marcado y se opta por composiciones arriesgadas donde la agudeza y el contraste reinan entre sus formas; y la oblicuidad aparece por primera vez tras 21 años de vida del certamen.

De todos ellos, él que más llamo mi atención fue el de la 23 edición, por ello decidí analizarlo a fin de descubrir el por qué de esta reacción ante él.



Este cartel nos presenta una de las composiciones más arriesgadas de las que hasta ahora el espectador había podido disfrutar, aunque la de XIII edición tampoco se queda atrás.

Lo primero que lo caracteriza y diferencia del resto es la importancia que se le da al número de la edición, que ocupa la mayor parte del cartel en fuerte contraposición con el fondo. Pero curiosamente el punto de interés no es otro que el título del certámen, “PREMIOS GOYA”. Esto ocurre por varios motivos.

En primer lugar el número de la edición, pese a que es el elemento más grande del diseño y ocupa la mayor parte del afiche, su carácter pixelado, en contraposición a la nitidez que presenta el resto del contenido, lo emborrona a vista del espectador y lo convierte más que en un elemento de primer plano, en un elemento secundario que funciona a modo de textura, adorno, fondo.

De este modo, el título del certámen, pese a que tiene un tamaño mucho más reducido consigue captar con más fuerza la atención del público. Otra de las principales causas de esta focalización, es la elección de los diseñadores por colocar ambas palabras encuadradas en sendos rectángulos, originando un remarcado juego de figura-fondo gracias a las contraposición del blanco y el negro.

Otro motivo es su disposición entre ambos números, precisamente pegado al final del trazo del número 2 que remarca su presencia puesto que actúa a modo de flecha marcando la dirección de la mirada hacia dicho punto.

La característica que mantienen en común todos los carteles, edición tras edición, es la escasez de información. En ellos únicamente aparece el nombre del certámen, la fecha en la que tendrá lugar la entrega de premios y el logotipo de la Academia de las artes y las ciencias que en las últimas ediciones viene acompañado por el de Televisión Española.

En la mayoría de los casos la tipografía por la que se han declinado los encargados del diseño, ha sido una tipografía *con Serifa*, sobria, clásica. Pero en esta ocasión, nos encontramos con una tipografía de *Palo seco*, familia estrechamente relacionada con el mundo digital, al cual sutilmente hace referencia ese número 23.

“El código escrito se materializa en unos trazos –las letras– cuyo aspecto visible, además del significado convencional puede aportar un significado extralingüístico gracias a su capacidad figurativa”

Rey, J. [1997, p.10]

Los colores escogidos para el texto son el blanco y el negro. Ambos tienen un valor latente capaz de potenciar los otros colores vecinos, en este caso el rojo. El blanco puede expresar paz, felicidad, pureza, inocencia, actividad, creando una impresión luminosa de vacío positivo e infinito. Mientras que el negro sugiere lo opuesto. Es el color del misterio, lo maligno e impuro. De manera que estos colores en contraposición no solo generan un fuerte contraste por su valor cromático si no por los valores simbólicos o psicológicos que ambos sugieren, aunque también cabe añadir que a ambos dos se les relaciona con la elegancia y la nobleza, dos conceptos ligados a este tipo de certámenes.

En contraposición a estos dos colores, creando también un fuerte contraste, aparece el rojo como color de fondo. El rojo es el color pasional por excelencia, sentimiento muy vinculado con el mundo de los artistas. Expresa sensualidad, energía, excitación, potencial y le da cierto aire de agresividad a aquello en lo que se emplee, cualidad perfecta para este diseño con pretensiones provocativas. Además, a la par que el negro, es un color muy vinculado al glamour y la riqueza, valores siempre presentes en una gala de premios como esta.

En conclusión, se trata de un cartel tipográfico, donde la técnica compositiva que prima es el contraste. Y no se queda en un simple contraste de colores, sino de tamaños y nitidez. Es principalmente esa falta de nitidez intencionada por la pixelación del número 23, la que contrarresta la relevancia que el tamaño le otorga, haciendo destacar precisamente el nombre del certamen pese a que su tamaño es mucho más reducido. Dentro de este contraste entra en juego la exageración y distorsión, que todavía remarca más la contraposición de este elemento con el resto del contenido. De modo que la forma, el tamaño y el color del texto juegan un papel importante en esta composición, ofreciendo una imagen poderosa y atractiva.

“La forma, el tamaño, el color y la disposición del material tipográfico tiene que poseer una imagen poderosa y atractiva. La organización de estos efectos debe convertirse en mensaje en su reflejo visual”

PERALES BAZO, F. [1995, p. 92]

3.3. RASGOS IDENTIFICATIVOS DE LA ICONOGRAFÍA DE PELÍCULAS DE ACCIÓN:

En el género de acción prima la espectacularidad de las imágenes por medio de efectos especiales dejando al margen cualquier otra consideración.

Los elementos más frecuentes de una película de acción son persecuciones (tanto a pie como en vehículos), tiroteos, peleas, explosiones, robos y asaltos. Siempre hay un héroe y un villano y de por medio no puede faltar una hermosa doncella. Todo ello se ve reflejado en los carteles, donde por regla general suelen aparecer los protagonistas del film acompañados de elementos como:

- **Coches** en llamas o simulando que van a grandes velocidades como en el segundo ejemplo (figura 3.24), para lo que se suele utilizar difuminados en línea a fin de dar esa sensación de velocidad.



Fig.3.23. Cartel del film 88 minutos. Director: Jon Avnet. Pais: EEUU (2007)

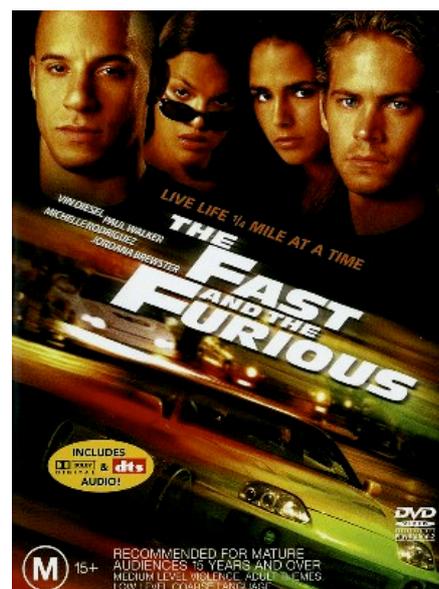


Fig.3.24. Cartel del film The Fast And The Furious. Director: Rob Coen. Pais: EEUU (2001)

- **Pistolas** o en su defecto cualquier otra arma. Estas habitualmente se presentan en mano de los propios protagonistas y suelen gozar de gran protagonismo.



Fig.3.25. *Wanted*. Director: Timur Bekmambetov.
Pais: EEUU (2008)



Fig.3.26. *Quantum of Solace*. Director: Marc Forster.
Pais: EEUU (2008)

- **Cristales rotos** consecuencia de alguna explosión o impactos de balas como es el caso de los dos carteles que expongo a continuación (fig.3.26/3.27). Estos efectos son muy llamativos a ojos del espectador y consigue darle mayor fuerza a la escena.



Fig.3.26. *Bangkok Dangerous*. Director: Oxide Pang Chun y Danny Pang Pais: EEUU (2008)



Fig.3.27. *La prueba del crimen*. Director: Wayne Kramer. Pais: EEUU (2006)

- **Balas**, aunque es un elemento muy presente en este tipo de películas, habitualmente no aparecen directamente en sus carteles. Es más normal que se les haga referencia indirectamente mediante los cristales rotos anteriormente comentados o simplemente con la aparición de un arma de fuego. Pero de vez en cuando podemos encontrarlas en el cartel de alguna película, como los que expongo bajo (fig.3.28/3.29), donde aparecen directamente ya sea a modo de munición de reserva o bien en pleno disparo como ocurre en el ejemplo de *Resident Evil*.



Fig.3.28. *Rambo: First Blood*. Director: Ted Kotcheff. País: EEUU (1982)



Fig.3.29. *Resident Evil: Afterlife*. Director: Paul W.S. Anderson País: Canadá (2010)

- **Llamaradas de fuego y explosiones** son los recursos más comunes en el diseño de estos carteles. Suelen aparecer en el fondo de la imagen, como en *Speed*, pero otras veces, pese a que no es tan frecuente, componen el centro de interés como en *Apocalypse*.

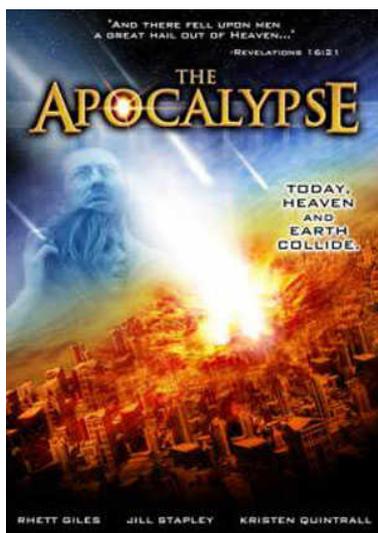


Fig.3.30. *The Apocalypse*. Director: Justin Jones. País: EEUU (2007)

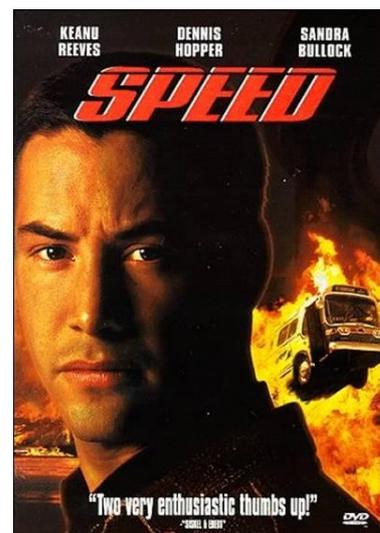


Fig.3.31. *Speed*. Director: Jan de Bont. País: EEUU (1994)

Sangre, es más habitual verla en películas bélicas o de lucha. Normalmente se emplea a modo de adornos, manchas ocasionales que le dan un punto de color y un carácter gore al afiche. Funcionan a modo de aviso. Nos avanzan lo que nos encontraremos en esta película: lucha, muerte y en consecuencia, sangre.



Fig.3.32. 300. Director: Zack Snyder. País: EEUU (2007)

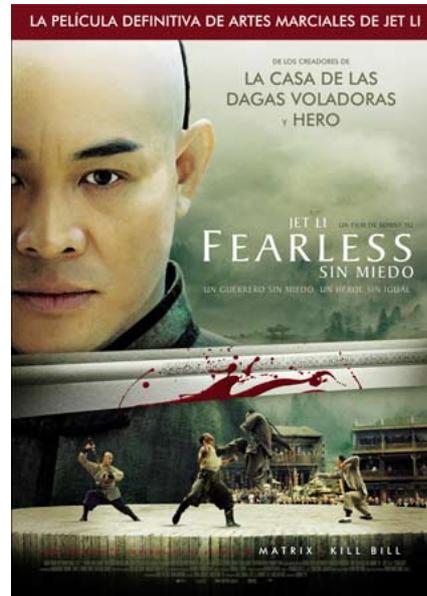


Fig.3.33. Fearless. Director: Ronny Ju. País: Hong Khon (2006)

Si nos detenemos a observar la composición de estos carteles y más, caeremos en la cuenta que principalmente son los protagonistas del film los que abarcan la mayor parte del diseño, normalmente en una actitud amenazante con su arma entre las manos. Los fondos suelen ser cielos muy nubosos o un escenario plagado de humo, y en ocasiones están compuestos por una determinada escena de la película.

En este tipo de *films* la ambientación que se nos presenta es una ambientación fría, sombría, donde los elementos y las texturas metalizadas cobran gran relevancia. Aunque siempre hay excepciones como 300 (fig.3.32), película que presenta una estética nada habitual en este tipo de cine. Es por esto por lo que el azul es el color que suele reinar en ellas, muchas veces acompañado por el amarillo, principal referente del fuego. Otro de los colores más habituales y que actúa como referente a la sangre es el rojo. Icónicamente es el color de lo prohibido, el peligró y tiene un carácter muy agresivo.

La oblicuidad y juegos de perspectivas son también comunes. Es habitual encontrar los títulos colocados en diagonal, así como la propia escena del cartel inclinada. Esto le otorga más vitalidad a la escena y transmite una sensación mayor de acción. También lo son, los juegos de perspectiva, donde encontramos el arma en primer plano y al personaje detrás creando sensación de profundidad; o uno de los protagonistas en primer plano y el resto a sus espaldas.

Es precisamente en estos últimos aspectos en los que quise hacer hincapié en mi diseño. No pretendía que fuera un diseño sanguinolento, desagradable. Por ello tampoco pretendía que saliera sangre, explosiones, incendios, escenas de luchar, o armas, al menos no directamente; pero sí que fuera impactante y fácilmente relacionable con el mundo de la ficción. Por eso opté por los colores azules, texturas metalizadas y una fuerte oblicuidad en la representación del título. Los disparos iban a estar muy presentes en el espectáculo final, de modo que creí conveniente hacer alguna referencia a ello aunque fuera indirectamente.

De ahí que para esta función la mejor, más económica y sencilla elección era hacer uso de una efecto de cristales rotos. Efecto que finalmente dotó de fuerza a mi cartel y me ayudó en la función de convertir el anagrama en principal punto de interés del diseño.

4. ELABORACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO

4.1. CARTEL

En el momento que tuve que sentarme y comenzar a diseñar, fueron dos ideas completamente opuestas las que pasaron por mi cabeza. Una estaba relacionada con una ambientación fría, estridente, dónde el elemento de diseño principal sería la representación de un cristal roto (*fig.3.34*). Y en la otra el elemento protagonista debía ser el fuego (*fig.3.35*). En esta última propuesta necesitaba una escena, un motivo que justificara la presencia de dicho elemento y tras varios días divagando caí en la cuenta.

*Le femme fatale*¹ iba a ser una figura muy relevante a lo largo de toda la Mostra, así que ¿por qué no utilizarla?. Es un estereotipo de mujer caracterizada por su fogosidad, su espíritu guerrero, su sensualidad, sus malas intenciones, etc. Era la excusa perfecta. Mujer fatal y fuego combinaban a la perfección y podían dar como resultado una imagen muy llamativa, explosiva, que cautivará al público.

Quería darles a todo el equipo la posibilidad de elegir, ya que de lo que surgiera en esta primera fase iba a depender el resto de elementos que tenía que diseñar. Por tanto desarrollar ambas ideas me pareció lo más conveniente y estos fueron los resultados:

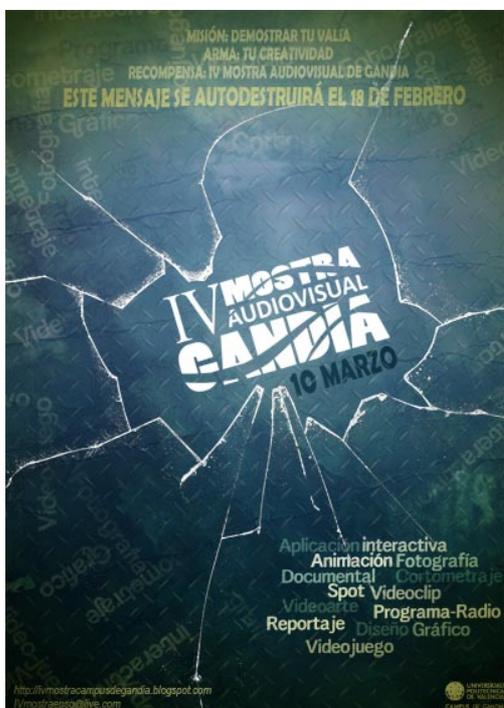


Fig.3.34. Primera versión y definitiva

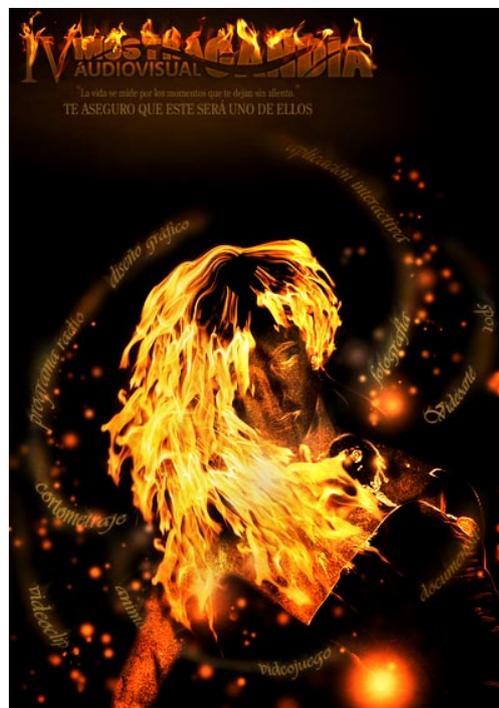


Fig.3.35. Segunda versión. Femme Fatale

¹Una **mujer fatal** (*Femme fatale*) es un personaje tipo, normalmente una villana que usa la sexualidad para atrapar al desventurado héroe. Se la suele representar como sexualmente insaciable. Aunque suele ser malvada, también hay mujeres fatales que en algunas historias hacen de heroínas. En la actualidad el arquetipo suele ser visto como un personaje que constantemente cruza la línea entre la bondad y la maldad, actuando sin escrúpulos sea cual sea su voluntad.

Ambas propuestas fueron muy bien acogidas por parte de mis compañeros, pero todos coincidieron en que la segunda opción no era tan legible y pese a que la femme fatal sí estaba muy presente en el guión y el spot, el hilo conductor de la gala y todas nuestras estrategias comunicativas iba mayoritariamente ligadas a la temática policial, por lo que las armas y los disparos iban a ser los protagonistas de esta IV Mostra. De modo que finalmente creímos más apropiado hacer uso de la primera propuesta.

4.1.1. Elaboración

1. El primer paso es crear una nueva composición y para ello tenemos que tener muy claro cuales van a ser las medidas adecuadas para nuestro diseño. En este caso de entre todas las copias del cartel que se iban a imprimir, se quería hacer algunas a un tamaño 70x100 (habitual en cartelería). Trabajar directamente con un archivo de este tamaño, aunque bajara la resolución a 150 (ya que el archivo no iba a necesitar de ampliación) era un arduo trabajo. Una posible opción es realizar el diseño a una escala 1/50 con resolución 300ppp. Por tanto, creamos una nueva composiciónn de 35x50 cm.

2. Escogemos el color de fondo que en esta caso es el azul (*fig.4.1*). Para pintarlo utilizaremos la herramienta de degradado lineal, a fin de que el margen inferior quede más oscuro.

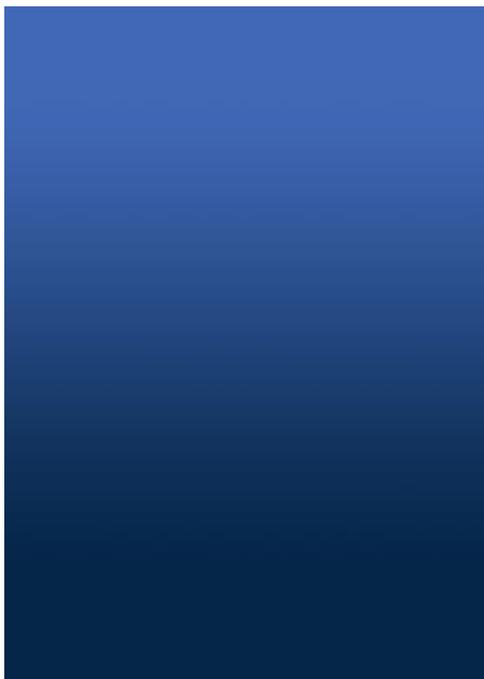


Fig.4.1. Segundo paso. Degradado fondo.

3. Para darle más personalidad a este diseño comenzaremos a texturizarlo. Necesitamos que tenga un aspecto metalizado por ello haremos uso de las siguiente imágenes:



Fig.4.2 Imagen obtenida en la siguiente URL:
<http://www.lesacacias.net/fotografia-11-nubes.html>

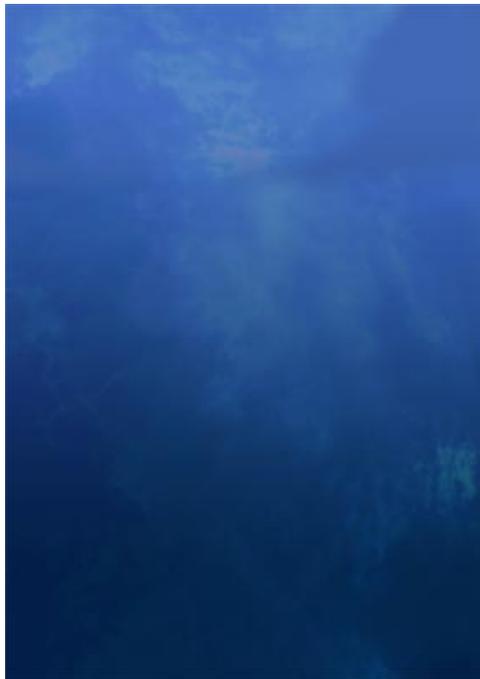
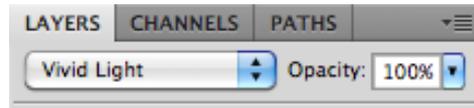


Fig.4.3 Imagen resultante

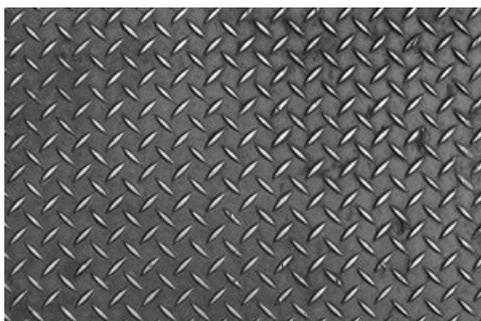


Fig.4.4. Imagen obtenida en CGTextures, una completísima biblioteca online de texturas.
<http://www.cgtextures.com/>



Fig.4.5. Imagen resultante

La primera la combinamos en modo *Vivid Light* (Luz viva), con el fin de que solo las zonas más sobreexpuestas destaquen con respecto al fondo, aumentando el contraste de la imagen. Mientras que la segunda textura, que debe estar presente pero de modo sutil, la combinamos mediante el modo *Pin Light* (Luz focal), con el que los píxeles más claros que el color de fondo se reemplazan mientras que los oscuros no cambian. Por ello la parte de la textura que queda sobre la zona oscura del fondo se mantendrá, mientras que la de más arriba, se entremezclará más perdiendo visibilidad.

4. A modo de detalle crearemos un motivo con la siguiente composición (fig.4.6) obtenida gracias a una aplicación online denominada *Wordle*.



Fig.4.6. Imagen obtenida con la aplic. *Wordle*

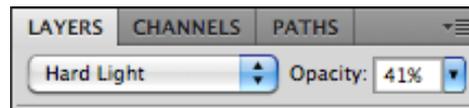


Fig.4.7. Imagen obtenida con la aplic. *Wordle*

Con él, la zona central quedará remarcada, ayudando así a focalizar la vista del espectador.

