

Star Wars X: Diseño Conceptual

Andrés Anadón

*A mi familia, compañeros
y amigos; que me han
apoyado a lo largo de
este proyecto de mane-
ras inimaginables.*

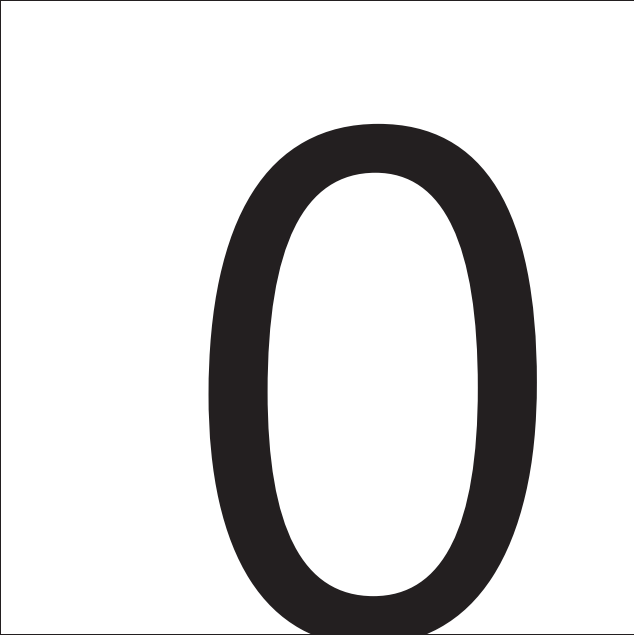
Muchas gracias.

Índice

0 Introducción	5	2. Star Wars: cinematografía y elementos gráficos.	35
1. Definición del proyecto: intención y contexto.	6	2.1 Contenido existente (saga).	36
1.1 Objetivos	7	2.1.1 Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza.	36
1.2 Alcance	7	2.1.2 Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataca.	37
1.3 Contexto	8	2.1.3 Star Wars Episodio VI: El Retorno del Jedi.	37
1.4 Trabajo previo	8	2.1.4 Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma.	38
2. Desarrollo del proyecto: organización y metodología	9	2.1.5 Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones.	38
2.1 Metodología	10	2.1.6 Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith.	39
2.2 Técnica y métodos	11	2.1.7 Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza.	39
2.3 Herramientas	11	2.1.8 Rogue One: Una historia de Star Wars.	40
2.4 Planificación	12	2.1.9 Contenido existente (saga). Reflexión.	40
3. Información adicional: propósito de los apartados y glosario.	14	2.2 Contenido existente (animación).	42
3.1 Propósito de los apartados	15	2.2.1 Star Wars: The Clone Wars (película).	42
3.2 Glosario	16	2.2.2 Star Wars: The Clone Wars (serie).	43
1 Estudio de mercado	18	2.2.3 Star Wars: Rebels (serie).	44
0. Proceso cinematográfico: creación de una película y etapas características.	19	2.2.4 Contenido existente (animación). Reflexión.	44
0.1 Preproducción	20	2.3 Contenido existente. Temas y argumento.	45
0.1.1 Preproducción y diseño.	21	2.4 Ideología y evolución del pensamiento.	46
0.2 Producción	21	2.5 Elementos gráficos.	46
0.2.1 Producción y diseño.	21	2.6 Elementos identificativos adicionales.	51
0.3 Postproducción	21	2.7 Obras similares.	51
0.3.1 Postproducción y diseño.	21	2.7.1 Metrópolis.	52
1. Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades.	22	2.7.1.1 Metrópolis. Influencia.	54
1.1 Tendencias.	23	2.7.2 Blade Runner.	62
1.1.1 Géneros	23	2.7.1.1 Blade Runner. Influencia.	65
1.1.1.1 Géneros. Reflexión.	24	2.8 Análisis de escenas.	69
1.1.2 Calidad y técnica	24	3. Narración: técnicas y estilos comunes aplicables a la industria del cine.	72
1.1.2.1 Calidad y técnica. Reflexión.	25	3.1 Estructuras narrativas comunes.	73
1.1.3 Acogida y espectadores.	25	3.1.1 Estructura de tres actos.	73
1.1.3.1 Acogida y espectadores. Reflexión.	25	3.1.2 Correcciones y mejoras sobre la estructura de tres actos.	74
1.1.4 Merchandising y negocios derivados.	27	3.1.3 El viaje del héroe.	74
1.1.4.1 Merchandising y negocios derivados. Reflexión.	27	3.1.3.1 Arquetipos en el viaje del héroe.	75
1.2 Oportunidades	27	3.1.4 Jo-Ha-Kyū.	75
1.2.1 Competencia	27	3.1.5 Salvar al gato.	75
1.2.1.1 Competencia. Reflexión.	29	3.1.6 Estructura de seis etapas	76
1.3 Valoración de las características del cine actual.	29	3.2 Características de un buen protagonista.	77
1.3.1 Valoración de las características del cine actual. Reflexión	31	3.3 Características de un buen antagonista.	77
1.4 Prospección en el diseño de cine.	32	3.4 Conflictos básicos en una trama.	77
1.4.1 Prospección en el diseño de cine.. Reflexión	33	3.5 Análisis del argumento en la saga de Star Wars.	78
		3.5.1 La Amenaza Fantasma.	79
		3.5.2 El Ataque de los Clones.	79
		3.5.3 La Venganza de los Sith.	79
		3.5.4 Una Nueva Esperanza.	79

Índice

3.5.5 El Imperio Contraataca.	80	4 Presentación	138
3.5.6 El Retorno del Jedi.	80		
3.5.7 El Despertar de la Fuerza.	81	1. Documentación: contenido y coherencia.	139
3.5.8 La continuidad de la saga.	81	1.1 Bibliografía.	140
3.6 Obras inspiradas en el universo de Star Wars.	82	1.2 Referencias y glosario.	146
3.6.1 Luke Skywalker y las Sombras de Mindor.	82	1.3 Organización.	146
3.6.2 Caballeros de la República. Punto de Ignición.	82		
3.6.3 El Poder de la Fuerza.	83	2. Bocetos: proceso creativo y presentación.	147
3.6.4 La Prueba del Jedi.	83	2.1 Calidad.	148
		2.2 Selección.	148
2 Ideación	84	2.3 Presentación.	149
1. Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.	85	3. Imágenes: gestión de la producción y la presentación.	150
1.1 Localización.	86	3.1 Tamaño.	151
1.1.1 Paisajes existentes en el universo de Star Wars.	86	3.2 Formato.	151
1.1.2 Entornos prometedores.	87	3.3 Almacenamiento.	152
1.2 Conceptualización.	90		
1.3 Documentación	97	4. Dossier: creación y decisiones de diseño.	153
		4.1 Organización.	154
2. Color: elección de la paleta más adecuada a nuestra intención.	98	4.1.1 Numeración.	154
2.1 Inspiración.	99	4.1.2 Rejilla base.	154
2.1.1 Escenas relevantes.	100	4.1.3 Introducciones,	155
2.1.2 Paletas tonales y armonías de color.	101	4.2 Claridad.	155
		4.3 Atractivo.	156
3 Conceptualización	103	4.3.1 Páginas maestras.	156
		4.3.2 Elementos gráficos.	157
1. Personaje: creación y desarrollo.	104		
1.1 Inspiración.	105	5 Conclusión	158
1.2 Generación de ideas.	110		
1.3 Selección de conceptos.	113	1. Valoración del proyecto: retrospectiva y futuro.	159
1.4 Desarrollo de las propuestas	115	1.1 Descripción	160
1.5 Selección de conceptos.	118	1.2 Valoración del trabajo.	160
1.6 Creación del personaje protagonista.	120	1.3 Aportaciones	160
1.7 Selección de conceptos de personaje protagonista.	121	1.4 Cumplimiento de objetivos.	161
1.8 Desarrollo de las propuestas de personaje protagonista.	121	1.5 Posibilidades de continuación, ampliación, mejora y aplicación.	161
1.9 Preselección de protagonista.	124	1.6 Descripción de incidencias: tiempo, problemas, opiniones.	161
1.10 Desarrollo final de los conceptos de protagonistas.	125	1.7 Experiencia personal y profesional.	162
1.11 Desarrollo del concepto final.	127		
		2. Bibliografía.	163
2. Entorno: definición de nuevos elementos.	130	2.1 Libros.	164
2.1 Entrada a la capital.	131	2.2 Webs.	164
2.2 Creación de una secuencia.	132	2.3 Recursos adicionales.	165

A large, bold, white capital letter 'O' is centered within a black square. The 'O' is thick and has a slight shadow or gradient, giving it a three-dimensional appearance as if it's floating or attached to the square.

Introducción

Como presentación de este trabajo explicaremos algunos conceptos interesantes para la comprensión completa de este trabajo.

Estableceremos el alcance y objetivo de este proyecto de diseño, mostrando el contexto en el que se ha desarrollado.

Por otra parte, introduciremos al lector a la técnica, métodos y herramientas utilizadas en la consecución de los objetivos propuestos.

Incluiremos por tanto una descripción sencilla de la metodología de trabajo seguida.

Además, mostraremos también la planificación general seguida y las etapas seguidas durante todo el proceso.

Por último, introduciremos al lector a los contenidos de los diferentes capítulos de este documento e incluiremos un glosario con información sobre los distintos términos empleados y de interés para el lector.

Esperamos que este proyecto sea de interés del lector y agradecemos que preste atención a los resultados de nuestra dedicación y trabajo.

Que la fuerza os acompañe.



Definición del proyecto: intención y contexto

En primer lugar, vamos a explicar las bases que sustentan este proyecto.

Básicamente, esta fue la primera etapa de ideación de este trabajo, en la que se comenzó a formular la propuesta y se establecieron unas metas y objetivos, teniendo en cuenta el tiempo y recursos disponibles.

Como el lector podrá haber advertido, este trabajo es un proyecto bastante ambicioso e innovador, para tratarse de un proyecto dentro del marco de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto.

Por una parte, esto presenta ciertas dificultades, pero por otra, logra despertar la curiosidad e interés en un mayor número de personas.

La elección del tema tuvo en cuenta esto, y por ello tuvo que acotarse debidamente para poder lidiar con los posibles problemas, manteniendo al mismo tiempo la frescura y creatividad.

Presentamos por tanto a continuación el resultado del proceso definitorio de este proyecto, que aclarará los diferentes puntos cubiertos, así como las limitaciones presentes en este desarrollo.

1.Definición del proyecto: intención y contexto

1.1 Objetivos.

Nuestros objetivos definitivos fueron definidos en profundidad a un nivel de detalle alto para la presentación de la propuesta de nuestro proyecto.

Los objetivos presentados fueron los siguientes:

“El objetivo de este proyecto es diseñar el contenido visual necesario para definir las bases de una futura película ubicada en el universo de Star Wars. Para ello se deberán definir unos parámetros estéticos claros y coherentes, aportando además algo nuevo y añadiendo profundidad a la saga.”

Como podemos ver estos objetivos son bastante claros, pero además tienen bastante margen de maniobra.

Debemos retroceder en el tiempo para mostrar de dónde vino esta definición, y cómo el enfoque del proyecto fue definiéndose y concretándose de manera que el resultado fuera lo más adecuado como propuesta de Trabajo Final de esta titulación.

La idea inicial para este proyecto era la de orientar la actividad creativa al mundo del entretenimiento, en concreto al cine o a los videojuegos. Esto se debe a que es un campo del interés del autor de este trabajo. Es una industria en continuo cambio y con grandes posibilidades creativas, artísticas y profesionales.

De tal forma, este trabajo representaba la excusa perfecta para profundizar en el tema en cuestión, permitiendo además evaluar las propias habilidades y aptitudes.

Se trataba sin duda de un proyecto ambicioso que forzaría al diseñador a salir de su zona de confort.

Se consideraba además que un trabajo de estas características permitiría ampliar el portfolio del estudiante y mostrar creatividad y apertura mental a otros niveles.

Por ello se decidió buscar un tutor dispuesto a colaborar en la tarea, con conocimientos sobre el campo en cuestión.

Así, se decidió centrar la atención en el cine. Debido a la apertura y magnitud del proyecto, era necesario sentar ciertos límites y direcciones.

Para ello se exploraron posibles temas y oportunidades, optando finalmente por utilizar una base existente en la industria y con una gran fama: Star Wars. La dimensión de la saga permitía gran libertad, pero exigía el seguimiento de ciertos límites y lenguajes.

Por otro lado, se valoraron las habilidades actuales del diseñador, para orientar el trabajo de forma que sus fuerzas y habilidades destacaran lo más posibles.

Destacamos como fortalezas del autor su capacidad de síntesis y análisis, lo que se reflejaría en la fase de documentación, pero también en la comparación de diferentes ejemplos y resultados.

Además la velocidad de bocetaje y expresividad, así como el dominio de diferentes herramientas digitales, permitiría al autor generar variedad de conceptos e ideas útiles con suficiente calidad gráfica y conceptual.

Como veremos en el siguiente apartado, estas habilidades, así como las necesidades que debíamos cubrir sirvieron para definir el alcance del proyecto.

En la redacción de los objetivos presentados en la propuestas, se mostró por tanto que el tema sería una película de Star Wars, para la que generaríamos variado contenido gráfico.

Esto implicaba el análisis de su propio universo y diseño, además de la industria en la que se sitúa. Añadimos además que nuestras conclusiones resultarían frescas y novedosas, algo clave en el mundo del diseño, y más concretamente en esta industria de alta competitividad.

1.2 Alcance.

Nuevamente, comenzamos mostrando el párrafo referente al alcance en nuestra propuesta, para a continuación profundizar en su significado y el razonamiento que nos llevó a él.

Por una parte, se definieron los problemas que queríamos abordar:

“Problemas: Análisis de los elementos característicos de la saga. Recursos utilizados y lenguaje formal. Estudio de los medios y productos cinematográficos actuales. Tendencias, oportunidades y prospección. Diseño de entornos adecuados a la temática y tono. Desarrollo formal y tonal. Diseño de personajes de acuerdo a los escenarios y temas explorados.”

Por otra, debíamos aclarar el tipo de estudios y desarrollos que íbamos a incluir:

“Estudios de la temática y técnica. Estudio de mercado. Lenguaje del universo Star Wars. Selección de posibles entornos o paisajes (escenarios). Generación de conceptos y selección de ideas. Desarrollo de los entornos: estructuras, trasfondo, modo de vida, justificación, paleta tonal, arquitectura y paisaje característicos. Lenguaje formal.”

Finalización en detalle de los distintos elementos diseñados, favoreciendo la cohesión y relación entre ellos. Favorecer la identificación y reconocimiento de los elementos clave. Generación de personajes: propuestas de desarrollo de personajes ubicados en los entornos seleccionados. Características, trasfondo. Generación de entregables y presentación: impresión de entregables, generación de la presentación y finalización de la memoria.”

Como se puede ver, en el alcance mostramos gran parte de lo que pretendíamos cubrir tanto en nuestro análisis como en nuestro desarrollo.

Estos textos fueron desarrollados en detalle para la presentación de la propuesta. ya que previamente el alcance definido para el proyecto había sido menos conciso.

Esto se debe a dos motivos:

Por uno, al tratarse de un proyecto novedoso para el autor, no se conocía la cantidad de información y análisis que se podría incluir en este trabajo. Se intuía que había disponible gran cantidad de información, pero era más incierto si sería posible realizar análisis de valor adecuado. Conforme se fue avanzando, se descubrió que la cantidad de expertos del tema, la variedad de productos cinematográficos y su popularidad, así como la diversidad de obras sobre la materia; iban a garantizar una documentación de calidad y peso adecuado.

Por otra parte, enfrentarse a un proyecto de semejantes dimensiones de manera individual, y tratando un tema inexplorado anteriormente, planteaba ciertas dudas en el autor, que se veía con mayores dificultades para estimar sus tiempos de trabajo y esfuerzos necesarios. Esta era un riesgo que estaba dispuesto a correr, y se decidió que era la mejor manera de acercarse a la vida profesional.

Por tanto, y cuando la fase previa del proyecto ya se hallaba en una

etapa muy avanzada, se decidió concretar y presentar la propuesta.

Los problemas encontrados, habían sido definidos desde el principio, ya que eran similares a los de cualquier proyecto de diseño. Se trató además de hacer hincapié en aquellos elementos que demostraban la aplicación de las técnicas y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

En cuanto a los estudios, estos se habían ido concretando en función de las necesidades y oportunidades que se habían detectado en el mercado, así como de lo que nuestros objetivos demandaban.

En cualquier caso, tenemos a mantenerlos en un grado de concreción medio, que permitiese la adaptación de algunas ideas que pudieran surgir.

1.3 Contexto.

Debemos aclarar el contexto en el que se desarrolla este trabajo, para la total comprensión del lector.

Se trata de un Trabajo de Final de Grado de un único estudiante. Este trabajo está valorado en 30 créditos ECTS, lo que equivale a entre 700 y 900 horas de trabajo. Sin embargo, como se puede observar por la magnitud del trabajo expuesto en este documento, la cantidad de horas invertidas supera con creces el rango mencionado.

El Grado para el que se desarrolla este proyecto es Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo del Producto. Este grado tiene una duración de 4 años.

Dentro del concepto del diseño Industrial, podemos ver que este trabajo está especialmente enfocado hacia la especialidad de imagen y comunicación.

Como ya hemos comentado anteriormente, nos encontramos en un tiempo en que la industria del cine cuenta con una gran influencia en la vida y el ocio a nivel mundial. Es una industria de vanguardia que aglutina a gran cantidad de expertos de diferentes materias.

1.4 Trabajo previo.

Incidimos ahora brevemente en el trabajo previo que precede a este proyecto, y que ha propiciado y favorecido su desarrollo.

El autor del documento disfrutó de una estancia de Erasmus en el tercer curso de su carrera, pudiendo observar distintos campos del diseño, otros tipos de industria y nuevos métodos de educación y formación.

Dicha estancia se realizó en Suecia, logrando entrar en un máster de diseño industrial y obteniendo de los mejores reconocimientos de su curso. En este máster, se favorecía el autoaprendizaje y el uso de las nuevas tecnologías.

Los diversos cursos impartidos a lo largo de ese año, fueron aprovechados para profundizar en las habilidades y conceptos de mayor interés del alumno. Estas fueron la conceptualización y el bocetaje de ideas innovadoras. Además, se aprendió en profundidad distintos tipos de software informático útiles en el desarrollo de la profesión de diseñador.

Especialmente importantes fueron dos detalles que se resumen de dicha estancia:

El gusto por el aprendizaje y la mejora continua, y por otra parte el descubrimiento de nuevas áreas a las que se aplica el diseño.

De esta forma, el estudiante comenzó a complementar su formación con cursos online y la lectura de diversa bibliografía de interés. Diversos ejercicios eran realizados a diario con la intención de lograr una mejora de las habilidades del diseñador.

Esto se potenció por el ambiente en que se desarrollaban las diferentes actividades, compartiendo un estudio de diseño con otros alumnos, fomentando la colaboración y comparación.

Como el lector puede prever, uno de los campos que más llamó la atención del autor fue sin duda el del entretenimiento.

El diseño para la industria del entretenimiento aunaba algunas de las claves que más interesaban al autor: rápida evolución, libertad creativa, análisis fundamental, capacidad de síntesis y habilidad para crear un discurso visual concreto para cada situación.

A partir de ese momento, las optativas elegidas y los cursos seguidos se encaminaron a profundizar en esa industria y los métodos, tratando de asimilar e incorporar los conceptos y conocimientos aprendidos previamente a este nuevo mundo.

De especial importancia fueron los recursos online de aprendizaje, que permiten formarse una idea bastante amplia de la industria, técnicas y habilidades presentes actualmente.

2

Desarrollo del proyecto: organización y metodología.

Debemos abordar el tema del proceso de desarrollo del proceso. Para ello, ha sido necesario usar distintas técnicas métodos y herramientas.

En este apartado trataremos de hacer una síntesis de dichos procesos, así cómo de la metodología detrás de todo nuestro proceso.

En este proyecto en concreto, la metodología ha sido además un elemento especialmente relevante ya que ha sido el determinante de la estructuración de este documento.

Además, otro aspecto de la organización de gran importancia se relacionó directamente con la metodología elegida: la planificación.

En un proyecto de larga duración y que trata cualquier tema en profundidad suficiente, es necesario establecer una planificación realista, pero a su vez adaptable y a prueba de retrasos e incidentes.

De tal forma, en este capítulo pretendemos mostrar parte de la fase organizativa que resulta inherente a este proyecto, incluyendo un breve inciso sobre los medios y técnicas empleados en los diferentes estadios.

2.Desarrollo del proyecto: organización y metodología

2.1 Metodología

Mostramos de nuevo el párrafo dedicado a la metodología en nuestra propuesta de TFG:

(La planificación) "...se enfoca siguiendo una estructura de desarrollo de doble diamante, subdividiendo en 4 partes diferenciadas: Descubrimiento, Definición, Desarrollo y Entrega. Cada una de las fases esta compuesta de procesos iterativos en los que se genera gran cantidad de información y materiales que se retroalimentan. "

En primer lugar vamos a explicar el concepto básico del proceso de diseño basado en el doble diseño. Después se mostrará su aplicación, y por último se justificará la elección de este método en particular.

La metodología del doble diamante se base en la combinación de procesos divergentes y convergentes. Los primeros, están basados en la creación de diversidad de ideas y conceptos; mientras que los segundos se basan en lo contrario, en la reducción y la concreción de problemas o soluciones.

Como vemos en la figura 1, este proceso de diversidad y concreción de ideas consecutivos puede ser representado en forma de diamante. En esta metodología, encontramos dos fases de este tipo.

Como hemos visto, esto genera 4 etapas del proyecto, denominadas descubrir, definir, desarrollar y presentar. Estas fases las hemos asimilado a diferentes contenidos de nuestro trabajo que pasamos a explicar.

- **Descubrir:** en este proceso de búsqueda el diseñador se debe documentar, sin cerrar ninguna de las opciones.

En nuestro caso, asimilamos el estudio de mercado con esta fase. Aquí identificamos y analizamos diferentes direcciones y problemas que nos podían ser de utilidad. Debido a nuestro objetivo, concentramos nuestro estudio en los elementos más estrechamente relacionados con Star Wars y el cine de fantasía y acción, pero manteniendo una mirada abierta y curiosa.

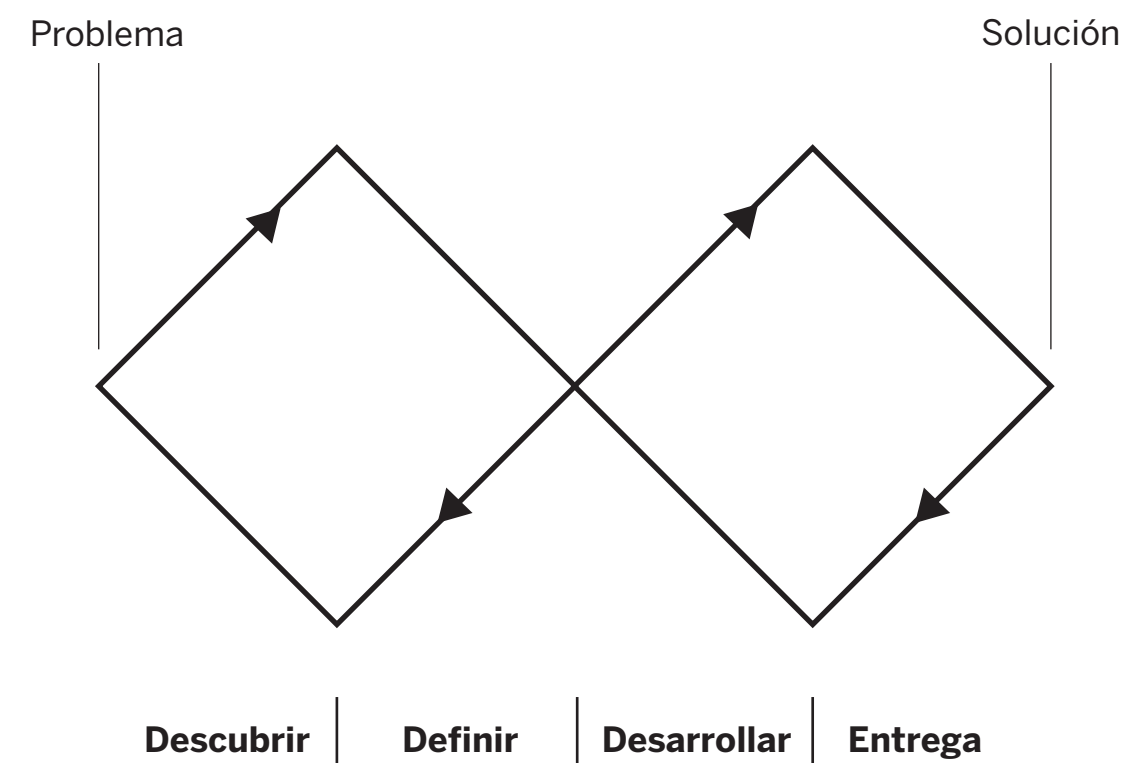
- **Definir:** a continuación, esta gran cantidad de información debe concretarse en unas propuestas bien argumentadas y deben definirse las prioridades.

Así, en la fase de ideación comenzamos a combinar las diferentes ideas y posibilidades, comenzando a formular conceptos e ideas que tuvieran cierto potencial. En este punto del proyecto ya se definió totalmente el alcance de nuestro desarrollo y los intereses prioritarios.

- **Desarrollar:** la penúltima fase es otra fase divergente, en la que nuevamente se produce un amplio crecimiento en el número de propuestas y soluciones creativas que se adecuan a nuestra tarea.

En nuestro caso, denominamos a esta fase conceptualización. Se desarrollaron aquí los conceptos en mayor profundidad y presentando variedad de alternativas. Además, procedimos a realizar diferentes procesos de selección para acabar con las mejores ideas en cada campo.

Figura 1. Estructura de doble diamante.



- **Entrega:** la última fase consiste en el desarrollo de entregables, la preparación de la producción y la salida al mercado del diseño realizado. Resultaba para nosotros importante tener una fase de presentación adecuada, por lo que invertimos un elevado nivel de tiempo en ella.

Por tanto, gestionamos los diferentes aspectos relacionados con el documento y su calidad, así como de la presentación de todo el proceso de diseño de forma que se destacase la profundidad y adecuación de la tarea realizada.