5. Aplicamos la textura del cristal roto (fig.4.8) en la posición que más nos convenzca. A través de la herramienta de selección de color, eliminamos el fondo negro de la imagen original, y una vez tenemos únicamente la silueta del cristal, lo llevamos a escena.



Fig.4.7. Textura de cristal obtenida en CG TEXTURES Fig.4.8. Resultado final

Pese a ello la imagen no queda limpia. Como se puede apreciar (*fig. 4.8*), el cristal sigue contaminado por el negro. Necesitamos ir creando máscaras de recorte con las que el contenido visible de la capa inferior se rellene por los colores de la máscara.

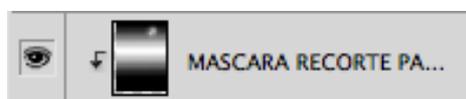


Fig.4.9. Primera máscara de recorte completamente blanca.

Fig.4.10. Segunda máscara de recorte con degradado, para focalizar la parte central.

En este caso bastó con dos máscaras de color blanco para que el cristal quedará lo suficientemente remarcado y el negro desapareciera siendo sustituido por el blanco. Y como se

puede observar para la segunda utilicé un degradado lineal (fig.4.10), con el objetivo de que la parte central brillara más.

6. Colocaremos ya el título en el centro del cartel acompañado por la fecha de la gala (10 de Marzo) en azul, para que quedé en un segundo plano.



Fig.4.11. Composición con anagrama

7. Nuestro siguiente paso será disponer el resto de la información.

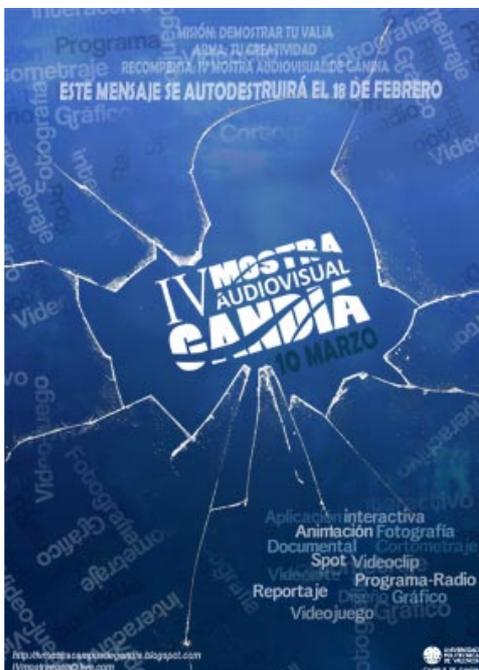


Fig.4.12. Composición con todo el contenido

En lo referente al eslogan todas las frases tendrán una opacidad de 30% excepto la última “Este mensaje se autodestruirá el 18 de Febrero” (fig.4.12) que será más opaca, 64%. Esto es debido a que no es parte del eslogan en sí, se trata más bien de una frase informativa que lo complementa y que nos interesa remarcar.

Por otro lado, la dirección web y el logo irán en blanco a un 100% de opacidad, contrastando fuertemente con el fondo, más oscuro en esa zona.

En último lugar, pasaremos a colocar el nombre de las diferentes categorías que entran a concurso. Para realizar esta composición, similar a la del motivo del fondo, emplearemos una misma herramineta online *Wordle* (<http://www.wordle.net/>), que consiste en copiar el texto que quieras utilizar y al darle crear, automáticamente te elaborará una composición similar a estas:



Fig.4.13. Estos son de las composiciones obtenidas con los nombres de las categorías. La 2ª fue la que escogí.

Una vez creada puedes cambiar los colores, el estilo, el orden, la tipografía, etc. dentro de las posibilidades que te ofrece la página.

En este caso nos interesa que en la composición todas las palabras estén dispuestas horizontalmente, debido a la necesidad de legibilidad. Después en *Illustrator* colorearemos las palabras en diferentes tonalidades de azul, para una vez en *Photoshop* preocuparnos únicamente de elegir la mejor ubicación.

8. Llegados a este punto, debemos aplicar más texturas, modificar contrastes, niveles, porque todo queda demasiado plano y el contenido añadido en estos últimos pasos se entremezcla demasiado con las letras y el color de fondo, perdiendo legibilidad.

Por tanto, lo primero que haremos será aplicar una nueva textura de papel también obtenida en CGTextures (fig.4.14).

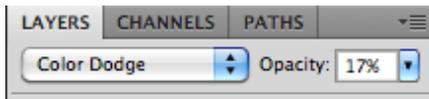


Fig.4.14. Textura papel arrugado

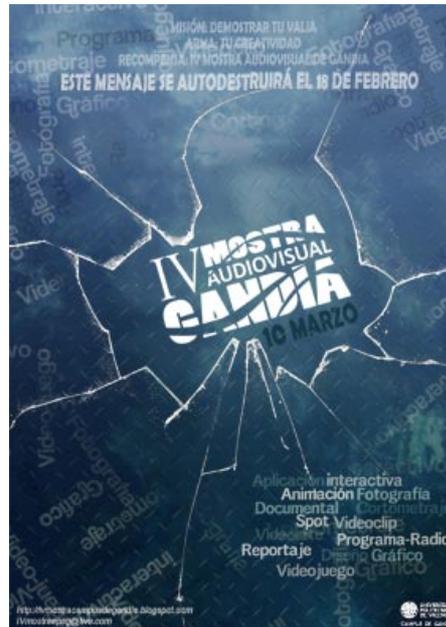


Fig.4.15. Resultado final

En segundo lugar crearemos capas de ajuste para el contraste, los niveles y la temperatura de color:

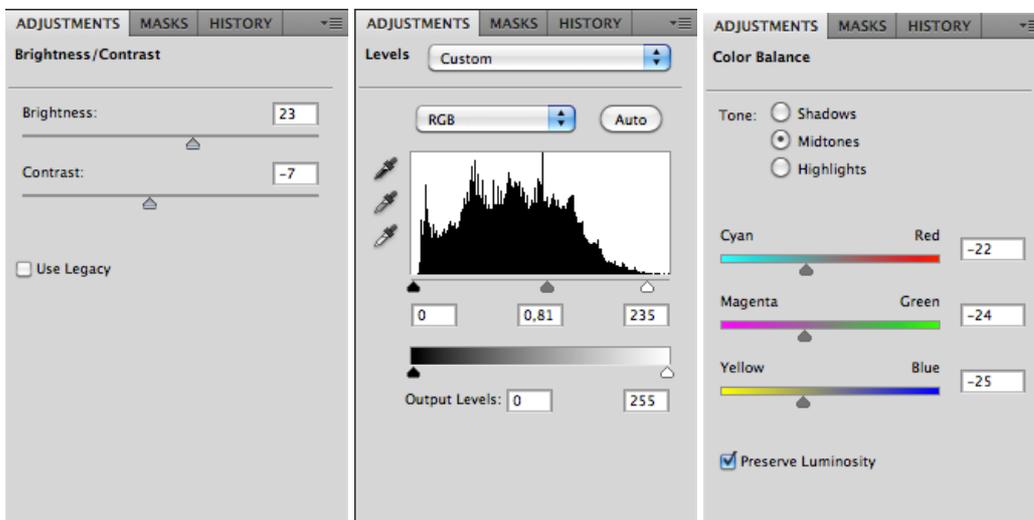


Fig.4.16. Capas de ajuste: contraste, niveles y temperatura de color, respectivamente.

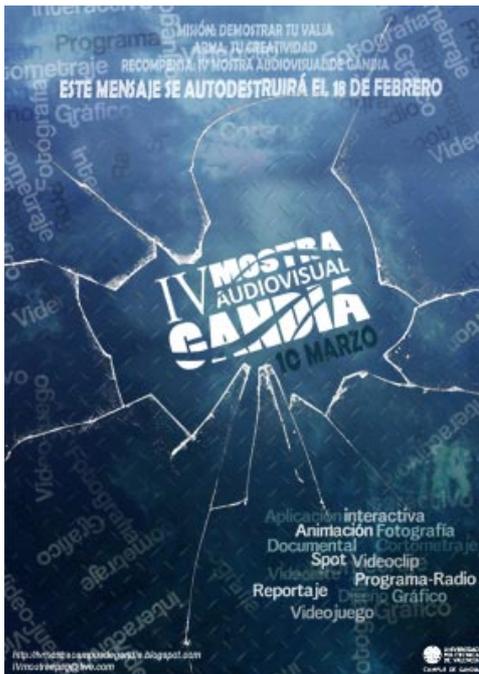


Fig. 4.16. Resultado final después de las capas de ajuste.

Y por último remarcaremos la parte central todavía más, aplicando un color amarillo tierra que bañe los bordes de la imagen.

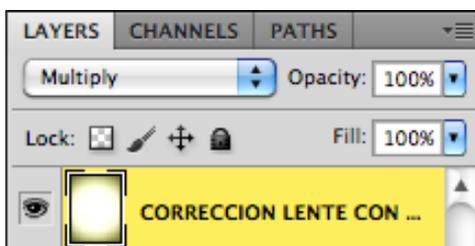


Fig.4.17. Capa con degradado por los bordes.

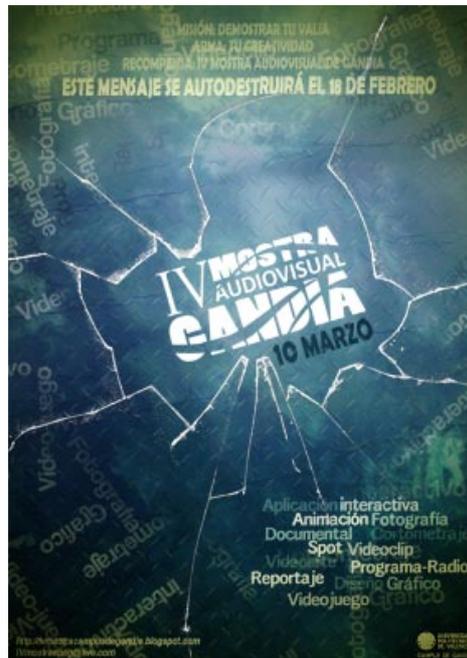


Fig.4.18. Resultado final

4.1.2. Análisis y justificación del diseño realizado:

La estructuración de este cartel es similar a la de anteriores Mostras. En la parte superior encontramos a modo de título el eslogan, en el centro el propio anagrama de la mostra, en el margen inferior izquierdo el nombre de las categorías y en el margen inferior la dirección web y el logotipo de la universidad. Zona que en la versión para la gala final apareció también el logo de *Rockadelic*, nuestro único patrocinador.

La principal variante es que en esta ocasión, el anagrama o título del certamen aparece como componente principal en el centro del cartel, algo que hasta el momento no se había dado. Cada uno de los elementos que le rodean colaboran para que esto sea así. Tanto los cristales, como las texturas, colores y brillos lo envuelven convirtiéndolo en el centro de atención. A parte, su disposición oblicua en contraposición al resto del contenido, lo diferencia, consiguiendo atraer la atención hacia ese punto. Y es que la singularidad es una fuerte herramienta de atracción.

El eslogan era la segunda información más relevante, es por esto por lo que decidí disponerla arriba del todo. Tenía que verse claramente y ser el segundo punto de atención del cartel. Su colocación me propino bastantes dolores de cabeza, debido a su longitud un tanto inusual. Aunque no solo tuve que enfrentarme a un eslogan “gigante”, si no a la disposición de los nombres de las diferentes categorías, información que bajo mi punto de vista ensuciaba el diseño, pero que según el equipo era necesaria introducir, ya que la ampliación en número era uno de los puntos fuertes de esta IV edición. Pasamos de contar con 8 categorías, a contar con 11, entre las que se integraron: diseño gráfico, diseño de videojuegos y radio.

En lo referente al color escogido, como ya he comentado, la idea era crear una atmósfera fría, metalizada, de ahí el uso del azul, referente del género de Acción.



Fig.4.19. *Knight and Day*. Director: James Mangold. País: EEUU (2010)



Fig.4.20. *Die Hard 4*. Director: Len Wiseman. País: EEUU (2007)

Pero además, dos principales elementos que hacen acto de presencia en el diseño, son las texturas metalizadas y la de cristal roto, ambos elementos icónicamente¹ relacionados con el azul.

¹Un **color icónico** acelera el proceso de reconocimiento de aquello a lo que respresenta, por ejemplo: el cristal es azul, así como la tierra es marrón, la hierba es verde y el sol amarillo.

Como color de fondo, también hice uso del amarillo, o más concretamente, de un dorado. Es un color popularmente conocido como el color de la envidia, cobardía y traición. También se le denomina el color de la luz, el sol, la acción, fuerza... de ahí su uso tan frecuente en esta clase de películas donde además es muy común verlo combinado con su complementario el azul, ya que estos colores contrapuestos proporcionan un fuerte y agradable contraste a ojos del espectador. Es lo que se denomina una combinación armoniosa, en este caso basada en la combinación de colores complementarios, combinación que proporcionan contrastes impactantes y con gran fuerza de atracción ya que los colores ganan en intensidad cuando se encuentran al lado de sus complementarios.



Fig.4.21. Lara Croft: Tom Raider. Director: Simon West. País: EEUU (2001)



Fig.4.22. Resident Evil 4: Afterlife. Director: Paul W.S.Anderson País: EEUU (2011)

Además, por la combinación de ambos se origina indirectamente un color verdoso que ayuda a darle a la atmósfera del cartel un nuevo cariz, sugerente de enemistad, crimen, brutalidad, recelo, etc.



Fig.4.23. The Kingdom. Director: Peter Berg. País: EEUU (2001)



Fig.4.24. Wanted. Director: Timur Bekmambetov. País: EEUU (2008)

El color secundario de esde diseño es el blanco. Decidí emplearlo para todo el contenido informativo con la principal intención de que destacará con respecto al fondo y le diera más luz al diseño, aunque posteriormente tras la combinación con ese iris amarillo del que hemos hablado, todo el contenido, excepto el eslogan, pasa a adquirir esa tonalidad.

Todas las tipografías empleadas podemos englobarlas en la familia de *Palo seco*. Por un lado tenemos el eslogan, para el cual emplee:

ABdefgh
Berlin Sans FB

Los trazos de esta tipografía son muy redondeados y mantienen cierta irregularidad que podría llevar a clasificarla dentro de las *Caligráficas*. Es un trazado grueso, fuerte y original. Seguí una de las pautas más comunes entre los carteles de películas de acción, donde el título tiene tendencia a ir en mayúsculas, con una tipografía muy gruesa y muchas veces con efecto relieve.

Para los nombres de las categorías hice uso de:

Abdehg
Arial

Esta tipografía clásica, mantiene un estilo muy similar al anterior, pero posee un trazo más limpio que permite leerla con mayor claridad. Es una tipografía que concretamente podríamos clasificar dentro de las *Humanísticas*. No son monolíneas y el diseño de sus caracteres es muy similar a las *Romanas* pero sin serifa.

Por último para la dirección web escogí:

ABcdghi
Calibri

Mantiene el mismo estilo que la anterior, pero es mucho más fina, lo que facilita aún más su lectura, sobretodo tratándose de textos muy pequeños como es el caso. A parte, sus bordes más redondeados y el diseño de algunos de sus caracteres, como por ejemplo la “g”, la llena de personalidad y elegancia.

Si nos damos cuenta, todos estos textos se presentan muy armoniosamente. Dispuestos horizontalmente, completamente rectos, centrados... Este detalle es algo que choca bastante con la disposición del anagrama y puede gustar más o menos ese contraste, pero esto es lo que pretendía. Quería convertirlo en un acento, un ¡grito en la pared!

Algo mágico de este diseño es la sutileza con la que se entremezcla con la ficción. La manera de abarcar el tema, de darle ese toque que caracteriza a dicho género sin que fuera demasiado obvio, brusco o tremendista, creo que ha dado un resultado cuanto menos ingenioso.

4.2. DISEÑO DE LA ENTRADA

Para el diseño de este elemento quise evitar caer en el uso de un simple trozo de papel (Fig.4.11) donde constará sin más el nombre, hora y lugar de la gala, como ocurre con otro de los eventos más populares del Campus organizado por estudiantes, la BUHÓ (espectáculo de teatro del grupo Monminet)



Fig.4.25. Representación del habitual diseño de las entradas a la Buhó, espectáculo del grupo de teatro Monminet

Además, una vez el cartel está diseñado, elaborar otro elemento partiendo de dicho diseño es mucho más sencillo, solo hay que acomplarlo a nuevos formatos. El diseño escogido fue este:



Fig.4.26. Diseño final de la entrada

Las formas y dimensiones de las entradas pueden ser muy variadas, aunque existe una serie de estereotipos según la clase de evento al que pertenezcan. Normalmente, las entradas para obras de teatro o conciertos suelen ser alargadas, por lo que esto unido a mi debilidad por los formatos panorámicos, hizo que me decantara por ellos.

4.2.1. Elaboración

1. Creamos en photoshop una nueva composición a 300 ppp de 15x5cm.
2. Para el fondo importamos todas las capas que componen el del cartel y las reedimensionamos colocándolas a nuestro agrado.



Fig.4.27. Fondo

3. De nuevo, recurrimos al fichero PSD del cartel para importar el logotipo y el cristal. Reducimos su tamaño y escogemos una ubicación. En este caso irá en el lateral izquierdo ya que el otro está reservado para la zona de recorte.



Fig.4.28. Integración del logotipo

4. Una vez todo está dispuesto, pasamos a elaborar una franja blanca con transparencia del 20%, que marcará esa zona de recorte que termino de mencionar.



Fig.4.29. Franja de recorte

5. Sobre él escribiremos la palabra "ENTRADA" y reduciremos su opacidad a un 50%.



Fig.4.30. Franja de recorte B

6. Ahora debemos elaborar reverso de la entrada, para el que guardaremos el mismo documento con un nombre distinto y eliminaremos todas las capas excepto las que componen el fondo.



Fig.4.31. Fondo reverso

7. La zona central estará ocupada por la fecha, hora y localización en las que tendrá lugar la gala. Y haciendo un guiño a nuestro lema, añadiremos un cuarto punto: “Objetivo”.



Fig. 4.32. Introducción de las información con respecto a la gala

4.2.2. Análisis y justificación del diseño realizado.

Como ya he avanzado anteriormente, mi principal objetivo era realizar un diseño que cuadrara a la perfección con el resto de elementos creados para esta IV Mostra. No quería que un diseño simple a modo de papeleta, arruinara todo el trabajo que encerraba en si el evento.

Siempre he sido muy consciente de que cualquier elemento promocional es capaz de proporcionarte una imagen, positiva o negativa, sobre aquello que publicita. Por eso soy consciente también de que un trozo de papel mal recortado, donde simplemente constara la información, hubiera sido igual de efectivo; pero las sensaciones y expectativas con la que el público hubiera acudido a la gala seguro que no hubieran sido las mismas. Inconscientemente el diseño nos condiciona y eso hay que tenerlo en cuenta.

Siguiendo pues ese impulso por dar una aspecto profesional a mi trabajo, para calar así en el público, la entrada debía ser un claro referente al cartel, con el que ya estaría familiarizado nuestro público objetivo. Para ello no solo empleé las mismas texturas, motivos...si no también las mismas tipografías (Arial en este caso), colores (azul, blanco y ocre) e incluso la justificación de los textos (centrada).

En busca de ese carácter profesional, decidí incorporar una franja recortable, aunque finalmente no fue todo lo funcional que yo deseaba, ya que mi idea inicial de encargar un talonario con línea de recorte se desechó por falta de presupuesto y terminaron imprimiéndose en simples folios que además tuvimos que recortar a mano.

Pese a ello, aunque el aspecto final no fue lo bueno que deseaba, por las técnicas de impresión empleadas, cumplió perfectamente su función e incluso se de alumnos que se guardaron la entrada de recuerdo por su diseño, lo cual nos llena de orgullo a mi y al equipo.

4.3. DISEÑO DE LA INVITACIÓN

La invitación es uno de los elementos que el subdirector de la carrera (Antonio Forés) nos pidió expresamente para enviar a los invitados, entre ellos el jurado externo que colaboraría en el sistema de votaciones, por lo que debía convertirse en una fuerte herramienta de reclamo.

4.3.1. Elaboración

1. Creamos una nueva composición en Photoshop de 10x20 y 300 dpi.
2. De nuevo importamos todas las capas de fondo del cartel y las redimensionamos a nuestro gusto.



Fig. 4.33. Fondo invitación

3. Importamos la imagen del cristal y la manipulamos hasta que quede en la siguiente posición.



Fig. 4.34. Integración motivo de cristal

4. Es momento de colocar el texto de la invitación, para el que reservaremos el espacio remarcado por el cristal.



Fig. 4.35. Distribución del contenido relevante

En la esquina inferior izquierda colocaremos el texto que hemos empleado para el reverso de la entrada, aunque esta vez reservaremos la habitual inclinación del anagrama para dicha información (fig.4.35), a fin de darle mayor potencial. Es, quizá, la información más relevante y no puede pasar desapercibida al lado de un texto tan extenso.

6. Por último, la zona superior queda reservada para los logotipos. Por un lado el anagrama de la IV Mostra aparecerá como título del texto de invitación. Mientras que el de la UPV se colocará en el ángulo superior izquierdo a modo de remitente, ya que al fin y al cabo es la universidad, como “sociedad”, la que envía dichas invitaciones.



Fig.4.36. Integración logotipos

7. Para terminar y darle un aspecto más llamativo, aplicaremos dos efectos a la imagen. Por un lado le daremos un toque más amarillento, cubriendo el lateral izquierdo de este color en forma de degradado.



Fig.4.37. Resultado de la combinación del degradado amarillo lateral.

Y por otro, aplicando un degradado radial de blanco a negro, donteremos de más luminosidad que la zona del texto.



Fig. 4.38. Resultado final tras la combinación con un degradado radial de negro a blanco.

Ambas capas las aplicaremos por debajo del cristal, a fin que el texto y los logotipos no queden contaminados. Interesa que se vean blancos y destaquen con respecto al fondo.

4.3.2. Análisis y justificación del diseño realizado.

La invitación, así como la entrada, es el principal contacto o el más directo que recibe el público objetivo con respecto a un evento y debe tenerse en cuenta que es la principal herramienta que posee el diseñador para convencer a una determinada persona de que acuda a dicho acto.

Por ello es importantísimo que transmita un valor de calidad, profesionalidad y buen hacer. Además debe ser atractivo y capaz de crear expectativas positivas con respecto a lo que anuncia. Más aún, en eventos como nuestra Mostra Audiovisual, que no tienen gran relevancia y que probablemente sean desconocidos para aquellos invitados a los que irán dirigidos. Tampoco son eventos que aparentemente les vayan a reportar nada y estoy segura que ese es el motivo por el que muchos de los invitados terminan por no acudir.

Es por esto por lo que no podemos combatir contra dicha tendencia usando el simple y clásico tarjetón. Debemos impactarles, dejarles con la sensación de que se van a perder algo grande si no acuden. Este debe ser nuestro mensaje subliminal y el diseño nuestra principal arma.

De modo que, una vez más, los caracteres ya marcados por el cartel debían estar presentes en este tarjetón para seguir conformando una imagen compacta del evento. Aún así, decidí realizar ciertas variaciones a fin de no ser reiterativa. Esta es la causa por la que logotipo y cristal roto ya no aparecen unidos y su disposición es completamente distinta con respecto a los elementos anteriormente diseñados.

En este caso, el cristal bastaba que hiciera acto de presencia. No era necesario mostrarlo en su forma original y decidí que tuviera una funcionalidad práctica; la de dividir el espacio en dos partes, una reservada al texto de la invitación y otra a la información referente a la gala.

Para diferenciar ambas partes todavía más, decidí emplear un degradado amarillo para cubrir el lateral izquierdo; mientras que el lado opuesto, que es la que más debía resaltarse puesto que en él aparecía el texto de la invitación, empleé otro recurso también usado en el cartel, un degradado radial de negro a blanco, donde el blanco, dispuesto sobre el texto, una vez lo combinemos, le dará más luz a esa zona, mientras que aquello bañado por el negro se oscurecerá ligeramente.

Otro aspecto que le diferencia de su principal “compañera de trabajo”, la entrada, es que al contrario que esta, el reverso se presentará en blanco. En este sentido era más importante economizar y más aun teniendo en cuenta que no va a contener ningún tipo de información.

Por el contrario, algo que une a estas dos herramientas de comunicación, es su formato apaisado claramente agudizado en ambos casos. Es el formato más cómodo y familiar, posiblemente por nuestra visión ocular¹, donde los ojos se mueven preferentemente de un lado al otro. Además las composiciones en este formato, al menos bajo mi punto de vista, suelen ser más estéticas que en su opuesto vertical, aunque esto evidentemente varía en gustos. Siendo estas mis preferencias y mi interés por correlacionar la entrada con el tarjetón, este debía aparecer en ese mismo formato.

4.4. DISEÑO DE LOS DIPLOMAS PARA PREMIADOS

El diploma es un elemento que siempre ha estado presente en este certamen, como en cualquier gala de premios, por lo que esta IV Mostra no podía ser menos.

En un principio los íbamos a emplear únicamente para otorgar los *áccesit* así como el premio del público, pero finalmente decidimos que cada uno de los ganadores contara con un diploma además de su estatuilla.

Con respecto a este elemento, mi principal objetivo era innovar. No quería crear el típico diploma, quería que llamara la atención a quienes lo recibirán y que estos sintieran la necesidad de enseñarlo. Si te regalan algo, y su diseño es bueno, te gusta, parece que la motivación para enseñarlo es mayor.

También fui consciente de lo integrado que el diseño de un diploma estaba en la sociedad, por lo que al igual que con el cartel, decidí crear dos versiones. Una que se saliera completamente de lo habitual (*fig. 4.39*), y otra más clásica (*fig. 4.40*) aunque claramente condicionada por el diseño del resto del certamen.

A continuación os presento el resultado de ambas propuestas:



Fig. 4.39. Modelo más desenfadado

¹**Visión ocular:** La existencia de dos ojos nos permite una visión panorámica y binocular circundante; y la capacidad del cerebro por combinar ambas imágenes nos proporciona una visión tridimensional o estereostópica. (<http://es.scribd.com/doc/3892066/A11-EL-OJO-Y-LA-VISION-cap->)



Fig.4.40. Modelo más clásico.

De entre ellas, la segunda opción fue la que más gusto, por lo que mis sospechas sobre lo arraigado del diseño de un diploma, se confirmaron.

4.4.1. Elaboración

1. Creamos un nuevo documento A4 en apaisado.
2. Aplicamos una textura de papel arrugado (Fig.4.41) que nos marcará la tonalidad que predominará en el documento.



Fig. 4.41. Textura obtenida en CG Textures

3. Aplicamos a modo de textura los nombres de las diferentes categorías en modo *Hard Light* (Luz fuerte) con el que conseguimos tramar los colores y darles más brillo sin perder su color original. Esto es debido a que la imagen de fondo es más clara, si fuera más oscura seguramente las letras se oscurecerían aún más, como si se multiplicara.



Fig. 4.42. Resultado de la combinación del fondo con la composición de las categorías, empleada también como motivo en el cartel.

4. El siguiente paso será escoger la zona que ocupará el texto y su distribución. En este caso decidí que todo el contenido quedara centrado, en equilibrio armonioso, para una lectura rápida y eficaz.



Fig. 4.43. Integración del contenido

El título del premio y el anagrama del evento irá en colores tierra oscuros, mientras que el resto del contenido será negro.

5. Aplicamos también la textura de metal empleada en el cartel (fig.4.4). Siendo que el diploma iba a ser el elemento más independiente en cuanto a diseño, necesitaba hacer una clara referencia a los parámetros hasta ahora seguidos.



Fig. 4.44. Resultado con la integración de la textura de metal

El modo de fusión será *Pin Light* (Luz focal) porque con el conseguimos, al ser el fondo más blanco, que las zonas de luz se mantengan, pero las más oscuras ganen en brillo y contraste.

6. Ahora llega el momento de darle fuerza al diseño. Para ello lo primero que haremos será cambiar los niveles (fig.4.45), brillos y contrastes (fig.4.46).

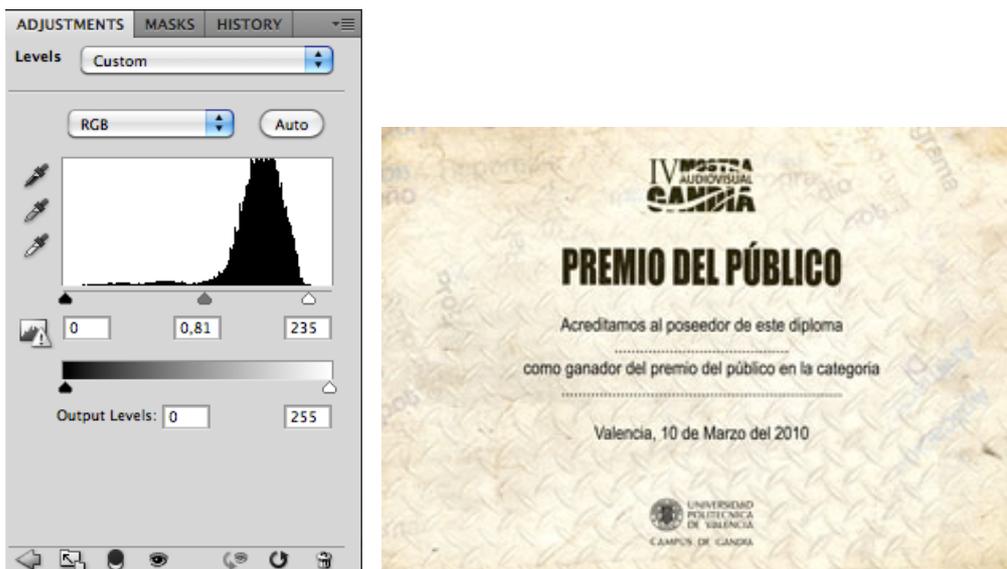


Fig. 4.45. Capa de ajuste: niveles

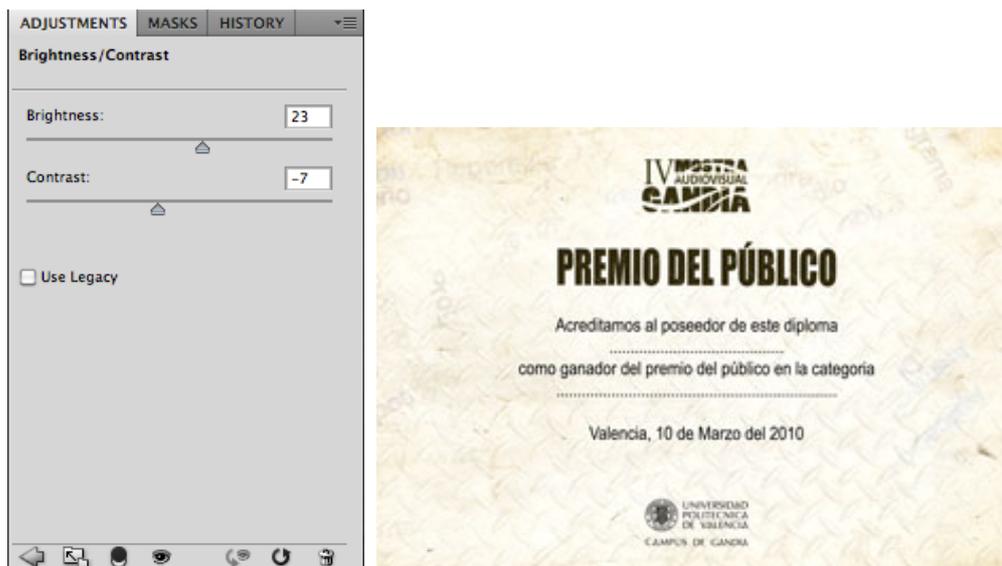


Fig. 4.46. Capa de ajuste: brillo y contraste

Con este aumento del brillo conseguimos que la textura de metal no sea tan evidente y su presencia no predomine por igual en todo el diploma.

7. Pasaremos a darle un tono más amarillento y reforzar la zona central, para lo que crearemos un sólido blanco cuyos márgenes (sobre todo el superior) pintaremos mediante un degradado lineal que irá de un verde terroso oscuro a un amarillo chillón (fig.4.47). Esta capa la combinaremos en modo *Multiply* (multiplicar) para que el color se combine con el del fondo y quede un poco más oscurecido, reforzando ese efecto de iris.

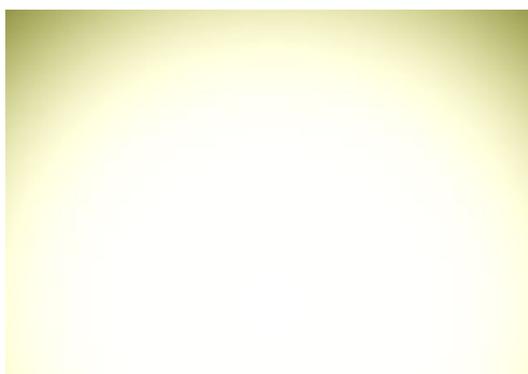


Fig. 4.47. Capa degradado



Fig.4.48. Resultado de la combinación en modo Multiply

8. De nuevo daremos más fuerza/luz a la zona del texto, añadiendo un degradado radial de blanco a negro (fig.4.49). Su capa correspondiente la combinaremos en modo *Soft Light*, que simula el efecto que un foco difuso haría sobre la escena.



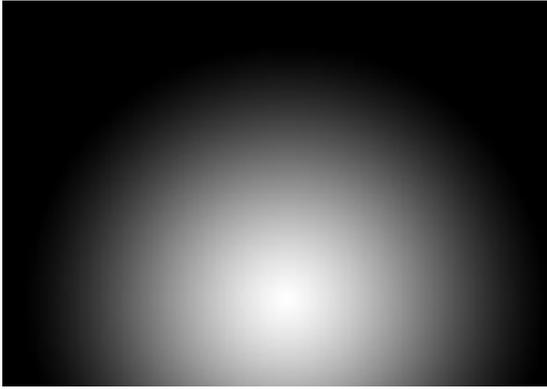


Fig. 4.49. Capa degradado



Fig. 4.50. Resultado de la combinación en modo Soft Light

9. Ahora para que el fondo no quede tan uniforme y crear un juego de luces y sombras más marcado con el que suavicemos la parte central excesivamente sobreexpuesta, crearemos una capa con manchas más claras y más oscuras a modo de nubes, que combinaremos únicamente con las capas de fondo en modo *Vivid Light* (luz intensa) que aplica el modo sobreexponer o el subexponer dependiendo del color de la capa superior, de forma que el resultado es oscurecer más los colores oscuros y aclarar más los colores claros. El texto, los degradados y las cajas de ajuste, quedarán por encima.



Fig. 4.51. Resultado final

10. Por último, volveremos a crear un nuevo degradado circular que marque claramente un punto de luz en la zona central.



4. 52. Diseño definitivo del diploma

4.4.2. Análisis y justificación del diseño realizado

Como he explicado anteriormente, esta segunda opción fue escogida por parte del resto del equipo gracias a su apariencia más clásica. Pero pese a ello hubieron muchos elementos habituales en un diploma, que me negué rotundamente a utilizar.

Uno de esos principales ausentes es el habitual ribete que enmarca el contenido en este tipo de certificados. Es algo que tenía clarísimo desde un principio que no iba a aparecer. Por otra lado, el fondo habitualmente no suele presentar ninguna textura pero yo quería que cada una de las que caracterizan al cartel, estuvieran presentes en este diseño, excepto el color azul que en este caso fue sustituido por colores cálidos, tierras y amarillos; estos sí, más comunes en diplomas.

Escogí un tierra muy oscuro para el logotipo de la Mostra y el título del premio. Mi intención era remarcarlos y proporcionarles westerniano, originario de *western* otra gran referente cinematográfico donde la acción es su principal aliada. Para el resto del texto, que debía leerse con claridad y diferenciarse de la cabecera, escogí un negro y una tipografía más ligera, *Arial Narrow*, ya empleada en los anteriores instrumentos comunicativos.

También, la alineación de este texto sigue las pautas habituales en diplomas, y a su vez armoniza perfectamente con la empleada en el cartel o la entrada.

Así pues, maniobrando entre dos vertientes distintas, finalmente el diseño funciona. Sigue manteniendo la estética habitual en diplomas, pero sin perder de vista los elementos que caracterizan al diseño de esta IV Mostra.

4.5. DISEÑO DE LOS SOBRES

Los sobres iban a emplearse únicamente para guardar en ellos el tarjetón con el nombre del ganador de cada categoría. Por ello, al menos en el anverso del sobre debía aparecer el anagrama de la Mostra para darle un toque más personal y exclusivo de cara al público.



Fig. 4.53. Diseño final del sobre

En este caso no voy a exponer el proceso de elaboración puesto que no tiene mayor misterio. Escogí como motivo principal el anagrama acompañado por el efecto de cristales rotos y ambos los viré a negro. En el margen inferior coloqué el nombre de cada categoría en mayúsculas, para mayor visibilidad, con la misma tipografía que ya había empleado para el eslogan del cartel, *Berlin Sans*.

4.5.1. Análisis y justificación del diseño realizado

Estoy convencida que lo más chocante de este diseño no solo es la falta de color si no de texturas. Pero también debemos ser conscientes de cuando se necesita mayor o menor inversión de tiempo y dinero en el diseño de un determinado elemento. En este caso, el sobre, que simplemente era un objeto secundario que iba a parecer en contadas ocasiones a lo largo del transcurso de la gala, no requería ni tan siquiera de diseño. Es un objeto que suele pasar desapercibido, pero también es verdad que para quien se fije en ellos, notar que el equipo organizador se han molestado en darle un carácter, puede decir y mucho, del evento en sí. Claramente aporta un valor añadido al trabajo realizado.

Bastaba pues con un diseño simple, representativo, rápidamente identificable, por lo que a fin de economizar y simplificar, decidimos no añadir fondo a este diseño y elaborarlo únicamente a una tinta, en este caso en negro para que contrastará lo máximo posible. Lo que apareciera en su diseño debía ser un claro referente cara al público, e indudablemente el elemento más representativo de esta IV edición era el anagrama limitado por ese cristal roto.

En un principio este era el único elemento que aparecería en nuestro diseño, pero finalmente se decidió que cada categoría contará con su propio sobre, de modo que en cada uno de ellos debía constar en su diseño el nombre de su correspondiente categoría. De nuevo nos encontramos ante una decisión aparentemente inocua, pero de consecuencias dignas de consideración. Con ella no sólo conseguimos aportar mayor personalidad al elemento, sino que indirectamente aumentamos el carácter profesional y exclusivo del evento de cara a nuestro público.

4.6. DISEÑO DE LOS TARJETONES PARA LOS PRESENTADORES

De nuevo, nos encontramos con un instrumento muy similar al anterior. Las funciones que ambos debían cumplir eran prácticamente las mismas, ambas relacionadas con la lectura del galardonado, momento en el que únicamente el público podría apreciar estos diseños.



Fig.4.54. Diseño final del tarjetón empleado para la impresión del nombre de los ganadores

El proceso de elaboración es completamente igual al resto de elementos que se derivan del cartel. De nuevo rescatamos de dicho documento las diferentes capas que conforman el fondo, tanto texturas, como color, niveles, brillos... y a su vez el logotipo y el efecto de los cristales.

4.6.1. Análisis y justificación del diseño realizado

La relación entre sobre y tarjetón es evidente, ya no solo en función (portar el nombre del ganador) si no en diseño. La distribución de los elementos que se presenta en este caso, iba a ser originalmente la del sobre, hasta que en este último, se decidió incorporar el nombre de la categoría correspondiente, causa por la que se redujo el tamaño del logotipo y modificó su posición. Sin embargo, para los tarjetones, consideramos irrelevante la presencia de los nombres, haciéndose posible que el anagrama cubriera la mayor parte de su extensión.

Además, este simple detalle nos facilitó el uso de este elemento para otros fines, como es servir de ayuda a los presentadores en caso de que perdiesen el hilo del guión. En galas como esta o directos televisivos contar con este apoyo es importantísimo, por que puede sacarte de apuros. Y aunque en un principio los presentadores eran reacios a llevarlos, finalmente los imprimimos para que pudieran recurrir a ellos en un momento dado si así lo deseaban.

Así pues, una vez más, nos vemos en la necesidad de elaborar un diseño que no desentonará con el resto del evento y que le aportara un valor añadido a nuestro trabajo, de cara al público.

4.7. DISEÑO DE LA ANIMACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS

El principal reto de mi proyecto ha sido la elaboración de estas animaciones. Fue tras el diseño de mi cartel cuando comencé a darle vueltas y en poco tiempo tuve claro la idea general. Lo que me costó decidir fue: si presentar a un personaje o darle un cariz de videojuego de tiro en los que por regla general aparece únicamente el arma; si centrar la acción en una o varias dianas; o si hacer una animación 2d o 3d, etc. Finalmente me quedé sin tirador y sin su arma, únicamente con la bala, varias dianas y 3D.

4.7.1. Elaboración

4.7.1.1. 3DMAX

Modelado de la escena:

1. Elaborar 5 cajas (*Started Primitives > Box*) relativamente finas que conformarán el habitáculo.

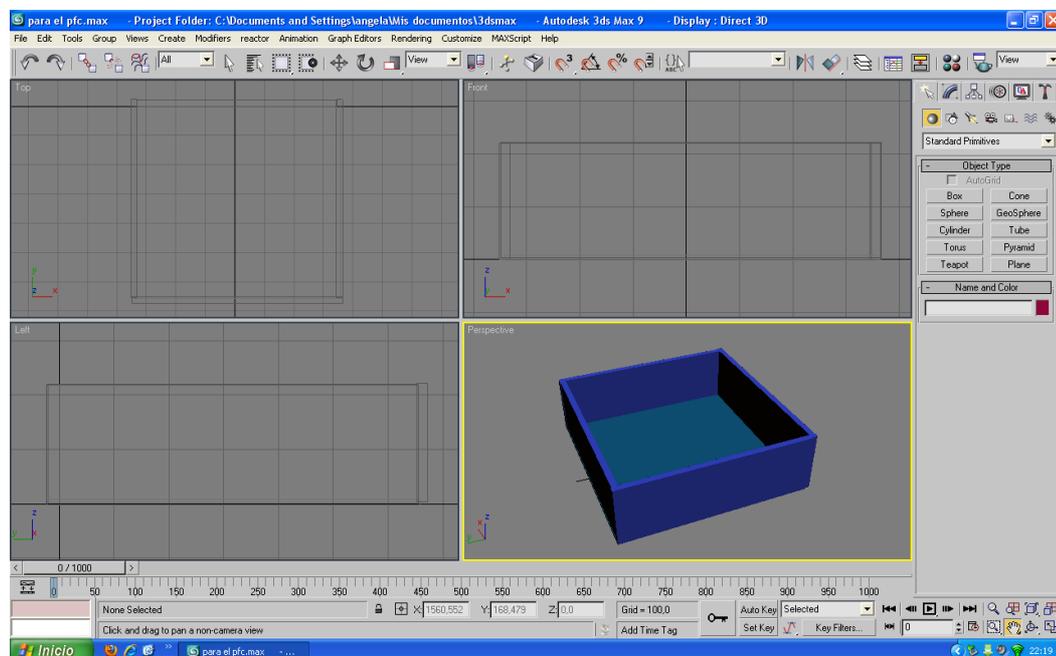
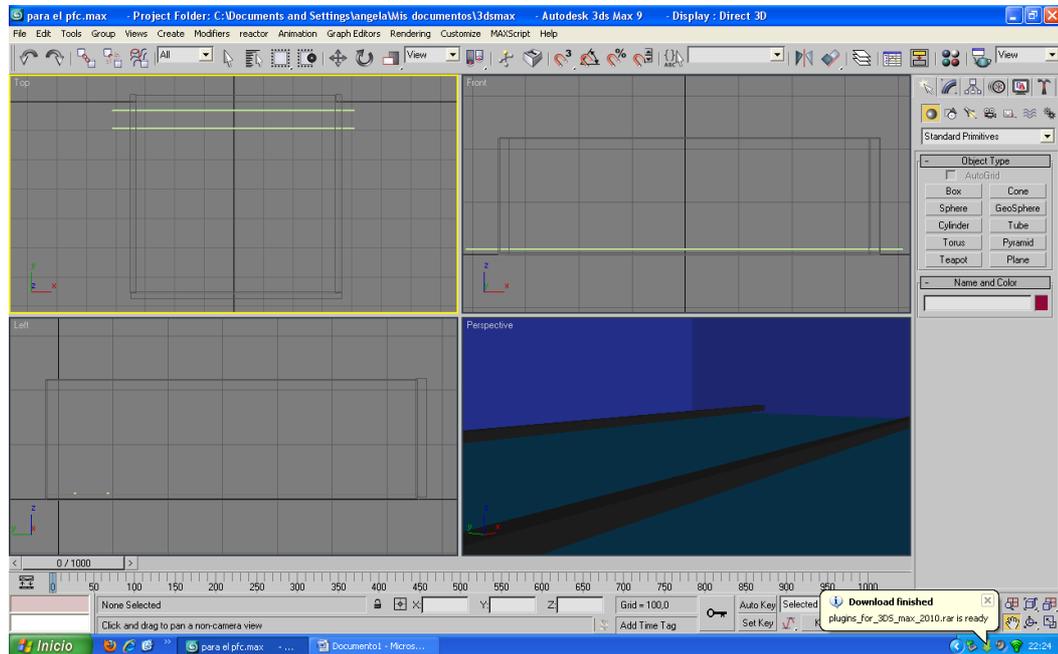


Fig. 4. 55. Vista superior, frontal, lateral y en perspectiva del habitáculo creado.