Debemos hacer un apunte sobre estos procesos, y éste es, que cada uno de ellos es iterativo, es decir se repite en el tiempo. De tal forma que, tras un proceso convergente, se vuelve al proceso divergente anterior para enriquecer con los conocimientos adquiridos y las conclusiones sacadas nuevos y más adecuados diseños.

Es por eso, que en la figura 1 podemos ver la parte inferior de los diamantes, que indican el proceso de realimentación.

Obviamente, es necesario establecer un número de iteraciones límite para que el proceso de diseño tenga un fin, ya que se podría extender en el tiempo infinitamente.

Para ello, establecimos una serie de fechas clave o puertas que bloqueaban el retroceso en el proceso creativo una vez superada cierta fase. Profundizaremos en este tema en el apartado de planificación.

La elección de este esquema creativo como base para nuestro proyecto se basa en dos principales razones.

La primera, porque la fase inicial de este proceso tenía especial importancia, nuestro proyecto requería una gran labor de investigación y búsqueda de problemas y tendencias. Además, era claramente un proceso retroalimentado e iterativo.

La segunda, queríamos dotar a la parte final de presentación, de la importancia que merecía. En un proyecto de semejante dimensión resulta crucial exponerlo de manera clara y correcta. Subrayando esta importancia desde el principio, realizaríamos una mejor planificación y nos aseguraríamos una buena exposición de nuestro trabajo.

2.2 Técnica y métodos

Para el desarrollo de este proyecto hemos recurrido a diversos procesos de diseño, que emplean algunas técnicas habituales en la industria del diseño industrial. Además, hemos incorporado algunas técnicas más utilizadas en otros campos relacionados con el diseño.

- **Paneles de influencias:** una de las técnicas más utilizadas a pesar de su sencillez. Se trata de una técnica que busca recoger información e inspiración de un ambiente definido. Se agrupa un número de fotos que contienen los conceptos interesantes. Los elementos en común pueden ser variados: tema, color, textura...

- **Dibujo de siluetas:** técnica usada habitualmente en el diseño tanto de productos como de personajes. Se trata de buscar diseños de siluetas impactantes, potentes y reconocibles. Su poder está en la simplicidad y rapidez con la que se generan.

- **Prospectiva:** son una serie de técnicas que buscan aventurar el desarrollo de la industria en un periodo de tiempo futuro determinado. De esta forma, se buscan proponer conceptos que se adelanten a los avances próximos.

- **Técnicas de selección de ideas y conceptos:** especialmente útil ha sido el uso de matrices para la ponderación de los conceptos más interesantes. Así, se establecen una serie de parámetros en los que evaluar a los conceptos. Después se suman las puntuaciones y comparan los resultados.

- **Collages:** se trata de una técnica de combinación de ideas existentes para general algo novedoso y atractivo. Es una técnica de especial interés en este trabajo.

- **Ficha de personaje:** método para la definición compleja de los personajes. Se han combinado técnicas del mundo de la narración con otras provenientes del mundo de la novela gráfica y el cómic. Básicamente, se establece una ficha con diferentes informaciones que deben ser rellenadas. Este proceso se usa de manera doble: como forma de creatividad (proponiendo elementos que afectarían al futuro diseño) y como herramienta de desarrollo de los conceptos establecidos.

- **Paletas cromáticas:** esta técnica consiste en crear una gama de colores armoniosa, que será utilizada en el diseño de un elemento o concretará el tono final de una imagen.

- **Storyboard:** herramienta de gran poder, que combina gran cantidad de elementos interesantes. Proviene del mundo del cine, ya que es utilizado para planear las diferentes secuencias en una película.

Resulta interesante porque en él se proponen gran variedad de composiciones y elementos interesantes. Además, planificar una secuencia ayuda en la definición de elementos necesarios y en la definición del personaje y el entorno.

Esto es una muestra de las técnicas y métodos más visibles y representativas, sin embargo, gran cantidad de análisis y procesos secundarios han sido utilizados en la consecución de las conclusiones y soluciones más adecuadas.

2.3 Herramientas

Referimos el párrafo proveniente de nuestra propuesta en lo referente a herramientas utilizadas.

“La generación de conceptos se realizará de forma mixta: sketches analógicos y digitales servirán en la fase de ideación. Para refinar los conceptos y su presentación se utilizarán Adobe cs6.”

Pasamos a comentar brevemente dichas herramientas y su utilidad. Comenzaremos nombrando el software destacado en este proyecto.

- **Adobe Photoshop:** herramienta de mayor importancia en el proyecto. Utilizada para la manipulación de las imágenes. Por una parte, se utilizó para retoque tonal y edición del color y la luz, mientras que por otra se utilizó en la transformación y combinación de elementos en nuevas imágenes.

Además, fue el programa elegido para el bocetaje, coloreado y pintado digital, debido a las posibilidades que ofrece.

2.4 Planificación

Como planificación, presentamos la segmentación de los procesos que se habían definido. Nuevamente, citamos el texto procedente de la propuesta:

“Estudios de la temática y técnica. Estudio de mercado. Lenguaje del universo Star Wars. Selección de posibles entornos o paisajes(escenarios). Generación de conceptos y selección de ideas. Desarrollo de los entornos: estructuras, trasfondo, modo de vida, justificación, paleta tonal, arquitectura y paisaje característicos. Lenguaje formal.

Finalización en detalle de los distintos elementos diseñados, favoreciendo la cohesión y relación entre ellos. Favorecer la identificación y reconocimiento de los elementos clave. Generación de personajes: propuestas de desarrollo de personajes ubicados en los entornos seleccionados. Características, trasfondo. Generación de entregables y presentación: impresión de entregables, generación de la presentación y finalización de la memoria.”

Volviendo a la relación con nuestra metodología, citamos de nuevo otra parte del texto de nuestro interés.

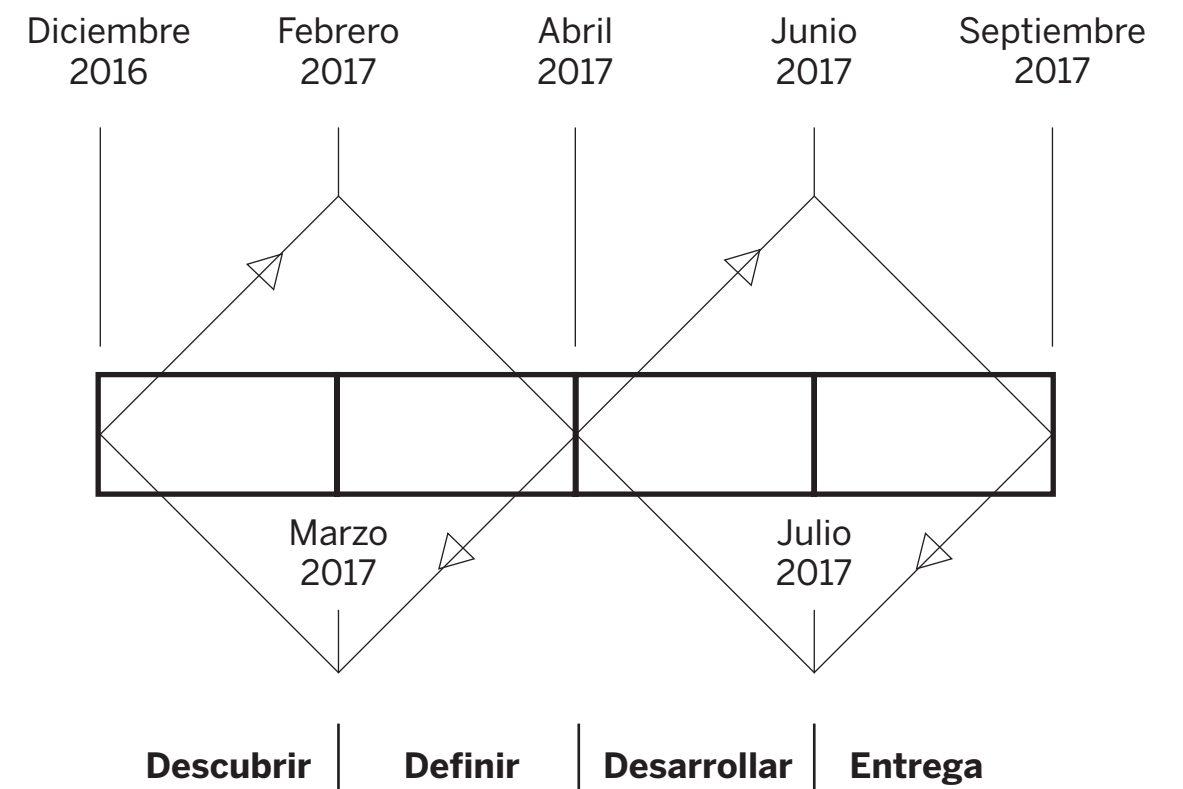
“Cada una de las fases esta compuesta de procesos iterativos en los que se genera gran cantidad de información y materiales que se retroalimentan. Para gestionar el proceso de diseño y asegurar el cumplimiento de plazos y objetivos, se establecerán una serie de hitos o puertas adicionales.”

Para realizar la planificación recurrimos a Gantt Project. Sin embargo, y debido a la dimensión del gráfico y su complejidad vamos a tratar de presentarlo de manera más clara mediante un esquema de creación propia.

Este proyecto se comenzó en diciembre de 2016, de forma que en febrero de 2017, se pudiera comenzar ya la segunda etapa, habiendo finalizado la mayor parte del estudio de mercado.

Podemos ver en la figura 2 el esquema de la planificación general final.

Figura 2. Esquema de la planificación.



Se puede ver en el esquema que establecimos unas fechas básicas de finalización de cada fase. Así, las fechas importantes eran el paso de la 2ª a la 3ª fase, y el fin de la última.

En los picos superiores de los diamantes se indica cuando debían empezar las fases siguientes. En los picos inferiores se marcaba la fecha límite en la que se debía hacer una retroalimentación general de todos los contenidos de la fase explorada.

De tal forma, garantizábamos al menos que se repitiera el proceso divergente-convergente al menos una vez por fase, llevando a resultados más pulidos.

Como se puede ver en una observación atenta del gráfico, las diferentes fases no tienen una duración similar siquiera. Además, las diferentes ramas de nuestro proyecto fueron avanzando a diferentes velocidades por este esquema.

Pasamos a explicar más en detalle esta planificación mostrando como la diferencia de peso y valor asignado a cada tarea permitía la mejora y desarrollo de los elementos críticos en profundidad, manteniendo la planificación y el flujo de trabajo constante e ininterrumpido.

Figura 3. Planificación y desarrollo del trabajo.

En la figura 3 podemos ver el gráfico que representa el desarrollo de las diferentes fases a lo largo de la duración del proyecto.

Como ya hemos comentado la función de las fechas principales, pasamos a comentar la definición de las puertas.

Marcadas en rojo, se establecieron como fechas fijas que determinaban el fin obligatorio de los procesos, ya que de ellos dependían otros procesos. De tal forma, la prioridad principal era conseguir los objetivos parciales antes de llegar a dichas puertas.

Mientras tanto, los demás procesos se desarrollaban de manera paralela, llevando su propio ritmo de retroalimentación y aprovechando los conocimientos que se iban acumulando.

Los apartados que carecen de dichas puertas de finalización, deben finalizar a tiempo para la consecución de la fase.

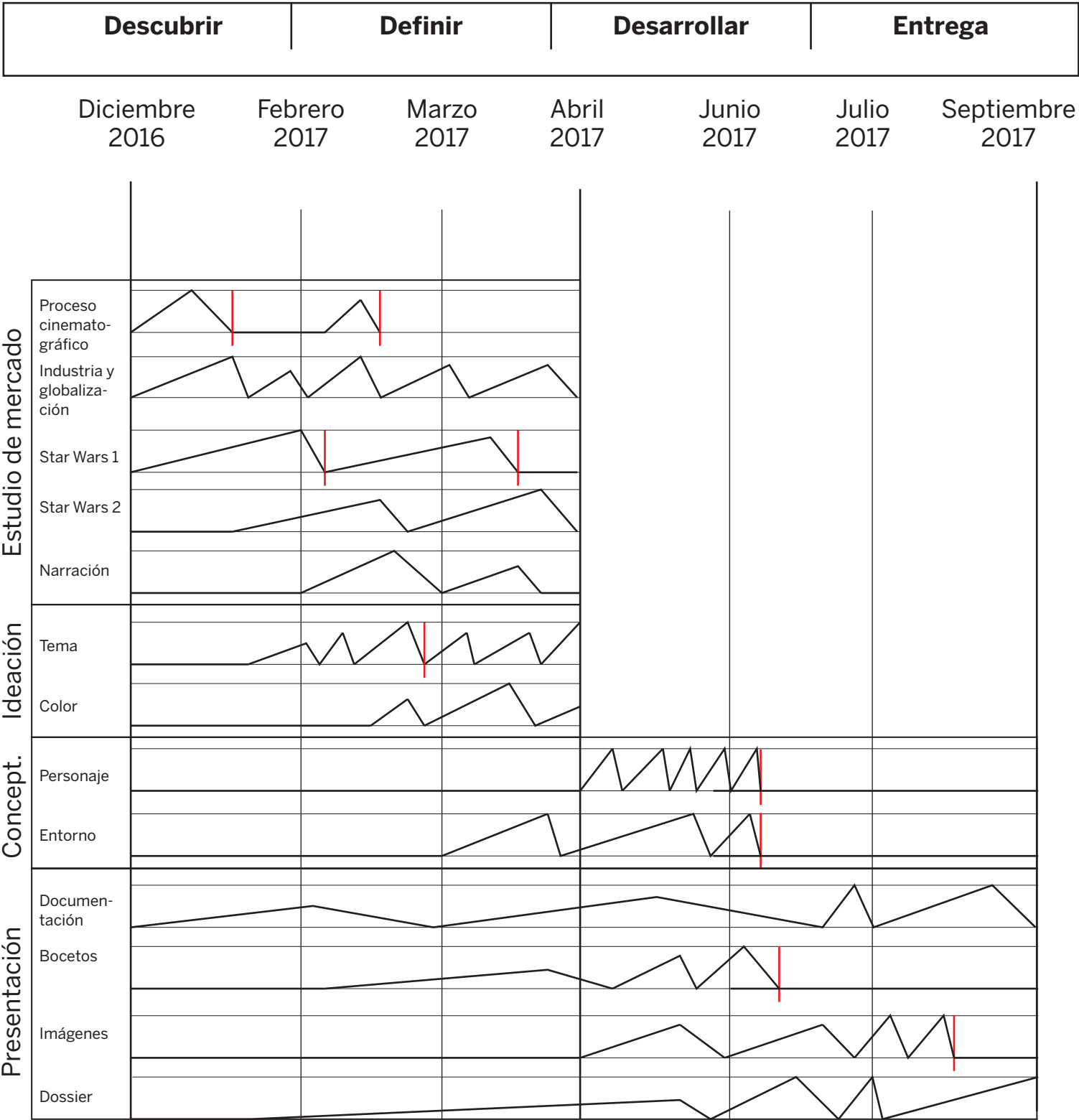
Hemos representado para cada apartado la intensidad de trabajo y las iteraciones realizadas. Por una parte, la altura que alcanzan las líneas indican la intensidad y dedicación, siendo el límite superior el 100%. Por otra parte, cada iteración se comienza desde intensidad 0, por lo que contando el número de picos se obtiene el número de revisiones realizadas.

Se puede ver que la teórica división en el tiempo según el esquema inicial (fig. 2), no resulta para nada realista. Especialmente destacable es la fase de presentación, que comienza prácticamente con el inicio del proyecto.

Otro detalle importante que debemos destacar y que no siempre resulta claro es límite entre una fase y otra, en especial cuando diferenciamos las fases de conceptualización e ideación. Esto se debe a que en ambas se realizan el mismo tipo de procesos cuando incluimos la retroalimentación.

Para establecer la diferencia, hemos considerado como ideación aquellas que partían de los problemas generales y en los que todas las opciones tenían interés. En conceptualización sin embargo podemos ver que ya no se exploran oportunidades sino que todas las decisiones se argumentan en base a los estudios.

Además, esta separación coincide lógicamente con la división de las tareas mediante las fechas de realización, por lo que la diferencia radica en la cantidad de información manejada y valorada hasta entonces.



3

Información adicional: propósito de los apartados y glosario

Este breve apartado presenta al lector cierta información de interés.

De esta forma conseguiremos despertar la curiosidad del lector, a la vez que le orientaremos si lo que busca es una lectura parcial de este trabajo.

Primeramente, definiremos brevemente el contenido de cada apartado. En cualquier caso, si el lector desea conocer más, puede dirigirse a la introducción de dichos apartados, donde obtendrá una pincelada de su contenido más completa.

A continuación, incluiremos aquí un glosario de términos que serán utilizados a lo largo de este trabajo. Se trata tanto de palabras extranjeras, nombres propios, como conceptos propios de los campos analizados y de interés para el desarrollo de este trabajo.

En él se definirán los términos necesarios o se darán las referencias necesarias para localizar dichos contenidos.

Cada uno de estos términos aparecerá en *cursiva* la primera vez que sea utilizado en este trabajo, de forma que en caso de duda el lector sólo deba regresar a este apartado inicial. Recomendamos encarecidamente la lectura de estos términos aquí presentados.

3.Información adicional: propósito de los apartados y glosario

3.1 Propósito de los apartados.

0.- Introducción.

1.-Definición del proyecto: intención y contexto

Se define el propósito del proyecto, así como el ámbito en el que se desarrolla.

2.- Desarrollo del proyecto: organización y metodología.

Se muestra y explica la metodología seguida durante este trabajo y la planificación de las distintas etapas y procesos.

3.- Información adicional: Propósito de los apartados y glosario

Prepara al lector para la comprensión del documento.

1.- Estudio de mercado.

0.- Proceso cinematográfico: creación de una película y etapas características.

Se presenta el proceso estándar de la creación de una película y lo relacionamos con las decisiones tomadas en nuestro proyecto.

1.- Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades.

En este apartado haremos un análisis de la industria del cine y mostraremos ciertos conceptos importantes. Incluye además algunas técnicas interesantes como el uso de la perspectiva.

2.- Star Wars: cinematografía y elementos gráficos.

Este es el apartado más extenso de nuestro proyecto y contiene contenido fundamental. Incluye una amplia variedad de información útil y varios análisis. Se emplean además técnicas de comparación y se establecen ciertos puntos claves para el desarrollo de nuestro proyecto.

3.- Narración: técnicas y estilos comunes aplicables a la industria del cine.

Mostramos ciertas ideas de importancia en la narración, como las estructuras más comunes y además señalaremos detalles importantes sobre la trama y los personajes.

2.- Ideación.

1.- Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Este es otro de los apartados claves de nuestro proyecto. Se utilizan numerosas técnicas creativas y diversas herramientas de diseño. Contiene gran cantidad de contenido visual.

2.- Color: elección de la paleta más adecuada a nuestra intención.

En este breve capítulo, comentaremos por encima ciertos conceptos con el color, relacionados con el presente trabajo y la industria.

3.- Conceptualización.

1.- Personaje: creación y desarrollo.

En este apartado mostramos en profundidad el desarrollo del concepto de personaje, hasta definirlo en detalle suficiente. Nuevamente numerosas técnicas creativas y de desarrollo son empleadas.

2.- Entorno: definición de nuevos elementos.

Incluimos este breve capítulo para mostrar parte del desarrollo posterior relacionado con los entornos, personajes, temas y su relación.

4.- Presentación.

1.- Documentación: contenido y coherencia.

Este apartado será de especial interés para el lector curioso. Contiene información abundante de las fuentes que han servido de inspiración y consulta a lo largo del proceso, destacando técnicas y elementos interesantes de cada uno. También se reflexiona brevemente sobre la organización del dossier.

2.- Bocetos: proceso creativo y presentación.

Mostramos en este apartado parte del proceso creativo y de cómo se adaptó para asegurar la calidad y la uniformidad en la presentación.

3.- Imágenes: gestión de la producción y la presentación.

Nuevamente, se exponen decisiones relacionadas con el aspecto y presentación del proceso productivo en este proyecto.

4.- Dossier: creación y decisiones de diseño.

Este último apartado cierra el círculo y muestra decisiones de desarrollo y diseño de este propio documento.

5.- Conclusión.

1.- Valoración del proyecto: retrospectiva y futuro.

Hacemos una reflexión sobre el trabajo realizado y la importancia del proyecto.

2.- Bibliografía.

Se nombran los recursos más relevantes para el desarrollo de este trabajo académico.

3.2 Glosario.

Canon: es una regla o precepto que se sigue. En este concepto, se utiliza para diferenciar aquellas historias del universo de Star Wars que se consideran “leyendas”, y que por tanto no se demuestra que han ocurrido realmente; y las obras reconocidas por Disney como las valiosas para la trama.

Compra de los derechos por parte de Disney: el 30 de octubre de 2012, Walt Disney Company compró Lucasfilm, la empresa creadora de la saga Star Wars.

Lucasfilm: compañía productora cinematográfica y televisiva. Creadora de Star Wars e Indiana Jones, entre otras, fue pionera en el uso de efectos especiales.

Omnibús: término utilizado para definir el producto capitalista por excelencia, apetecible y distribuible por y para todo el mundo; reportando los mayores beneficios posibles.

Tráiler: también denominado avance, es una serie de secuencias procedentes(o relacionadas) con una película, incitando a los espectadores a verla.

Netflix: compañía de entretenimiento americana. Actualmente de éxito mundial, proporciona servicios de visionado online de manera global. Es productora actualmente de numerosas series y películas.

Shooters: subgénero de acción utilizado en el ámbito de los videojuegos. Los juegos clasificados como tal, basan su mecánica en el uso de armas de alcance para acabar con enemigos y avanzar en los niveles.

HBO: red de televisión por satélite y cable americana. Actualmente ofrece el mismo tipo de servicios que Netflix. Produce también sus propias series y películas.

DLC: se trata de contenido descargable. Asociado a los videojuegos, se refiere a contenido adicional que añade ciertas características. Sin embargo, generalmente se crean ediciones especiales que contienen dicho contenido descargable en el propio juego.

VR: siglas que representan realidad virtual. Se trata de un entorno creado digitalmente en el que el usuario se ve sumergido e interactúa de diferentes maneras.

Prospectiva: es un conjunto de estudios y análisis, cuyo fin es lograr prever las características del futuro en un determinado campo.

Reboot: término utilizado en el ámbito de la narración de historias. Básicamente, reinstaura el inicio de una historia o serie de historias, de forma que el contenido existente deja de tener valor.

Premium: utilizado para calificar ciertos usuarios, los identifica como usuarios de pago, con ventajas sobre otros usuarios del producto o servicio; que generalmente no pagan por usarlo, o pagan en menor cantidad.

Add-ons: hace referencia a cierto contenido o elementos físico, que se añade a la estructura existente. Así, se mejoran ciertas características o se añaden nuevas funciones.

Ewok: criatura que aparece en el Episodio VI de Star Wars, de pequeño tamaño y de apariencia similar a un osito. Son criaturas salvajes que viven en Endor.

Cameo: se refiere a la aparición de un personaje famoso en una serie o película.

Ralph Mcquarrie: diseñador conceptual e ilustrador de gran talento que trabajó para la saga Star Wars entre otras películas.

Phatos: definido en la época griega, representa uno de los métodos de persuasión, en concreto a través de despertar emociones en el espectador o receptor del mensaje.

Estatus quo: del latín, se refiere a la situación existente, en nuestro caso, al estado político o social de un personaje.

Batman vs. Superman: Película de Zack Snyder, estrenada en 2016, que presenta un conflicto entre ambos superhéroes de DC.

Suicide Squad: Película de David Ayer, en la que diferentes villanos del universo de DC son reunidos para luchar contra el mal.

Jared Leto: actor y cantante norteamericano nacido en 1971.

Joker: personaje antagonista de Batman en el universo de DC.

DC: compañía americana productora de comics, perteneciente a Warner Bros.

Marvel: compañía americana productora de comics, perteneciente a Disney.

Merchandising: diversos productos puestos a la venta. En la industria del cine, se refiere a todos los productos promocionales que surgen con el estreno y el resto de productos que salen a la venta después de dicho estreno.

Metal Gear Solid V: videojuego de la saga Metal Gear Solid, de la empresa Konami. Dirigido por el famoso Hideo Kojima, salió a la venta en 2016.

Mass Effect: saga de videojuegos desarrollado por BioWare. Son juegos de acción ambientados en un universo de ciencia ficción.

El Congreso: película drama de ciencia ficción dirigida por Ari Folma. Estrenada en 2013.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?: novela de ciencia ficción de corta duración de Philip K. Dick. Fue publicada en 1968 y que posteriormente sirvió de inspiración para Blade Runner.

2001:Una odisea del espacio: película de ciencia ficción estrenada en 1968 y dirigida por Stanley Kubric.

Watchmen: novela gráfica del escritor Alan Moore, el ilustrador Dave Gibbons y el colorista John Higgins. Su publicación por DC se inició en 1986.

Pulp Fiction: película inspirada en el estilo de la novela negra. Dirigida por Quentin Tarantino y estrenada en 1994.

Obra coral: tipo de obra en la que varios personajes tienen diferentes historias que acaban coincidiendo en el momento álgido, adquiriendo entonces una dimensión mayor.

Coincidencia feliz: término utilizado en el ámbito del diseño. Se emplea para designar los resultados satisfactorios de un proceso creativo fallido.

Chris Pratt: actor norteamericano nacido 1979.

Jennifer Lawrence: actriz norteamericana nacida en 1990.