2. A continuación pasar a modelar la zona de dianas, que irá regida por dos guías sobre las que rotarán las 12 dianas (*correspondientes a las 12 categorías*). Para ello crearemos de nuevo dos cajas muy estiradas y de un grosor considerable que permita percibir como sobresalen del suelo.



4.56. Vista superior, frontal, lateral y en perspectiva del habitáculo con esas dos nuevas barras.

3. Ahora es el momento de crear las dianas y disponerlas sobre esas barras. Para ello, también mediante la herramienta *Box*, se debe crear una caja muy fina, cuyas principales caras mantengan las proporciones similares a las de la imagen que utilizaré como textura (700x664). Esta caja, irá colocada sobre un tubo (*Standard Primitives > Tube*) que será el que rotará en torno a las guías haciendo así rotar a la diana.

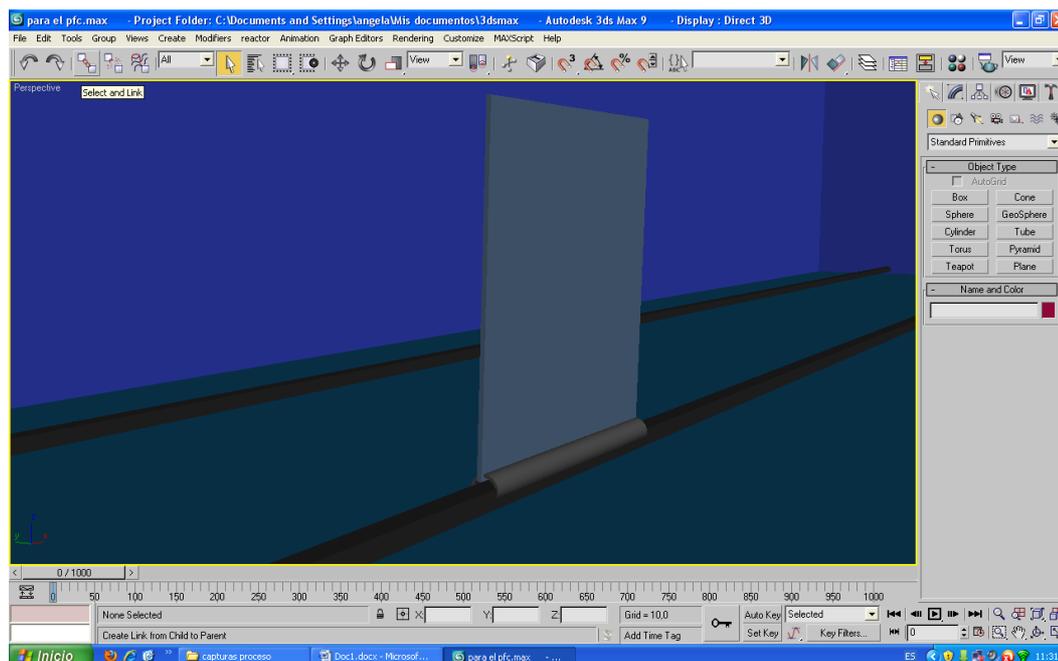
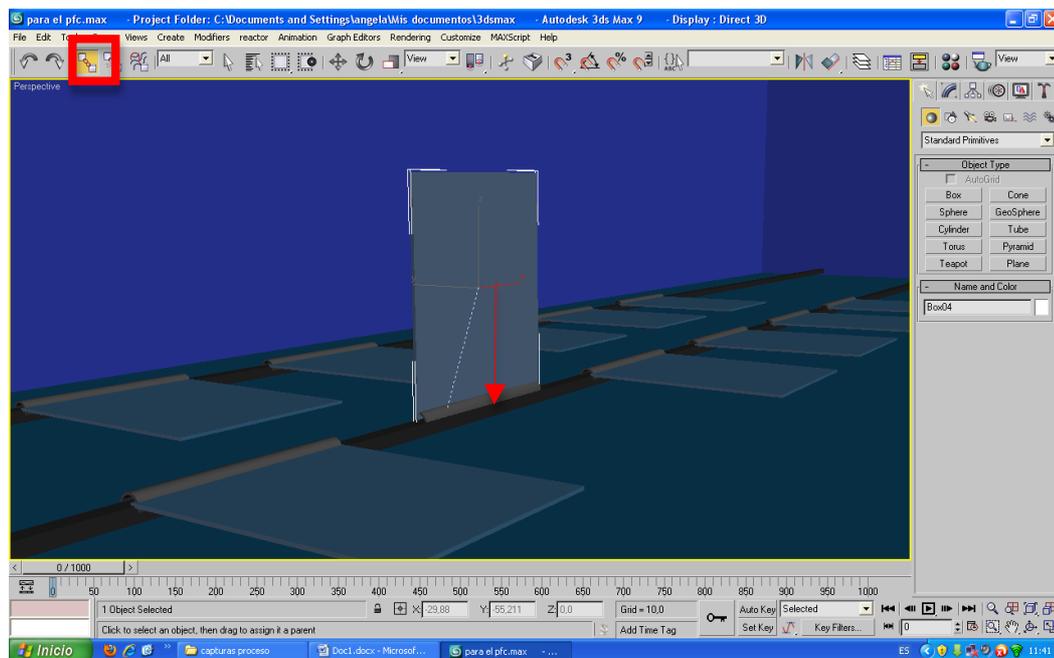


Fig.4.57. Vista en perspectiva del primer modelo de diana

Para simular dicho movimiento será necesario vincular el tubo a la diana para que la transformación, en este caso rotación, del objeto ascendente (*tubo*) modifique automáticamente la rotación del descendiente (*diana*).

Por tanto, tampoco necesitaba hacer uso de la cinemática, me limité a vincular ambos objetos mediante la herramienta “*Select and link*”. Una vez activada, lo único que tenemos que hacer es pinchar sobre la diana y soltar sobre el tubo, de este modo estamos ordenando a la diana que se someta a él.



4.58. Esquema sobre como realizar esa vinculación entre la diana, y el cilindro que la sostiene.

Terminada esta primera diana, únicamente queda duplicarla hasta tener las 12 que necesitamos, las cuales iremos colocando de modo alternado.

Modelado bala:

Otro elemento importantísimo para estas escenas será la bala. Siempre aparecerá en primer termino puesto que la cámara la seguirá en su recorrido hacia las dianas, por ello es necesario cuidar su diseño.

Para realizar el mio propio, me base en el siguiente proceso, pese que hay detalles de los que finalmente quise prescindir. Pese a ello creo que es interesante exponerlo, por si alguien está interesado en ello.

1. Debemos partir de un cilindro. Para ello, seleccionaremos su botón correspondiente (*Standard primitives > Cilindre*), nos dirigemimos a la vista *Top* donde lo crearemos según el tamaño deseado.

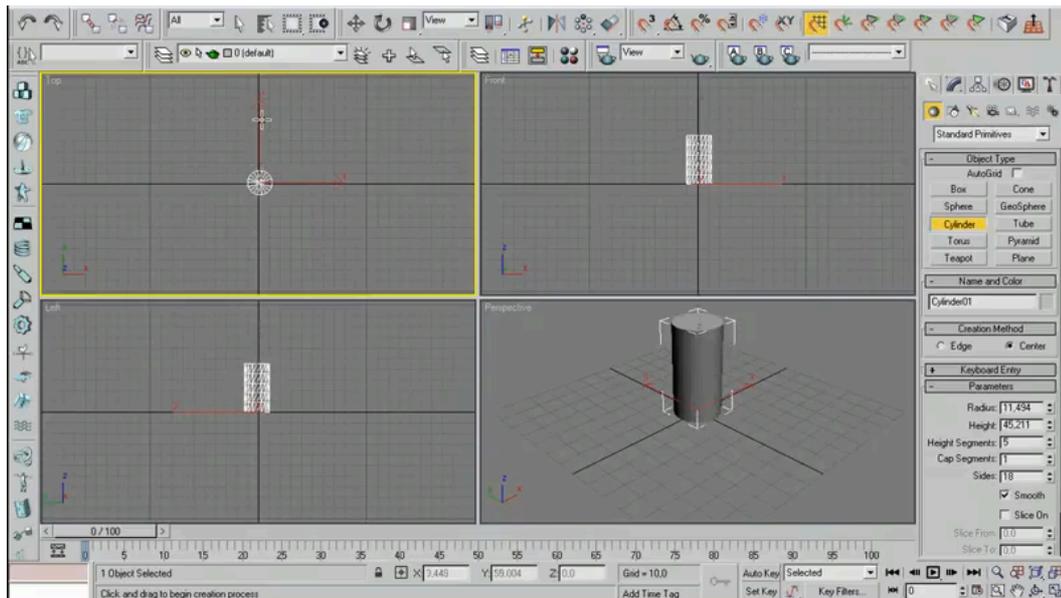


Fig. 4.59. Vista superior, frontal, lateral y en perspectiva del cilindro

2. A fin de lograr una superficie suavizada, aumentaremos el número de lados (*Parametres > Sides*) a 30. También es conveniente aumentar el número de segmentos en altura (*Parametres > Hight Segments*) a 7, puesto que a continuación necesitaremos ir modificando la forma de este cilindro.

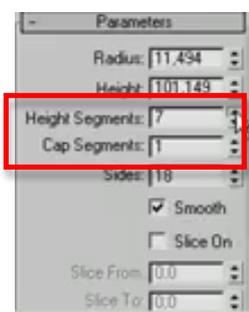


Fig.4.60. Fragmento del panel de propiedades del cilindro

3. Para modificar la forma necesitamos convertirlo en un malla. Esto se consigue pulsando el botón secundario sobre cualquier vista y seleccionando la opción “*Convert to editable Poly*” o “*Mesh*”.

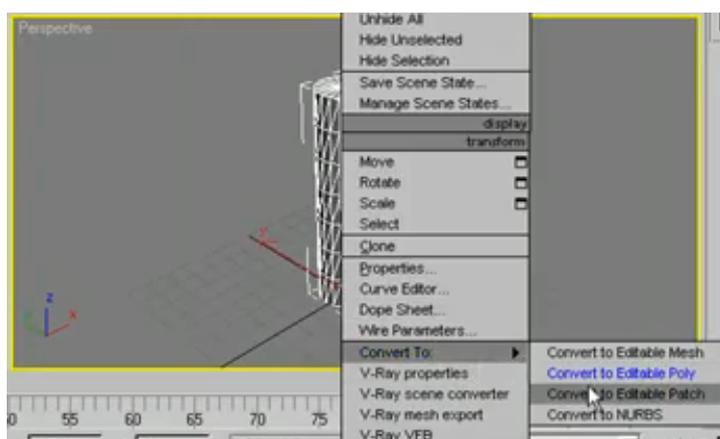


Fig. 4.61. Muestra del menú

Si nos fijamos en la imagen anterior (fig.4.61), veremos que al fondo aparece la figura con la malla visible, en caso de que no os aparezca así, apretaremos sobre el nombre de la vista, en este caso *Perspective*, y seleccionaremos la opción “*Edges faces*”.

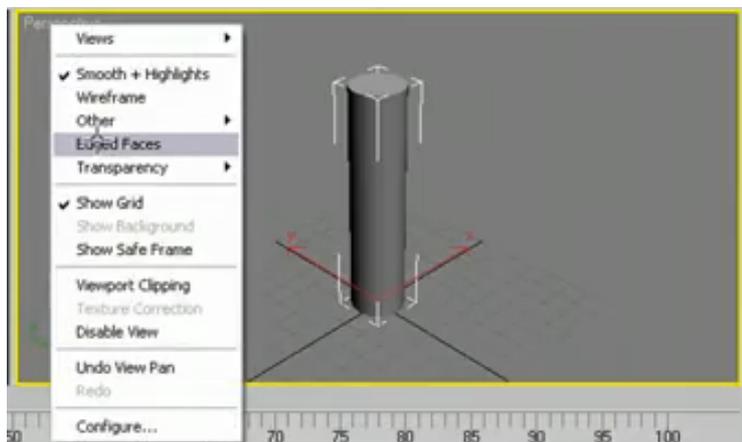


Fig. 4.62. Muestra del menu sobre la vista perspectiva

Una vez lo tengamos listo, podemos comenzar a modelar

4. Clicaremos sobre el modo vértices y comenzaremos seleccionando todos los vértices del extremo superior. La intención es reducir el diámetro que conforman hasta que todos se encuentren en el punto central. Para ello emplearemos la herramienta “*Collapse*” (*Edit Geometry > Collapse*).

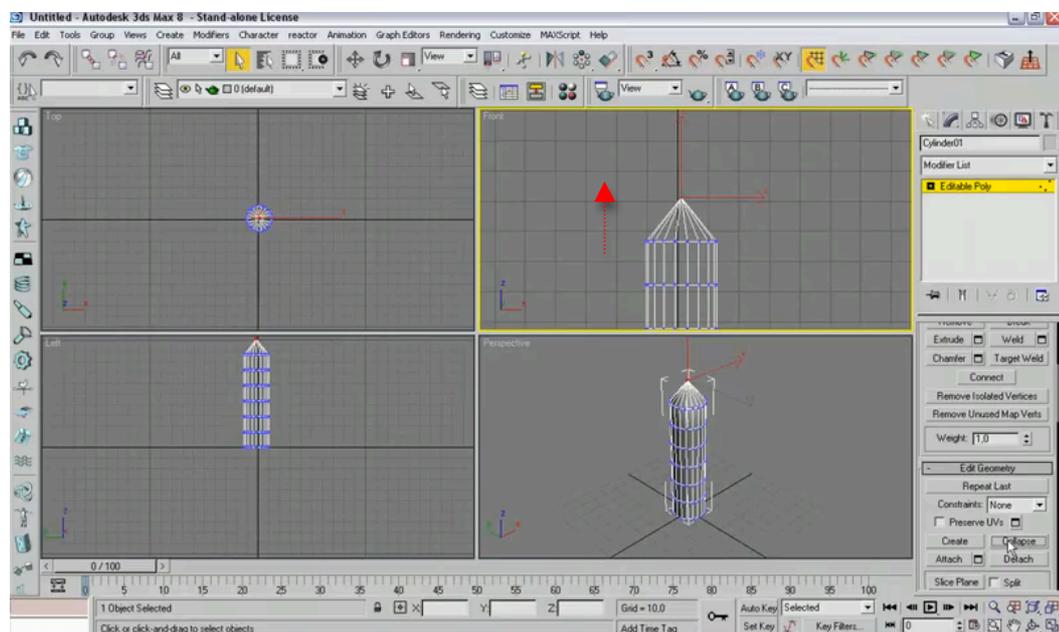


Fig.4.63. Vista superior, frontal, lateral y perspectiva del cilindro terminado en punta.

Tendremos que manipular la posición de las filas inferiores de vértices, hasta lograr la forma deseada para esta punta.

5. Otro detalle importante es crear una hendidura en la parte inferior de la bala. Para ello seleccionaremos las tres filas de vértices más próximas al borde inferior (*fig.4.64*), las juntaremos entre sí (*fig.4.65*) y haremos que la del medio penetre ligeramente hacia el interior (*fig.4.66*). Una vez tengamos la hendidura, la desplazaremos hacia abajo (*fig.4.67*), para que quede más próxima al extremo del cilindro.

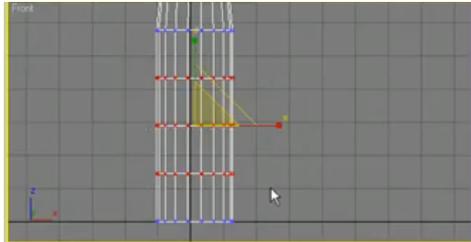


Fig.4.64. Paso1

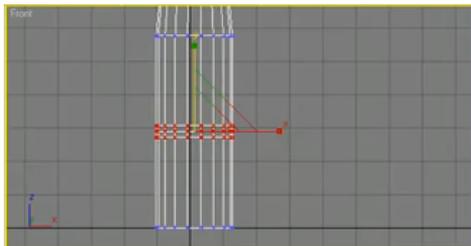


Fig.4.65. Paso2

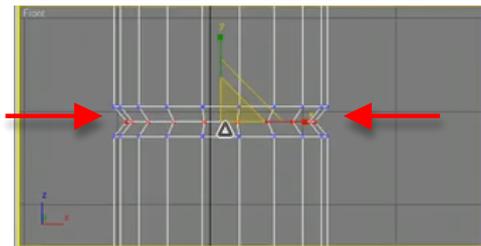


Fig.4.66. Paso3

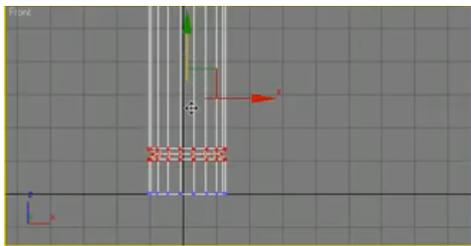


Fig.4.67. Paso4

La de abajo es un poco más complicada. Para ello emplearemos el modo polígonos y la herramienta “*Inset Polygons*” (*Edit Polygons>Inset*) que nos ayuda a crear polígonos a partir de otros. Seleccionada la base (*fig.4.68*), apretaremos sobre el botón de *Inset* y aumentaremos el número para que se meta hacia dentro creando un polígono nuevo más pequeño (*fig.4.69*).

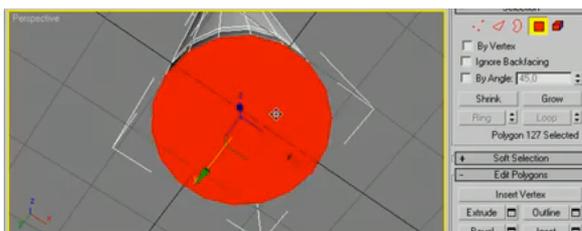


Fig.4.68. Paso1

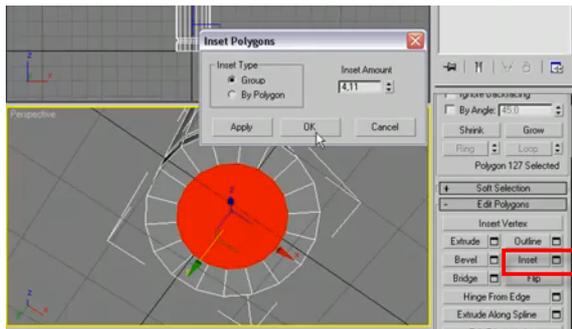


Fig.4.69. Paso2

Volveremos a realizar la misma operación para crear un segmento más pequeño aún:

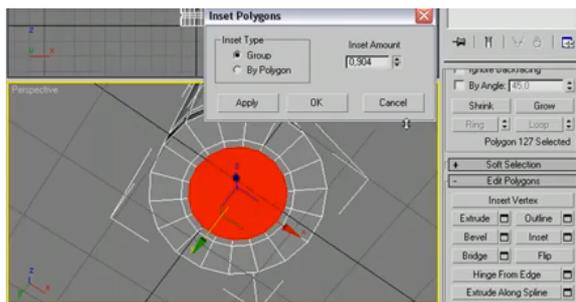


Fig.4.70. Paso3

Manteniendo este último polígono seleccionado, en la vista *Top* modificaremos su posición en el eje Y levemente hacia arriba, creando así una hendidura.

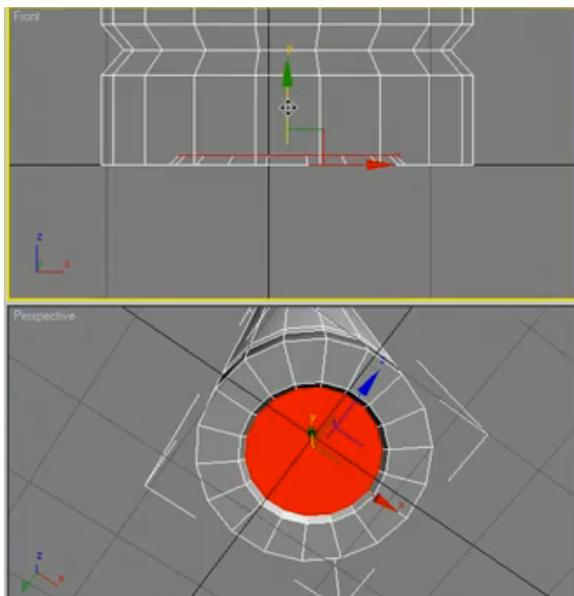


Fig.71. Paso4

En mi caso, lo único de lo que prescindí fue de la hendidura lateral, ya que en un principio tenía en mente una bala mucho más redondeada, siendo este el resultado final:

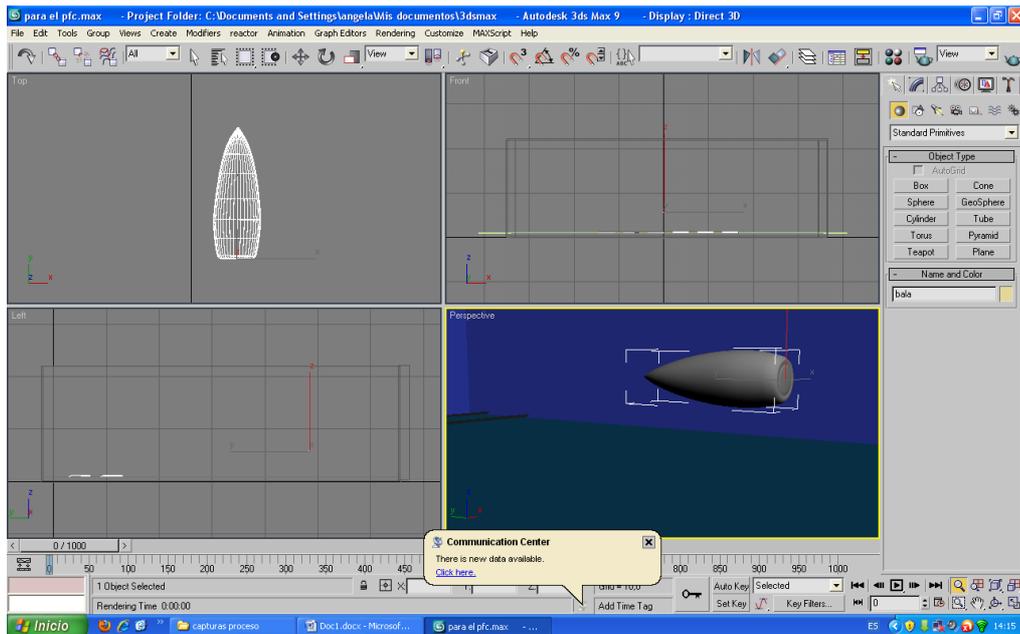


Fig.4.72. Aspecto final de la bala

Aplicar texturas:

Ha llegado el momento de aplicar texturas. Y puesto que ya estamos con la bala, seguiremos con ella.

1. Bala:

En el panel de materiales crearemos un nuevo material al que llamaremos Bala.