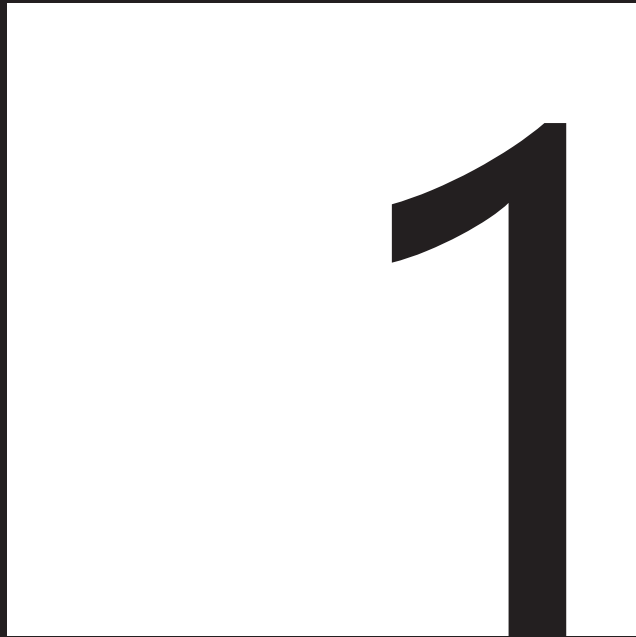
El Resplandor: Basada en una novela de Stephen King, esta película dirigida por Stanley Kubrick, se estrenó en 1980. Se ubica como una obra de horror psicológico.

Pesadilla en Elm Street: película del género de terror sobrenatural, dirigida por Wes Craven, y estrenada en 1984.

Vaiana (Moana): Dirigida por Ron Clements y John Musker. Película de animación de Disney estrenada en 2016.

Los pájaros: película de horror estrenada en 1963, dirigida por Alfred Hitchcock.

Capitán Teague: personaje pirata de la saga Piratas del Caribe. Es el padre de Jack Sparrow. Interpretado por Keith Richards.



Estudio de mercado

Este trabajo se inicia con un estudio de mercado enfocado desde distintas perspectivas. Debido a que el diseño conceptual es una disciplina que se pretende aplicar al campo del entretenimiento, y, en particular, a la industria del cine, se analizará en primer lugar algunos elementos relevantes del cine.

Para ello abordaremos este estudio desde tres vértices: Industria y globalización en el

cine: tendencias y oportunidades; Star Wars: cinematografía y otros elementos gráficos; y por último, haremos un breve estudio de técnicas y estilos narrativos que serán aplicables al campo del cine. El objetivo de este estudio previo es explorar los límites existentes en la definición de un producto gráfico coherente que pueda funcionar dentro de la industria actual, pero que sin embargo, aporte algo novedoso

al panorama global del cine. Además, intentaremos incorporar elementos y técnicas propias del diseño de producto y del análisis de mercado para lograr encontrar las oportunidades y tendencias actuales. Combinando esto con las prácticas e influencias del cine contemporáneo, pretendemos plantear un escenario global de la situación actual del cine y el posible camino a seguir para lograr obtener un producto de

éxito. Debemos tener en cuenta que todos los estudios se han realizado teniendo como fin último mejorar la calidad y la adecuación de unos diseños que encajarán en los límites impuestos por la saga Star Wars, por lo que en cada uno de los apartados se tratará de comparar con las historias existentes y, además, se propondrán avances, mejoras o técnicas aplicables al nuevo contenido generado.



Proceso cinematográfico: creación de una película y etapas características

La industria del cine ha ido evolucionando a lo largo del tiempo hasta llegar a ser un fenómeno de masas. El alcance del cine es universal y hay una gran homogeneización y estandarización en los procesos y proyectos de esta industria.

Las técnicas y procesos se han ido mejorando, de forma que actualmente encontramos en el sector del cine una disciplina de trabajo establecida, con profesiones reconocidas, sindicatos, premios... Siendo una industria bastante seguida y apoyada por los consumidores/espectadores.

La cantidad de beneficios que genera dicha industria no es comparable a ninguna otra categoría de entretenimiento estático (para no considerar turismo como alternativa de ocio).

Nos adentramos entonces en el desarrollo individual de un producto que va dirigido a un mercado de alta competitividad y con unos procesos y métodos comunes extendidos. Por ello, conviene conocer cuáles son estos procesos y cómo encajan con los objetivos de nuestro proyecto.

Para comenzar nuestro proyecto resultaba importante por tanto ser consciente del esquema productivo en el que está envuelta una película.

La creación de una película es una labor compleja en el que intervienen distintos tipos de profesionales y técnicos, colaborando durante largos periodos de tiempo para lograr un producto final de alta calidad.

Se describen a continuación, de manera simplificada, las diferentes fases en las que se descompone el proceso creativo y productivo de una película.

0.Proceso cinematográfico: creación de una película y etapas características

0.1.Preproducción.

Esta es la etapa inicial del proceso de creación. En esta etapa se generan y desarrollan las ideas iniciales relacionadas con la película.

Se establece el argumento a grandes rasgos, definiendo el tema general de la película.

Se comienza también a establecer un tono para la película, generalmente determinado por el director o el director artístico. Este tono se determina mediante el tipo de personajes, la forma de relatar la historia, las técnicas empleadas, el tratamiento de la luz y el color...

En los grandes proyectos, la fase de preproducción suele variar entre 6 y 12 meses. Es una etapa muy importante ya que una vez empezada la producción, un cambio en cualquiera de los elementos desarrollados en la fase de preproducción supone un gran coste de material y tiempo.

Sin embargo, la preproducción es uno de las fases a las que menos recursos se dedican en los proyectos medianos o pequeños. Esto no es en absoluto recomendable y suele derivar en retraso en las entregas, fallos de guión e incongruencias internas de la película. Al terminar la fase de preproducción, se espera haber resuelto la mayoría de las respuestas a las preguntas que el productor podría hacer. También debe permitir exponer la idea con un nivel de detalle suficiente cómo para poder atraer la atención de posibles inversores.

Vamos a enumerar a continuación algunos elementos que consideramos clave de desarrollar en la etapa de preproducción.

- **Definición del argumento:** esto consiste en no sólo contar con la línea argumental básica, sino también haber definido la estructura y los diferentes momentos relevantes de la trama.

Para esta etapa lo que se suele hacer es generar diferentes versiones del guión, comenzando desde una muy esquemática e ir refinando las distintas características en sucesivas revisiones.

- **Creación de los personajes:** se deben definir los personajes a un nivel de detalle suficiente. Se generan las diferentes propuestas y se elige la final. Especialmente importante es el desarrollo del protagonista y el antagonista.

Algunos de los detalles a desarrollar son: personalidad y motivación, aspecto físico, relación con otros personajes y la evolución del personaje.

Una de las técnicas recomendadas en esta etapa es la creación de una ficha de personaje, dónde se detalla toda la información relevante a éste. De esta forma se tiene a mano en cualquier situación de duda, asegurando la continuidad del personaje y sus características.

- **Definición del estilo:** hay que elegir un discurso gráfico determinado para la representación de la historia. Esto es importante a varios niveles: grabación, edición y temática.

La grabación debe ser consistente en el uso de recursos compositivos estáticos y dinámicos. Los planos y transiciones deben establecerse y pensarse de acuerdo con el estilo elegido y el desarrollo de la trama.

La edición debe tener en cuenta las guías artísticas y conceptuales establecidas para seleccionar los colores y las representaciones más adecuadas de los ambientes mostrados.

La temática debe ser consistente a lo largo de todo el metraje. Tiene que poder notarse una cohesión a lo largo de todo el filme, a pesar de la evolución y desarrollo de la trama.

- **Definición de las secuencias:** se recomienda planificar el desarrollo de las distintas secuencias del guión, en la que se ponga de manifiesto todo el trabajo de preproducción que se ha realizado.

La técnica más común para planificar y determinar el desarrollo de las secuencias es la creación de storyboards. Estos storyboards permiten analizar el comportamiento de los personajes y demás elementos en el plano.

Los *storyboards* pueden tener diferentes grados de refinamiento, soliendo comenzar por simples garabatos que aportan información expresiva en blanco y negro. A medida que se avanza en la preproducción se van mejorando los *storyboards* para incluir los elementos ya decididos como personajes finales, lugares elegidos o planos representativos. Pueden llegar incluso a incluir paletas de color, movimientos de cámara o información sobre los efectos de cámara necesarios.

El conocimiento de este proceso que hemos resumido anteriormente tiene una gran importancia. Esta fase además la vamos a subdividir en nuestro proyecto en dos: **Descubrir** y **Definir**.

0.1.1 Pre-producción y diseño.

El proceso de preproducción es inherente a cualquier proceso de diseño, ya que para poder comenzar a materializar las ideas y proyectos se deben haber definido los objetivos y la manera de solucionar los problemas. El método de prueba y error sobre la marcha no es un método rentable y, por lo tanto, válido.

En síntesis, la preproducción establece las bases del proyecto, así como su alcance y resultados esperados. Una buena preproducción anticipa y programa los costes. La preproducción suele incluir diagramas de planificación de tiempos y recursos, lo que será de vital importancia en el desarrollo de este trabajo. Como se puede intuir, los procesos de preproducción son en mayor medida procesos de diseño, por lo que es la etapa en la que hay una mayor intervención de los diseñadores y directores artísticos.

El desarrollo de las tareas de preproducción será pues de gran importancia en la generación de nuestro material gráfico.

0.2.Producción.

La etapa de producción es la etapa de mayor extensión en la mayoría de proyectos, pudiendo alargarse y complicarse en gran manera en función de varios factores, siendo el principal una preproducción pobre.

En esta etapa se perfeccionan los detalles de todos elementos, uniéndolos de forma coherente y comienza el desarrollo final del guión.

Se graban las escenas finales tras haber realizado todas las pruebas necesarias. Hay una gran cantidad de especialistas trabajando al mismo tiempo por lo que la organización es vital. La comunicación entre los distintos técnicos puede ser complicada, especialmente si no todos reciben la misma información actualizada tras las sucesivas revisiones.

Es una etapa en la que los tiempos y actividades están muy determinados y cada fracción de tiempo conlleva una elevada inversión de capital, debido a la cantidad de personas implicadas.

A medida que se genera el contenido, éste se va evaluando y comparando con las otras secuencias y materiales obtenidos en etapas anteriores. Para atisbar fallos o incoherencias.

La producción en grandes proyectos suele extenderse por encima del año, llegando a ocupar hasta más de dos.

0.2.1 Producción y diseño.

En cuanto al diseño y labores que se desarrollan en esta etapa, son la aplicación directa de todo lo que se ha estudiado y decidido previamente, así como algunas pruebas o testeos de secuencias o elementos clave o problemáticos.

Esta etapa es fácilmente relacionable con la etapa de desarrollo de producto, en la que se definen por completo cada uno de los detalles y elementos que lo componen.

En nuestro proyecto, denominaremos a esta etapa **Desarrollo**, de acuerdo con nuestra metodología de doble diamante.

Los contenidos generados en esta etapa, están acabados y prácticamente listos para ser distribuidos. Además, la labor de diseño tiende a acabar para la mayoría de especialistas en esta fase.

0.3.Post-producción.

Por último, aún es necesario realizar algunas labores. El objetivo de la postproducción es garantizar la calidad y atractivo general del proyecto de cara al consumidor final.

Las labores relacionadas con la postproducción incluyen desde ajustes de imagen o formatos hasta generación de material de soporte como subtítulos o material adicional.

Una parte obvia y verdaderamente clave en el éxito del producto es el desarrollo de la estrategia de marketing y distribución.

En postproducción se genera la publicidad, los elementos de marketing, así como servicios derivados cuyo objetivo es atraer y complacer al cliente.

La postproducción es una etapa importante capaz de lograr que el proyecto adquiera una importancia mayor y un mayor número de ventas. En cualquier caso, no es posible corregir los defectos de una mala planificación o una producción deficiente con unos cuantos trucos de postproducción. Es entonces, un arma de doble filo, ya que un defecto de tiempo dedicado en postproducción disminuye significativamente el alcance y triunfo de nuestro proyecto; pero, por otra parte, reducir tiempo de pre- o producción para poder hacer una postproducción más elaborada disminuirá en gran medida la calidad de nuestro proyecto.

La postproducción es una etapa con menor número de profesionales, muy especializados, que tratan de sacar el mayor provecho económico del proyecto. Suele durar entre 3 y 8 meses dependiendo del proyecto.

0.3.1 Postproducción y diseño.

Como ya hemos adelantado, la función del diseñador en esta fase es bastante reducida, limitándose a elementos de cartelería o publicidad, y dependiendo en función del tipo de proyecto y recursos destinados.

En nuestro proyecto vamos a asimilar esta fase como la etapa de **Entrega**. Debemos elaborar los documentos entregables y unificar los contenidos desarrollados para lograr una presentación profesional de ellos, y lograr mostrar una pertenencia unificada al mismo proyecto.



Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

Debido al auge de las comunicaciones la globalización es algo que ya se da por hecho, este proceso es relevante a todos los niveles económicos y sociales. Por tanto, en el desarrollo de cualquier nuevo producto o servicio, hay que ser consciente del entorno que nos rodea, ya que realmente ahora competimos a nivel global.

Se debe analizar el sector de mercado en el cual queremos distribuir nuestro producto, pero a su vez, parte de este análisis debería observar también los movimientos e innovaciones en otros sectores, así como la deriva del mercado general y las tendencias sociales predominantes.

Estos análisis podrían alcanzar una magnitud desmesurada debido a la superabundancia de datos disponibles y la variedad de usuarios y mercados disponibles, por lo que una restricción inteligente del análisis de datos permite obtener gran cantidad de información relevante manteniendo un alto índice de eficiencia y rendimiento.

La industria del cine actual está ampliamente condicionada por las modas y el éxito de ventas. La calidad de la técnica actual hace posible retratar en la pantalla situaciones imposibles de manera verosímil. De este modo, la generación actual de espectadores están acostumbrados a una calidad técnica que permite transportarlos a otros mundos y realidades durante la duración de la película.

Por otra parte, la mejora técnica ha hecho que el espectador se haya insensibilizado frente a los efectos especiales espectaculares, la representación de paisajes y criaturas extrañas e incluso los argumentos inverosímiles y rocambolescos.

Otro factor a tener en cuenta es la existencia de otros medios "cinematográficos" de comunicación de historias. Nos referimos en este caso a dos fenómenos actuales muy importantes: las series y los videojuegos.

Estos dos tipos de productos han de ser tenidos en cuenta ya que son en cierto modo competencia del cine de una manera cada vez más importante.

De esta forma, actualmente nos encontramos en un momento de proliferación de productos consumibles a nivel mundial que comunican una historia mediante una secuencia de imágenes.

Procederemos a estudiar brevemente algunas de las tendencias y características del cine actual. Incluiremos en este análisis cierta reflexión sobre la acogida y los espectadores actuales.

Analizaremos estos medios cinematográficos alternativos para identificar sus puntos fuertes y débiles frente a el producto cinematográfico actual. Además, identificaremos el desarrollo e innovación presente en estos medios.

Propondremos por último una vía de desarrollo interesante para nuestro producto cinematográfico.

1. Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

1.1. Tendencias.

Siendo la industria del cine actual de un tamaño colosal, nos vemos obligados a hacer un breve resumen de la situación presente. Cientos y cientos de películas son estrenadas cada año en los cines de todo el mundo, distribuyéndose de manera global y pudiendo ser reproducidos en una variedad cada vez mayor de dispositivos.

Podemos afirmar que la globalización como proceso ha tenido un gran impacto en la industria del cine, dando una rentabilidad mayor a aquellos proyectos que pueden ser visionados fuera de su país de creación.

Además, la globalización ha afectado de otra manera muy significativa en dicha industria. La libre competencia y la mejora de las comunicaciones, así como la mejora y simplificación de los medios de transporte; posibilitan el acceso a un mayor número de escenarios y culturas que son representados en películas visionadas en el mundo entero. Económicamente, la competencia ha supuesto una caída en los presupuestos de las diferentes actividades productivas, deslocalizando así las diferentes tareas en función de los precios y oportunidades.

A pesar de la supuesta libertad y originalidad en el proyecto de creación de una película, la estructura económica y social ha generado una serie de límites y concepciones sobre el cine que debemos tener en cuenta.

También es observable que el cine es una industria sensible a las modas, por lo que debemos tener en cuenta la deriva de las oportunidades en dicho mercado para posicionar correctamente nuestro producto gráfico.

1.1.1 Géneros.

Actualmente, todas las películas son clasificadas en los llamados géneros. El lector estará familiarizado con los nombres de dichos géneros, ya que son la primera descripción de la trama de una película. Por ello vamos a hacer una pequeña descripción de los géneros de cine atendiendo a su tono o estilo.

- **Acción:** el argumento en este género se basa en un conflicto entre el bien y el mal. Se llega a la solución mediante el uso de la fuerza o violencia. Los personajes son arquetipos, ya que lo que prima es la representación de secuencias dinámicas y los enfrentamientos espectaculares. Se encaminan a un final feliz.

- **Ciencia ficción:** en este caso, la película se sitúa en un futuro no muy lejano, donde la tecnología y la sociedad ha evolucionado, mostrando su repercusión histórica. El argumento tiene cierto matiz de realismo y los distintos cambios y argumentos se afrontan desde un punto de vista científico. Se propone una versión fantástica de la realidad, pero siguiendo las líneas probables de las distintas investigaciones científicas. Sin embargo, las visiones del futuro son predominantemente negativas, lo que permite al espectador enfrentarse a sus miedos e inquietudes actuales de una forma abstracta. Destaca en este género el uso de los efectos especiales.

- **Comedia:** este tipo de películas buscan despertar la risa, entreteniéndolo al espectador con el uso de las técnicas humorísticas. El desarrollo de la historia suele ser amable y optimista, teniendo desenlaces agradables y complacientes. Suelen estar ambientadas en escenarios comunes y representan una serie de acontecimientos relativamente cotidianos. Una característica curiosa es que los personajes se sitúan intencionadamente por debajo del nivel del espectador, haciendo de esta forma que éste se sienta superior.

- **Drama:** este género tiene como objetivo mostrar la evolución de un conflicto entre los personajes principales, o del protagonista con su entorno. Abordan conflictos personales y sociales con una resolución realista. Los sentimientos y conflictos representados buscan conseguir un nexo de empatía con el espectador. Las historias suelen tratar las cuestiones más decisivas y humanas de la vida. Busca generar una opinión en el espectador, teniendo cierta dimensión didáctica y moralizante.

- **Fantasía:** en este caso, la magia, los animales mitológicos y otros fenómenos paranormales conviven en universos para los que no hay una explicación racional. Suele ubicarse en un tiempo pasado en el que no hay gran desarrollo de la tecnología. No hay una fidelidad histórica, predominando la visión narrativa y artística del director. Suele presentar personajes fuertes y duros, que, sin embargo, está en constante lucha con su realidad y mundo. El ritmo suele ser de tensión y calma alternas.

- **Musical:** se utilizan fragmentos musicales a lo largo del desarrollo de la historia. Las historias suelen ser optimistas y contar con cierta frivolidad, siendo la trama relativamente simple y los personajes carecen de profundidad. El musical suele girar alrededor de una moda bailable que pretende comunicarse al espectador. Los decorados, vestidos y coreografías están especialmente cuidados en este género.

- **Suspense(thriller):** buscan la tensión del espectador. Suele abordar sucesos criminales y amenazas de muerte. El mecanismo narrativo hace participe al espectador, dosificando la información mostrada, de forma que el propio espectador vaya formulando diversas hipótesis referentes a los interrogantes planteados.

El personaje principal suele ser el encargado de investigar el caso. Se hace incapié en la personalidad singular de los personajes, plasmando en ocasiones cierta investigación psicológica de los mismos. La intriga no se resuelve hasta el final. la narración es progresiva, enriqueciéndose progresivamente. Se suelen apreciar distintos contravalores como el racismo, la violencia, la homofobia, etc... Se busca una identificación profunda de los espectadores por medio de diversos sentimientos.

- **Terror:** el objetivo final es provocar en el espectador sensaciones de tensión y miedo, buscando los sobresaltos de la audiencia. Se utilizan diversos tipos de personajes: humanos, animales, mecánicos y fantásticos. Los personajes principales son amenazados por dichas criaturas, y se muestran impotentes ante la amenaza y destrucción ocasionada por éstas. Se suele simbolizar en este tipo de filmes las sensaciones relacionadas con la muerte y el dolor, así cómo los trastornos psicológicos. Se tiende a resolver de tal forma que el espectador sufre desahogo y consuelo, recuperando la normalidad de las situaciones.

1.1.1.1 Géneros. Reflexión

Habiendo identificado los géneros cinematográficos básicos, podemos proceder a ubicar las películas y series de la saga de nuestro interés.

Como la propia entradilla de las películas adelanta, no se trata de una película de ciencia ficción, ya que no aventura una historia situada en un futuro más o menos cercano, ni se propone explicar los diferentes fenómenos y situaciones existentes. Por tanto, y a pesar de la patente presencia tecnológica y el alto desarrollo de las tecnologías relacionadas con áreas de investigación modernas (viajes espaciales, armamento futurista, ciudades macropobladas, mundos lejanos habitados, etc...) no se tratan de títulos de ciencia ficción.

Este universo es por tanto un universo fantástico que no pretende aventurar ningún tipo de avance tecnológico o social.

Es bastante patente el ritmo tensión/calma utilizado en las películas y series de la saga. Esto sin embargo no es un signo distintivo ya que como más adelante comentaremos, esta fundamentado en la mayoría de estructuras narrativas básicas aplicadas ampliamente en la industria del cine.

En cuanto al tema podemos observar dos características principales: el personaje principal está en constante conflicto con su entorno, y tiene una alta fortaleza y grandes habilidades; y por otro lado, el principal motivo de la trama es el enfrentamiento entre el bien y el mal a lo largo de la historia de este universo.

Abunda además el uso de efectos especiales y las escenas dinámicas y espectaculares.

Está claro pues, que debemos ubicar a la saga en un género mixto de Acción fantástica.

1.1.2 Calidad y técnicas.

Nos hallamos en una época histórica en la que se ha logrado un desarrollo de la técnica cinematográfica tal que permite presentar en la gran pantalla prácticamente cualquier idea que podamos tener.

Se puede afirmar que la calidad intrínseca derivada de los materiales en la industria actual es constante. Con esto nos referimos a que, incluso las películas de bajo presupuesto tienen medios suficientes al alcance como para poder llevar a cabo proyectos con una calidad comercial buena.

Sin embargo, estos proyectos de bajo presupuesto no pueden competir ahora con las superproducciones en temas de efectos especiales. Con el desarrollo del diseño por ordenador y el uso de técnicas monitorizadas es posible representar y capturar escenas de gran complejidad en las que el elemento físico real apenas se diferencia de los componentes añadidos digitalmente.

Debido a estos avances, las películas de alto presupuesto no tienen pues una diferenciación técnica evidente en materia de calidad del material proyectado o de las escenas representadas. La manera actual de lograr destacar frente a otras producciones, no es ya el uso de efectos espectaculares o representaciones abstractas de la realidad. La inventiva técnica y la atención al detalle se ha reducido debido a las amplias posibilidades que permite el formato digital y las avanzadas técnicas de edición y postproducción.

El coste de los materiales y personal relacionado con la tarea de grabación y edición se ha reducido significativamente, debido a la simplificación de los métodos relacionados con estas prácticas. Como consecuencia de esto se puede observar un aumento generalizado de la duración de las películas.

Esto se debe principalmente a la costumbre de grabar material en exceso para luego ir reduciendo y componiendo de la manera más adecuada en la etapa de postproducción.

Un fenómeno que debemos comentar es la aparición de ciertas “mejoras” técnicas en la industria del cine. Estas son el cine en 3D visual y el cine en 3D sonoro o la tecnología *Dolby Atmos*.

- **Proyección en 3D:** la técnica que proyección de películas en 3D tiene ya varios años de antigüedad, pero no fue hasta el surgimiento de la película *Avatar*(2009) de *James Cameron*, que dichas técnicas alcanzaron un grado de perfeccionamiento elevado. Esto conllevó a la adaptación de numerosos cines y la creación de gran número de títulos en este formato.

Sin embargo, a día de hoy la popularidad del 3D se ha reducido en gran medida, representando tan sólo un 20% de los beneficios de las películas emitidas en dicho formato.

Esto se debe principalmente a dos factores:

- Pérdida de novedad: así pues, la novedad del 3D atrajo a gran cantidad de espectadores a los cines. Sin embargo y, pasado un tiempo, la curiosidad de los espectadores disminuyó. El mayor precio de este tipo de entradas disuade a menudo a la mayoría de clientes.

- Adaptación técnica: el 3D se popularizó de tal forma que la mayoría de películas se sumaron al carro del 3D e incluyeron en sus películas la posibilidad de proyectarse en 3D. Sin embargo esto no supuso una adaptación sustancial en las técnicas cinematográficas ni en los desarrollos de los guiones y los storyboards (más allá de tratar de introducir algún elemento que se saliera de la pantalla).

1.1.2.1 Calidad y técnicas. Reflexión.

Esto, combinado con los ajustes descuidados de las proyecciones en los cines, que ocasionaban una percepción de las películas como menos saturadas, más oscuras y peor enfocadas, contribuyeron en gran medida a dar la imagen de que las películas en 3D estaban menos cuidadas y que dicho formato reducía la calidad gráfica apreciada.

- **Dolby Atmos:** esta tecnología se basa en la premisa de poder situar un sonido en cualquier punto del espacio 3D alrededor del espectador. Semejante premisa es altamente ambiciosa y, en la práctica, inalcanzable actualmente debido a diferentes factores, entre ellos la posición del espectador en la sala.

Sin embargo, la sensación de inmersión mejora ligeramente con este ajuste del sonido. Además, las proyecciones de películas con este tipo de sistema sonoro no le resultan más caras al espectador.

Por tanto, y dado que mejora la experiencia del usuario en el cine sin aportar ningún inconveniente aparente, es una mejora técnica bienvenida al mundo del cine, que aumenta la distancia entre la experiencia de ver una película en el cine y hacerlo en casa. Esta diferenciación en calidad resulta de vital importancia para la supervivencia del cine como lugar donde proyectar las películas.

Debido a lo expresado anteriormente en este apartado, debemos dirigir nuestra atención a los elementos en los que podemos diferenciarnos de la variedad de películas disponibles.

La importancia de un buen argumento y buen guión es evidente, y parece algo obvio tratándose de una industria basada en contar historias. Sin embargo, frecuentemente podemos encontrar superproducciones con guiones simples o chapuceros, con fallos evidentes y que suponen un nivel de comprensión y atención de los espectadores muy bajo. Sin embargo, pronto este tipo de películas son criticadas y denunciadas por los fans. Nos estamos refiriendo a casos como las recientes *Suicide Squad* o *Batman vs. Superman*.