Este material vendrá compuesto por dos mapas superpuestos. De modo que lo primero que debemos hacer es cambiar el tipo de material de “Standard” (pulsamos el menú para que nos aparezca esa nueva ventana que vemos a la izquierda en la fig.4.73) a “Multi/Sub object”.

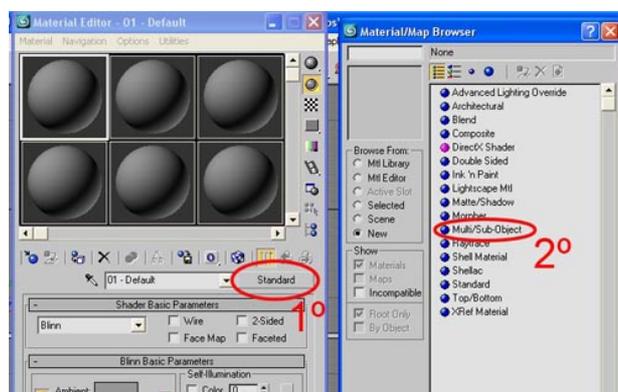


Fig. 4.73. Ventana de materiales

Una vez realizado el cambio nos aparecerán una serie de ID's de materiales a los cuales podemos colocarles nombres, cambiarles el color del material, agregarles un bitmap y un muchas más opciones.

En el primer ID, aplicaremos una imagen de chromo como textura (*Diffuse color*) a la que modificaremos los siguientes valores (fig.4.74):

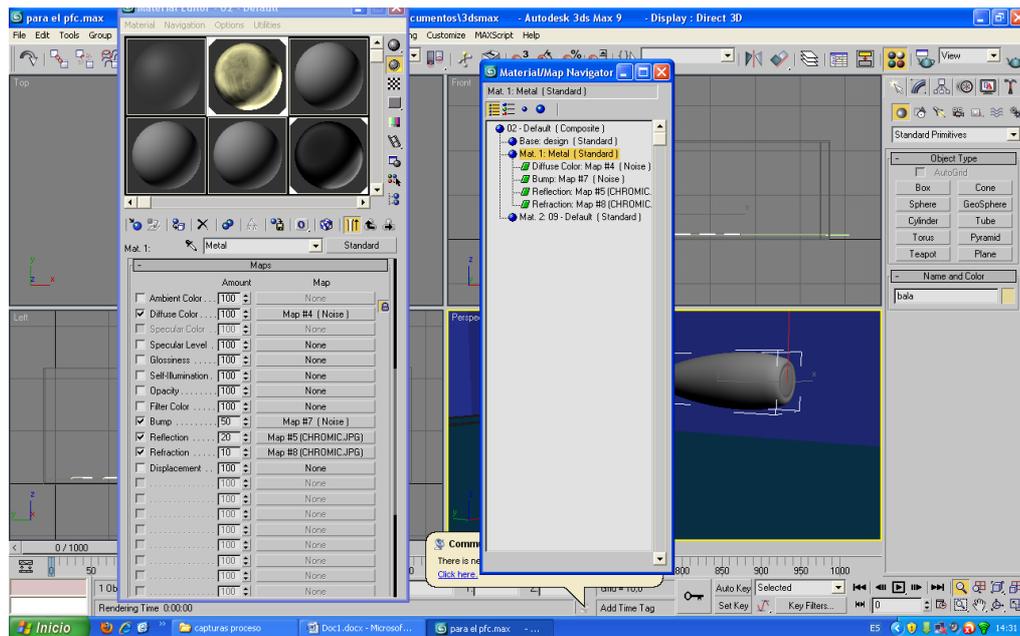


Fig.4.74. Pestaña maps del panel de materiales.

Si nos fijamos, en “*Reflection*” y “*Refraction*” hemos empleado también una textura de Chromo. Esto le da un carácter más realista a la bala, sin necesidad de crear partiendo de cero los brillos característicos de este material.

Concretamente, la imagen empleada es esta, obtenida de la web CGtextures:

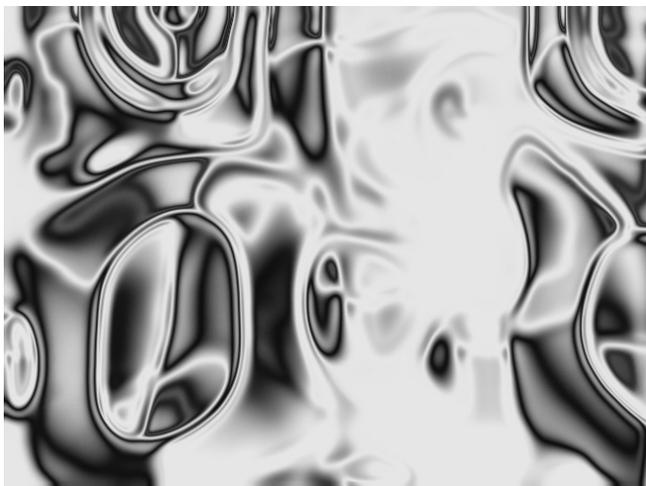


Fig.4.75. Textura chromo empleada para la bala

Será en el segundo ID (fig.4.76), donde cambiaremos algunos parámetros básicos como opacidad, brillo, nivel especular, etc...

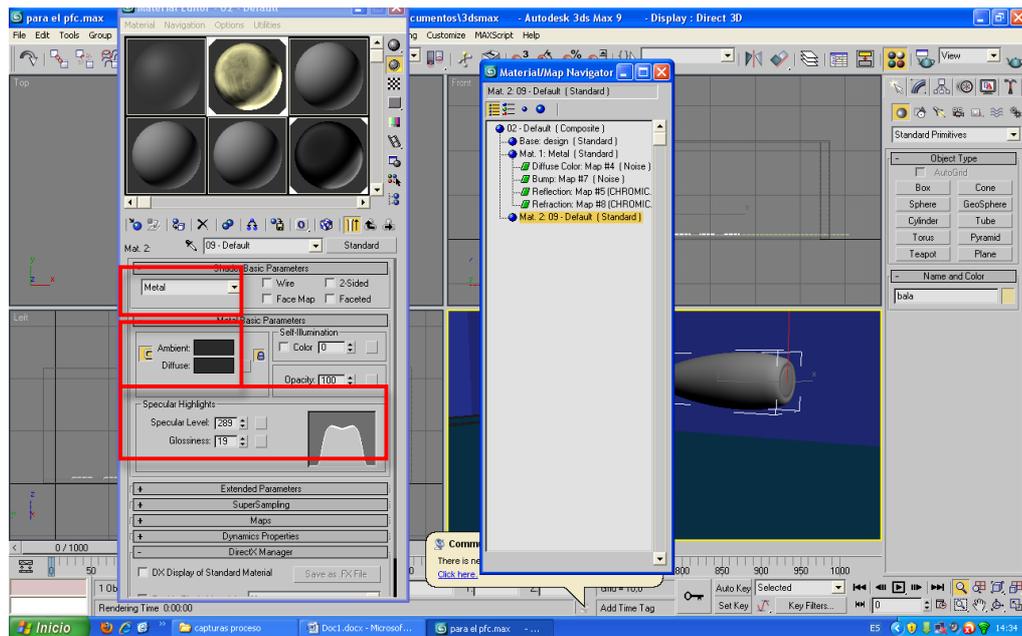


Fig.4.76. Parámetros básicos editados señalados

Ante todo, debemos escoger Metal como tipo de material. Una vez hecho esto, comenzaremos a modificar los parámetros que se nos presenta. La elección del negro como color ambiente servirá para oscurecer la textura y que no nos quede tan estridente.

Después tenemos que empezar a jugar con los niveles y agudeza de brillos, hasta que quede a nuestro gusto. En este caso “*Specular Level = 299*” y “*Glossiness=19*”.

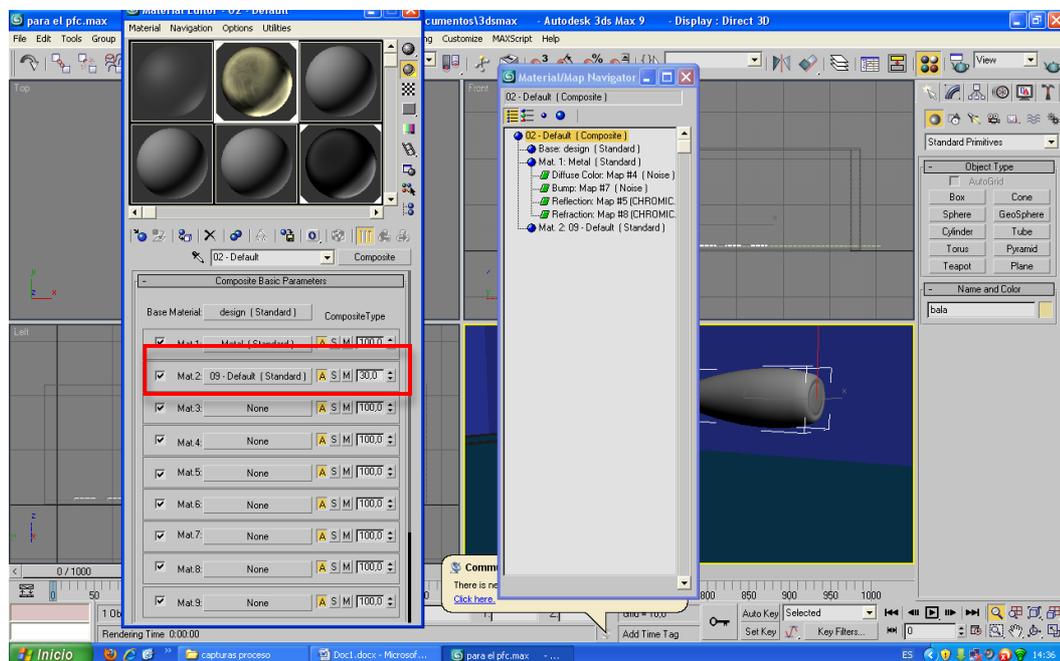


Fig.4.77. Pestaña materiales que componen esta primera textura

Finalmente bajaremos la fuerza de este segundo material a un 30% de opacidad (fig.4.77).

2. Dianas:

Para las dianas aplicaré de nuevo un material “*Multi/Sub Object*”, del cual es interesante la posibilidad que ofrece de emplear distintos materiales para las diferentes caras del objeto, ya que los IDs pueden ser asignados a los propios IDs de los polígonos del objeto.

En este caso nos interesa aplicar la textura de la diana, que previamente me habré descargado de Internet (www.materialtacticopolicial.com), en uno de las caras de la diana; y para la otra será necesario otro ID en el que solo modificaremos parámetros como el color, brillo, reflexión, etc.

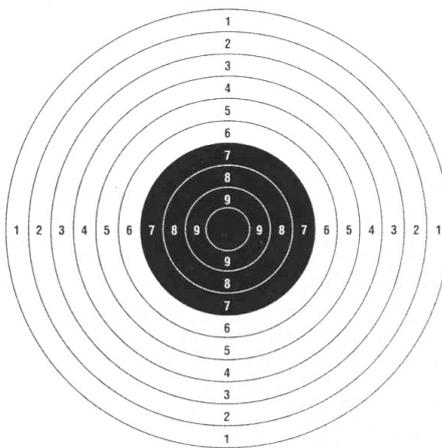


Fig.4.78. Textura diana

En la elaboración de ese primer material, el primer paso será aplicar la imagen de la diana y posteriormente cambiar los valores de “*Ambient*” y “*Difuse*”, para darle una tonalidad azulada (fig.4.79).

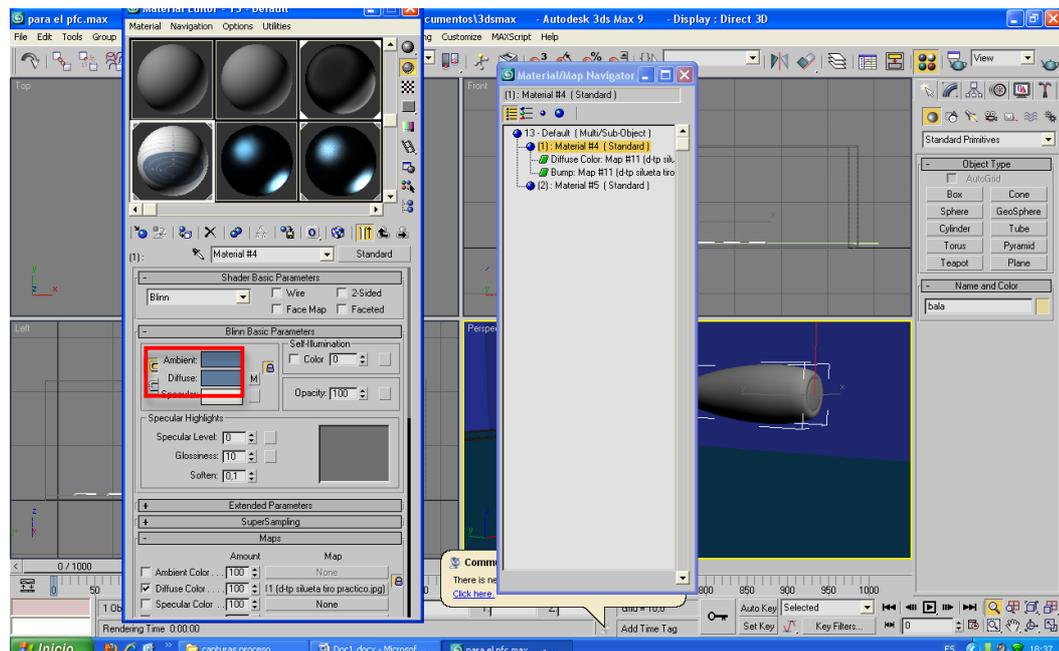


Fig.4.79. Parámetros Ambient y Difuse modificados

El segundo material será simplemente un efecto de metal, donde de nuevo el azul aparecerá como color principal y donde modificaremos el “*Specular Level*” y “*Glossiness*” hasta conseguir el efecto metalizado deseado.

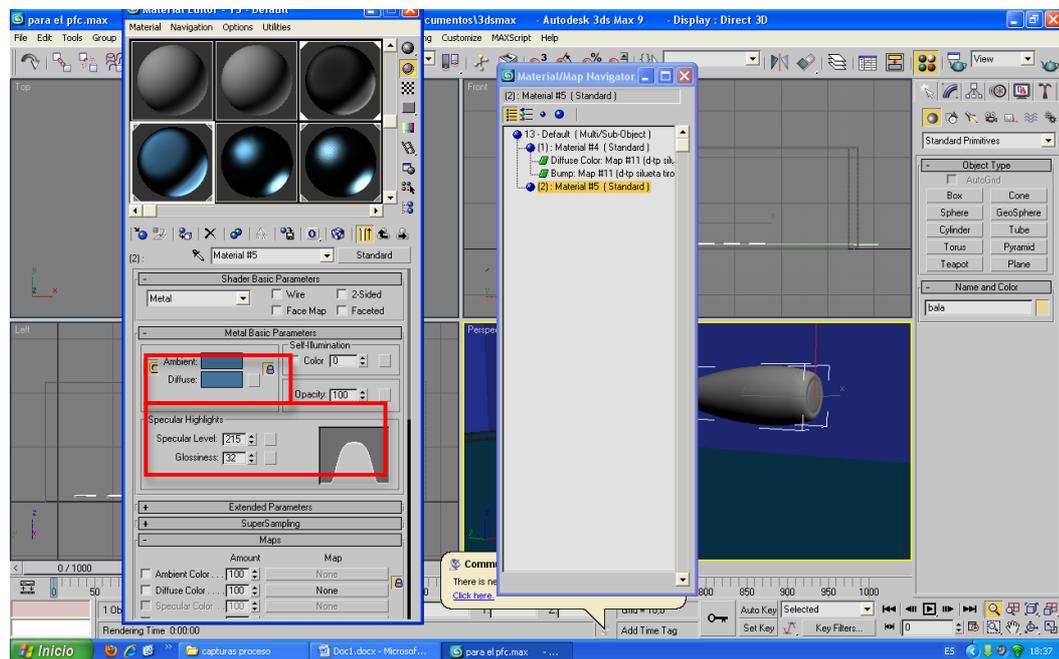


Fig.4.80. *Parámetros modificados: Ambient, Difusse, Specular Level y Glossines*

Una vez los IDs están a nuestro gusto, debemos pasar a aplicar el material al objeto. Posteriormente, con el objeto seleccionado, vamos al “*stack*” y desplegamos *Editable Poly > Polygon > Polygon Properties*.

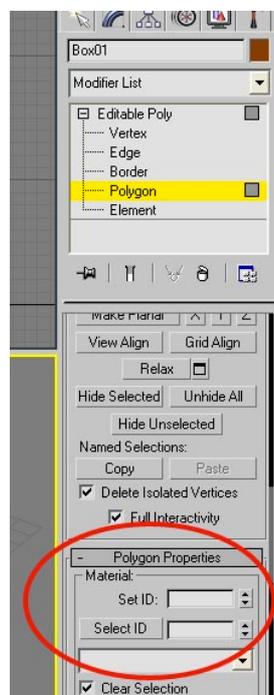


Fig.4.81. *Pestaña Polygon Properties*

Luego seleccionamos el polígono que nos interesa, correspondiente a la cara frontal de la diana y en “*Set ID*” añadiremos el ID 1 de nuestro material ya aplicado. Mientras que para el reverso, aplicaremos el ID 2. La resultado final debe ser algo parecido a esto:

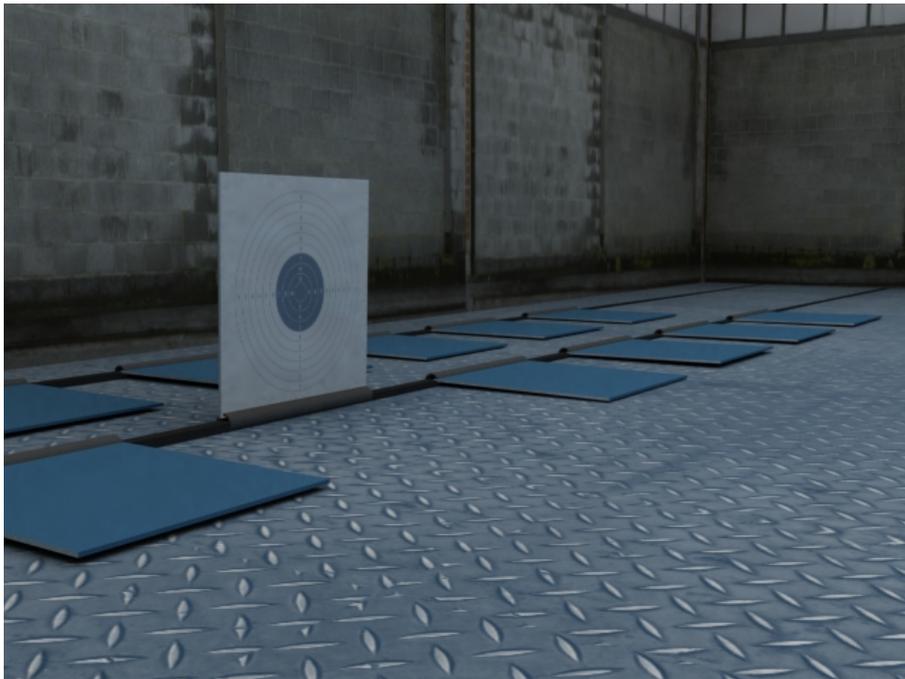


Fig.8.82. Resultado final de la diana.

3. Paredes:

Para las paredes emplearemos el efecto “UVM Mapping”, que añadiremos al *stack* de cada una de las cajas que las representan. La imagen, obtenida de nuevo de la biblioteca de CGTextures, que utilizaremos como mapa principal será la siguiente:



Fig.4.83. Textura paredes

En un principio, temí que quedara excesivamente repetitivo, pero tras aplicarla me encontré con una de esas escasas situaciones en las que no necesitas buscar más.

Mi idea inicial era aplicarle un efecto de *bump* pero luego observé que no era necesario, la diferencia era prácticamente imperceptible. De modo que no necesitamos más que crear un material a raíz de la imagen anteriormente mencionada, y mediante “UVM Mapping” controlar la posición, tamaño, repeticiones que de ella se deben originar a lo largo de cada pared (dependiendo de gustos).

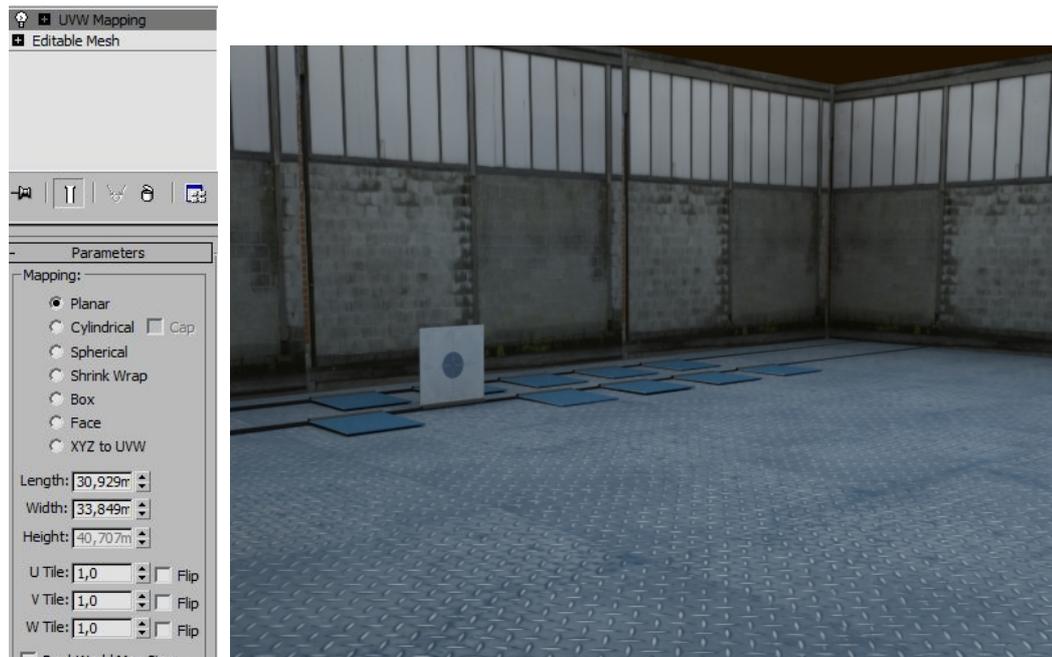


Fig.4.84. Resultado final de las paredes

Si nos fijamos, el resultado final es bastante óptimo. Es cuestión de ir probando, incluso con otras texturas y probar si funcionan en los diferentes tiros de cámara que vayamos a realizar.

4. Suelo:

De nuevo la misma estrategia. Descargo la imagen que me interesa de CGTexture y la empleo como textura mediante un “UVW Mapping”.

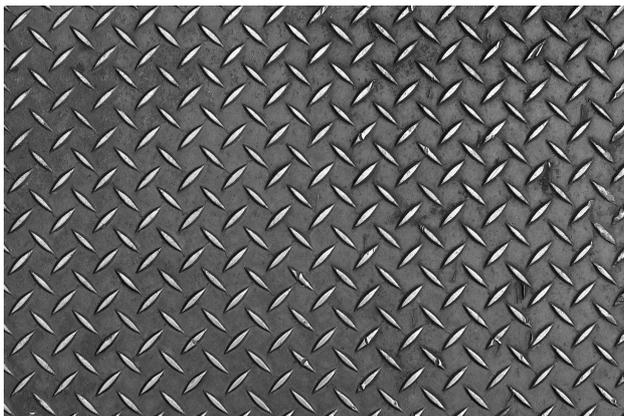


Fig.4.85. Textura metalizada. La misma empleada en el cartel.

Como en el caso de la diana necesitamos aplicarle un color azul que empaque con el resto de la escena, y modificarle el *Specular Level* a 96 y *Glossines* a 68, para proporcionarle aspecto metalizado (fig.4.86).

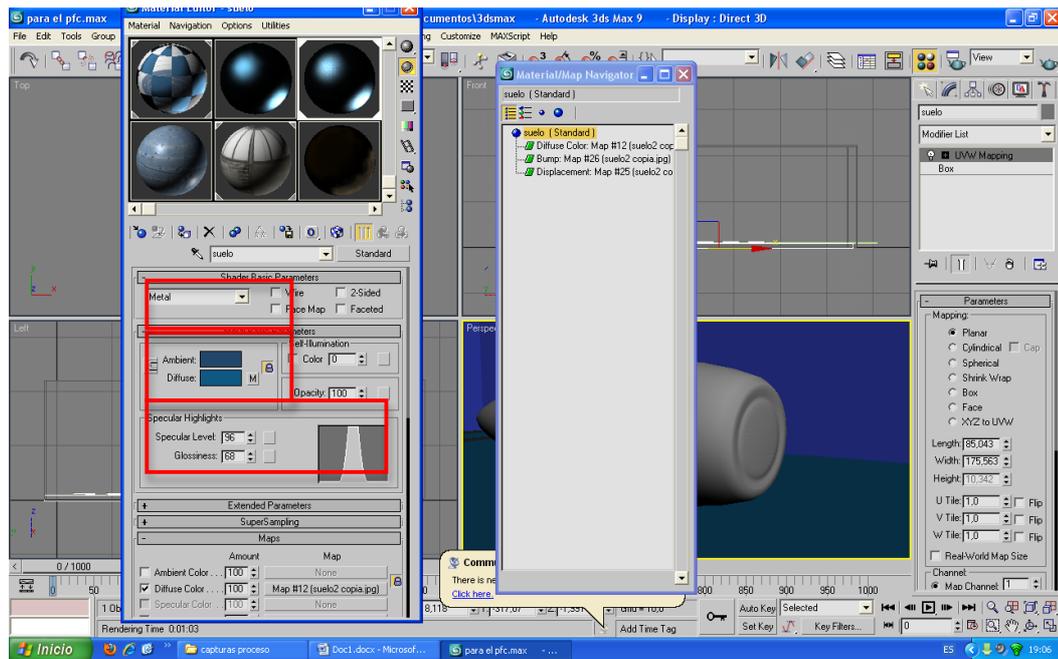


Fig.4.86. Parámetros modificados para darle un aspecto metalizado

Tal vez este sea el material más difícil de tratar si no encontráis imágenes de proporciones mayores, porque se puede dar el caso de que las repeticiones sean excesivamente perceptibles. En este ocasión, el restulado final no dista de la realidad, ya que este material suele distribuirse en forma de placas de una determinado tamaño, distribuidas a lo largo de sus dimensiones.

No obstante, cuando nos enfrentamos en situaciones como esta, debemos encontrar la solución más efectiva modificando el tamaño y con ello el número de repeticiones que deben aparecer, según nuestros intereses.

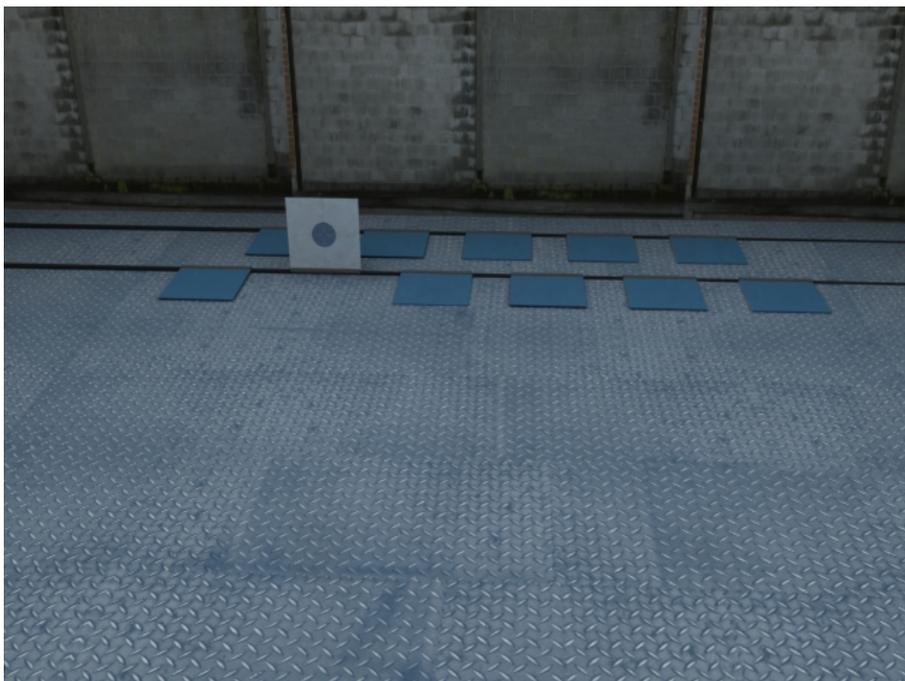


Fig.4.87. Resultado final del suelo

Animación:

Como he comentado previamente a lo largo de esta memoria, la animación que realicé fue distinta en cada categoría. Cada una de las dianas hace referencia a un determinado premio y al igual que la gala va avanzando y se van cerrando categorías, el “tirador” paralelamente va disparando sobre cada una de las 12 dianas hasta que todas quedan en pie.

De modo que cada categoría dispuso de su propia animación, donde tanto el movimiento de las dianas, como el de la bala o las cámaras fueron diferentes, aunque el modo de trabajo fue el mismo.

Los elementos más relevantes de esta animación son las cámaras y la bala. Cada escena iba a estar compuesta, mínimo, por el punto de vista de dos cámaras distintas. La primera, que mostraría la mirada subjetiva del hipotético tirador; y una segunda que seguiría el recorrido de la bala. Pero finalmente surgió la necesidad de crear una tercera y cuarta cámara que estuvieran en la zona de las dianas, para captar desde ambos laterales, el impacto de la bala sobre la diana.

Así pues la escena contará con 4 cámaras dispuestas originalmente de la siguiente forma:

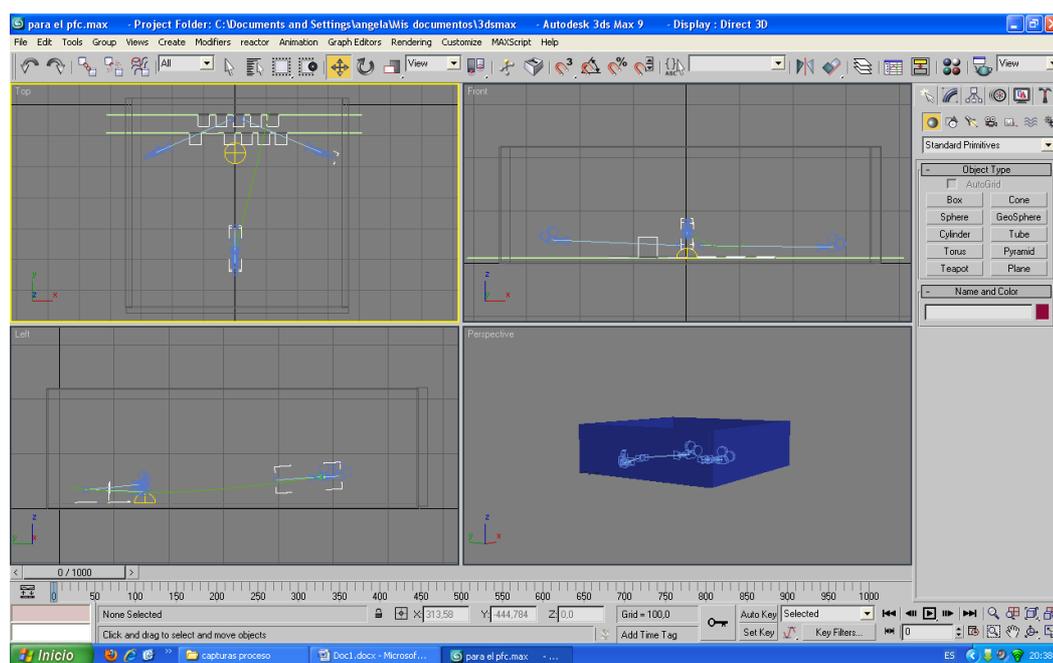


Fig.4.88. Vista superior, frontal, lateral y en perspectiva de la distribución de las cámaras

Dos de ellas están completamente solapadas. Esto se debe a que tanto la primera cámara como la segunda (que seguirá a la bala), deben mostrar exactamente el mismo encuadre, para que al cambio de una a otra no se produzca un salto molesto que desvíe la atención del espectador.

La animación de la primera cámara consiste en ir creando fotogramas claves en los que modificaremos la posición de esta en el eje X e Y, que no de su *Target*. Este deberá mantenerse fijo para nunca perder de vista la zona de las dianas.

Con la animación de esta cámara pretendemos simular la mirada subjetiva del tirador, por lo que debe ser movimientos bruscos, rápidos, que transmitan al público esa misma sensación de inquietud que simula embargarle a él.

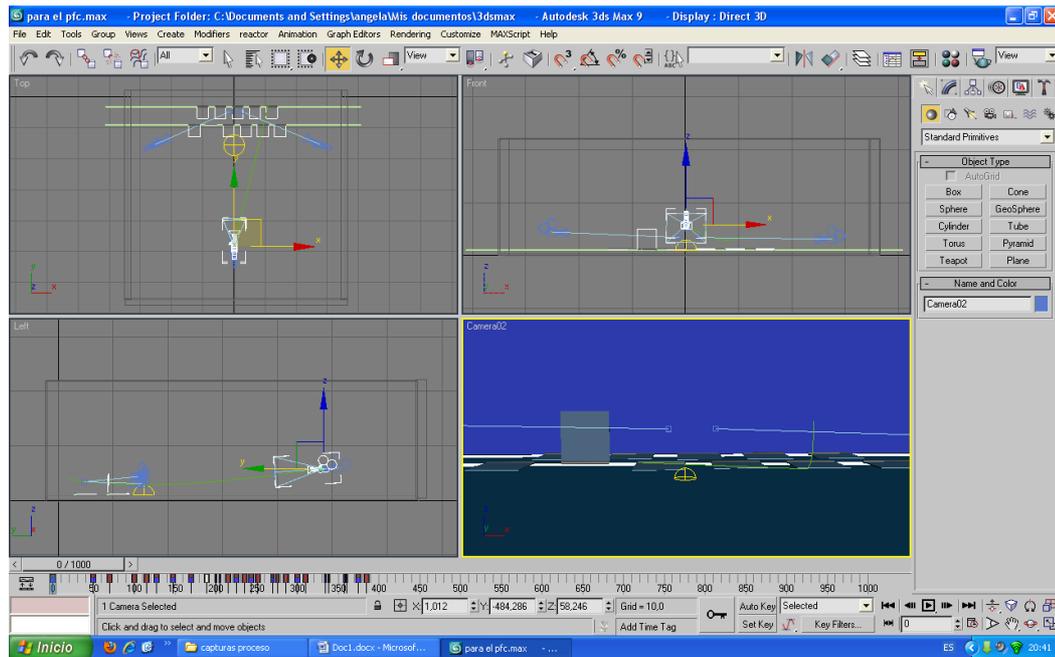


Fig. 4.89. Línea de tiempo de la 1ª cámara

Alternadamente, las dianas irán levantándose y tumbándose hasta que se produzca el impacto sobre una de ellas. Para ello, de nuevo, iremos creando fotogramas claves sin seguir un orden previo, a fin de que la imprevisibilidad se convierta en nuestra principal arma.

Lo más complicado ahora, viene cuando se debe seguir a la bala hasta su impacto con la diana. Para conseguir este efecto y que la cámara no realice ningún movimiento extraño, hay que crear una trayectoria y un *Dummy* que la siga, al cual vincularemos la bala que a su vez lo estará al *Target* de la cámara. Y digo el *Target* porque de este modo podremos mover la cámara alrededor del proyectil consiguiendo diferentes e interesantes encuadres, sin perder de encuadre la bala.

Con la trayectoria y el *Dummy* nos evitamos tener que realizar 12 veces la animación de la bala. Así solo tendremos que cambiar el destino de la trayectoria y listo.

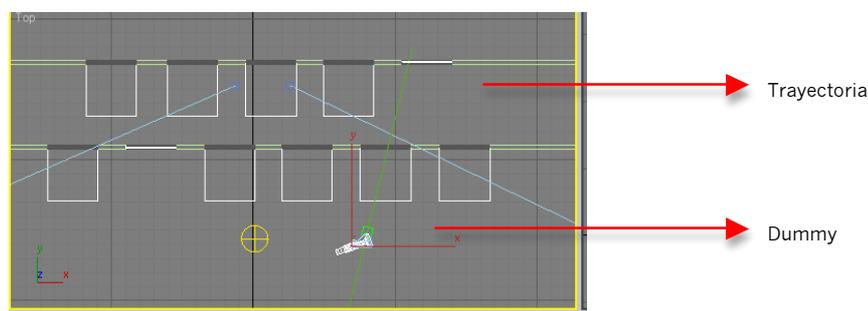


Fig. 4.90. Trayectoria y *Dummy*

Las dos restantes cámaras quedarían libres para según las necesidades de cada ocasión. Una vez decidamos cual de ellas va a mostrar el impacto de la bala sobre la diana lo único que tenemos que hacer es colocar su *Target* sobre la correspondiente diana y animar la cámara para conseguir un movimiento llamativo, potente, que capte a la perfección ese momento.

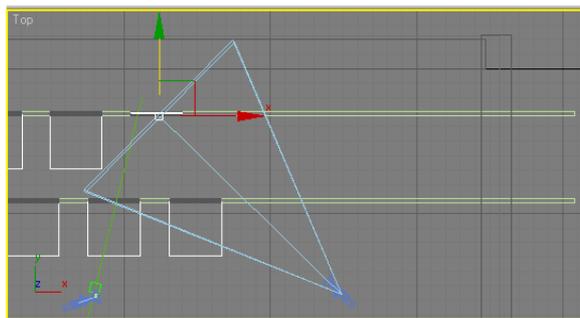


Fig.4.91. Vinculación del target de la cámara a la diana

Iluminación:

Por último, sólo queda iluminar. La mejor opción hubiese sido aplicar un motor de render como “vRay”, pero si no cuentas con un ordenador lo suficientemente potente, el renderizado puede hacerse eterno (como paso en mi caso), así que una solución rápida y que aunque también ralentiza el render no lo hace a esos niveles, es aplicar el “Light Tracer” (motor de render), partiendo de una “Skylight” (fuente de luz).

Light Tracer es sencillo de emplear y te ofrece una iluminación global que tiene en cuenta el rebote de la luz procedente de las superficies, como resultado indirecto de que los objetos reciban iluminación. Así la presentación se hace más realista y lleva menos quebraderos de cabeza con respecto a la colocación de las diferentes fuentes de luz, ya que en este caso, con una basta.

Así pues el proceso es el siguiente:

1. Creamos un *Skylight* (*Create > Lights > Skylight*) y lo colocamos a ras del suelo, próximo a la fila de dianas y más o menos centrado en el eje X (fig.4.92).

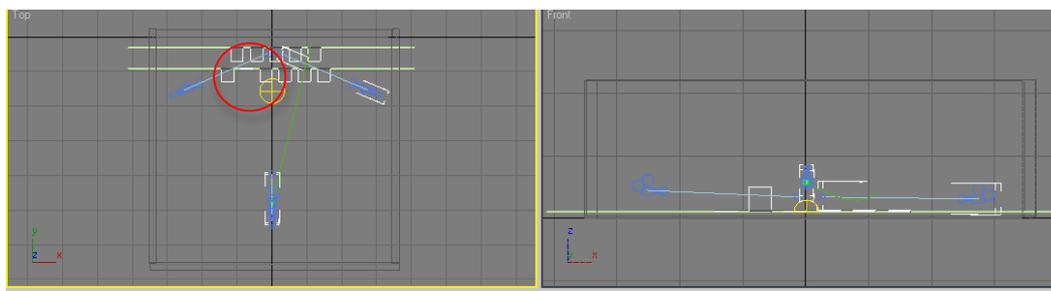


Fig.4.92. Vista Superior y frontal de la escena

Realmente la posición no importa, pero sí hay que tener en cuenta que solo ilumina hacia arriba, de ahí que lo tengamos que colocar a ras del suelo, en contra de lo que viene siendo habitual con otros tipos de luces.

2. Abrimos el panel de *Light Tracer* (*Rendering > Advanced Lighting > Light Tracer*) y probamos a renderizar sin modificar ningún parámetro. El aspecto de la imagen ya ha cambiado por completo, es mucho más realista. Pero si queremos podemos jugar con ciertas modificaciones, como por ejemplo la de color de ambiente. De por sí da un aspecto azulado, frío (que en este caso nos interesa), pero como he dicho, se puede modificar.

En esta ocasión, las modificaciones necesarias son mínimas. Únicamente y sólo si estamos dispuestos a un aumento del tiempo de renderizado considerable, subiremos el

valor de *Rays* a 350. Cuando más alto más naturales y menos grano presentarán las sombras, pero como ya he señalado, también se traduce en mayor tiempo de *render*.

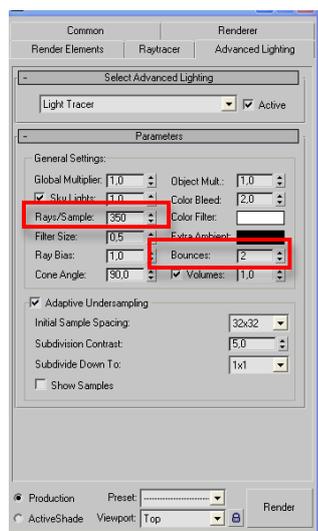


Fig.4.93. Modificación de los parámetros *Rays* y *Bounces*

También podemos cambiar el valor de *Bounces* que por defecto te lo da a 1, y ponerlo a 2, lo cual es decirle al programa que también tenga en cuenta la luz que el suelo reflejaría tras el impacto de la reflexión de los objetos sobre él. Esto le da mayor brillantez a la imagen, pero de nuevo se traduce en mayor tiempo de render, por lo que no es recomendable pasarse de 2. Además el cambio entre 3 o 2 es prácticamente imperceptible.

Hecho esto, ya solo nos queda renderizar. Optaremos por hacerlo en secuencia de png, debido a que son fácilmente importables en After Effects y la pérdida de calidad es mínima.

4.7.1.2. AFTER EFFECTS

El trabajo en este software consistirá en colocar consecutivamente cada una de las 3 o 4 cámaras que intervengan en las animaciones; y añadir a la imagen final (trasera de la diana), una imagen o video representativo de cada uno de los 4 trabajos nominados acompañados por sus correspondientes nombres; así como el nombre de la categoría a la que pertenecen y el logotipo de la Mostra, común para todas ellas.

1. El primer paso es importar todo el material que necesitemos:

- Cada una de las secuencias procedentes del 3Dmax.
- El archivo PSD del tarjetón para los presentadores, del cual utilizaremos las capas que nos interesen (texturas, logotipo, niveles...).
- Exclusivamente para la categoría de radio importaremos la representación gráfica de un micrófono así como el diseño de una onda. Con esta última y en interacción con el micro, realizaremos una animación en el momento de escuchar el programa ganador.
- Por último, importaremos un paquete de explosiones y humo (*VideoCopilot*), con el que realizaremos la simulación del impacto de la bala sobre la diana.

Así pues, nuestra bandeja de documentos debería quedar algo así:

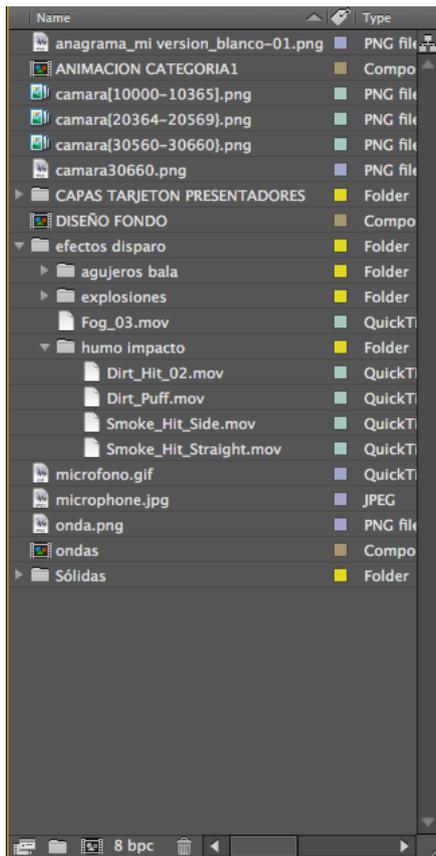


Fig.4.94. Bandeja de archivos

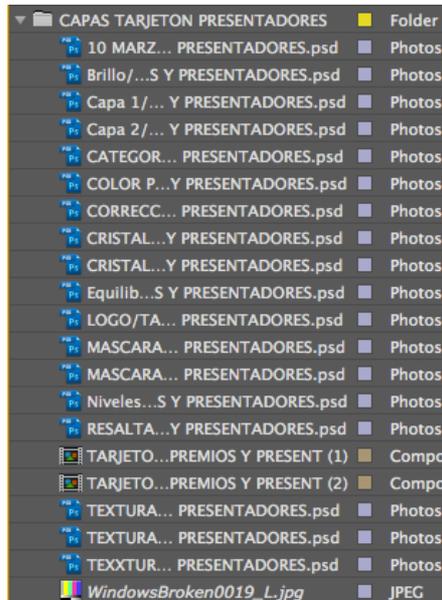


Fig.4.95. Capas del fichero psd.

Un detalle que me gustaría remarcar para aquellos que no lo sepan es la posibilidad que nos ofrece After Effects, a raíz de la versión CS3 si no me equivoco, de importar todo un documento PSD como una única imagen, o cada una de sus capas por separado (*fig.4.95*). Esto en nuestro caso es una gran ventaja puesto que nos permite seleccionar aquello con lo que nos queremos quedar y animar dichos elementos por separados.