El concepto clave que debemos tener en cuenta es que, estamos diseñando una película que se ubica dentro de un universo definido, con una gran base de fans. El fracaso de una de las películas no se queda pues en sólo eso, sino que resulta en una marca permanente en la línea histórica de acontecimientos de la saga. Por tanto, en el diseño de la nueva película, hay que asegurar un guión consistente, así como una historia cautivadora e interesante. Además, los personajes diseñados deberán tener la profundidad y el carisma necesario para que los espectadores se identifiquen con ellos y se sientan partícipes de la historia.

1.1.3 Acogida y espectadores.

El cine es al fin y al cabo un negocio, y su fin último es la de conseguir espectadores. Por tanto las diferentes compañías y empresas de este negocio luchan por conseguir la atención y el interés de los espectadores.

Para ello se generan grandes campañas de marketing cuyo propósito es el provocar emoción y anticipar el estreno de la película en cuestión.

Finalmente, podemos distinguir varios elementos concretos que hacen que un individuo acuda a ver una película. Los ordenaremos por orden de influencia teórica.

- **Campaña de marketing a gran escala:** incluyendo cartelera, anuncios y demás material promocional, siendo los tráileres los principales elementos de captación de espectadores.

- **Pertenencia a una franquicia o saga:** los fans de una determinada marca acuden puntualmente al visionado de estas películas. Ejemplos claros son Marvel, DC y por supuesto, Star Wars.

- **Redes sociales:** el elenco de actores, directores y demás participantes en la producción comparten contenido diverso en la red, con el propósito de anticipar los contenidos de la película y generar intriga y excitación. Esto anima a los fans a acudir en masa al cine a su visionado.

- **Críticas de la película:** online o en periódicos. Las valoraciones de críticos y las sinopsis atraen a muchos espectadores curiosos. Es destacable que la antes valorada opinión de los críticos a pasado a ser menos importante; disponiendo de las críticas online de cualquier persona que ha ido a ver la película, sin garantías de fiabilidad o imparcialidad.

- **Personalidades célebres:** un director famoso, un estudio de animación de renombre o algunos actores especialmente carismáticos atraen la atención de manera natural de gran cantidad de seguidores y apasionados de su filmografía.

- **Recomendación personal:** de amigos o conocidos, a pasado a ser una de las menores formas de captación de espectadores, debido a la proliferación de las redes sociales.

El lector atento se habrá dado cuenta de la presencia de un tipo común de espectador en algunas de estas categorías: el fan o seguidor de culto: aquel individuo adherido a una marca, actor o director que se compromete a visionar el contenido generado por ellos.

1.1.3.1 Acogida y espectadores. Reflexión.

Debemos ser conscientes de la importancia que ha adquirido el movimiento globalizado de la red. De forma autónoma y mínimamente promocionada y financiada, es la encargada de realizar gran parte de la captación de espectadores (Apartados redes sociales y Críticas de la película). Se genera una cantidad enorme de contenido digital que comienza su difusión de manera anterior a la comercialización y que genera debate y conversaciones entre fans y curiosos de todo el mundo en tiempo real.

Un fenómeno destacable y relacionado con esta expansión de las comunicaciones y las redes sociales es el diseño de los tráileres o avances de las películas.

1. Estudio de mercado. 1.- Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

Actualmente dichos avances no son tan sólo proyectados en las salas de cine, sino también en la televisión, en los ordenadores y en los *smartphones*. Estos tráileres son producidos y distribuidos en consecuencia para aumentar el alcance y la exposición de la película. Se suelen generar diversos tráileres que se van publicando conforme se acerca la fecha del estreno. El tráiler pretende interesar y llamar la atención del mayor número de clientes posibles y para ello se suelen usar las secuencias más vistosas e impactantes. De tal forma que, parte de los argumentos y sorpresas de las películas ya son conocidos por los fans cuando acuden al cine.

Podemos comentar algunos casos recientes relacionados con estos dos temas comentados en este apartado.

- **Suicide Squad:** Retomamos el caso de esta superproducción basada en el universo de DC con una gran inversión en materia de marketing.

Gran cantidad de contenido fue puesto en movimiento en la red, principalmente promovido o realizado por el actor Jared Leto, que encarnaba el papel del *Joker*. Vídeos de su transformación mediante el maquillaje rápidamente generaron gran controversia en todo el mundo, extendiéndose las fotos y vídeos capturadas.

Más adelante, con esta etapa superada, y cuando ya la atención online había decaído; distintos rumores comenzaron a proliferar. Se rumoreaba que el actor se había metido tanto en su papel que había comenzado a comportarse de manera extraña en su vida cotidiana, interactuando de manera preocupante con sus compañeros de rodaje y otras personalidades de su entorno.

Esto consiguió reabrir el debate sobre si dicho actor iba a ser un buen representante de tan carismático personaje del universo de *DC cómics*.

Con el estreno de la película se pudo ver que los minutos de dicho actor en el metraje eran bastante reducidos y carecían de una gran calidad interpretativa y del carácter impresionante y polifacético de este villano.

Concluimos comentando, que si bien la estrategia consiguió aumentar las expectativas y el alcance de la película, esto fue a costa de cierto prestigio del actor. Éste justificó que gran parte de sus escenas habían sido recortadas en postproducción. Viendo la calidad del film y la cantidad de vacíos argumentales podemos afirmar que el actor en cuestión tampoco podía haber hecho mucho mejor dado el guión existente.

- **Passengers:** En esta película de ciencia ficción, los dos actores principales son los únicos humanos despiertos en una nave en situación de viaje interplanetaria.

La principal baza de esta película de ciencia-ficción eran sus dos carismáticos actores: *Jennifer Lawrence* y *Chris Pratt*, ídolos de un amplio público joven. La presencia de estos dos actores en seguida despertó la curiosa avidez de saber detalles sobre el argumento y la posible relación amorosa entre ambos personajes.

Esto desembocó en *Chris Pratt* confirmando a sus fans que iban a trabajar juntos mandando *selfies* con *Jennifer*, pero en momentos en que la actriz no miraba a cámara, o tapándola/ ocultándola de diferentes manera. Con este tipo de bromas, la expectación de verlos juntos y ver como se relacionaban de manera natural en una conversación y en las situaciones de acción y tensión de la película fueron creciendo.

Finalmente, comenzó la campaña conjunta para promocionar la película, en la que se podía percibir que el buen humor persistía, pero esta vez de forma bilateral, lo que impresionó y contentó a todos los fans que habían seguido los diferentes avances.

La película se desarrolló correctamente en los cines, ubicándose como película del género drama o incluso romance.

- **Rogue One:** esta película ubicada en el universo de Star Wars, pero sin embargo, fuera de los Episodios de la saga, generó cierta controversia desde el principio por este motivo. Además se ubicaba temporalmente entre dos de las películas existentes, por lo que su contenido no parecía que pudiera tener relevancia para la gran imagen del universo de Star Wars.

En este caso el incidente a comentar es que los diversos tráileres anunciaban gran parte del contenido de la película: sus personajes, localizaciones emblemáticos, momentos claves de la trama, etc...

Esto en sí mismo no es un gran problema ya que como hemos comentado anteriormente es una estrategia de marketing generalizada. Sin embargo y, tras el visionado de la película, los fans repararon en que la mayoría de las escenas que habían visto en los avances no aparecían realmente en la película.

Esto tiene mayor importancia si tenemos en cuenta la gran cantidad de exposición de dichos tráileres. Diversos “expertos” en Star Wars habían desmigado escena por escena del tráiler, tratando de averiguar que iba a ocurrir en la película. La sorpresa fue grande cuando algunas de las escenas más comentadas ni siquiera aparecieron en la película.

Este engaño se justificó como un movimiento de marketing en el que se eligieron las escenas más vistosas para el tráiler, aún cuando el montaje final de la película no se había realizado.

Corresponde al lector pues valorar si esto último es una estrategia tramposa que se aprovecha de los espectadores, es una práctica que permite que los espectadores puedan ser sorprendidos a mayores niveles durante el desarrollo de la película, o es una señal de alerta ante la alta influencia del marketing en esta industria.

1.1.4 Merchandising y negocios derivados.

Como fuente de ingresos considerable, debemos hacer hincapié en la importancia del *merchandising*. Mediante la venta de artículos de todo tipo, marcados con la identidad de la marca o película determinada, se amplía el margen de beneficios obtenidos a raíz de una película.

En una era en la que la identificación personal con los distintos fenómenos culturales y tecnológicos es una prioridad en nuestros perfiles sociales online, el *merchandising* goza de una gran popularidad.

Conviene pasar a las cifras para entender la dimensión de los beneficios por merchandising en la saga de Star Wars.

En los 38 años que la saga ha estado en mano de George Lucas, se estima que ha ganado unos 20 billones de dólares con la venta de *merchandising*.

De la película Star Wars VII: The Force Awakens, se esperan unos beneficios en concepto de *merchandising* de alrededor de 5,5 billones de dólares.

Esto se debe principalmente a la gran base de fans de la saga, que abarca todas las edades gracias a las estrategias seguidas en la creación de series de dibujos animados y la existencia de todo tipo de material relacionado con las películas.

Debemos tener en cuenta que las películas no sólo se ven en el cine (de donde proceden la mayor parte de los ingresos). La venta en formato físico de las películas en DVD o *Blu-Ray* se orienta principalmente a grandes fans. Sin embargo el nuevo modelo de entretenimiento ha favorecido la aparición de servicio de “televisión inteligente”, en los que el cliente tiene a su disposición series y películas para ver por un módico precio mensual desde su propia casa en su propio televisor. También existen este tipo de plataformas con soporte online.

El alcance mundial de este tipo de plataformas y servicios (como por ejemplo *Netflix*), hace que los beneficios obtenidos por parte de ellos sean importantes, tanto directamente en sumas económicas, como en cantidad de publicidad y difusión.

1.1.4.1 Merchandising y negocios derivados. Reflexión

La simple conclusión que debemos sacar de esta sección, es la importancia de estos mercados relacionados con el producto cinematográfico, de especial relevancia en el caso concreto de Star Wars.

Esto implica mantener la identidad común y las características específicas de la saga en cada uno de los materiales que generemos, de manera que promueva el reconocimiento y la adherencia al resto de la saga. Este tema lo trabajaremos en profundidad en el apartado 2 del Estudio de Mercado: *Star Wars: cinematografía y otros elementos gráficos*.

Será además de vital importancia el uso de un lenguaje y un desarrollo general del producto comprensible por todos los sectores de nuestra audiencia, de forma que ninguno de ellos se sienta desplazado o ignorado.

1.2 Oportunidades.

Una vez que hemos estudiado la base de la industria cinematográfica actual, debemos ser capaces de determinar una dirección para el proyecto que estamos llevando a cabo, de forma que aprovechemos las posibilidades que harán de nuestro producto un producto de éxito.

En esta sección trataremos de proponer estrategias y decisiones que podrían mejorar la acogida de nuestra película, basándonos en la industria actual y el desarrollo tecnológico que hemos observado en los últimos tiempos.

1.2.1 Competencia.

En apartados anteriores ya hemos comentado las características de la competencia interna dentro de la industria del cine, haciendo hincapié en algunos de los elementos que debemos primar con objetivo de mejorar nuestro producto.

Como ya adelantamos en la introducción de este capítulo, consideramos como cierto tipo de competencia a las series y videojuegos.

Ambos medios han sido objeto de un desarrollo brutal en los últimos años, ganando gran cantidad de seguidores de todas las edades.

Pasamos a resaltar algunas características relevantes de cada uno de ellos que consideramos relevantes para este trabajo y que justifican la elección de estos medios como competencia indirecta del cine, aportando además ideas sobre el desarrollo futuro de la industria del cine.

. **Series:** con la globalización, las series se han convertido un fenómeno de masas a nivel mundial. Grandes sumas de dinero se invierten en superproducciones promocionadas por todo el mundo, consiguiendo una base de fans apasionados por todo el mundo.

Las series de carácter nacional y bajo presupuesto se ven superados por productos internacionales de dimensiones inabarcables. Por tanto cada vez más la creación de series se orienta a generar un producto apto para el mayor número de público posible (el producto ómnibus que comentaremos en el capítulo 3).

La gran difusión de las series se ha debido en primer lugar a la difusión de los servicios de televisión por cable y por satélite, pero más recientemente, y en un grado aún mayor, a los diferentes servicios de suministro de contenido cinematográfico como *Netflix* o *HBO* (también llamados servicios de retransmisión o *streaming*).

Estos servicios posibilitan el visionado de dicho contenido en el momento y lugar que el cliente desea. De esta forma, ya no es necesario en teoría esperar al día determinado de la semana en la que ponen nuestra serie favorita.

Respecto a este tema, resulta interesante comentar una declaración del presidente de Netflix en una entrevista. En ella, comenta que su competencia directa no es HBO, el servicio con mayor número de clientes; sino que su competencia es el sueño, ya que mientras dormimos no consumimos. Esto muestra la dimensión de la cultura capitalista y el mercado de la atención en el mundo actual, y cómo es necesario distribuir contenido al mayor número de usuarios durante el mayor tiempo posible.

1. Estudio de mercado. 1.- Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

Sin embargo esto ha generado dos consecuencias inesperadas:

- Crunch time o el consumo ininterrumpido: Asimilamos este concepto de la industria del videojuego para referirnos a una práctica del consumidor que no tiene que ver con la producción de contenido.

Los consumidores proceden a consumir las series y otros contenidos de manera automática y compulsiva, pudiendo visionarse temporadas enteras en cuestión de pocos días. Esto a lo que ha llevado principalmente es a un aumento del consumo neto de series, ya que una vez terminada una serie, los usuarios deciden comenzar otra, y posiblemente volverán a visionar gran cantidad de contenido de manera compulsiva.

Esto es una práctica recomendable desde el punto de vista económico, ya que aumenta increíblemente el consumo, pero con unas cuantas desventajas. Se pierde parte de la identificación e inmersión en la trama de la serie. El espectador no elucubra sobre el desarrollo de los acontecimientos ni se forma expectativas de lo que ocurrirá la semana próxima.

Parte del distanciamiento también se produce como consecuencia de la gran cantidad de contenido conocido por el espectador, acostumbrado al flujo constante de series, por lo que cada una de ellas pierde cierto valor único.

Además, se elimina cierto factor social. Anteriormente, las series eran motivo de conversación entre amigos o compañeros. Ahora sin embargo, a pasado a ser una experiencia individual, en la que cada cual lleva su ritmo.

Así, cuándo alguien dice algo de una serie, en seguida hay alguien que pregunta: *¿Tú por dónde vas? o ¡Espera que me acabo de empezar la primera temporada!*

- Temporalidad compartida: como fenómeno en contraste con el anterior, la fecha de visionado de los fans aficionados a una serie concreta pasa a no depender de la cadena de televisión de su país o región. Ahora, la fecha en la que los fans ven los capítulos coincide con la fecha de estreno de dicho capítulo, teniendo dicho acontecimiento una dimensión mundial.

Esto posibilita la comunicación y reacción social a nivel internacional, poniendo en contacto fans de todo el mundo a través de Internet.

- **Videojuegos**: el consumo de videojuegos en la sociedad actual se ha convertido en un hecho común y masivo, atrayendo a todo tipo de usuarios. Los videojuegos ya no sólo están orientados a varones jóvenes poco activos, sino que hay un tipo de videojuego o consola apto para cada persona, o eso es lo que se promociona. Además, jugar a videojuegos ya no incluye la connotación negativa que solía llevar, pasando a ser un acontecimiento social deseable.

Esto ha llegado a tal punto que actualmente se promocionan y retransmiten partidas de diferentes juegos, llegando a tener millones de espectadores en todo el mundo (la final del torneo mundial de *League of Legends* de 2016 tuvo 46 millones de espectadores, teniendo un pico simultáneo de 14.7 millones).

Podemos ver que la tendencia globalizadora en los juegos también ha tenido sus efectos. Los títulos de gran presupuesto llevan a cabo grandes estrategias de marketing, con intención de ganar clientes. El nivel de refinamiento y detalle puesto en los juegos actuales ha alcanzado unos límites impensables incluso 10 años atrás.

Se puede observar una tendencia en los títulos hacia los juegos orientados en la historia, en lugar de en la jugabilidad y dificultad de superación de los diferentes niveles. Los personajes actuales tienen un gran desarrollo formal y psicológico, y los lugares y paisajes también son tratados en profundidad.

Además consideramos relevantes ciertas características y tendencias en la industria del videojuego que pueden darnos ideas sobre el desarrollo del cine.

- Pay to Win o las microtransacciones monetarias: este concepto es una de las tendencias actuales en materia de marketing en los videojuegos. Si bien existe desde hace tiempo, actualmente ha dado el salto a los videojuegos profesionales (por ejemplo en *Metal Gear Solid V*).

Es un concepto que suele enfurecer a los fans. La idea básica es que mediante el pago de una pequeña cantidad de dinero real tienes acceso a contenido exclusivo, o simplemente algunas características del videojuego o del estado actual del desarrollo de tu partida se ven mejoradas.

- Juego online: la mayoría de los videojuegos actuales permiten alguna modalidad de juego online, en la que jugadores de todo el mundo participan en diferentes tipos de partidas, generalmente de modo competitivo.

Esta característica es uno de los factores que atrae mayor número de fans en algunos tipos de juegos, especialmente en los *shooters*.

- Modo historia con opción múltiple y finales alternativos: una tendencia interesante y compleja es el surgimiento de juegos en los que el desarrollo del juego y la selección de acciones del jugador condicionan el desenlace final de la historia, y otros detalles de la trama. Ésto aumenta en gran medida la interactividad intrínseca del videojuego y posibilita al jugador la opción de volver a jugar dicho juego con resultados y experiencia diferente.

Esta característica es en general apreciada por los usuarios, habiendo un tipo de jugador especialmente propenso a jugar este tipo de juegos. Un ejemplo bastante significativo de este tipo de juegos es la saga *Mass Effect*.

Plantean este tipo de juegos un serio problema, y éste es el de la continuidad. En el caso en el que aparezca una secuela (cosa muy frecuente en juegos de éxito), las decisiones y datos de las partidas anteriores no suelen ser tenidos en cuenta en gran medida. La complejidad de lograr casar todas las posibilidades en los futuros juegos aumenta la dificultad en el diseño de dichos juegos.

- Personalización del personaje: relacionado con el apartado anterior, existe la posibilidad en gran número de juegos de crear un personaje personalizado. Así el usuario se siente más inmerso en la experiencia del videojuego pues encaja a un nivel más con sus gustos y preferencias.

En cualquier caso, esto plantea una ligera desconexión, debido a que el diseño del personaje pasa a poder ser caricaturizado o desfigurado, perdiendo parte de intención comunicativa con la que había(o podría haber) sido diseñado. Como alternativa a este problema se valora positivamente la posibilidad de elegir entre diferentes personajes o clases predefinidas.

- **Ediciones especiales y DLC's:** esta práctica extendida consiste en añadir contenido extra descargable a los juegos al cabo de cierto tiempo. Este contenido viene incluido en versiones especiales del juego que son comercializadas posteriormente, o se puede descargar de Internet por un precio reducido.

Esta idea de precio reducido es teórica ya que cada vez estos packs se vuelven más populares y más caros. Un ejemplo es el juego de *Nintendo Fire Emblem Echoes* (39,99 euros) cuyo DLC cuesta nada menos que 44,99 euros, más incluso que el juego original.

- **Parches y actualizaciones:** con la popularización de las consolas con conexión a Internet, los juegos han pasado a tener novedosas características. Sin embargo se ha dado un nuevo fenómeno.

La mayoría de los juegos que salen al mercado son productos sin finalizar. Contienen fallos de jugabilidad o gráficos como consecuencia de un escaso testeo y ajuste final. Estos errores se van corrigiendo a lo largo del tiempo por medio de actualizaciones y parches descargables de manera gratuita.

Sin embargo esto significa que un juego nuevo recién comprado puede quedarse lejos de lo prometido, hasta que en las próximas semanas o meses los pequeños errores sean corregidos, y se pueda tener una experiencia placentera completa,

- **Juegos de Realidad Virtual (VR):** con los avances en diseños de gafas de realidad virtual y el descenso en precio de estos dispositivos, la popularidad de los juegos que permiten este tipo de inmersión ha crecido considerablemente. Gran cantidad de juegos son ahora creados para el juego con estos sistemas, si bien la mayoría de juegos de alto presupuesto se mantienen en el formato estándar.

1.2.1.1 Competencia. Reflexión.

Tras este análisis de diversas tendencias en los medios considerados como competencia en materia de entretenimiento, nuestro objetivo es lograr prever la dirección del avance cinematográfico y las áreas en las cuáles dicha industria gozará de mayor éxito y beneficios.

Podemos observar que los puntos fuertes de las series y videojuegos están claramente definidos frente a la posición del cine. Resumiendo, las primeras basan su atractivo en su cercanía y la disponibilidad de su disfrute en el tiempo y lugar. Los segundos tienen su punto fuerte en la interacción del usuario y su capacidad decisiva para determinar los actos que se desarrollan.

Por tanto debemos aprovechar los puntos fuertes inherentes a la esencia del cine y tratar de mejorar la experiencia del usuario lo más posible sin entrar en competencia con dichos medios de entretenimiento.

1.3. Valoración de las características del cine actual.

Tras haber analizado en profundidad suficiente las tendencias y oportunidades actuales procedemos a resumir los resultados de dicho estudio de manera esquemática y comparativa.

Para ello vamos a utilizar una matriz DAFO. (Figura 4)

Figura 4. DAFO

Debilidades	Amenazas
1. Precio elevado. 2. Desplazamiento del usuario. 3. Duración de las proyecciones. 4. Costes de realización 5. Carácter puntual del visionado	6. Creciente interactividad. 7. Mejora de los sistemas de visualización. 8. Implementación de tecnología de realidad virtual. 9. Adaptación total al usuario. 10. Carácter acumulativo de costes.
Fortalezas	Oportunidades
11. Industria definida y aceptada. 12. Corta duración. 13. Experiencia completa controlada. 14. Gran conocimiento y experiencia. 15. Independencia del cliente.	16. Mejora de la calidad de representación. 17. Introducción de tecnología puntera. 18. Uso de equipos de alta calidad. 19. Experiencia con carácter social. 20. Creatividad soportada por medios técnicos.

Definiremos a continuación cada uno de los conceptos expresados en la matriz.

- **1. Precio elevado:** acudir al cine es percibido como caro, ya que estamos acostumbrados a recibir gran cantidad de contenido audiovisual gratis.
- **2. Desplazamiento del usuario:** se debe acudir al cine más cercano o al que tenga la sesión que nos interesa, lo que obliga al cliente a salir de su rutina.

- **3. Duración de las proyecciones:** esto es un arma de doble filo ya que podemos observar una tendencia del aumento de la duración de las películas generalizada siendo corriente que las películas duren dos horas. Esto sumado al resto de componente de la experiencia completa (comprar entradas, acudir al cine, ver la película, volver a casa), hace que acudir al cine sea un proceso costoso en tiempo.

1. Estudio de mercado. 1.-Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

Por otra parte, el hecho de invertir nuestro tiempo en esta actividad, nos hace querer poder disfrutar de lo máximo por este precio. De esta forma, una película corta o resuelta de manera abrupta es percibida como un juego o tomadura de pelo.

- **4. Costes de realización:** el proyecto de crear una película y sacarla al mercado es bastante costoso. Gran número de profesionales de todo tipo intervienen, algunos de ellos con gran caché y honorarios. Como ya detallamos las diferentes etapas del proceso en el capítulo 0 no incidiremos más en esta cuestión,

- **5. Carácter puntual del visionado:** la acción de ir a ver una película al cine tiene un carácter puntual. La experiencia empieza y acaba en una sola acción del espectador, por lo que la inmersión debe darse por completo en ese margen de tiempo. La identificación del usuario con los personajes o la trama tiene por lo tanto una duración escasa, con excepción de algunos casos. La experiencia trata de alargarse mediante eventos y venta de artículos promocionales, pero al fin y al cabo, el periodo de experiencia del usuario es relativamente corto.

Un caso un tanto singular de nuestro interés son las sagas y franquicias. En el caso de éstas, el usuario se ve involucrado en una trama continuada, en lo que los eventos permanecen estancados hasta la aparición de la próxima entrega, lo que puede llevar más de un año.

Un ejemplo actual de éxito es el movimiento de la marca Marvel. Anteriormente, las películas tenían un carácter individual, con la salvedad de que se solían generar secuelas o segundas partes de los títulos de mayor éxito.

Sin embargo, tras dos o tres entregas, una nueva película de ese superhéroe solía significar un *reboot* de su historia.

Sin embargo, la inteligente estrategia que se lleva actualmente es la siguiente: todas las películas de nueva producción de la marca Marvel se sitúan en el mismo universo temporal y espacial. Esto significa que los eventos que ocurren en una película afectan a las subsiguientes películas, aunque no versen sobre el mismo héroe o heroína.

No sólo ocurre esto, sino que el uso de referencias a otros acontecimientos y la relación de unos guiones con otros, hace que el espectador deba haber visto las otras películas anteriores para poder entender al completo los eventos desarrollados en la película.

Esta decisión arriesgada ha sido bienvenida por los fans de este género de acción fantástica, ya que es un público que solía asistir de todas formas a todas las películas de esta marca. Sin embargo, y desde el punto de vista del marketing, es una estrategia tremendamente lucrativa. Se consigue alargar la experiencia y repercusión de las películas, “obligando a los fans a asistir a todas, para no perderse parte del contenido de alguna futura entrega de su héroe favorito.

Además los espectadores curiosos que acuden a alguna de las películas descubrirán un número elevado de referencias intrigantes, lo que probablemente les llevará a intentar ver los anteriores productos relacionados, y les advertirá del “riesgo” de perderse una de las próximas películas. Esta técnica se ha llevado a la perfección mediante una sobreproducción de películas, con un calendario ajustado con unas dos o tres películas de la marca por año, algo impensable hace unos años.

- **6. Creciente interactividad:** se observa un movimiento de los medios hacia la interacción con el usuario, brindándole a éste la opción de tomar decisiones que afectan a la trama.

Un ejemplo de esto son las novelas gráficas episódicas interactivas, en las que las decisiones del jugador influyen en la siguiente escena.