Por otro lado, quien se haya fijado habrá visto que bajo las tres secuencias de imágenes, hay una única imagen PNG suelta. Esta se corresponde con el último plano de la animación, cuando la cámara se encuentra tras la diana. Es necesaria importarla por separado porque la necesitamos que se mantenga como fondo, durante la aparición de los 4 nominados y el nombramiento del ganador.

2. Una vez todo importado hay que empezar a trabajar. Seleccionamos la secuencia PNG correspondiente a la primera cámara y manteniendo pulsado el ratón arrastramos hacia el icono de “Nueva Composición” (*fig.4.96*).

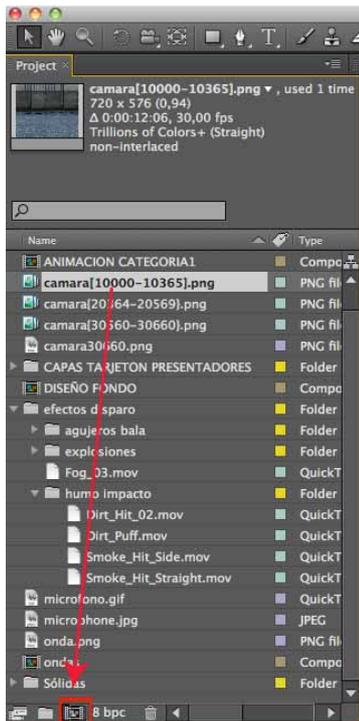


Fig.4.96. Arrastras la sec. Seleccionada hacia el icono inferior

De este modo la secuencia se nos crea manteniendo las proporciones de las imágenes exportadas desde 3d, en esta caso 720x576 (1,09).

3. Ampliamos el tiempo de la composición a 1 minuto y 15 segundos que es lo que más o menos hemos calculado que durará la animación (si luego se necesita más tiempo se añade). Para ello desplegamos el menú emergente de la línea de tiempo y en settings ponemos el tiempo que consideremos.

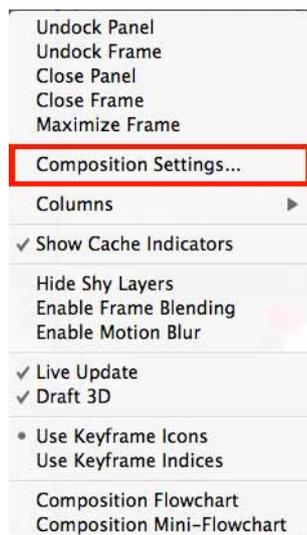


Fig.4.97. Menu desplegable



Fig.4.98. Ventana settings de la composición

4. En esa misma composición arrastramos las secuencias de las dos cámaras restantes y las colocamos correlativamente en la línea de tiempo.

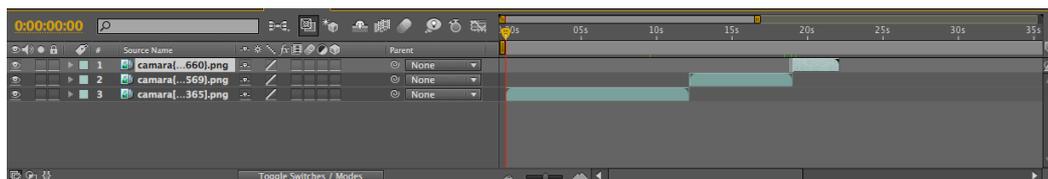


Fig.4.99. Vista de las tres capas colocadas correlativamente en la línea de tiempo

5. Ahora viene la parte más difícil. Aplicar los orificios de bala a la diana. La dificultad es consecuencia del movimiento de la cámara. La cámara no para de moverse hasta que finalmente se encuentra tras la diana, por lo que ese efecto de agujero no basta con colocarlo en una posición determinada en el momento que impacta la bala, si no que por el contrario hay que ir modificando frame a frame su posición, tamaño (puesto que la cámara va acercándose a la diana), y perspectiva.

Así pues, deberemos desplegar las propiedades e ir colocando fotogramas claves en los momentos en los que se requiera un cambio en sus parámetros. Esta claro que podemos ir frame a frame y conseguir un resultado perfecto. Pero tampoco es imposible lograr un buen resultado si solo colocamos frames en los momentos de cambio más bruscos y dejamos que 3dmax haga la interpolación que crea conveniente. De todos modos, la mejor opción si lo que queremos es economizar en tiempo pero obtener un buen resultado, es combinar ambos métodos.

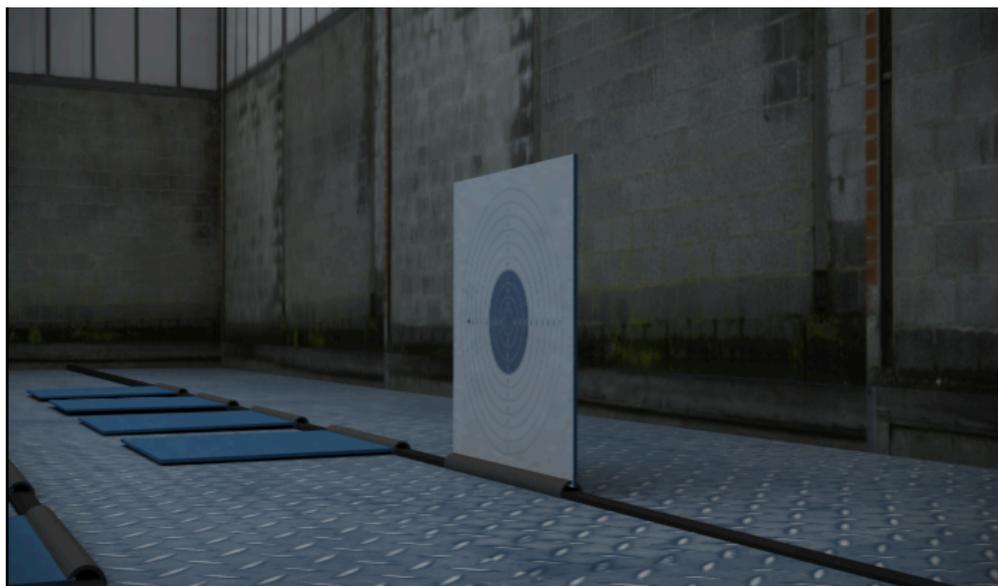


Fig. 4.100. Primer punto clave

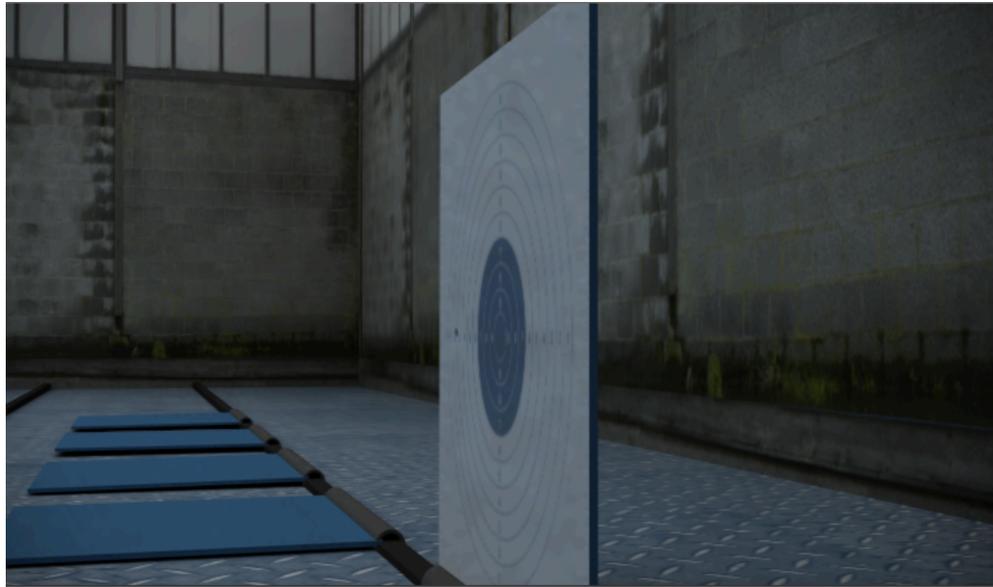
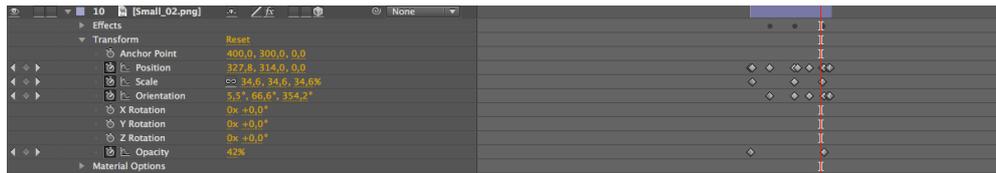


Fig.4.101. Ejemplo de otro punto clave importante por el cambio de perspectiva

Una vez creados los fotogramas en los momentos claves, podemos ver la animación completa y allí donde no termine de funcionar, detenernos, examinar y añadir nuevos fotogramas en los que manipularemos los parámetros requeridos.

6. A continuación, para darle mayor realismo al impacto, añadiremos un efecto de humo y explosión. El proceso será exactamente el mismo. Lo colocaremos en la línea de tiempo desde el principio del impacto e iremos modificándolo a lo largo de la animación, tanto en posición, tamaño, como en perspectiva, a fin de que parezca ligado a la imagen. La ventaja es que al tratarse de humo, algo uniforme que se desplaza y desvanece sin orden aparente y que está en constante cambio, las variaciones en la imagen de fondo no le influyen en exceso.

7. Llega el momento de presentar los nominados y la categoría a la que pertenecen. Para ello lo primero que haremos será crear una nueva composición, a la cual arrastraremos todas aquellas capas del tarjetón que nos interesen, como: las capas de color, texturas (papel, metal, nubes, nombre categorías), cambio de niveles, de equilibrio de color y por último los degradados que ayudaban focalizar la atención hacia el centro de la composición.

Otro elemento que formará parte del fondo pero que se presentarán mediante una pequeña animación de *zoon in* (fig.4.102), será la textura de cristal. La cual pasará de no verse en el estado inicial a dejarse ver por los márgenes de la composición, reduciendo su tamaño hasta que veamos lo siguiente:



Fig.4.102. Animación del cristal. Vista inicial (izquierda), vista final (derecha)

Para que el movimiento pase a tener una estela perceptible, lo que le da más intensidad al efecto, deberemos dejar pulsado el botón de “Motion blur” (mientras editemos no es necesario, si queremos que el trabajo sea ágil).



Fig.4.103. Panel de la línea de tiempo

8. Pasamos a posicionar cada uno de los elementos que conformarán la escena: título categoría, nombre nominados y sus respectivas miniaturas. La distribución final debe ser la siguiente:



Fig.4.104. Distribución final

9. Ahora debemos centrar nuestro interés en trabajar aquellos detalles en modo de animación, que añadirán fuerza y carácter a la escena. Por un lado, para el título, debemos elaborar una animación por la que el nombre entrará de derecha a izquierda con un juego a su vez de cambio de opacidad y enfoque; mientras que pocos segundos después de su entrada, la frase “los finalistas son...” (presente en todas las categorías) empezará a aumentar en opacidad dejándose ver bajo el título de la sección.

A grandes rasgos, este debe ser el resultado de la animación:



Fig.4.105. Puntos clave en la animación del título

Si observamos con detenimiento estas imágenes (fig.4.105), podemos apreciar cómo la animación del título no solo alberga un cambio en opacidad y posición, si no también en enfoque; un enfoque en cadena donde las primeras letras presentan valores de porcentajes mayores a sus sucesoras, hasta que finalmente todas alcanzan el 100%.

10. Para la entrada de los títulos de cada uno de los trabajos nominados aplicaremos un efecto destello, justificado por su aspecto dorado. El efecto concretamente se llama “*Lens Flare*” y lo encontraremos en *Effects>Generate>Lens Flare*. Consiste en animar un punto que sobreexpone el texto conforme transita sobre él.

Dependiendo del brillo que le des, una mayor o menor parte de dicho texto quedará bajo su influencia. Una vez escogida la cantidad de brillo (67% en este caso), pasamos a animar únicamente dos parámetros: “*Flare center*” (posición); “*Flare Brightness*” (potencia brillo). El primero con el fin de que sobrepase todo el texto de izquierda a derecha, y el segundo para aumentar la intensidad cuando se encuentre en el centro y disolverlo cuando llegue al final, de modo que su desaparición no sea excesivamente brusca.

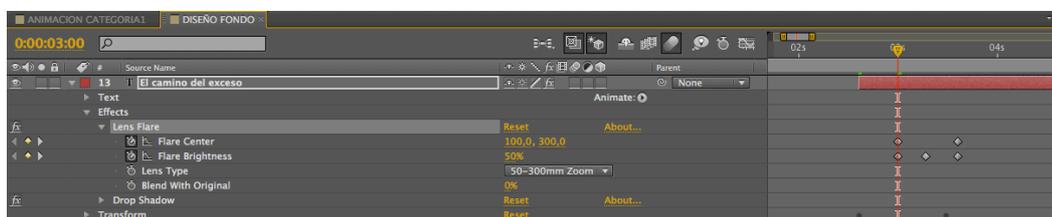


Fig.4.106. Aspecto al inicio de la animación

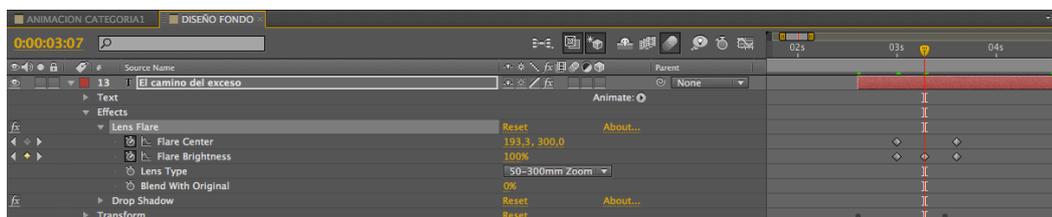


Fig.4.107. Aspecto en el momento intermedio

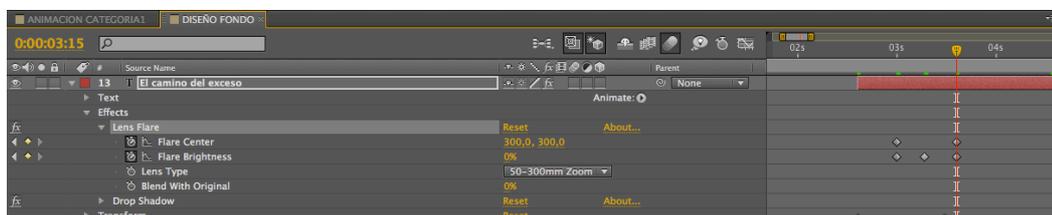


Fig.4.108. Aspecto al final de la animación

11. En el caso de los videos, previamente recortados en *Premier*, donde aparecen las escenas más significativas o atractivas de los diferentes trabajos, lo único que hacemos es aplicarle una sombra paralela al 50% de opacidad y sin desenfoco (*Effects > Perspective > Drop Shadow*).

Por otro lado, la animación que aparece al final simplemente es una animación de posición y tamaño, por la que el ganador crece y se coloca en el centro de la imagen, mientras que el resto se desvanece pasando suavemente a un valor 0% de opacidad.

12. Por último, y retomando la parte inicial de la animación (el tirador y sus dianas) aplicaremos a cada disparo, señalado por el movimiento de arriba a bajo de la cámara, un efecto de destello mediante la superposición de un sólido de color amarillo pastel, al que rápidamente (en menos de un segundo) le subiremos de 0 a 100 la opacidad y se la volveremos a bajar. Así producirá un destello casi imperceptible que rápidamente el espectador podrá asociar a su correspondiente disparo.

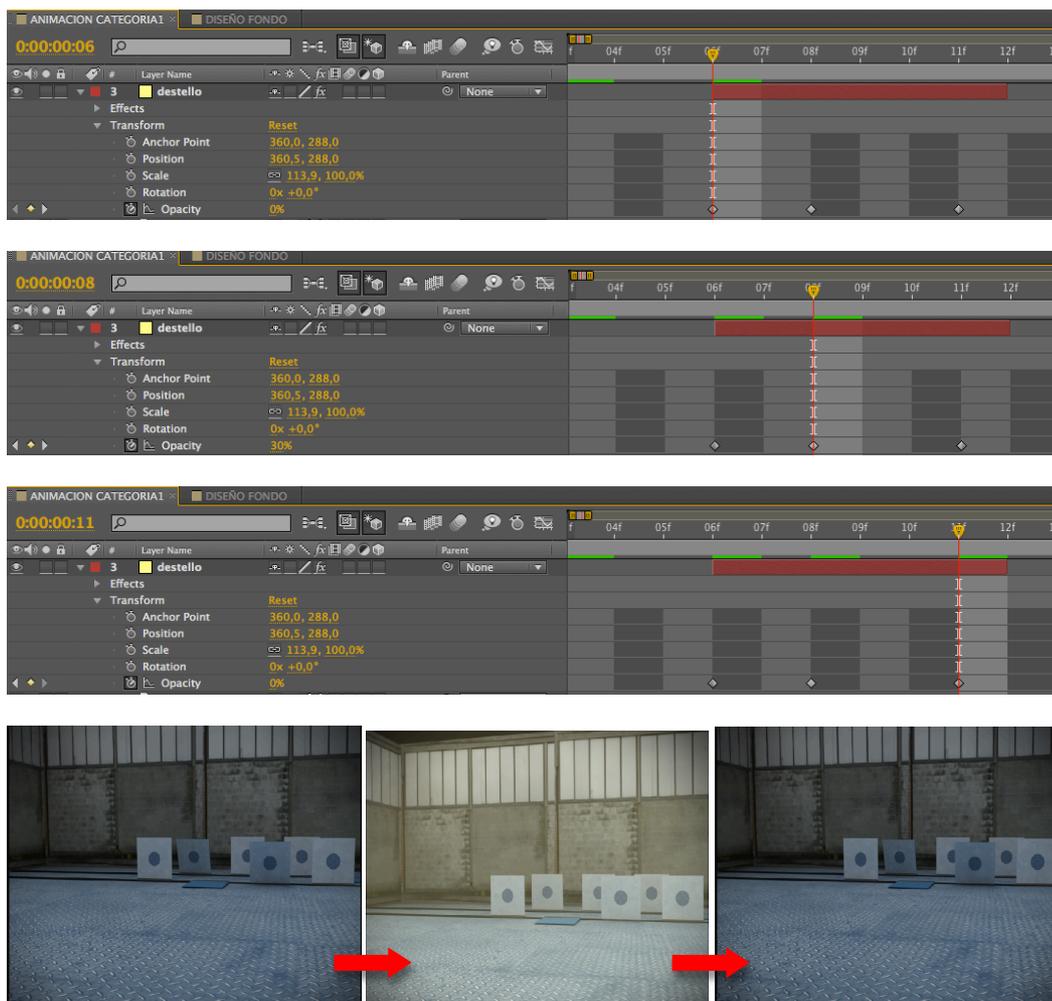


Fig.4.109. Esquema de la animación. Puntos clave.

Esto, unido al sonido que posteriormente aplicaremos en *Premier*, le dará un aspecto más potente y realista.

13. Una vez finalizado, nos queda la tarea de exportar. De nuevo, el modo más rápido y efectivo es exportar en secuencia PNG. Podéis intentar llevaros el proyecto directamente a After Effects, pero yo tuve una serie de problemas que me obligaron a optar por esta opción.

4.7.1.3. PREMIER

Lo único que nos queda es montar el audio, aplicar colas delante y detrás de cada secuencia y exportar para grabar ya el DVD final.

De modo que el proceso de trabajo será el siguiente:

1. Importaremos: las secuencias de png correspondientes a cada categoría; los audios de los videos en miniatura; los efectos de explosión y disparos; los videos de transición (Cálculo electrónico, por ejemplo) y el cartel. Todo ello lo organizaremos por carpetas, quedando nuestro bandeja de entrada de la siguiente forma:

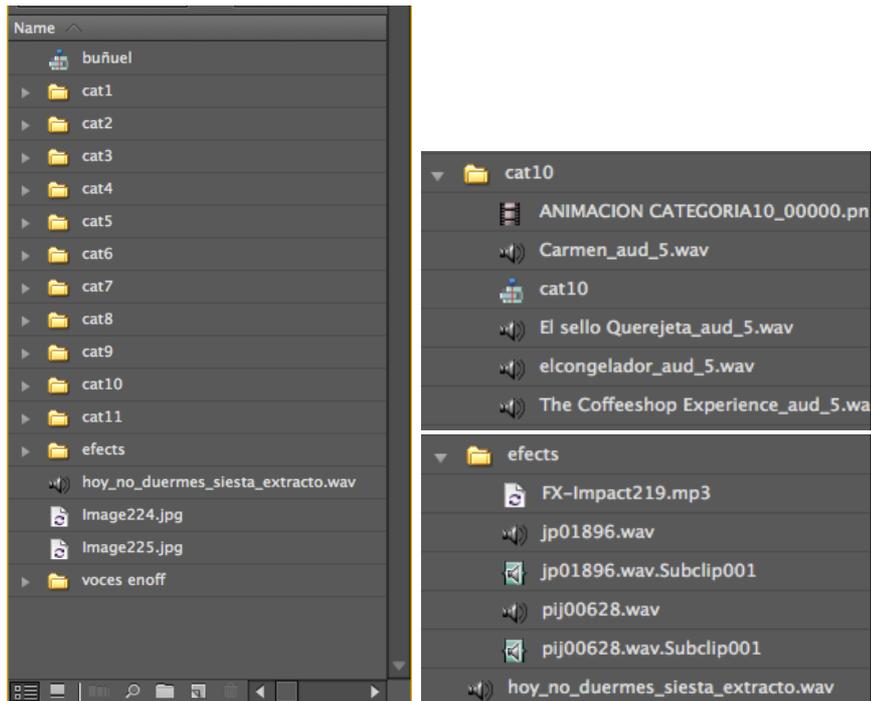


Fig.4.110. Apariencia de la bandeja de entrada y muestra del interior de sus carpetas.

2. Para cada categoría crearemos una nueva composición, arrastrando la secuencia de PNG hasta el icono correspondiente, del mismo modo que hicimos en After Effects.
3. A estas composiciones arrastraremos cada uno de los audios que los complementarán y crearemos un fundido al principio y al final. Las colas serán de 3 segundos apróx.

En este caso fueron necesarias porque finalmente se optó por crear un único dvd que debería ir pausandose según intereses. Era mucho más rápido y ágil aunque traía sus riesgos, de ahí la necesidad de estas colas para que diera tiempo a detenerlo y cerrar en tiempo el proyector.