- **7. Mejora de los sistemas de visualización:** el presupuesto familiar en sistemas de audio y vídeo ha aumentado ligeramente, así como la importancia de dichos elementos en una casa moderna. Además la mejora de los sistemas de venta al público cada vez aumentan en calidad y reducen su precio en mayor medida. De esta forma, se puede lograr ver películas o series en tu propia casa con una experiencia de gran calidad.

- **8. Implementación de tecnología de realidad virtual:** con la difusión de los dispositivos de visionado 3D, ha surgido una creciente demanda de productos que soporten este sistema. Como ya comentamos en el apartado 2.1, esto se aplica principalmente en el marco de los videojuegos, pero debemos destacar la sensación de inmersión lograda, superior a la ofrecida por un cine en la mayoría de los casos.

- **9. Adaptación total al usuario:** hoy en día existen infinidad de objetos a disposición del usuario, con objetivo de facilitarle la vida, pero también encajar de mejor forma con los hábitos y gustos de cada uno. Así, cada uno en su casa configura, un entorno cómodo y particular en el que seguir propias sus normas.

- **10. Carácter acumulativo de los costes:** El sistema capitalista actual sufre una tendencia en la que por un pequeño precio tienes acceso a productos o servicios de calidad.

Sin embargo, y a lo largo del tiempo, puedes invertir más dinero en dichas experiencias para mejorar la calidad del valor recibido/ experimentado. Estos servicios se justifican como suscripciones, vales *premium*, *add-ons*, etc...

De esta manera el usuario tiene la sensación de que sólo paga por aquello que necesita o utiliza, adentrándose además en una relación en el tiempo con el producto o servicio contratado.

- **11. Industria definida y aceptada:** hoy en día el cine es una industria admirada y querida por el público. Es una de las formas de entretenimiento más populares y no se plantea una desaparición de esta hegemonía a corto-medio plazo. Gran cantidad de negocios se basan en la popularidad de dicha industria, generando gran cantidad de ingresos y puestos de trabajo adicionales.

- **12. Corta duración:** por otra parte, la extensión limitada de la experiencia cinematográfica es valorada en la sociedad actual. El tiempo libre de cada uno es bastante reducido por lo que este entretenimiento que supone un esfuerzo reducido y una atención moderada resulta bastante cómodo. Sirve como desentendimiento temporal de nuestras preocupaciones, sin provocar una adicción que nos haga privarnos de sueño u otros que hiciéramos diarios.

- **13. Experiencia completa controlada:** por el hecho de realizarse en un recinto privado, la visualización de la película está diseñada y controlada en todo momento. Además todos los procesos secundarios están bien estudiados y ajustados (*marketing*, promociones, redes sociales, *merchandising*, etc...)

1.Estudio de mercado. 1.-Industria y globalización en el cine: tendencias y oportunidades

- **14. Gran conocimiento y experiencia:** profesionales de distintos campos trabajan en esta industria, con grandes inversiones privadas y públicas de capital en investigación y desarrollo.

Además la historia del cine está bien documentada y valorada, de forma que la base para la creación de nuevas películas es sólida y relativamente segura.

- **15. Independencia del cliente:** con esto nos referimos a un doble fenómeno. Por una parte la experiencia es multitudinaria, estableciendo una tabla rasa para todos los espectadores que experimentan a la vez y en las mismas condiciones el mismo acontecimiento. Por otra, el usuario no necesita tener ningún conocimiento, habilidad o complemento para disfrutar de la experiencia al mismo nivel que el resto de personas (casi a nivel mundial); más allá de pagar el precio de la entrada, claro está.

- **16. Mejora de la calidad de representación:** se prevé que los medios técnicos sonoros y visuales continúen mejorando. La proyección en gran formato, así como los sistemas de audio complejos, sitúan ya al cine como servicio de calidad superior.

- **17. Introducción de tecnología puntera:** El cine suele ser la cuna donde se prueban e implementan los avances más prometedores y novedosos, por lo que se sitúa a la vanguardia, atrayendo al público más curioso.

- **18. Uso de equipos de alta calidad:** el visionado de una película en el cine garantiza unos estándares de calidad bastantes altos. Producciones de bajo presupuesto o sorpresas indeseables no suelen aparecer cuando acudes al cien. El servicio cinematográfico está muy controlado y se siguen protocolos de calidad y mantenimiento; por lo que en muy raras ocasiones la experiencia es interrumpida por fallos.

- **19. Experiencia con carácter social:** un elemento importante de la experiencia es la sensación de compañía o sensación de pertenencia a un grupo. Al acabar el filme las escenas y momentos se comentan entre los asistentes y se generan pequeños debates. Además durante la proyección la multitud reacciona a los estímulos de forma conjunta (sustos, lloros, sorpresas, etc...).

- **20. Creatividad soportada por medios técnicos:** debido al avance en las tecnologías y a las grandes sumas de dineros invertidas en los proyectos de nuevas películas, la libertad de representación en el cine actual y futuro es cada vez mayor. De esta forma se permite la experimentación e innovación a niveles no asumibles en otros medios.

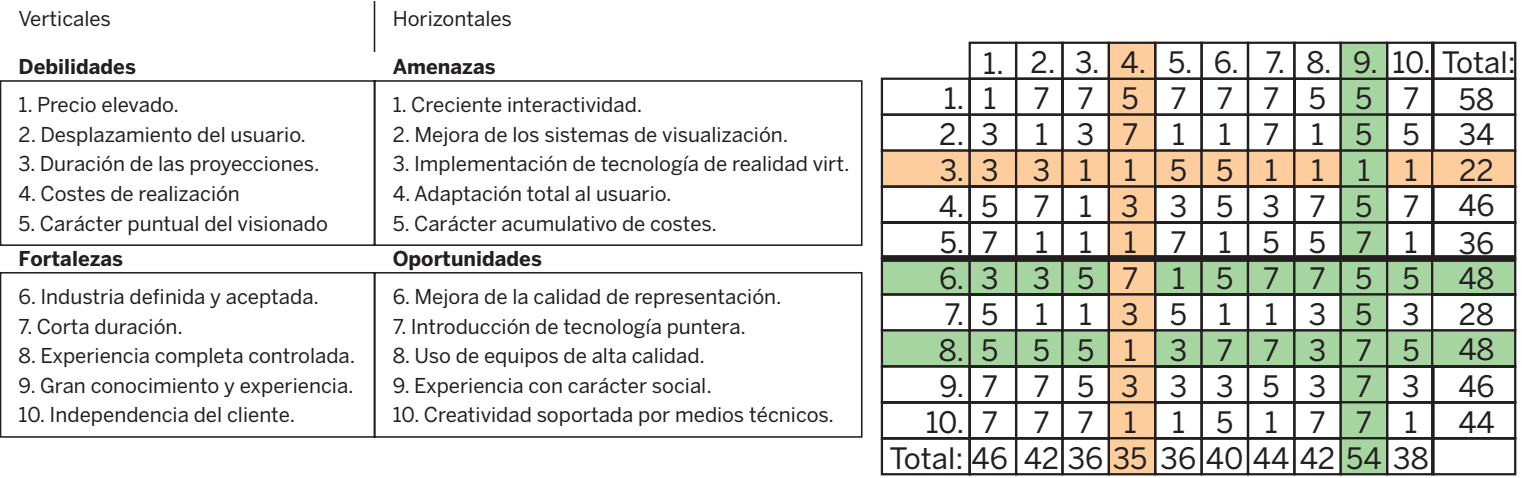
1.3.1 Valoración de las características del cine actual. Reflexión

Tras haber identificado las diferentes características actuales, pasamos a interpretar el uso de los aspectos positivos y la solución de los aspectos negativos.

Para ello utilizaremos una matriz cruzada de decisión partiendo del análisis DAFO (Figura 4) realizado previamente.

En la Figura 5 podemos observar los valores obtenidos; así cómo las líneas estratégicas prioritarias, las amenazas no cubiertas y las debilidades aún por corregir.

Figura 5. Matriz Cruzada



Como se puede observar hay unas líneas estratégicas bastantes claras. En primer lugar, hay que destacar la **experiencia social** derivada del hecho de acudir al cine. Por tanto, deberíamos apostar por mejorar la percepción de la experiencia grupal, la generación de diálogo y el flujo de interacción mutua.

Por otra parte, las fortalezas referentes a la estabilidad de la industria y los conocimientos en materia de cine suponen una sólida base para el desarrollo futuro de esta industria. Así que se recomienda continuar con la **formación de calidad**, los experimentos teóricos y prácticos y el análisis retrospectivo de los éxitos y fracasos anteriores.

En cuanto a las debilidades por cubrir, vemos una valoración muy baja para la duración de las proyecciones, pero básicamente lo que representa es que dicho punto débil no se corresponde con las amenazas más acuciantes. Por tanto, no resulta algo demasiado preocupante, porque cómo ya expresamos anteriormente, la duración de la película es interpretada de diferentes maneras según el usuario.

Sin embargo si que es de gran importancia la mayor amenaza detectada, la **adaptación al usuario**. La dirección del cine actual es, cómo ya hemos comentado, la de un producto capitalista rentable, que busca lograr el mayor número de ventas posibles. Por eso se utilizan lenguajes, temas y modos de contar las historias de forma que sirvan para la mayoría de gente. Experimentar, especializarse, volverse único e irrepetible, etc... Todas esas características no son recomendables para el tipo de producto que es ahora el cine. Y es sin embargo, y a nuestro parecer, uno de los puntos en los que la competencia gana mayor terreno frente al cine.

1.4. Prospección en el diseño de cine.

Para aventurarnos en lo que puede ser el cine de un futuro cercano, vamos a utilizar técnicas de prospección.

Usaremos la construcción de escenarios para plantearnos posibles desarrollos de la industria, así como para orientar nuestras ideas e intereses.

Partiremos del análisis del presente realizado hasta ahora en los apartados anteriores, por lo que debemos establecer a continuación los diferentes tipos de futuros.

Lo primero será establecer el futuro probable. En él, podremos ver el resultado de las tendencias latentes actuales y pasadas, así como un análisis de los elementos estables y por contra los indicios de cambio.

- **Futuro probable (¿dónde vamos?):** la evolución probable del cine se puede establecer de una manera sencilla y racional, si tenemos en cuenta los diferentes fenómenos sociales y económicos que hemos venido estudiando hasta ahora.

Comenzaremos enunciando aquellos factores previstos a permanecer estáticos a corto-medio plazo.

El cine seguirá siendo un espectáculo al que se acude en grupo. Este se representará en un lugar específico, una sala o similar, preparada para recibir a un número elevado de espectadores que se verán inmersos al completo en la experiencia de la proyección.

El cine seguirá mostrando avances técnicos en calidad sonora y visual, mientras que se mantendrá al día en modas y tendencias temáticas y tonales.

Se seguirán tratando temas de actualidad y preocupaciones de la sociedad, pero manteniendo al espectador en su posición de superioridad y dándole atisbos de esperanza y fe.

Seguirá, por tanto, formando parte de los servicios lucrativos de entretenimiento de masas.

Por otra parte, y siguiendo el desarrollo de las tendencias a lo largo de la historia del cine, podemos pronosticar que ciertos elementos progresarán de manera casi lineal a lo largo de los años.

Estos elementos son los siguientes:

- Competitividad global: aumentará la deslocalización de los medios productivos y creativos en la industria, favoreciendo la competitividad y la variedad de contenidos. Sin embargo, se prevé que la mayoría de los beneficios y el filtro de contenidos seguirá en manos de las multinacionales y empresas en el poder.
- Cine reivindicativo: seguirá aumentando el cine crítico reivindicativo. Debido al abaratamiento de los medios y la mejora de las comunicaciones, aumentarán los proyectos de bajo presupuesto y con escaso ánimo de lucro. El objetivo de dichos filmes será principalmente concienciar y educar.
- Publicidad subyacente: la manera en la que la publicidad por parte de compañías y empresas aparecerá en las películas será cada vez más evidente, si bien el espectador no lo considerará como una intrusión en la trama sino como un fenómeno normal.

- Avances técnicos: la técnica y los medios seguirán avanzado a un ritmo constante, manteniendo la calidad a un nivel alto comparado con el resto de productos gráficos existentes.

Además debemos comentar algunos detalles que consideramos relevantes. Estos son posibles desarrollos de situaciones más o menos actuales, que no tienen una progresión en el tiempo tan larga pero que se estiman bastante probables en un futuro cercano.

- Participación del espectador: con el desarrollo de las tecnologías de comunicación y los smartphones, todos estamos en todo momento conectados. Esto, como ya hemos comentado, ha favorecido la participación del usuario en procesos alejados de él. Por ello, consideramos probable que animados por dicha tecnología y con el interés de contentar al público y hacerles partícipes de la experiencia del cine, el público pueda tomar ciertas decisiones en sus películas favoritas.

Esto se orienta más hacia la creación y desarrollo del guión, que a los acontecimientos inminentes en medio de una película, ya que la interrupción de el discurso cinematográfico para consultar al público se alejaría de los intereses básicos de inmersión.

Así, los fans podrían elegir a sus actores favoritos para el reparto de una futura película, proponer o valorar distintos desenlaces de una saga de su gusto... etc.

- Intrusión de famosos: La popularidad de los iconos de masas en las redes sociales y demás medios de comunicación propiciará la aparición de dichas personas en algunos materiales cinematográficos de mediana o baja calidad. Asegurando así una rica afluencia y unos beneficios moderados.

- Publicidad engañosa y marketing encubierto: continuará la proliferación de campañas publicitarias agresivas y la utilización de todo tipo de recursos para atraer espectadores. Las redes sociales serán utilizadas como un elemento más de distribución de anuncios y promociones. Parte de los beneficios de los actores provendrá de su popularidad y la calidad de sus actividades de propaganda en sus medios personales y en su tiempo "libre". Estarán por tanto, en un estado de promoción permanente,

- **Futuro deseable (dónde queremos ir?):** de nuestro análisis y valoración de la situación actual y los posibles futuros, se desprende parte de la ideología del autor asociada a la industria del cine.

Básicamente, el autor apuesta por cine de calidad, según su criterio subjetivo. Dicho cine de calidad idílico estaría basado en tres pilares:

- Argumento sólido: una buena historia que contar, relatada de forma verosímil y que sea capaz de sumergir al espectador en la trama, identificándose de alguna forma con el guión.
- Técnica apropiada: uso de los recursos cinematográficos de forma adecuada a la transmisión de la idea creativa asociada a la película. Justificación de las decisiones de realización y producción para el mayor efecto de la obra.
- Cine como arte comunicativo: el objetivo del cine debe ser comunicar visiones y pensamientos de interés para los seres humanos. Preferiblemente, debe ser un acto que deja cierta huella en el pensamiento personal. El cine debería ser pues un ejercicio artístico altruista no condicionado por índices de audiencia o características económicas del mercado.

Habiendo aclarado nuestra posición e intención en el desarrollo del cine, debemos tener en cuenta la coyuntura económica y social existente actualmente y el posible desarrollo de ella.

Así, nos basamos en las conclusiones de los estudios realizados hasta el momento para establecer una situación a medio plazo en el que nos acercáramos a los valores principales del cine expresados por el autor; de una forma coherente y realista.

- Florecimiento de la diversidad cultural y la difusión de la ideas y reflexiones mediante el uso del cine: gracias a la reducción de los precios de los medios necesarios para la realización de un producto cinematográfico, la mejora de las comunicaciones; así como a la competencia mundial y el libre mercado, se generará un flujo constante de diferentes visiones de la realidad y del mundo, así como diferentes experimentos visuales y narrativos. De esta forma, se enriquecerá la industria, promoviendo el interés del mundo por el cine y la cultura.

- Aumento de la dimensión social del cine: cómo hemos visto en la Figura 2, la dimensión social del cine representaba una buena oportunidad para esta industria.

Apostamos además por el desarrollo en esta dirección, alegando que es positivo para la difusión del conocimiento y la sociabilidad. Es necesaria la creación de situaciones y ambientes que fomenten las conversaciones personales y los debates sobre temas de interés humano.

La continuidad en el tiempo de las películas y sagas favorece este tipo acontecimiento social, en el que los espectadores acudirían puntualmente a la próxima entrega con altas expectativas. Comentarían nerviosos las posibles direcciones de guión. Al finalizar, cada uno daría su opinión y valoraría lo visionado.

- Técnica depurada: la técnica seguirá avanzando, posibilitando todo tipo de visiones artísticas y creativas. De tal forma, las producciones dispondrán de gran variedad de medios a su alcance a un precio asequible.

- **Futuro posible:** por último debemos plantear alternativas intermedias a las situaciones comentadas hasta ahora.

Hemos desarrollado este estudio con un acercamiento social y antropológico y prescindiremos de tablas de ponderación y estudios estadísticos para establecer la probabilidad de las situaciones ya que semejante estudio se alejaría en dimensión de los objetivos finales de este trabajo.

De esta manera, plantearemos en este escenario las situaciones utópicas no estrictamente deseables, y de un carácter no tan predecible como las primeras definidas.

- Implementación de los elementos de realidad aumentada en el cine: con la proliferación de los sistemas de realidad virtual y realidad aumentada, las proyecciones dejarán de tener lugar en una sala de cine, adquiriendo un carácter activo e incluso participativo, en el que el usuario podrá moverse e interactuar a medida que se desarrolla la historia.

- Adopción de los servicios de cine por empresas de distribución particulares: las películas formaran parte del catálogo de algunas de las empresas líderes. El usuario podrá suscribirse a los servicios de alguna de ellas o pagar por el visionado individual de cada material. Las empresas además utilizarán algún tipo de diferenciación en materia tecnológica o de servicios (cine a domicilio, servicios de recreación de ambiente, experiencia aumentado 24h, etc...).

- Uso del cine como propaganda: diferenciamos dos casos: la propaganda de marcas y la propaganda política.

La propaganda de marcas correspondería a una situación en la que dichas marcas poseen los derechos de las películas, y cuyo objetivo principal con la difusión de dichas películas es aumentar las ventas.

La propaganda política sería reminiscente de la existente en épocas anteriores. Sólo las películas autorizadas por el poder serían emitidas, con un carácter de adoctrinamiento presente en todas ellas.

- El cine como servicio exclusivo: dada la proliferación de servicios de visionado portátil y la mejora de los medios disponibles para el usuario, el cine se diferenciará mediante un aumento de calidad y exclusividad enormes.

De esta forma, el cine pasará a ser una actividad para gente de posición influyente y acomodada, con importancia social.

- Uso de actores digitalizados: en la línea de la película *El Congreso*, las personas interesantes/atractivas/famosas, serán escaneadas en tres dimensiones, para luego usarlas a voluntad mediante la composición de animaciones y planos simulados.

Probablemente las nuevas animaciones se realizarán por captura de movimiento de alguien más expresivo pero menos atractivo. Sin embargo esta opción de futuro plantea demasiados problemas técnicos actualmente para las pocas ventajas que ofrece.

1.4.1 Prospección en el diseño de cine. Reflexión.

Concluimos este apartado del estudio de mercado con la reflexión derivada del estudio del futuro del cine.

Como vemos, y a pesar de que el futuro siempre sea incierto, hemos podido establecer unas pautas y direcciones de la industria que en la mayoría de los casos reportarán resultados favorables para la industria y el público.

Pero la actitud que debemos tomar no es una actitud pasiva, sino que debemos encaminar nuestros esfuerzos en la consecución de las perspectivas favorables.

Queremos que se dé el mejor futuro posible dentro de este campo y ahora tenemos datos relevantes y suficientes para orientar el posicionamiento y desarrollo a corto y medio plazo.

Vamos a concretar en algunas prácticas que consideramos cercanas en el tiempo, pero de resultados positivos.

Basándonos en la clara oportunidad que es la experiencia social del cine, planteamos como recomendable la creación de películas de menor duración, que serán proyectadas en fechas concretas y que seguirán un cierto desarrollo a lo largo del tiempo. Se plantea pues como una pequeña serie con calidad cinematográfica, convirtiendo las proyecciones en acontecimientos sociales.

De esta forma, se extiende la experiencia en el tiempo, permitiendo un mayor desarrollo de los personajes y la trama, favoreciendo de tal manera la identificación del espectador y la inmersión en la historia desarrollada.

Este desarrollo de la industria sigue las tendencias de las marcas cinematográficas actuales, así como el gran éxito reciente de las series con grandes inversiones en

producción. El cine pasaría a un nivel de trascendencia social en este tipo de eventos similar al de los partidos en directo, los conciertos y las galas multitudinarias. Se favorecería la expectación previa. Así como un desenlace que permitiera a los espectadores elucubrar sobre los futuros desenlaces.

El precio de los visionados podría pasar a ser menor, permitiendo comprar los tickets por separado o bien abonando toda la temporada y asegurándose un sitio en la hora y lugar decidida.

Resultaría además de gran rentabilidad, ya que debido a la limitación de sesiones por el carácter puntual de las proyecciones y debido a la expectación de los fans y los abonos, se lograría probablemente llenar las salas más grandes en todas las sesiones.

Siguiendo en esta línea, y de acuerdo con alguna de las ideas planteadas anteriormente; vemos probable que tras las emisiones de dichas “películas episódicas” los fans pudieran reflejar sus opiniones y esperanzas, afectando esto de alguna manera a los episodios

posteriores.

Una alternativa a esta práctica que podría ser polémica y quizá algo costosa (pero no por ello descabellada) sería el desarrollo de secuelas en función de unos acontecimientos elegidos por el espectador. Así, tras ver la primera película, el espectador podrá elegir el desarrollo de los acontecimientos según algunas opciones. La siguiente película será pues emitida en dos partes(o las que sean en función del número de opciones) , yendo el espectador a ver aquella que sigue el desarrollo de acuerdo a su decisión. De esta forma se hace frente a la creciente interactividad de los medios que nos rodean, pero manteniendo la calidad y el carácter inmersivo del cine.

Personalmente, valoramos que la continuación de la industria del cine en la sociedad a lo largo del tiempo es importante social y culturalmente. Consideramos que algunas de las ideas cómo la inclusión de publicidad o la posible interacción del usuario perdería parte del valor actual del cine; pero no por ello podemos ignorar las tendencias de la industria global actual y el desarrollo del cine.



Star Wars: cinematografía y elementos gráficos

La cinematografía es un concepto que tiene una doble significación. Por una parte se refiere a la técnica con la que se realizan las películas. Por otra, identifica el arte de hacer cine, abarcando el conjunto de técnicas y métodos empleados en un película en concreto. Es por tanto una cuestión estética que aporta un estilo característico a la secuencia de imágenes proyectadas.

Es ésta acepción a la que nos referimos en este apartado, ya que mediante la elección de planos, colores, personajes, estructura, interpretaciones, etc... se dota de cierta personalidad a las diferentes películas que salen al mercado. En lo que a nosotros respecta, la saga de Star Wars comparte una personalidad particular, que hace que cualquiera de ellas sea rápidamente identificada como parte de la saga tan sólo con la visualización de unos pocos segundos o minutos de metraje.

Esta rápida identificación interesa particularmente en el desarrollo de este trabajo de creación gráfica, ya que si bien la idea es generar un material novedoso y sorprendente, debe poder ser percibido como parte perteneciente al todo que representa el universo Star Wars.

Debemos tener en consideración la complejidad de la tarea que implica la creación de contenido para una franquicia del tamaño de Star Wars y con una base de fans y seguidores de escala mundial.

Recientemente, y debido a la adquisición de *Lucasfilm* por parte de *Disney*, parte de los contenidos relacionados con el universo de Star Wars fueron catalogados como no canon, es decir, las historias, personajes y demás elementos representados y descritos en ellos, no coinciden en el universo temporal y espacial en el que se ubican las películas y las series de animación.

A continuación pasamos pues a analizar brevemente cada uno de los elementos característicos. Para ello comenzaremos haciendo un breve análisis de cada una de las películas principales de Star Wars, así como un análisis general de cada una de las dos series.

Proseguiremos analizando aquellos elementos que comparten entre ellas, garantizando la coherencia y el reconocimiento de cada una.

Incluiremos una breve conclusión de los análisis que justifican la transcendencia y la importancia cultural del universo Star Wars.

Argumentaremos algunas de las claves del éxito de esta saga, así como la similitud con algunas obras importantes del mundo del cine, lo que nos servirá para tener una perspectiva histórica y técnica de la saga. Pretendemos que esto nos comience a indicar claves a seguir en el desarrollo de una nueva historia dentro de este universo.

2. Star Wars: cinematografía y otros elementos gráficos

2.1. Contenido existente. (saga)

Comenzamos este capítulo con la descripción de los diferentes elementos audiovisuales que conforman el universo de Star Wars actual.

Vamos a realizar un análisis basado principalmente en la trama, los temas y personajes; así como de algunos elementos técnicos. No haremos una descripción detallada de los argumentos sino más bien una síntesis de los elementos que resultan interesantes para nuestro proyecto. Dejaremos los aspectos relacionados con la estructura para el capítulo 3, si bien algunas de las características se podrán empezar a intuir.

Procedemos con los contenidos de forma cronológica ya que de esta manera se percibe y entiende de mejor manera la evolución de los distintos aspectos que requieren nuestro análisis. Sin embargo, separaremos las series (y la película de animación) de las películas principales por motivos explicativos y temáticos (a los que diferenciaremos en este capítulo con el calificativo (saga)).

Tanto las series como la película de animación van en principio dirigidas hacia un público más joven. Tratan además de sumergir a este público en el rico universo de Star Wars de una manera atractiva, pero con cierta independencia de las películas que ya existían. De esta forma dichas series y la película podían ser visionadas sin conocer el contenido de las películas, especialmente de la trilogía original, aunque esto no es recomendable para la total comprensión de los acontecimientos y los personajes.

2.1.1 Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza.

Figura 6. Póster Star Wars IV



Primera película de la saga, proyectada por primera vez en 1977. Supuso un gran avance en el cine fantástico y de acción. Incluía efectos de calidad, así como escenografías muy cuidadas. El vestuario y el diseño de las naves también fue algo que destacó por su coherencia y presencia. Otro punto impresionante de esta película fue la banda sonora, de gran riqueza y potencia, que añadió un punto más de calidad a la experiencia.

Star Wars IV fue un hito ya que comenzó la era de las superproducciones, con grandes inversiones en efectos especiales y desarrollo.

Uno de los puntos que destacamos de esta película es la manera de introducir al espectador en el mundo. Por una parte, los créditos iniciales mostraban la complejidad de la trama previa a los acontecimientos que se iban a desarrollar. Por otra parte, el espectador se hallaba inmerso de repente en una persecución espacial con una gran cantidad de elementos extraños y personajes importantes.

Esta última grandeza de la acción y del universo se enfatizaba además de dos formas características que podrían pasar desapercibidas: La situación de la historia en el pasado en un lugar incierto (Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana); y por otra parte el hecho de empezar las películas en el episodio IV, mostrando así que la historia épica era de mayor tamaño que lo que íbamos a presenciar.

Gran parte de los esfuerzos se invirtieron en lograr que el espectador se identificase con el bando rebelde, a pesar de encontrarse en un universo del que desconocen las reglas, historia y personajes individuales.

Como característica destacable de los personajes, debemos llamar la atención sobre el papel de Leia, una princesa con carácter, capaz de tomar decisiones y protegerse por sí misma. Esto se aparta de la representación que hasta entonces había habido de las mujeres en el cine, vistas como damiselas en apuros torpes y quejumbrosas .

Lo más destacable de la obra es la consecución de una atmósfera inmersiva compleja, pero a su vez clara y cercana. El diseño de esta película se realizó de forma conjunta para todos los niveles, lo que la llevó al éxito.

2.1.2 Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataca.

Figura 7. Póster Star Wars V



La secuela de la famosa saga fue esperada con gran expectación. Fue presentada en los cines en 1980.

Tras el éxito de su predecesora, grandes cantidades de dinero fueron invertidas en este proyecto, lo que permitió hacer uso de complejos decorados y efectos especiales impresionantes.

Desde el principio fue presentada como el episodio previo al desenlace, por lo que los espectadores sabían que la historia continuaba y aún tenía cierto recorrido.

Algunos de los aspectos comentados anteriormente se mantienen, como el hecho de presentar gran cantidad de información y contenido de manera simultánea, sin mostrar explicaciones de todas las cosas. Esto contribuye a la sensación de inmensidad del universo, sumando a los nuevos escenarios, personajes, criaturas, máquinas y subtramas. De tal forma, se alimenta además la curiosidad de los espectadores, que se quedan con ganas de saber más, de investigar y descubrir los secretos y los porqués de diferentes elementos que aparecen de manera fugaz en la pantalla.

Se puede ver una cierta evolución en los personajes, pero sin mostrar demasiada profundización en las personalidades de cada uno y sus preocupaciones, distanciándose del drama.

Sin embargo el espectador va impregnándose de detalles característico de sus héroes y villanos favoritos, observando como estos obtienen más poder y mayor reconocimiento por parte de sus aliados y enemigos.

Esta película contiene uno de los momentos más icónicos y rememorados de la historia del cine. La secuencia en la que Luke descubre quién es su padre. Situada en un momento de clímax impresionante, la resonancia de esta revelación asombra y marca a los espectadores.

Tras el final abrupto, sólo les queda esperar al desenlace en la siguiente entrega.

2.1.3 Star Wars Episodio VI: El Retorno del Jedi.

Figura 8. Póster Star Wars VI



Culminación de la trilogía y de la saga planeada hasta el momento, el desenlace de Star Wars se produjo en 1983.

Generalmente reconocida por los fans como la más floja de las películas de la trilogía original, es sin embargo una sólida conclusión a los misterios y tramas planteadas a lo largo de la saga.

En parte recibió las duras críticas debido a las expectativas y a la gran cantidad de contenido que debía concluir en una única entrega de grandes proporciones. Contando de nuevo con un amplio presupuesto, el gasto en efectos especiales y decorados produce unos resultados espectaculares.

En esta película se pueden comenzar a entrever algunas de las direcciones que se comienzan a tomar en relación con el futuro de la comercialización de la franquicia.

Con la inclusión de los *ewoks*, unos pequeños ositos de peluche salvajes, se busca claramente el favor de los más pequeños. Buscando así atraer la atención de público de todas las edades, pero que sin embargo no fue demasiado bien acogido por los fans adultos.

Otro objetivo de la inclusión de este tipo de personajes vino de la mano del éxito en la venta de *merchandising* relacionado con las películas anteriores. Debido a la alta popularidad de la saga, los artículos relacionados con ella se vendían con facilidad, proporcionando unos ingresos extra muy beneficiosos. Por ello, se promovió el hecho de que los elementos creados para la nueva película fueran comercializables de manera sencilla.

Los diferentes personajes se muestran finalmente como son en realidad, con las relaciones entre ellas claras y a la vista. Ya hemos asimilado los distintos defectos de cada uno y ellos son aún así capaces de sobreponerse a ellos por valores como la amistad, el amor, la lealtad... Un claro representante de este fenómeno de sinceridad es la reacción de *Darth Vader* en las escenas finales, reconociendo a su hijo y actuando para salvarlo, aún a costa de su vida.

2.1.4 Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma.

Figura 9. Póster Star Wars I



La primera de las películas de las precuelas, presenta una historia anterior al conflicto galáctico armado. Estrenada en 1999.

A lo largo de esta película podemos notar los cambios que adelantamos en el análisis de la anterior.

Claramente dirigida a un público más joven, se incorpora un personaje tonto y cómico. Además el protagonista principal es un niño. Fue calificada como apta para todos los públicos.

Esta entrega de la saga muestra el gran desarrollo en efectos especiales. Se incorporan personajes generados por ordenador, algo que no había aparecido antes en las películas de la saga. La integración lograda entre los personajes reales y los digitales alcanzó unos niveles impresionantes. En el desarrollo del resto de efectos también se puede observar un gran conocimiento de la técnica y un refinamiento impresionante.

Se puede decir que esta película marco un hito a nivel general, debido a la complejidad y calidad de los efectos especiales. Además, marcó también la dirección de las subsecuentes películas de la saga. Sin embargo, en ocasiones se puede observar cómo esta película relega cierto carácter narrativo con el objetivo de experimentar con los efectos y nuevas técnicas, tratando de impresionar al espectador por medio de secuencias increíbles.

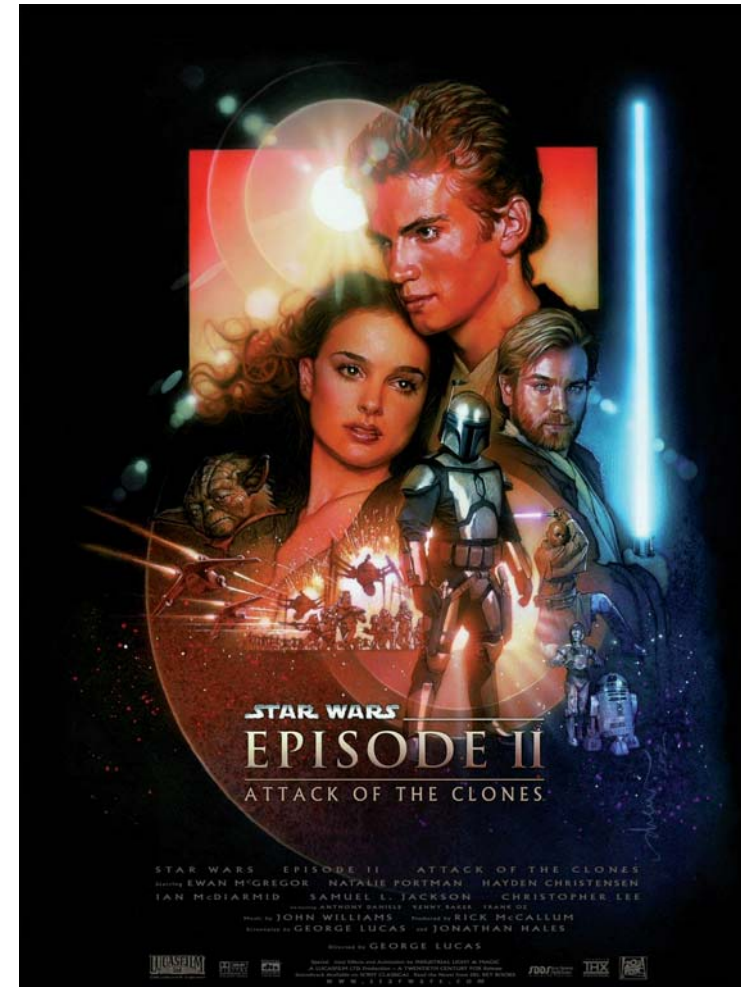
Nuevamente, esta película fue criticada por los fans de mayor edad, lamentando el giro que había tomado la dirección y el tono de la película.

A gran escala, se puede observar que el ambiente o tono es mucho más relajado e incluso alegre que en la trilogía original. Esto se debe principalmente a hechos de la trama. Mientras que la trilogía original mostraba una galaxia oscura dominada por una gran fuerza opresiva, en ésta vemos libertad y diversidad de razas y poderes políticos.

No es una galaxia marcada por la guerra sino que las principales preocupaciones están relacionadas con negocios y política. De tal forma en un principio el conflicto parece más banal y de menor transcendencia. Sin embargo, justifica las bases para lo que ocurrirá después.

2.1.5 Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones.

Figura 10. Póster Star Wars II



La segunda entrega de las precuelas salió a los cines en 2002. En este caso, la estrategia de marketing se moderó creando expectativas, tras la aparente decepción que causó la anterior película.

Esta segunda entrega se centra en relacionar los acontecimientos de la película previa con el futuro desenlace de esta trilogía. Así, contiene contenido necesario para la trama pero en ocasiones el diálogo resulta excesivo. Podemos detectar el ligero movimiento de la saga hacia temas políticos más contemporáneos, en lugar de abordar el conflicto épico del mal contra el bien en general, como ocurría en la trilogía original.

En las precuelas además hay un intento por mostrar el desarrollo de los personajes y las influencias de distintos sentimientos en sus personalidades a lo largo del tiempo, ya que el principal énfasis está en la transformación de *Anakin*.

Los efectos especiales en esta película siguen siendo de gran calidad, con incluso una mayor presencia en esta película.

Debemos destacar que con esta película, se planteó otro tipo de cambio además, la transición de película a digital. Esta película fue enteramente grabada en formato digital. De tal forma, *George Lucas* presionó a la industria para que pusiera en funcionamiento mayor número de proyectores digitales, frente a la hegemonía de los proyectores analógicos en aquel momento.

Vemos sin embargo que se abandona el tono abiertamente dirigido a el público más juvenil, buscando una reducción de las críticas recibidas anteriormente.

Sin embargo, la película no escapó de la lluvia de malas impresiones y comentarios por parte de todo tipo de público.

Como principal error destacaremos el énfasis que se dio en el desarrollo de los personajes y de la lógica de la trama política. Esto, ligado a las actuaciones un tanto deficientes de algunos actores principales y al uso de diálogos sin demasiada gracia ni refinamiento, decepcionó a los espectadores que esperaban que la saga retomara el carácter épico de la trilogía original.

2.1.6 Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith.

Figura 11. Póster Star Wars III



Por último, la conclusión de las precuelas llegó en 2005, el desenlace esperado.

Desde la secuencia inicial podemos ver que el refinamiento de los efectos especiales ha alcanzado un nivel tremendamente alto, impensable cuando surgieron las primeras películas de la saga.

Este cierre (en principio definitivo) de la saga generó gran anticipación en los fans, esperando que fuera la conclusión que de algún modo justificara y arreglase las dos anteriores películas. Podemos ver que se mantiene el ligero distanciamiento de película para todos los públicos, incluyendo más violencia y acción, prescindiendo de personajes monos e infantiles.

Como el propio Lucas comentó, el 60 por ciento de contenido de la trama principal de las precuelas se había reservado para esta película. Y sin embargo no se consigue el poder dramático necesario en las escenas más importantes. Por una parte el fallo de esta película es que conocemos el desenlace, de la trama y los personajes. Por ello nuestra curiosidad *voyeurista* se centra en ver el cómo ocurre.

Una vez más los principales problemas están en los diálogos y las interpretaciones de los actores, un tanto impersonales y carentes de la emoción que los momentos dramáticos y vertiginosos que el film requiere.

Se desarrolla finalmente el acontecimiento que acaba con la orden Jedi y que logra el surgimiento del Imperio. La trama que comenzó en el Episodio I queda descubierta finalmente. El momento culminante es el duelo final entre Anakin y Obi-Wan, con un gran despliegue de efectos y coreografías sincronizadas. Esta última película retoma en cierto modo el tono oscuro y cargante que vimos en las películas originales, logrando un mayor interés y tensión por parte de los espectadores

Como conclusión diremos que supone un buen final esta trilogía, manteniendo sus características y problemas de manera continuada. Guiones pobres, actuaciones mediocres. Grandes secuencias de efectos especiales y paisajes sobrecogedores y hermosos. En definitiva un final lleno de acción y secuencias impresionantes, que establece el destino final de los personajes de las anteriores películas.

2.1.7 Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza.

Figura 12. Póster Star Wars VII



En 2015, la primera película de Star Wars de la marca Disney fue emitida en los cines de todo el mundo.

Y fue un gran éxito. Los fans aclamaron que al final el tono de las películas se había recuperado, así como una trama épica que interesaba a todos. Uno de los factores claves de esta película fue la mímica de la trilogía original. A pesar de contar con modernas técnicas de efectos especiales, no vemos escenas abigarradas de complejos personajes digitales y fondo espaciales bullendo actividad.

El objetivo de la película vuelve a ser mostrar una historia de grandes dimensiones en la que los personajes luchan contra las fuerzas todopoderosas del mal. El misterio y la intriga se mantienen en todo momento, pero sin embargo el diálogo está cuidado y las interpretaciones son decentes, trayendo momentos brillantes y algunas secuencias de humor en medio de los acontecimientos caóticos.

Conscientemente se incluyen muchos elementos de la saga como personajes, naves y referencias. De esta forma la película atrae a los fans de toda la vida, mientras que mantiene el atractivo y continúa introduciendo nuevos elementos que continuarán desarrollando en las próximas películas de la saga.

Quizá resulta en ocasiones un poco una película demasiado similar a las de la trilogía original, pero parece ser que tras las precuelas, los fans prefieren un poco de predictibilidad y estereotipos que grandes intentos por producir algo impactante y novedoso.

Esto no quiere decir que la película no sea de una calidad impresionante, con efectos especiales muy ricos, produciendo unas escenas creíbles en las que el espectador se ve envuelto fácilmente.

Otro de los grandes aciertos de esta película es la aparición de un nuevo villano, *Kylo Ren*, con gran poder y una personalidad furiosa y explosiva. El personaje tiene una gran potencia y encaja perfectamente en el universo, añadiendo interés a la trama.

2.1.8 Rogue One. Una Historia de Star Wars

Figura 13. Póster Star Wars: Rogue One



Proyectada por primera vez en 2016, Rogue One es la segunda película de la saga surgida tras la compra de Disney. Además es la primera película planteada como independiente, es decir, que no forma parte de ninguna serie de películas, independiente de las trilogías, aunque la historia continúa estando relacionada.

Esta película cambia un poco el tono con respecto a las anteriores, mostrando una vertiente más humana y de principios en algunas de las secuencias. Por ejemplo, tanto el bando rebelde como el imperial dudan en algunos momentos respecto a la forma de actuar y el número de vidas en juego.

Los personajes además son en este caso un grupo de personalidades muy diferentes, con diferentes orígenes e intereses. No son en principio personajes muy respetados o con poderes increíbles, sino más bien un grupito curioso e incluso cómico a veces; unido por las circunstancias.

De todas formas, hay muchas cosas que hacen que esta película encaje dentro del universo existente. Reconocemos naves, personajes y motivos. La película además está plagada de referencias y elementos de culto de los fans. A diferencia de la película anterior, sin embargo, no se reciclan elementos de la trama ni personajes carismáticos. La intención de esta película es erigirse con fuerza de manera independiente en medio de una saga dominada por clichés y estereotipos, trayendo un aire fresco, pero sin renegar de nada de lo anterior.

Como en la película anterior se muestra un interés por actualizar algunos arquetipos y roles, como la inclusión de personajes de otras razas, aunque sea en pequeña medida. También, las mujeres tienen en ambas un rol de mayor peso.

Siguiendo con la tónica de las nuevas películas, el guión y los personajes están cuidados, teniendo buenas interpretaciones por parte de diferentes actores.

Todo esto se conecta además con una apariencia estremecedoramente amplia de un universo caótico y multicultural, con nuevos e increíbles paisajes y efectos espectaculares. La calidad gráfica se mantiene, sin resultar excesiva ni interrumpir la trama.

2.1.9 Contenido existente. (saga). Reflexión.

Nos detenemos aquí para realizar una reflexión general sobre el contenido expuesto hasta aquí. Esto se debe a que consideramos las películas expuestas hasta aquí como el contenido dirigido al público en general. El resto de contenido se halla más particularmente dirigido a niños o a fans de culto y por sus características no estaban pensadas para lograr el éxito en cine (de hecho dos son series).

El lector atento podrá haber detectado ya algunas de las características del universo de Star Wars representadas en las películas.

En primer lugar retomaremos el análisis desde el punto de vista estilístico y temático.

Como y adelantamos en el capítulo 1, categorizábamos a la saga como cine de Acción fantástica.

- **Acción fantástica:** cronológicamente se puede observar la evolución de las películas de la saga respecto al posicionamiento temático y visual.

La trilogía original es la que presenta más claramente los elementos relacionados al género fantástico. A esto contribuye la atmósfera de misterio que envuelve a las películas. El espectador se ve sumergido en un universo desconocido. Por otra parte, el hecho de carecer de referencias externas para la comprensión de la película era un punto a favor de este ambiente fantástico.

Sin embargo, a medida que avanzaba la saga, resultaba más complicado mantener esa aura de misterio en torno a algunos conceptos clave de la saga, o eso pensó Lucas.

En la segunda trilogía se puede observar por tanto un ligero cambio de miras. Se abandona parte del tono fantástico y se apuesta por un toque más de ciencia ficción, incluyendo vocabulario más técnico, y tratando de explicar algunos de los fenómenos de este universo.

Esto no fue un acierto, ya que las proporciones míticas representadas en las películas originales se quedaron de repente reducidas a meros acontecimientos tangibles y relatables. El mito de las películas y la imaginación de cada uno había rellenado los huecos de su propia manera, y la unificación de la información relativa a esos momentos supuso una decepción para mucha gente.

Antes de continuar con las películas posteriores en temas fantásticos, referenciamos el tratamiento de la acción en estas dos trilogías.

En las tres primeras, y quizás por motivos de avances técnicos y de presupuesto, las escenas de acción están pensadas al detalle, con una dedicación enorme en cada cuadro. Las escenas presentan los sucesos de forma clara, con el objetivo de que resulten creíbles al espectador, que se ve sorprendido por una cantidad de tecnología y criaturas desconocidas hasta entonces.

Sin embargo, en las siguientes películas, este factor sorpresa se había perdido. Los efectos especiales, el cine de acción y el de ciencia ficción había aprendido de Star Wars y habían dado un gran salto en calidad. El espectador medio estaba más preparado para visionar acontecimientos extraños o futuristas.

Así, la dirección de las siguientes películas fue ambiciosa. Debido al éxito anterior, se pretendía mantener el prestigio y el carácter visionario e innovador de la saga. Para ello se hizo una gran inversión en los efectos especiales. Se desarrollaron secuencias de gran complejidad, personajes digitales con gran detalle y paisajes inimaginables.

Esto sin embargo hizo que la calidad narrativa sufriera, haciendo algunas secuencias ruidosas e inverosímiles. El exceso de detalle y la complejidad de algunas escenas distanciaron al espectador de la trama y le dejaron un regusto de extrañeza.

Pero por otra parte, el cambio de dirección hacia un universo detallado y con explicaciones coherentes para los fenómenos fantásticos, creó un conflicto interno en los fans.

Por una parte, las películas intentan justificar su extrañeza de criaturas y tecnologías, sin embargo, la cantidad de elementos novedosos que aparecen y las interacciones entre ellos se vuelven cada vez más complejas y turbias.

Lo que más sufrió con estos cambios fue el carácter humano de las películas. La inmersión e identificación del espectador se vio vapuleada en estas películas. La atención estaba puesta más en la visión general de un universo magnífico y complejo que en una historia digna de ser contada de generación en generación.

Además, los personajes carecían del magnetismo necesario para atraer la atención, en parte debido a las interpretaciones de los actores; pero principalmente debido al cambio de objetivo en los guiones de la saga.

Puede parecer contradictorio en este aspecto, ya que en la trilogía de las precuelas gran parte de la trama está basada en las relaciones entre los personajes y el desarrollo de dichas personalidades.

Pero precisamente fueron este tipo de decisiones directivas debatibles las que sentaron el fracaso de estas películas.

Podríamos decir que estas películas son un intento de drama- ciencia ficción, una combinación complicada que no encajó con el universo establecido en las películas anteriores, y desde luego no el más adecuado para las habilidades y técnicas directivas de Lucas,

Estos elementos comentados hasta ahora, si bien son una opinión personal del autor, no resultan demasiado complicados de ver y comprender desde una perspectiva actual y tras haber conducido los estudios necesarios.

De hecho, este rumbo en cierto modo polémico que se tomó en las precuelas, ha sido eliminado en las subsiguientes películas. De tal forma que podemos aventurar que los elementos problemáticos que hemos ido detectando en nuestra documentación y avance analítico ya fueron detectados y corregidos (en mayor o menor medida) de manera natural por los expertos al cargo de la continuación de la saga.

Podemos ver que las películas de *Disney* sin embargo han hecho un esfuerzo integrador importante, El Despertar de la Fuerza comienza una historia de dimensiones épicas con un protagonista y un antagonista claro; en la que la Fuerza y los poderes, así como los elementos místicos cobran una gran importancia en el desarrollo de la trama.

Esto se alinea correctamente con la trilogía original, siendo percibida como una continuación lógica y “agradable”(si bien un poco predecible) a los eventos anteriores.

En el otro lado, tenemos *Rogue One*, una película que desde su concepción planteaba ciertos problemas. Esta película no cubre ningún hecho a desarrollar sino un acontecimiento del que conocemos el desenlace, y que deliberadamente se había prescindido en las películas originales. Además, es la continuación temporal más inmediata a las criticadas precuelas.

Técnica y temáticamente sin embargo, supone un puente más que correcto. Podemos ver cierto carácter cercano, así como una profusión de tecnología y el uso de ciertos conceptos técnicos, lo que le da un toque menos pomposo que a la trilogía original; a la vez que se acerca un poco a la mirada directiva tras las precuelas.

En cualquier caso, el problema de base de esta película subyace a lo largo de toda su proyección. La “necesidad” de una película como ésta en un universo tan rico y vasto es cuestionable. Consideraremos esta película de cierto carácter exploratorio por parte de la marca Disney, con aciertos en la creación (que no desarrollo) de personajes cercanos y conflictos más humanos. Además se ve como parte de la estrategia comentada en el capítulo 1 de dotar a los espectadores de contenido relevante de una manera más constante. sin por ello agotar las posibilidades y expectación de la nueva trilogía.

A continuación comentaremos uno de los fenómenos más destacable de la saga, la inclusión de contenido de las películas como contenido de cultura pop.

- **Cultura pop:** el universo de Star Wars se mantiene unido por una gran cantidad de elementos de conexión que trascienden a las películas originales. Algunos de ellos han llegado a formar parte de la cultura de masas y son referenciados en los medios de comunicación e incluso en el día de día de muchas personas.

Algunas frases han pasado a formar parte del vocabulario popular (que la fuerza te acompañe, yo, soy tu padre) y los personajes y elementos característicos son reconocidos por todos los públicos.

Además, esto se ha alimentado desde el principio en la producción de estas películas, incluyendo secuencias reminiscentes, manteniendo algunas frases o personajes y colocando estratégicamente elementos de decorado y en segundo plano. De esta forma se interconecta y enriquece la visión de este universo y las historias que cuentan, dándole un matiz cercano y reconocible a los fans.

Actualmente, los fans revisan las secuencias de las películas tratando de encontrar elementos escondidos y referencias ingeniosas; los llamados *Easter Eggs* (huevos de Pascua). Últimamente además se han incluido *cameos* de personalidades famosas o relevantes en el entorno de Star Wars.

Esta tendencia es bastante valorada por fans e incluso algunos miembros de la crítica. Sin embargo debemos de ser cautelosos con estas inclusiones. En algunos momentos en las últimas películas se pueden sentir un poco forzadas algunas referencias o la aparición de alguno de los personajes; y a la velocidad a la que se expande este universo, el número de elementos memorables y referencias va a seguir creciendo. Por lo tanto debemos ser críticos en qué potencia la narrativa de nuestra película y su interconexión con el universo y qué es simplemente un despliegue de cachivaches luminosos puestos para llamar la atención y provocar la sonrisa en fans adeptos.

2.2. Contenido existente. (animación)

Como ya comentamos, hay otros contenidos no tan ampliamente difundidos que forman parte del universo de Star Wars “establecido y aceptado”. El conjunto de la totalidad de este contenido es denominado *canon*.

El contenido extra que vamos a analizar está principalmente dirigido a niños por estar desarrollado por el método de animación y a priori tener una violencia y unos temas más sencillos y asimilables por el público de menor edad; así como unos personajes principales más jóvenes,

Sin embargo y, debido a la sólida base de fans entregados de la saga, a menudo este contenido es también visionado por todo tipo de personas.

Vamos a establecer para cada uno de estos contenidos los valores positivos que aportan a la visión general del universo fantástico de Star Wars. También enunciaremos los puntos débiles que localizamos en los argumentos, personajes o aspecto visual.

2.2.1 Star Wars: The Clone Wars (película)

Figura 14. Póster Star Wars The Clone Wars



Película de animación del 2008, ligada a los acontecimientos de la serie que describiremos más adelante.

Esta película no es la primera adaptación de Star Wars a la animación, sin embargo si que se planteó como un esfuerzo de calidad que debería atraer a los fans más jóvenes a ver la nueva serie que iba a salir próximamente.

Sin embargo, y quizá por su función de reclamo, la película fue un fracaso. Los personajes eran muy planos y caricaturescos. Las escenas de acción eran absurdas y poco creíbles.

Por otro lado se abusaba de las bromas fáciles y tontas dirigidas a los niños, así como los golpes y caídas tontas de los droides.