4. Una vez todos los audios sincronizados, pasaremos a exportar. Como siempre esta tarea trae muchos quebraderos de cabeza y entran en juego preferencias. Los parámetros que yo escogí fueron los siguientes:

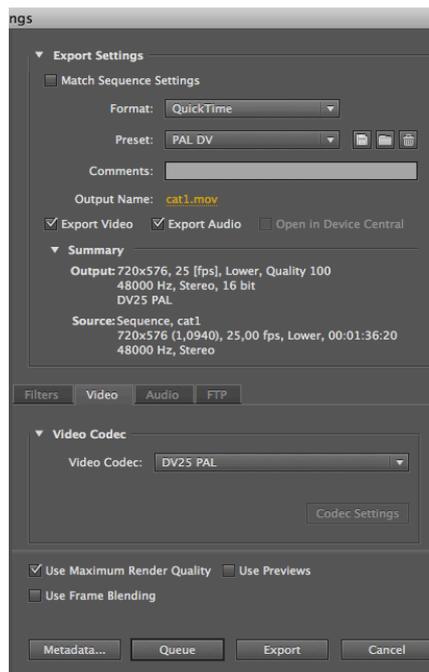


Fig.4.111. Parámetros de exportación

4.7.2. Análisis y justificación del diseño realizado

Fue un trabajo arriesgado, teniendo en cuenta el escaso tiempo del que disponía. Pero quería presentar algo nuevo, que funcionará e impactará cara el público. La acción era nuestro lema y una de las principales características de este género es su capacidad por mantener en vilo al espectador sin darle tiempo a aburrirse, así que estas animaciones debían cumplir con esa premisa.

Fue tras finalizar el cartel cuando supe que quería algo relacionado con disparos donde o bien pistolas o bien la propia munición fueran la clave de la animación. Escogí una bala no solo por su sencillez, sino por el juego de cámaras que me podía proporcionar. Inmediatamente vinieron a mi cabeza esas imágenes tan características de la saga Matrix, en las que se ralentiza el tiempo y podemos ver a la perfección el comportamiento de la bala a lo largo de su trayectoria (fig.4.112). Mi intención era imitarlas, incluso me propuse añadir ese efecto de ondas que aparencian en estas películas, mediante el uso de un sistema de partículas (*Particle system > PF Source*). Pero finalmente tuve que prescindir de ellas por falta de tiempo, ya que el render se hacia interminable. Un día completo para renderizar únicamente 2 fotogramas era algo inconcebible.

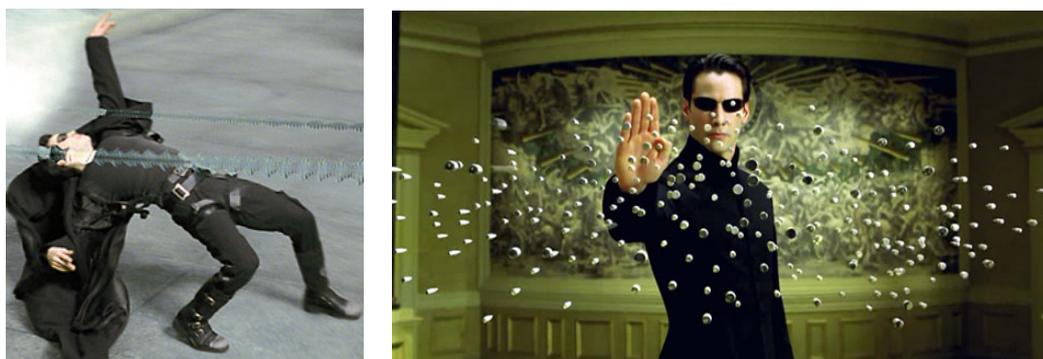


Fig.4.112. Dos escenas de la saga Matrix

El tutorial en el que me apoye, lo podéis encontrar en el siguiente link: http://www.youtube.com/watch?v=WZ2YEXEOX_s&feature=related

Esta bala necesitaba impactar sobre algo, debía perseguir un objetivo una trayectoria, por lo que desde un principio supe que sería muy interesante la presencia de una diana que metafóricamente se pudiese relacionar con las diferentes categorías de la Mostra.

En un principio, la idea se centraba en una única diana. La clásica silueta de un hombre (*fig.4.113*), donde cada una de las zonas representara dichas categorías.



Fig.4.113. Textura diana

Pero finalmente para poder jugar con el ritmo y provocar mayor espectación decidí crear un juego de dianas cada una de las cuales representará una categoría y fueran siendo eliminadas del juego (sin orden aparente) al tiempo que los premios fueran otorgados.

Con estos videos siempre tienes el riesgo de que terminen aburriendo al espectador, bien por su ritmo, bien porque siempre suele ser el mismo que se repite categoría tras categoría. Por esto, ese juego de dianas debía ser impredecible en todos los sentidos. Para ello tomé la decisión de hacer una animación diferente en cada categoría, además de ir acortando su duración y agilizando su ritmo conforme se iba avanzando e íbamos llegando al final.

El por qué de la estética creo que ha quedado claro a lo largo de toda esta memoria, pero puede que algunos se pregunten por qué he utilizado tres *softwares* diferentes. Sin ningún problema, al menos para algunos, esto podría haberse resuelto únicamente en 3dMax y Premier, pero yo escogí añadir a este paquete After Effects motivada por mis conocimientos, por tanto en búsqueda de ágilidad y comodidad.

After Effects lo reservé para la introducción de las explosiones y el humo, principalmente por que disponía de un paquete de efectos fácilmente manejables en este programa. Por el contrario, en lo que se refiere al audio, fue Premier quien salió ganando. El motor de renderizado de After es capaz de convertir esta simple tarea, en algo tedioso o en un trabajo a ciegas si lo que quieres es acabar algún día.

Los inconvenientes vinieron principalmente, a la hora de renderizar en 3D Max. Fueron dos las ideas que tuve que rechazar, como ya he adelantado: el empleo de un sistema de partículas y el uso del motor de render Vray. Pese a ello, el resultado final consiguió impactar tanto a mis compañeros como al público, por lo que me doy por satisfecha.

Podría haber estado mejor, pero de los errores se aprende y de la falta de medios no te queda de otra.

5. INCIDENCIAS GENERALES

Entre los problemas de esta IV Mostra, se pueden especificar la falta de patrocinadores, lo que se traduce en presupuesto cero. Por lo que si en un proyecto de tal embergadura, las complicaciones surgen inevitablemente, sin falta de medios y presupuesto esta tendencia se agravaba aún más.

Por un lado, el aula magna nos reportó infinidad de contratiempos, como la falta de iluminación pese a que la sala cuenta con puentes de luz (aunque sin focos). La única solución que se nos dio, fue hacer uso de focos de los laboratorios que tendríamos que controlar manualmente. Pero preferimos no hacer de lo evidente un espectáculo y nos ceñimos a las luces de la sala que sí podían controlarse desde cabina.

Con respecto al sonido, surgieron también ciertas dificultades. El hecho de que la cabina fuera una sala cerrada que únicamente comunicaba con el aula magna mediante una pequeña ventana en el lateral y que además no estuviese a la misma altura, impedía al técnico de sonido escuchar como sonaba realmente lo que el lanzaba. La cabina cuenta con unas escuchas para poder saber los niveles en todo momento, pero esto tampoco servía de mucho. Por ello tuvimos que optar por tener a una persona asomada a la ventana que no sólo nos fuera indicando las entradas y salidas de audio, video y luces; si no que nos marcará como se iba escuchando todo.

Contábamos con 4 micros de petaca: 2 para los presentadores y dos para los actores; 2 micros de mano, 1 mesa digital y un reproductor de cd. Pero este no contaba con la opción de *single* (permite que tras la escucha de cada pista se pare la reproducción), por lo que teníamos que tirar de *play* y *pause*. A su vez, tuvimos que usar un ordenador personal para poder enviar otras pistas de audio, ya que en algunas ocasiones necesitábamos utilizar varios sonidos simultáneamente, lo cual complicó de forma considerable el trabajo del técnico.

En lo referente a la parte visual, la que me concierne, contábamos con una mesa de edición, un monitor, un reproductor de dvd y un proyector. Tras varias pruebas y ensayos el sistema que decidí emplear fue muy similar al del audio. Componer un dvd con todas las pistas por orden de proyección e ir pausándolo y volviéndole a dar al play según interesara. Aunque no lo parezca, era el método más ágil y eficaz. Por otro lado, con la mesa iba abriendo y cerrando el proyector lo que también me permitía en caso de error en la reproducción, cerrarlo y que nadie viera realmente lo que estaba pasando. Finalmente tuve que hacer uso de ello por este motivo, aunque gracias al buen sabor de boca con el que se quedaron los espectadores, mi error quedó en una simple anécdota.

Algo de lo que no podíamos prescindir era del proyector y precisamente es el que más problema nos dio. Hasta el ensayo general que organizamos el día previo a la gala, no vimos que todo lo que proyectábamos se cortaba por los laterales. Por mucho que intentamos ajustar la proyección y realizamos cambios en los videos de presentación (en las obras evidentemente no se podía hacer esto), tuvimos que conformarnos con ver la imagen cortada por un lateral. Y una vez finalizada la gala nos dedicamos a pedir disculpas a los ganadores que tuvieron que ver sus obras mutiladas.

También, la falta de cumplimiento de plazos por parte de miembros del jurado, provocó que hasta el último día no pudiesemos probar el dvd que proyectaríamos en la gala, puesto que en

determinadas categorías seguimos sin saber quienes iban a ser los ganadores. Si esto no hubiera ocurrido, podríamos haber reaccionado antes y mejor al problema del proyector. Sin embargo, tuvimos que tomar medidas drásticas y chapuceras que evidentemente no ocultaron el problema en su totalidad.

En cuanto a la impresión de los elementos promocionales, la escasez de presupuesto volvió a hacer mella. En ningún caso se nos permitió recurrir a una imprenta, de modo que tuvimos que limitarnos a los medios que hubiesen en el Campus. Así las impresiones se realizaron en reprografía (*Workcenter*) excepto la impresión de las copias grandes del cartel, que tuvieron que imprimirse en uno de los plotters de la universidad, cuyos rollos de papel son de muy mala calidad para este tipo de elementos, por lo que el resultado final desmereció el trabajo restándole espectacularidad.

Con las entradas fue peor. No solo tuvimos que desechar la idea de imprimirlas como talonario con zona de recorte, sino que personalmente tuve que preparar dos A4, uno para el anverso y otro para el reverso, que tras su impresión quedaron descuadrados a niveles diferentes en cada una de las copias (lo que evidenciaba que había sido un problema de la impresión y no de maquetación como intentó hacerme creer una de las trabajadoras). Esto complicó todavía más el trabajo de recorte, del que no quisieron tampoco hacerse cargo y que tuve que realizar yo personalmente con ayuda de otros miembros del equipo, haciendo uso de la propia guillotina con la que contaban en reprografía y algunas tijeras que se dignaron a prestarnos.

También el equipo de comunicación se vio muy limitado por la falta de presupuesto. Una de las estrategias que quedó más desmerecida por el resultado final fue la de colocar por los pasillos del campus siluetas de cadáveres al más puro estilo policial, en cuyo interior apareciese el anagrama de la Mostra y la fecha de la gala. La idea inicial era encargar su impresión en papel adhesivo, pero inevitablemente tuvieron que desecharla y conformarse con cinta de pintor, difícilmente moldeable. Pese a ello, gracias al buen trabajo de este equipo y quienes colaboraron con ellos en esta tarea, el resultado final no fue especialmente indigno, sobretodo si lo mirabas a una cierta distancia.



Algo que nos dio mucha pena, por todos aquellos seguidores vía online o Tv, fue la falta de coordinación por parte de Gandia Televisió, que conllevó a una mala retransmisión de la gala, y todo por que el realizador hizo caso omiso al guión técnico que le dimos. Esto supuso planos incorrectos, larga duración de los mimos, la fijación en detalles sin importancia y la pérdida de otros muchos más relevantes. La fuerza del acto se perdió por completo en esta retransmisión, por lo que quienes pudieron gozar de lo que fue realmente esta gala, solo fueron aquellos que estuvieron presentes.

Pese a todo, sabemos que estos errores, inconvenientes, problemas, o llámense como se quieran, son muchas veces imposibles de predecir o controlar. Como he dicho en un principio, en cualquier trabajo surgen contratiempos, por lo que en un proyecto de tal envergadura, donde no solo dependemos de nosotros mismos (equipo organizador), es algo inevitable.

6. CONCLUSIONES

Fue un trabajo duro, en el que en un principio no me quería involucrar por la carga lectiva del curso, pero pese a la presión, las largas horas de trabajo, el estrés y la inevitable pérdida de asignaturas, fue un trabajo gratificante que me atrapó desde la primera puesta en marcha.

La eficiencia de todo el grupo fue espectacular. Cada equipo se centró en su tarea y la desarrollo a la perfección, sin necesitar que nadie se entrometiera en su trabajo. Además la ilusión, conforme nos adentrábamos en el proyecto, iba en aumento. Todos explotamos al máximo nuestra creatividad y confiamos al 100% en el resto del equipo, lo que creemos quedó reflejado en el resultado final.

¿Podría haber quedado mejor? Por supuesto. Pero para los medios que teníamos, la falta de experiencia y el tiempo limitado, conseguimos un gran resultado; o al menos eso nos hicieron creer todos los espectadores con sus felicitaciones.

Con respecto a mi trabajo, analizándolo ahora, prácticamente un año después, es cierto que cambiaría algunas cosas, empezando por el anagrama. Tras compararlo con el diseño original, me doy cuenta de los cambios o detalles que obvie sin darme cuenta.



Fig.7.1 Anagrama primera edición



Fig.7.2. Anagrama de esta IV edición

Como es el caso del aspecto que decidí no darle al número de edición y que ahora en frío, creo que no hubiese desentonado tanto con nuestro afiche e incluso le hubiera dado mayor personalidad. También obvie la palabra campus, algo completamente inintencionado. Y pese a que la idea para el cartel me impedía usar el anagrama en su versión alargada, reconozco que funciona mucho mejor en ella.

En cuanto al cartel sigo sin ver que funcionen los nombres de las categorías, por lo que los omitiría y dejaría una composición mucho más limpia (*fig. 7.4*).

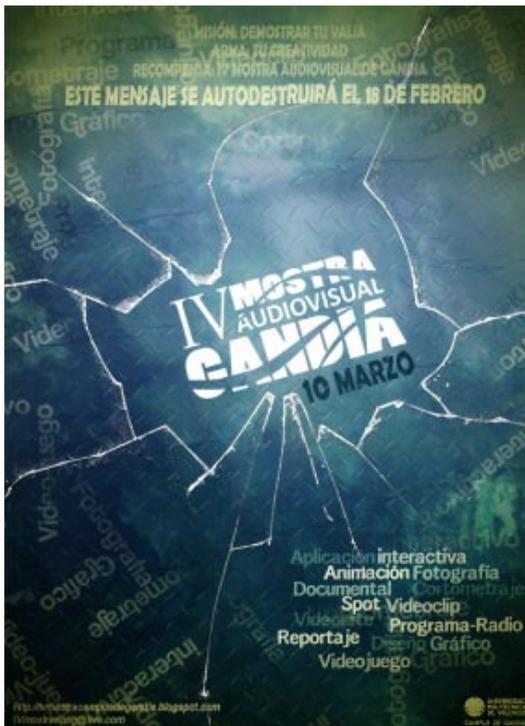


Fig.7.3. Versión final empleada en la IV Mostra



Fig.7.4. Versión actual

Del resto de elementos de papelería, en principio no cambiaría nada, pero en cuanto a la animación 3D, son muchos los detalles que no me gustan. Lo que más me molesta y que en el momento de render ya lo hacía, pero por falta de tiempo no pude cambiarlo, era la altura a la que se encuentran las dianas. Creo que están excesivamente bajas y cuando la cámara sigue el recorrido de la bala, se aprecia que esta, está muy cerca del suelo, lo cual no es lógico si el tirador está de pie como todos nos imaginamos. Además al estar tan atrás, se aprecia como la textura del suelo es una imagen, incluso pixelada y con falta de relieve.



Fig.7.5. Momento en la trayectoria de la bala.

Tampoco la textura de la bala ni su forma excesivamente puntiaguda terminan de gustarme. Creo que hubiese tendido mucha más fuerza con una textura que le diese un carácter más rústico, añadiendo por ejemplo algún gravado (*fig. 7.6*), desperfecto, y si las endaduras hubieran estado más marcadas.



Fig.7.6. Ejemplo grabado bala.



Fig.7.7. Diseño final de nuestra bala

También las texturas metalizadas de las guías y los cilindros en los que se encajan cada una de las dianas, no son del todo realistas puesto que no dan la sensación de ser metal.

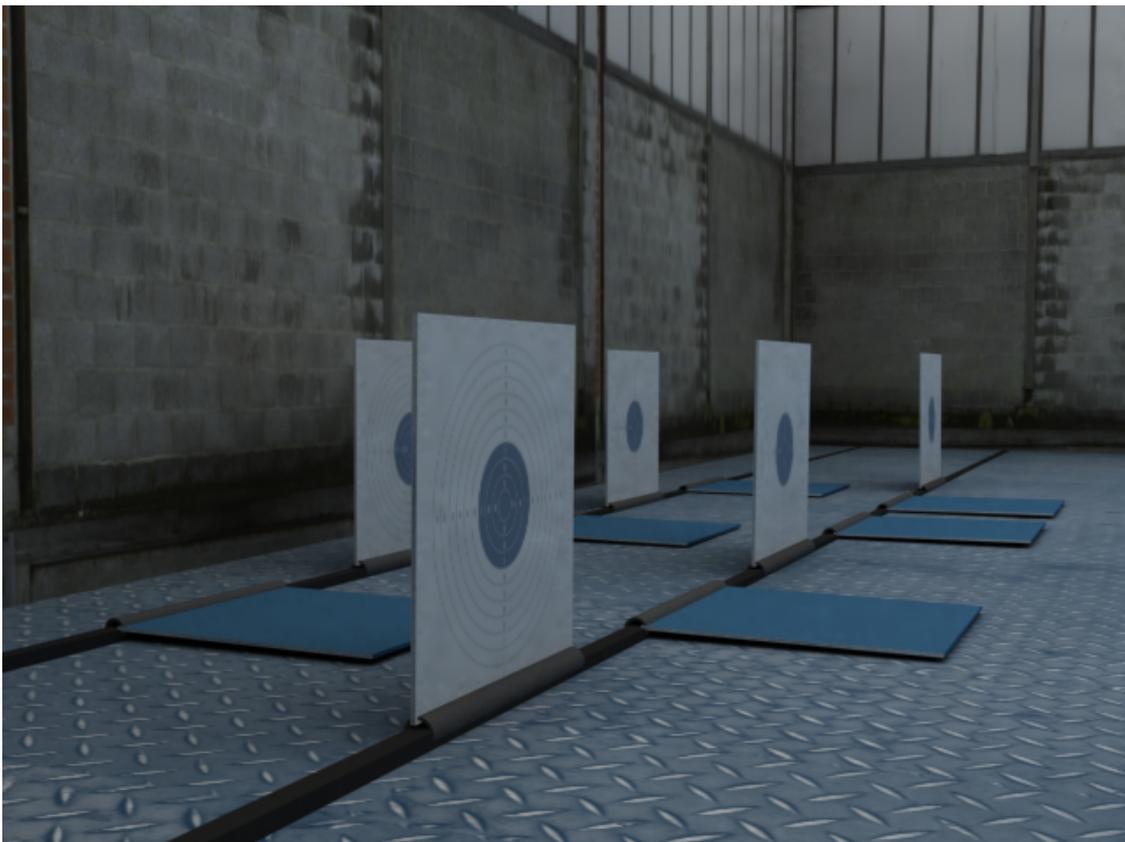


Fig.7.8

De todos modos, los diseños funcionaron. Sobre todo me llegaron felicitaciones con respecto al cartel y todos quienes vieron por primera vez las animaciones 3d quedaron muy impresionados, de modo que ello me hace estar satisfecha del trabajo realizado.

En general, logramos nuestros principales objetivos: entretenerles, sorprenderles y ante todo, hacer crecer a este evento. Al menos esta IV edición ha servido para que no solo estudiantes

vean el potencial del certamen, sino para que profesores y directivos se percaten de lo importante que es esta Mostra y la necesidad de hacerla crecer año tras año. Quien sabe, tal vez un día sea considerada una cita clave para el audiovisual en el panorama comarcal, estatal e incluso internacional (no hay que olvidar que contamos con muchos erasmus que año tras año siguen participando con sus trabajos).

Aunque todo eso quedará muy lejos, ya no se nos puede negar que, pese a la falta de medios, con ganas y mucho esfuerzo se pueden obtener grandes logros.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 ALCÁCER GARMENDIA, J.A. *El mundo del cartel*. Ediciones Granada. Madrid, 1991. p.12
- 2 BASSAT, Luis. *El libro rojo de las marcas*. Ed. Espasa Calpe, S.A. Barcelona, 2006.
- 3 BRAHAM, Bert. *Manual del diseñador gráfico*. Ed. Celeste. Madrid, 1994.
- 4 D.A.DONDIS. *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2004. p. 9-147
- 5 GIMENO, Pepe. *25 años de Diseño Gráfico*. Ed. Experimenta. Valencia, 1999.
- 6 PEPE, I. *Como combinar y elegir tipografía para el diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili, 1992.
- 7 PERALES BAZO, F. *Cine y publicidad: el afiche cinematográfico*. En REY, Juan (Edit.) 1985. *Algunas consideraciones sobre la comunicación empresarial e institucional*. Sevilla. MAECEI. 89-97.
- 8 REY, J. *El iconismo gráfico en la escritura publicitaria*. En revista *QUESTIONES PUBLICITARIAS* N°6. Ed. MAECEI. Sevilla, 1997. p. 9-28.
- 9 SATUÉ, Enric. *El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Ed. Alianza. Madrid, 1998.
- 10 SWANN, Allan. *Bases del diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2001.
- 11 SWANN, Allan. *La creación de bocetos gráficos*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.

Web:

- 1 KELLER, E. *El cartel publicitario* [en línea]. Publicidad resumida, Disponible en web: <<http://publicidadresumida.files.wordpress.com/2008/03/el-cartel-publicitario.pdf>> [Consulta: 20 de noviembre del 2010]
- 2 *La publicidad a través del carteles, 1890-1960* [en línea]. Disponible en web: <http://tv_mav.cnice.mec.es/Ciencias%20sociales/Alumnos/unidad7.htm> [Consulta: 14 de noviembre del 2010]
- 3 *Movimientos artísticos. Art nouveau* [en línea]. Disponible en Web: <<http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/artnouveau.htm>>

- 4 ROQUET GARCÍA, G. *El cartel en la educación*. Disponible en la web:
<<http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/050121013246.pdf>>

- 5 RICARDO. *El cartel* [en línea] Disponible en web:
<<http://www.uclm.es/profesorado/Ricardo/cartel.htm>>