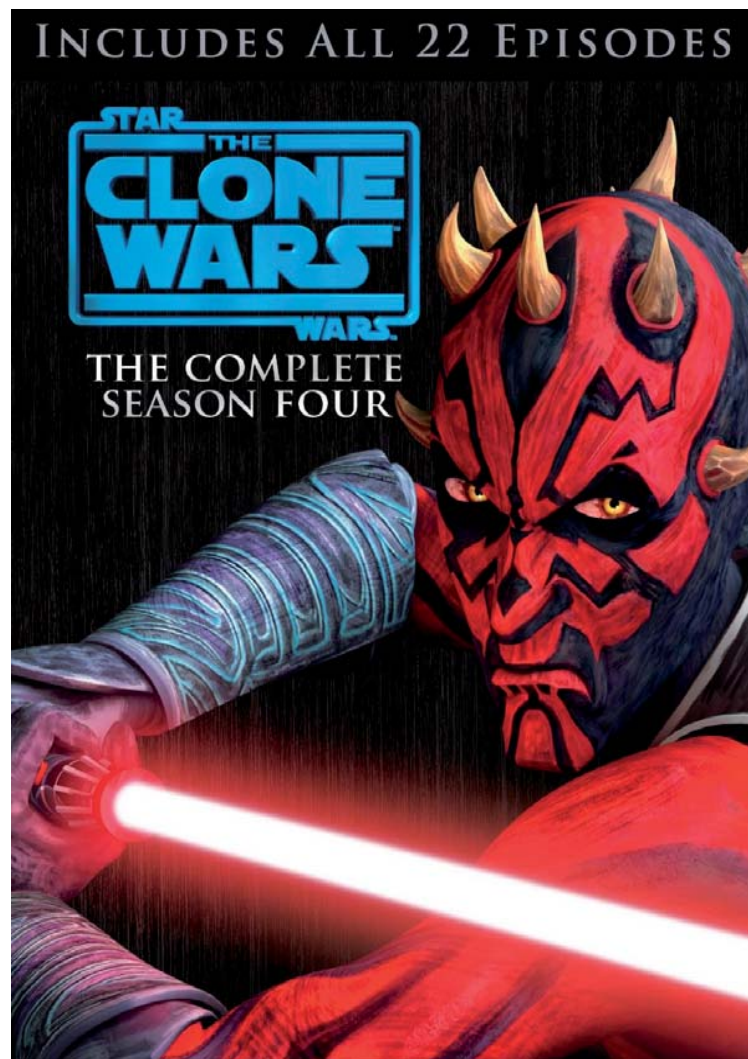
Sin embargo, con perspectiva se puede apreciar que ciertas cosas se hicieron bien, si no muy bien. La dirección estilística, aunque no fue muy bien recibida por todos, simplificó de buena manera los diferentes elementos de la saga. A la vez, permite un grado de reconocimiento bastante alto, y da un aire de coherencia general bastante positivo. De cara al público infantil, las nuevas formas y texturas se ven muy acertadas, dejando espacio para la imaginación, pero siendo altamente realistas a su vez.

Pensando en la producción y en la animación, se ve que la simplificación de formas y texturas favoreció el trabajo ahorrando horas de producción, dando a la vez una pátina de cercanía y calidez a los personajes y escenarios por igual.

Además en materia de guión y concepto, la creación de Ashoka, el aprendiz perdido de Anakin, resulta una muy buena idea, que a lo largo de la serie mostrará gran parte del carácter de éste, así como las dudas que tiene la joven sobre el consejo Jedi, la política y la guerra. El uso de una protagonista joven y femenina muestra el intento de volver a la saga más igualitaria en cuanto a género, y en cierto modo también en cuanto a raza, ya que no se trata de una humana al uso.

2.2.2 Star Wars: The Clone Wars (serie)

Figura 15. Póster Star Wars The Clone Wars Temporada 4



Serie de animación que surgió en 2008, situada en el período de 3 años entre el episodio II y el III de las precuelas. Consta de 6 temporadas, y fue llevada a su fin prematuro debido a la compra de *Lucasfilm* por *Disney*.

En esta serie se explora en profundidad la diplomacia y política galáctica de la época, las consecuencias de la guerra en los dos bandos, y se explora el trasfondo de varios personajes.

Como puntos fuertes de la serie podemos destacar varios aspectos, pero de manera general podemos valorar positivamente el desarrollo de los personajes y su evolución, que dan trasfondo a las precuelas y hacen que el espectador se identifique con los personajes y se vea inmerso en las tramas y conspiraciones. El espectador se siente cercano a los personajes y percibe la complejidad de las relaciones diplomáticas y de poder en una galaxia tan amplia.

Por ejemplo, se puede observar como poco a poco Anakin se va acercando al lado oscuro, con una serie de acontecimientos le van mostrando el poder y también cómo la orden *Jedi* tiene sus limitaciones.

Además, se introducen algunos personajes de las películas y se aclaran algunos términos y acontecimientos relevantes para la trilogía original.

De gran interés es la profundización en la naturaleza de la fuerza, en los problemas de los Jedi y en las ambiciones de los Sith. Hay personajes sensibles a la fuerza y Jedi grises; lo que da una mayor profundidad y riqueza a esta especie de magia. También se ven batallas, algo que no había sido demasiado relevante en las precuelas, y se destaca la importancia de los clones y de los droides, no todo se resuelve con un combate singular entre líderes. La estrategia militar y los riesgos que se toman son muy relevantes.

Se da personalidad a los clones, y cómo se ganan la confianza de sus generales Jedi, lo que hace más impactante la orden 66 de el Episodio III. También se ve la actitud del Consejo Jedi frente al ejército y las dudas que surgen respecto a la procedencia.

En esta serie se retrata muy bien la inmensidad de la galaxia, y la complejidad de la guerra. Los capítulos tienen distintos protagonistas, los personajes tienen relaciones que van variando a lo largo del tiempo. Se ve la importancia de los Jedi y su gran peso, mientras que por otro lado se muestra su impotencia en algunas situaciones. En definitiva, todo se ve más crudo, cercano y realista; planteando cuestiones sobre política, intereses y guerra.

La serie tiene un tinte más oscuro y muestra los crímenes y decisiones más crudamente. Contrastando con el carácter ligero e idílico de las precuelas.

Esto se aprecia tanto gráficamente como psicológicamente, mostrando las consecuencias de los actos, las vidas de la gente que vive alrededor, la vida de los guerreros clones, los mandos separatistas...

Se profundiza en las personalidades y problemas de todos los personajes principales que se sentían planos: Padmé, Anakin y Obi Wan.

Sin embargo, también podemos encontrar vestigios de estrategias de marketing, trucos baratos y algunas decisiones cuestionables.

El ejemplo más claro es la creación de capítulos "de relleno" con escasa trascendencia en la trama principal y generalmente con personajes secundarios poco interesantes. Otros capítulos son simplemente estúpidos.

Está claro que es una serie emitida en canales infantiles, pero observando la calidad de la mayoría de los capítulos y la fidelidad con la que representan el universo en ocasiones; resulta un tanto desesperante los elementos que buscan la risa fácil. O por ejemplo los capítulos de *Jar Jar* o de los droides.

Por otra parte, es notable el abuso en algunos momentos de clichés y guiños a los fans, que en ocasiones se ven fuera de lugar y demasiado exagerados. Esto tiene una mayor relevancia en la primera temporada, ya que la serie mejora cualitativamente conforme avanza en el tiempo.

De gran importancia y muy destacable es el personaje de *Ashoka*, protagonista de muchos capítulos de la serie y aprendiz de Anakin. Debido a su cercanía, su desarrollo coherente y su carisma; se ha convertido en uno de los personajes favoritos del público de todas las edades.

2.2.3 Star Wars: Rebels (serie)

Figura 16. Póster Star Wars Rebels Temporada 3



Basada en el período entre las precuelas y la trilogía original. Cuenta la historia de la tripulación de la nave Fantasma, tratando de combatir al imperio, y como poco a poco comienzan a colaborar en la formación de la alianza rebelde.

Esta vez comenzaremos analizando los lugares en los que la serie presenta mayores pegas o dificultades a la hora de representar el universo de Star Wars.

El estilo de animación pasa a ser más industrial y corriente. Parece que tiene algunos elementos en común con la serie anterior pero de pronto algunos personajes difieren en gran cantidad. En general se han afilado los perfiles y profundizado las líneas.

El diseño visual se basa en conceptos iniciales de *Ralph McQuarrie*, pero la combinación de ese estilo con los colores y formas más adecuados para niños hace que algunas cosas y personajes pierdan fuerza visual y reconocimiento por parte de los fans. Especialmente tras haber visto la versión de *The Clone Wars*. Muchos elementos se perciben exagerados en exceso como los cascos imperiales, los destructores y los sables de luz. Puede causar confusión en momentos porque parecen fallos pero es una dirección estilística consciente no del todo cómoda y agradable.

Nuevamente, como en la serie anterior, algunos capítulos carecen de riqueza argumental, viéndose como capítulos de relleno. Son por tanto innecesarios o irrelevantes.

Se pierde parte de la oscuridad de las tramas vistas en la serie anterior y se ve que ésta se enfoca más deliberadamente hacia los niños en la gran parte de los episodios; si bien no está presente el molesto humor tonto de los primeros episodios de la serie anterior.

El desarrollo de los personajes no es demasiado espectacular, a pesar de que las relaciones entre ellos sí que mejoran y se estrechan.

Por otra parte, hay varios elementos a destacar, unos cuantos de ellos heredados de *The Clone Wars*.

Se presentan personajes nuevos de diferentes tipologías y razas, también podemos ver personajes famosos de la saga. Se integran de manera correcta los elementos conocidos por las fans de toda la vida con nuevos detalles que enriquecen el universo de Star Wars.

Los personajes están bien definidos y son complejos. Además, y sorprendentemente en principio, recuperan personajes e historias de la serie animada *The Clone Wars*. Esto es positivo ya que la existencia de esta serie fue la que causó la clausura de la anterior. Sin embargo, se ha tenido en cuenta la riqueza argumental de la antes mencionada y algunos de los carismáticos personajes vuelven a aparecer.

A pesar de mostrar elementos archiconocidos de la saga, se profundiza en la explicación de ellos y su trasfondo. Así como se reconocen ciertos elementos que hasta ahora sólo habían aparecido en libros y cómics, para la satisfacción de los fans.

Se muestran personajes con distintas posturas y problemas, en ambos bandos. Además no sólo hay malos o buenos, hay diferentes tipos de ellos y además hay otros que tan sólo se rigen por sus propios intereses.

A pesar de haber un protagonista principal, muchas veces otros personajes toman el rol líder. El héroe además no es perfecto y necesita de sus compañeros para superar las dificultades, de una forma más patente que anteriormente. Los personajes no son extraordinariamente poderosos, ni superiores a todos los que les rodean, sino que tienen defectos y en general son especialmente humildes. Este rasgo quizá es el que se ha recuperado en las dos últimas películas de la saga.

Esta serie todavía está en desarrollo por lo que no sabemos lo que deparará el futuro a los personajes y tramas expuestas. En cualquier caso se presentan ciertos problemas de continuidad evidentes.

La existencia de jedís en el período anterior a la trilogía original, así como algunos de los importantes acontecimientos jamás son mencionados en ella. De forma más evidente e importante, la mayoría de personajes no habían salido en dichas películas, ni habían sido nombrados. Sin embargo en las nuevas películas de *Disney* podemos encontrar algunas pistas y referencias que muestran que en efecto estos héroes están relacionados con los personajes y acontecimientos de las otras películas.

2.2.4 Contenido existente. (animación) Reflexión.

Sorprendentemente, las series de animación (ya que la película no aporta realmente nada de interés), han hecho un buen papel transmitiendo la sensación de una galaxia amplia agitada por el conflicto. Tramas complejas, personajes valientes, maleantes, retorcidos, escenas de acción, poderes espectaculares, tecnología impresionante, etc... Todo eso aparece en las series.

Podemos encontrar temas más serios y personajes más interesantes que en algunas películas de las trilogías. Las escenas de acción también destacan en ocasiones por lo bien realizadas que están, sin ser demasiado abigarradas ni complejas; pero transmitiendo un sentimiento de euforia e inmediatez digno de cualquier película de alto presupuesto.

Como resumen general al contenido que aportan esta serie de material audiovisual, en relación con los estudios que hemos ido realizando, señalaremos algunas características detectadas.

- **Continuidad:** el hecho de ser dos series con gran número de capítulos logra algo que en el cine resulta más complicado, la inmersión del personaje en la trama y la identificación con los personajes. De esta forma, visioñar estas series aporta una gran profundidad a eventos y a personajes que en las películas carecían de especial interés.

Por otra parte, aumenta en gran medida la complejidad de los guiones y la coherencia dentro del universo de Star Wars.

En cualquier caso, el aumento de la profundidad con la que se pueden cubrir algunos aspectos de la trama no sirve como antídoto para las carencias de las películas, sino que las películas deberían sostenerse por sí solas. Pero la posibilidad de ahondar en aspectos secundarios de las tramas y los personaje a través de las series resulta interesante.

Además, la existencia de una serie que va desarrollándose de manera episódica a lo largo del tiempo mantiene a los fans al día, haciendo que no olviden la trama y comiencen a esperar la siguiente película con más ganas. De aquí se deriva una idea que no contemplamos en el capítulo anterior, ya que no implica un cambio ideológico o de la industria respecto a lo que es una película.

- **Unión de cine y series:** con este planteamiento, la misma historia podría ser contada de dos maneras simultáneas. La subtrama y la familiarización con los personajes principales se daría a lo largo de la temporada de la serie. Mientras tanto, los acontecimientos claves serían emitidos fuera de la serie, en el cine.

La potencia estaría en el hecho que la película retoma los hechos desde el punto en el que lo deja la temporada. Los espectadores ya conocen a los personajes y están pendientes de la trama, preparadas para algún desenlace crítico o alguna secuencia especialmente emotiva.

Tras la película, la serie continuaría hasta la próxima película clave, Esta unión entre ambos medios alcanzaría cierto equilibrio entre la experiencia social del cine y la cercanía de las series, “obligando” a los espectadores a seguir la serie al día para no estar retrasados para cuando salga la película.

- **Segmentación del público:** estas series han demostrado en cierto modo que a pesar de dirigir un producto audiovisual a un determinado sector del público; si dicho producto está correctamente realizado y aporta algo nuevo, fresco o interesante, otros tipos de público lo consumirán.

Esto implica dos cosas:

Por un lado, es conveniente adaptar tu contenido al usuario objetivo para lograr su aceptación y comprensión. Si estos productos se hubieran planteando como una serie en carne y hueso, probablemente no hubiera tenido una buena acogida por parte de el público más joven.

Por otro lado, si consigues que tu contenido tenga atractivo suficiente, es posible que otro tipo de público se vea atraído a tu producto, lo que dará una mayor rentabilidad al producto.

Por último debemos recalcar la característica más evidente que subyace bajo toda esta creación de contenido de diverso tipo.

- **Creación de una marca:** ciertamente, este el objetivo último de todos los movimientos realizados a lo largo de la creación de esta saga.

Resulta obvio que Star Wars se ha convertido en algo que más que unas películas y unas series de fantasía. Ya hemos comentados distintos fenómenos de la industria y algunos otros socioculturales.

Se ha logrado a cierto nivel que los espectadores se sientan parte del universo. Comparten los valores y la lucha de algunos de los personajes. Siguen el crecimiento de la familia y tratan de conocer los detalles de todas las novedades. Les gusta reflejar que son fans y que aprueban o desaprueban parte del contenido que surge. De esta forma se sienten partícipes de la saga y su universo, considerándolo como en parte “suyo”. Esto es claramente el mismo fenómeno que se da con las marcas de cualquier tipo. Compramos/consumimos todo aquello que se alinea con nuestros intereses y valores, o consideramos positivo para nuestra vida actual o desarrollo futuro.

Pudiendo afirmar que Star Wars es una marca mundialmente aceptada e incluso deseada, las estrategias dentro de esta marca deben ser por tanto las mismas que de cualquier otra marca en el mercado actual. Esto es, la consecución de firmeza en su posición en el mercado, el aumento de sus consumidores y el crecimiento económico y técnico. El uso de diferentes tipos de productos es por tanto una estrategia inteligente desde el punto de vista de captura de clientes, especialmente si consideramos la posición de la marca como sólida. Y esto no es ningún tipo de

exageración ya que la base de fans tiene una dimensión mundial y cómo ya hemos comentado, está considerada la saga cómo contenido de cultura pop.

2.3 Contenido existente. Temas y argumento.

Por último, vamos a realizar una síntesis del objetivo temático de cada película, así como el sentimiento predominante y que se intenta comunicar.

De esta forma identificamos a alto nivel el mensaje subyacente en las películas, teniendo cierta impresión de cómo es percibida cada una de ella. Esta síntesis es completamente subjetiva, pero representa un intento de reducción temática y argumental máxima.

Nuestro interés es último es doble: mostrar el carácter universal de las películas, y por otro lado hacer ver el macroproceso reiterativo que se persigue en las trilogías.

Parte de la fuerza de las películas de la saga es la presencia de temas universales de importancia humana,

Como podemos ver en la figura 17, el mensaje que se transmite suele ser sencillo y esperanzador, a pesar del obvio tono oscuro en alguna de las películas.

Debemos comentar que en el caso de las precuelas la identificación del mensaje ha sido más complicada.

Figura 17. Tabla argumento y temas.

Película	Argumento
	Mensaje
La Amenaza Fantasma	Descubrimientos
	Confianza/Esperanza
El Ataque de los Clones	Adiestramiento
	Amor
La Venganza de los Sith	Traición
	Miedo/Poder
Una Nueva Esperanza	Descubrimientos
	Esperanza
El Imperio Contraataca	Adiestramiento
	Amistad
El Retorno del Jedi	Resolución conflicto
	Lealtad/Determinación
El Despertar de la Fuerza	Descubrimientos
	Amistad
Rogue One	Justicia
	Cooperación

Esto coincide con algunos de los comentarios que hemos ido haciendo a lo largo de nuestros otros análisis. Una de las características que ya hemos adelantado es la coincidencia de las dos trilogías. En ellas se repiten ciertos argumentos y desarrollos, así como pequeños detalles. A nivel argumental también se observa esta similitud. Esto también se debe a otra tema que comentaremos más adelante: “el viaje del héroe”, una estructura narrativa con carácter épico.

Podemos comentar además, que la trilogía original y las películas de *Disney* tienen un carácter más grupal, en el que los sentimientos y mensajes comunicados hacen referencia a la amistad y las relaciones sociales y personales. Por otra parte la trilogía original la podríamos tildar de más individualista o quizá egoísta. Trata de esta forma conflictos más íntimos y personales. Lo cual no es necesariamente malo. Simplemente Star Wars no fue el marco adecuado para expresar historias de esta índole, o más bien; la narrativa no fue la idónea para la transmisión del mensaje.

2.4 Ideología y evolución del pensamiento.

También debemos tener en cuenta el avance social e ideológico que se ha venido dando a lo largo de los años en los que la saga ha ido creciendo. Podemos comparar de manera general las dos trilogías por ofrecer dos visiones bastante definidas y diferentes. Se puede observar que la dirección muestra la forma en que los habitantes del universo se relacionan con el entorno, económica y socialmente.

A nivel de mentalidad, ya hemos comentado algunos pequeños cambios que se han podido ver en las nuevas películas, sin embargo carecemos de la suficiente base como para agruparlas en torno a unas corrientes de pensamiento claras. Procedemos por tanto a evaluar la trilogía original en algunos aspectos sociales relevantes.

- **A nivel social:** se puede observar que el orden social se establece por la fuerza. Además el uso de la tecnología en estos momentos es deshumanizante y tiene un matiz opresor. El régimen económico es capitalista y se promueve una fuerte industrialización.

Como contrapartida, se ve en la naturaleza un lugar de desahogo y libertad. En esta época la religión y creencias es un tema de menor importancia.

- **A nivel personal:** la identidad del individuo es importante y relevante. Así, la nobleza y el valor de la persona se consiguen mediante los actos. El uso de la razón es importante en la toma de decisiones y en el pensamiento individual. El razonamiento es en parte una acción mecánica del ser humano.

Contrastamos a continuación con aspectos sociales del mismo calibre, pero según son expuestos en la trilogía posterior.

- **A nivel social:** el orden social se establece por la ley y es bastante rígido. La tecnología también se utiliza como un instrumento de opresión, controlado por el ser humano. El régimen económico es un capitalismo bastante libre en el que se persigue la mayor acumulación de bienes posible. La industrialización es una tendencia muy fuerte en esta época. La naturaleza también es un lugar de libertad y recreo. La religión es bastante importante en esta época,, con los jedis representando la libertad y la justicia y los sith el poder, la violencia y la opresión.
- **A nivel individual:** podemos destacar el hecho de que el valor de la persona está definida en gran parte desde su nacimiento. La razón en este caso está subyugada a la moral, teniendo que hacer lo correcto preferentemente, El individuo es en general frágil.

2.5. Elementos gráficos.

Con estos contenidos individuales estudiados y analizados de forma general; debemos pasar a establecer elementos gráficos particulares que garantizan la cohesión de los distintos contenidos del universo. Esto es de vital importancia para nuestro proyecto a desarrollar.

La estrategia de dotar de coherencia a un universo y garantizar el reconocimiento de los contenido puede parecer trivial y sencillo. Sin embargo, supone delimitar un perímetro que en adelante nos condicionará los nuevos diseños y decisiones. Además, estas limitaciones deben ser coherentes y tener cierto sentido. No deben ser arbitrarias sino seguir la dirección del universo creado y ser consecuentes entre ellas. La rigidez de dichas normas o reglas que se establecen es variable, pero no debe tomarse a la ligera. Pasaremos a enumerar y definir diferentes decisiones de diseño y estilo que podemos ver en la saga, ejemplificándolas con imágenes procedentes de diferentes materiales. Plantaremos además ciertas posibles motivaciones y comentarios sobre la conveniencia y adecuación de dichas decisiones.

- **Arquitectura ecléctica:** el universo está lleno de personajes de diferentes razas. La representación de esto en las construcciones y vehículos es mediante la combinación de elementos exóticos característicos de distintas culturas.

En general al arquitectura se basa en los conceptos originales creados por Ralph McQuarrie, en los que se hacían especial uso de las cúpulas, así como los conos y los círculos. En la figura 15 podemos ver uno de los bocetos iniciales de Ralph Mcquarrie y en la figura 16 observamos la implementación de dicho diseño en la serie animada.

Como hemos comentado, predominan en la arquitectura el uso de figuras geométricas simples y elementos de diferentes culturas.

Por una parte el uso de cúpulas, conos y esferas da una impresión de modernidad y avance tecnológico, debido a que la consecución de dichos elementos en edificios resulta de una cierta complejidad. Además, son formas que no se han empleado en su expresión más pura en la arquitectura actual.

Como vemos en la figura 19, estos elementos no sólo se aplican en edificios singulares, sino que se implementan de forma generalizada por todo tipo de construcciones.

Estos elementos tan característicos se combinan con diferentes arquitecturas y culturas, de forma que existe cierto reconocimiento por parte del espectador.

En la figura 20, se combinan elementos de arquitectura árabe con el uso de elementos étnicos reminiscentes de la arquitectura maya. Sin embargo podemos ver elementos tecnológicos que destacan especialmente en este escenario de apariencia tan antigua.

Figura 18. Ilustración de Ralph McQuarrie.



Figura 19. Monument Plaza, Coruscant. (The Clone Wars)



Figura 20. Mos Eisley. (Una Nueva Esperanza)



Esto aumenta la sensación de sorpresa en el espectador, sintiendo que el escenario es de hecho un lugar muy lejano y muy diferente de lo que conocemos; pero sin embargo es capaz de reconocer y entender la mayoría de estructuras y diferenciar aquello tecnológico.

Además, se consigue dotar de diferentes caracteres a las ciudades de diferentes planetas, mediante el uso de una dominante cultural en cada uno de ellos; al mismo tiempo que se mantiene un hilo conductor estilístico que da una sensación de uniformidad en el universo de la saga.

En la figura 21, se puede ver una clara influencia de templos como Santa Sofía, en Turquía. Se acentúan los elementos más clásicos, como las columnas. Por otro lado se usan materiales de mayor calidad y colores más vivos, para representar la riqueza del planeta y su carácter paradisíaco.

En la figura 22, podemos ver que se simplifican las formas al máximo, dando sensación de robustez, con aspecto de iglús o faros. Sumado al pequeño número de aberturas, se percibe como una fortaleza.

Por último, en la figura 23 encontramos una estructura que resulta extraña para nosotros, ya que carece de referencias a la arquitectura que conocemos. Sin embargo, esta edificación apareció cuando la saga ya estaba avanzada, y el espectador ya había asimilado este tipo de lenguaje formal.

Figura 21. Naboo (La amenaza Fantasma)



Figura 22. Palacio de Jabba, Tatooine (Una Nueva Esperanza)



Figura 23. Kamino. (El Ataque de los Clones)



- **Elementos geométricos:** en la línea de lo anterior, pero aplicado de una forma más general es el uso de elementos geométricos puros; con preferencia por los círculos.

En la figura 24 observamos la secuencia geométrica con la que están dispuestas los diferentes palcos del Senado Galáctico. Cada uno además con forma circular. Se da una impresión tecnológica superior y además se destaca el tamaño y variedad de la galaxia.

En la siguiente figura vemos el interior de una de las naves. Vemos que el enfoque de la cámara contribuye a recalcar el diseño geométrico del espacio. En este caso predominan las formas triangulares, más agresivas.

En la figura 25 vemos cómo se aplica esta filosofía al diseño de otros elementos. La nave está formada por una esfera central y dos paneles planos como alas. Éstos, a su vez, tienen forma hexagonal.

Por último, en la figura 26 vemos la estrella de la muerte, una gran esfera cuyos detalles son también elementos geométricos.

- **Contraste sucio/limpio:** se emplea con frecuencia la diferenciación de ambientes mediante la limpieza y el estado de conservación de los paisajes y construcciones.

Figura 24. Senado Galáctico. (La Amenaza Fantasma)



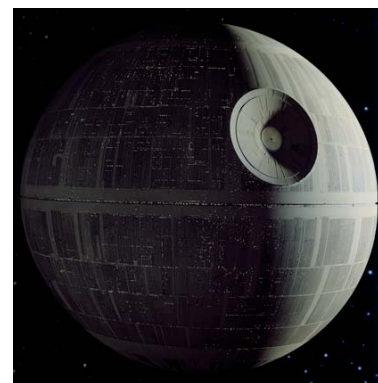
Figura 25. Interior del Ejecutor. (El Imperio Contraataca)



Figura 26. Caza TIE. (Una Nueva Esperanza)



Figura 27. Estrella de la Muerte. (Una Nueva Esperanza)



Se asimila además lo limpio con lo relacionado con el poder. Mientras que lo descuidado y decadente se asimila con el pueblo.

En la figura 28 se ve el interior de una habitación, pudiéndose apreciar el buen estado de conservación y la calidad de los elementos presentes.

En cambio, en la figura 29, se ve el estado decadente del templo, lo que encaja con la imagen de los rebeldes utilizando los recursos que tienen a su alcance y usando lugares recónditos y abandonados.

En la figura 30, la suciedad y abandono representa en este caso un planeta alejado del poder y las maquinaciones políticas. Es un lugar donde impera la ley del más fuerte.

En la figura 31 podemos ver un edificio de grandes proporciones. Podemos observar el buen grado de conservación, así como el uso de materiales de calidad.

De esta forma, se relaciona el poder y el progreso con la limpieza y el uso de materiales nobles y relucientes. Mientras que los ambientes sucios y descuidados se relacionan con la pobreza y con las sociedades al margen de la ley. Esto se corresponde con la visión generalizada existente en el mundo actual, sirviendo de puente de comprensión entre el espectador y el universo fantástico.

Figura 28. Apartamento de Padmé, Coruscant. (El Ataque de los Clones)



Figura 29. Gran Templo, Yavin 4. (Una Nueva Esperanza)

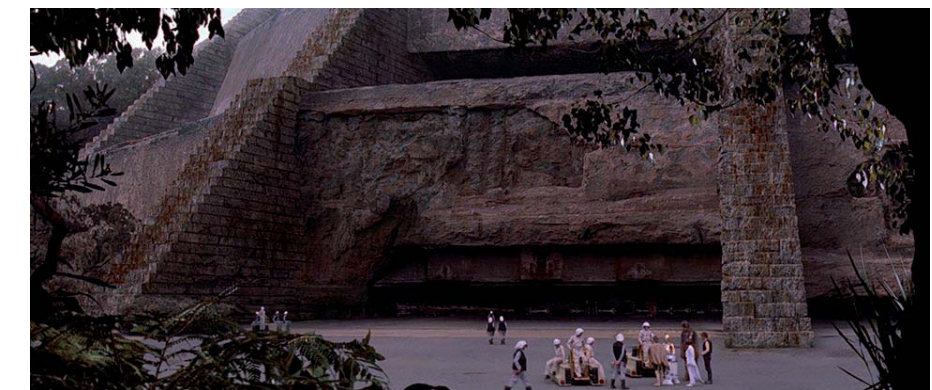


Figura 30. Tatooine. (La Amenaza Fantasma)



Figura 31. Cúpula del Senado, Coruscant. (La Amenaza Fantasma)



1. Estudio de mercado. 2.-Star Wars: cinematografía y elementos gráficos

Figura 32. Templo Jedi, Coruscant.
(La Amenaza Fantasma)



- **Contraste de escala:** podemos observar que la mayoría de estructuras y paisajes muestran en gran medida contrastes de escala. Se hace especial hincapié en el tamaño de los edificios relacionados con el poder.

En la figura 32 podemos ver un interior de proporciones impresionantes, no solo con una altura y anchura de pasillos gigantesca, sino que vemos unas alas laterales de gran tamaño. Esto contrasta con las figuras de los personajes principales.

En la figura 33 vemos un contraste de escala entre las naves de nuestro interés y una antigua nave estrellada. Esto añade un toque nostálgico y nos hace ser conscientes de las batallas que han tenido lugar.

En la figura 34 se contrasta de nuevo la pequeñez de nuestros héroes frente a la complejidad y tamaño de las superestructuras que los rodean.

Por último en la figura 35 vemos el templo por fuera, teniendo una silueta reconocible desde la distancia, con gran presencia y un carácter imponente.

Así, se llama la atención del espectador sobre los puntos de interés a la vez que se da sensación del tamaño del universo y el progreso económico y social patente en la sociedad.

Figura 33. Jakku. (El Despertar de la Fuerza)



Figura 34. Refinería de plasma, Naboo.
(La Amenaza Fantasma)



Figura 35. Templo Jedi, Coruscant.
(La Amenaza Fantasma)



- **Blanco sobre negro:** o mas específicamente, puntos blancos sobre fondo negro. Esto funciona también a la inversa. Esta decisión es reminiscente de la imagen del espacio, sin embargo se aplica de manera continuada en diferentes elementos de este universo.

En la figura 36 vemos como los soldados imperiales forman sobre un suelo negro impecable y brillante. Por el contrario la figura 37 muestra un destructor imperial, de color blanco y cuyos detalles se perciben como puntos en negro. El motivo de la inversión es por visibilidad en el espacio, de color negro.

El ejemplo del droide sonda (figura 38), muestra claramente como los puntos blancos luminosos se utilizan para mostrar complejidad tecnológica y añadir detalle al objeto. Se juega con las sombras e iluminaciones para sugerir detalle y elementos mecánicos.

En la figura 39 apreciamos por partida doble este efecto. Por una parte la Estrella de la Muerte tiene pequeños puntos luminosos que hacen que se mimetice con el espacio en la parte en sombra; y por otra, las naves imperiales son percibidas como pequeños puntos blancos que atraen nuestra atención.

Para terminar, en la figura 40 vemos como se utilizan patrones para la distribución de los puntos luminosos, sugiriendo desarrollo tecnológico y funciones futuristas.

El objetivo de estas técnicas es doble. Por un lado minimiza el trabajo de producción, y diseño, permitiendo sugerir mucho más de lo que realmente existe en realidad. Por otro localiza la atención de forma interesada. Además la aparición de colores llama poderosamente la atención cuando aparecen en semejantes entornos. Debemos destacar que esta característica se presenta principalmente en la trilogía original, contribuyendo a dotar de una atmósfera oscura y triste a estas películas.

Figura 36. Estrella de la Muerte.
(Una Nueva Esperanza)



Figura 37. Destructor Estelar
(Una Nueva Esperanza)

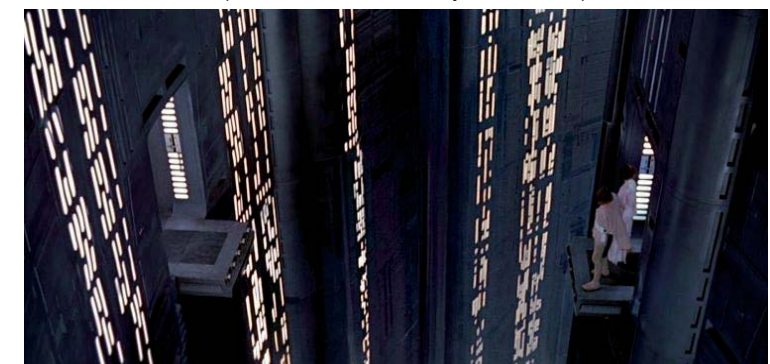
Figura 38. Droide Sonda.
(El Imperio Contraataca)



Figura 39. Estrella de la Muerte
(El Retorno del Jedi)



Figura 40. Estrella de la Muerte
(Una Nueva Esperanza)



- **Comunicación gráfica:** quizá el detalle estilístico más complicado de conseguir. Cada elemento transmite un mensaje claro respecto a sus intenciones o características. Esto es algo a nivel meramente gráfico, de forma que el espectador identifica rápidamente sus características básicas sin necesidad de conocerlos previamente.

Este detalle quizá es el más determinante de la saga, ya que añade niveles de comprensión básicos y minimiza la cantidad de diálogos explicativos necesarios. También evita que el espectador se sienta perdido y lo hace sentir inteligente.

Con esto nos referimos a que el espectador es capaz de detectar las amenazas y peligros nada más verlas, y cuando éstas se materializan, el espectador tiene una reacción de “!lo sabía!”, que genera sensación de seguridad y de inteligencia. Esto obviamente, es muy positivo, siempre y cuando no se utilice de forma abusiva y obvia, ya que tendría resultados contraproducentes.

En la figura 41 vemos como las formas redondeadas y el uso de los colores suaves e incluso infantiles, hacen de este droide una figura simpática y de apariencia amigable. Por otra parte en la figura 42 vemos una figura imponente y amenazante.

Figura 41. R2-D2 (La Amenaza Fantasma)

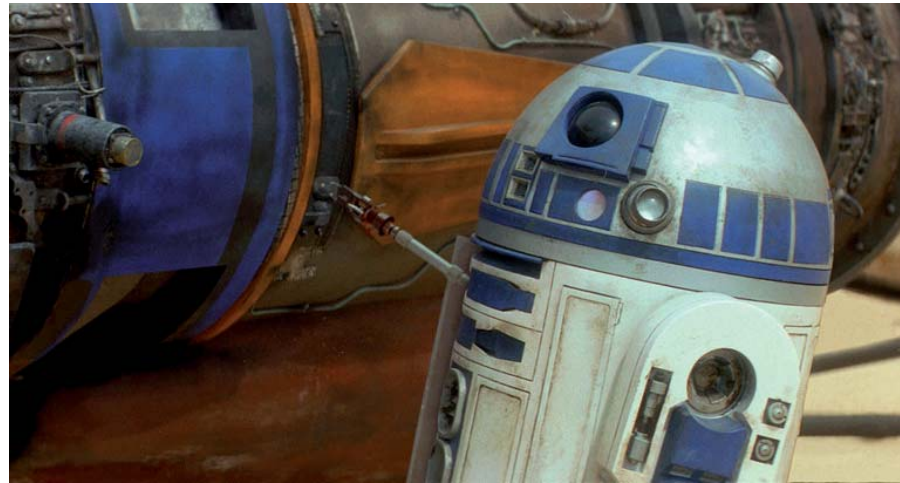


Figura 42. Darth Vader (Una Nueva Esperanza)



Figura 43. BB-8 (El Despertar de la Fuerza)



Además tiene un aura de misterio que provoca inquietud en el espectador. Esto acompañado de su sonido mecánico hacen que instantáneamente el personaje se perciba como peligroso y temible.

De nuevo, en la figura 43 vemos como el uso de las formas simples y los colores alegres hacen que este pequeño droide sea percibido como amable e incluso indefenso.

A continuación pasamos a una serie de figuras de vehículos y naves. En el caso de la figura 44, el tamaño de la máquina nos hace ser conscientes del poder destructivo que poseen. Por otra parte la figura 45 tiene un carácter claramente amenazador y peligroso, gracias a sus afilados perfiles y su gran tamaño.

En el caso de la figura 46, vemos que el paisaje tiene una atmósfera misteriosa, y se percibe como un paisaje salvaje y peligroso. Además, da la sensación de estar habitado por todo tipo de criaturas extrañas.

En la figura 47 vemos la imagen del peligro e inestabilidad. Cualquier cosa relacionada con este planeta tiene un toque maligno y tétrico.

Como podemos ver, conviene mantener esta tendencia positiva en el desarrollo de material relacionado con la saga, ya que ayuda al espectador a posicionarse correctamente ante los distintos acontecimientos y, a la vez, a verse más inmerso en la trama y lugares presentados.

Figura 44. AT-AT (El Imperio Contraataca)

Figura 45. Finalizador (El Despertar de la Fuerza)



Figura 46. Dagobah (El Imperio Contraataca)



Figura 47. Mustafar (La Venganza de los Sith)



2.6. Elementos identificativos adicionales.

Habiendo comentado los detalles más característicos a nivel gráfico también debemos destacar la importancia de otros elementos que cohesión la saga de una manera global. Estos son la banda sonora y los efectos especiales.

- **Banda sonora:** se trata de uno de los puntos más reconocibles de la saga. Compuesta por *John Williams* para las trilogías y El Despertar de la Fuerza. La banda sonora de Rogue One fue compuesta por *Michael Giacchino*.

Se trata de una banda sonora grabada con orquesta sinfónica y que incluye en ocasiones la participación de un coro.

En su momento, la banda sonora de Star Wars resultó impresionante. Por aquel entonces se había eliminado el uso de bandas sonoras de tendencia clásica. Además, se introdujo un concepto clave y muy interesante.

Se comienzan a identificar momentos de la película y personajes con diferentes temas que se van a ir repitiendo a lo largo de la saga. De esta forma se consigue dar una unidad dentro de cada película, pero especialmente de cara a la saga.

Las diferentes películas tienen diferentes bandas sonoras, pero han sido compuestas por la misma persona (en su mayor parte), y diferentes fragmentos y piezas se repiten a lo largo de la saga.

El tema principal es la pieza más reconocible, habiendo sido identificada como la pieza de una banda sonora más reconocida mundialmente. Esta pieza suena al inicio de los episodios de la saga.

El punto fuerte de esta banda sonora a nivel individual es la correspondencia de la música con los momentos y sentimientos representados en el cuadro. Es por supuesto una correspondencia algo subjetiva, pero que ciertamente tiene su efecto.

A nivel general tiene una doble utilidad: la unificación del ambiente percibido por el espectador al reconocer los temas que suenan; y la comparación e identificación de momentos similares entre las distintas películas, de forma que se facilita la comprensión y se fuerza una cierta nostalgia al recordar episodios similares de la saga, logrando una mayor inmersión del espectador en la trama y una mayor identificación con la acción y la trama expuesta.

- **Efectos especiales (sonoros):** el uso de efectos especiales ha estado ligado a la saga desde el principio. Fue necesario crear unos determinados sonidos para representar la cantidad de nueva tecnología que aparecía en pantalla.

El objetivo de estos efectos no son tanto impresionar (en ocasiones sí) cómo dotar de realismo y aportar un nivel ligeramente físico a los distintos elementos, dando impresión del tamaño, poder, velocidad, etc...

Además, una vez establecidos dichos sonidos, el uso consistente de ellos a lo largo de la saga permite al espectador identificar rápidamente la naturaleza de su procedencia. Por otra parte los sonidos empleados en la saga pertenecen a ella, por lo que escuchar dichos sonidos transporta automáticamente al espectador a dicho universo.

Por similitud de sonidos, además, se identifican objetos de naturaleza similar a los ya conocidos. El objetivo es por tanto, aportar información al espectador de una forma adicional a los recursos visuales.

No debemos obviar por tanto la importancia y la efectividad de estos dos tipos de efectos complementarios a los elementos gráficos anteriormente descritos, ya que contribuyen en gran medida a dotar a la saga de cierta uniformidad coherente de gran valor.

- **Efectos especiales (visuales):** añadimos un comentario sobre el uso de efectos especiales visuales, si bien ya ha quedado claro el uso de ellos en el concepto de película de acción fantástica.

En un principio los efectos especiales de la saga fueron una impresionante mejora frente a las técnicas existentes. Sin embargo, a partir de allí, varias técnicas fueron imitadas y replicadas. Con el desarrollo de esta industria y la tecnología asociada, hoy en día podemos ver todo tipo de efectos en diferentes estilos de películas.

Por tanto, resulta prácticamente imposible identificar efectos que permitan diferenciar la saga, de otros títulos. Las técnicas de decorados, marionetas y personajes generados por ordenador están totalmente expandida y hasta los principales efectos de la trilogía original (disparos láser y sables de luz) han sido copiados de diferentes maneras. Sin embargo, la presencia de estas armas brillantes si que podemos considerarla como algo indispensable en las escenas de acción de estas películas.

2.7. Obras similares.

Pasamos a continuación a analizar dos obras importantes en el mundo del cine: *Metrópolis* y *Blade Runner*, que consideramos relevantes y similares por varios motivos:

- Alta calidad gráfica: generalmente, son diseños muy cuidados y composiciones estudiadas.
- Técnica de vanguardia: se emplean efectos y técnicas novedosas para la época, con resultados impresionantes.
- Temas de interés contemporáneo: se tratan temas que preocupan a la sociedad existente en ese momento.
- Personajes memorables: los personajes de la obra son alguien en quién los espectadores se pueden ver reflejados y expresados.

Estos ingredientes son parte importante de que dichas obras sean consideradas de culto, aunque esta denominación es complicada de determinar, ya que es algo que sólo se puede observar pasado el tiempo.

Podemos aceptar que estas características son compartidas por la saga de Star Wars, y tenemos la intención de mantenerlas para garantizar el éxito de nuestra futura película.

Además, a continuación vamos a comparar cuadros de estas películas con algunos de la saga. Estos serán imágenes de momentos de especial relevancia y vamos a analizar por qué han sido usadas esas composiciones e iluminaciones.

Nuestro objetivo en este apartado es identificar algunas posibles fortalezas compartidas por estas películas de éxito, de tal manera que podamos adquirir algunas claves o consejos de utilidad para aplicar en nuestro proyecto.

2.7.1 Metrópolis.

Esta película de Fritz Lang data de 1927, es una obra maestra considerada parte de la cultura pop y está considerada como una de las influencias de *Blade Runner* y *Star Wars*. Es la primera película que fue incluida en el registro de la UNESCO como artefacto cultural esencial.

Es una película de ciencia ficción situada en un futuro distópico, considerada como una de las pioneras de este género. En su estreno, la crítica no hizo demasiada buena valoración, sin embargo con el tiempo, su importancia ha sido reconocida. Tuvo un gran trabajo de efectos especiales y decorados. Destacables son las imágenes de la gran ciudad y los rascacielos, inspirados en Nuevo York, pero con influencia Art Decó.

Pasamos a argumentar las diferentes características antes mencionadas.

- **Alta calidad gráfica:** en esta película se incluyó una imaginería de gran potencia, además se hizo un uso ejemplar de los efectos especiales, muy por delante de lo que se había visto hasta entonces.

La composición de los cuadros, la iluminación y los decorados es de gran riqueza y complejidad, interactuando de una manera que hace que el espectador se sienta sobrecogido por la atmósfera futurista del film.

Figura 48. Póster Metrópolis.(izq.)

Figura 49. Ciudad de superior. (Metrópolis) (arriba)

Figura 50. Concordia, Mandalore. (The Clone Wars)



Figura 51. Coruscant. (La Amenaza Fantasma)



Como vemos en la figura 49, se muestra en la parte superior una ciudad superpoblada de grandes dimensiones y llena de actividad. Este concepto de ciudad es el utilizado en *Star Wars* de manera recurrente en varios planetas, como vemos en la figura 50 y en la 51.

Así, el tipo de ciudades futuristas que se representan son bulliciosas y complejas, de dimensiones titánicas. Además se puede extraer una de las ideas del diseño en la saga: el uso de blanco sobre negro para sugerir detalle.

En la figura 52 podemos ver como esto se utilizaba ya en la película *metrópolis*, especialmente relevante en las escenas del mundo subterráneo.

Retomando el tema de la calidad gráfica de forma independiente en esta película, el uso de imágenes surrealistas, la mezcla de diferentes exposiciones y el uso de efectos especiales, daba al film un carácter fantástico y una atmósfera onírica.

Se puede observar esto en las figuras 53 y 54. El uso de estos elementos gráficos para comunicar mensajes subjetivos y sensaciones añadía riqueza a la historia y un matiz sobrenatural. Esto nos lleva al siguiente punto de nuestro análisis, el uso de técnicas de vanguardia.

Figura 52. Ciudad subterránea. (Metrópolis)



Figura 53. Secuencia surrealista. (Metrópolis)



Figura 54. Efectos especiales. (Metrópolis)

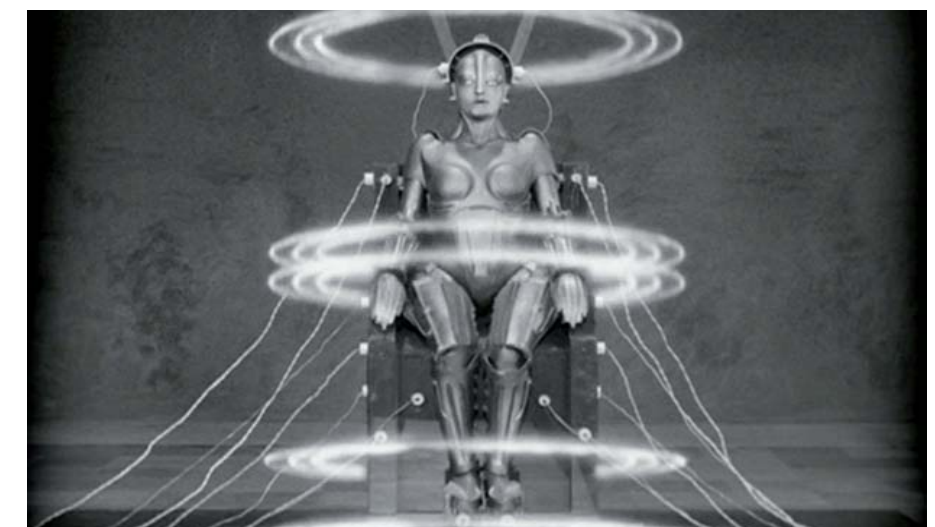


Figura 55. Efecto Schüfftan. (Metrópolis)



- **Técnicas de vanguardia:** centrándonos en las características técnicas, fue una de los primeros largometrajes de ciencia ficción. Por otro lado se empleó el Efecto Schüfftan (figuras 55 y 56), una técnica que permitió combinar maquetas a escala con actores para dar sensación de tener escenarios de gran tamaño.

Esta representación de ciudades con estructuras de tamaño inmenso es una de las características del diseño de Star Wars que ya comentamos anteriormente, por lo que en caso de duda recomendamos al lector revisar las figuras 32-35 especialmente, aunque un vistazo a las figuras del apartado 3. Elementos gráficos demostrará la gran relación en el diseño de estas dos películas,

En las figuras 53 y 54 ya hemos visto el uso de efectos y técnicas de otro tipo que pertenecían también a lo último en materia de técnica y creatividad. Así, la película resultó ser una obra que no dejó indiferente a nadie.

A pesar de algunas malas críticas, nadie pudo negar la calidad del trabajo técnico y la complejidad y buen diseño de los planos de la película.

Además, la banda sonora que la acompaña es de gran complejidad y potencia, reforzando los momentos más climáticos e incorporando efectos sonoros en consonancia con la imaginería mecánica.

Figura 56. Escena del Moloch. (Metrópolis)



Figura 57. Escena que muestra al líder. (Metrópolis)



- **Temas de interés contemporáneo:** temáticamente, trata sobre la revolución del pueblo frente al poder dominante, la burguesía. Se pueden ver unas visiones comunistas y fascistas simplificadas. Esto está relacionado con los problemas de la industrialización y la producción en masa. Además se incluyen elementos religiosos en la trama, con grandes referencias a distintos elementos bíblicos.

Esto está relacionado con las preocupaciones de la sociedad del momento: los diferentes movimientos políticos, el desarrollo acelerado de la industria, la opresión que sufre el pueblo (fig 57), la religión, la mujer y los vicios (fig 58), etc... Todo esto está aderezado con gran cantidad de referencias bíblicas.

Por ejemplo, en la figura 56, se presenta una alucinación del protagonista, que ve las máquinas como una gran bestia que se alimenta de hombres, esclavos en su trabajo eterno.

En Star Wars están presentes estos tipos de temas. El personaje de la Princesa Leia (fig. 59) representa una nueva actitud de princesa y heroína, que tuvo una gran acogida en la sociedad del momento.

También se puede ver que la base del conflicto se basa en el régimen establecido y la situación de opresión del pueblo. Además, en ambos casos el villano tiene un gran poder de naturaleza misteriosa. Visualmente además, se representa mediante una mano mecánica amenazadora. Podemos comparar esto en la figura 60.

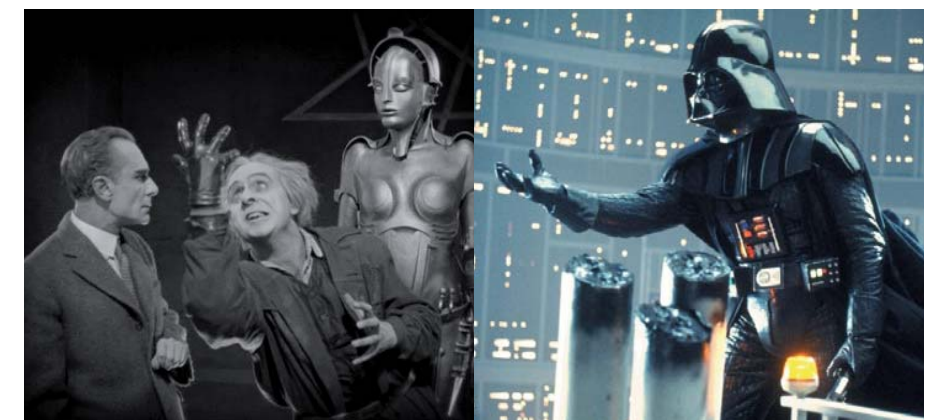
Figura 58. Escena del baile. (Metrópolis)



Figura 59. Princesa Leia disparando. (Una Nueva Esperanza)



Figura 60. Comparación de villanos entre las películas.



1. Estudio de mercado. 2.-Star Wars: cinematografía y elementos gráficos

Figura 61. La conclusión del conflicto. (Metrópolis)



Figura 62. María con los niños. (Metrópolis)



Figura 63. Encuentro de Freder y María. (Metrópolis)



Figura 64. Freder asistiendo a un obrero. (Metrópolis)



- **Personajes memorables:** los personajes de la película tienen cierto carisma y atractivo. Estos personajes destacan por encima del resto de personas en ese mundo, teniendo una determinación y unos ideales mayores o más firmes,

Debido a su forma de actuar, el público se identifica con diferentes personajes, pudiendo sentirse más unos u otros en diferentes momentos a lo largo del film.

Esta riqueza de personalidades y las distintas características deseables que se les atribuyen hacen que el espectador se sumerja en la trama, que es una de las cosas que llevamos persiguiendo durante todo este proceso. Además a lo largo de la película se desarrolla el desengaño del héroe y su lucha por conseguir sus objetivos y lograr la mejor situación posible para el pueblo.

En la figura 61 podemos ver como el protagonista acaba logrando el fin de la guerra y consigue que su padre reconozca su error. Es un mediador sabio que ha conseguido que se supere la crisis reciente.

Por otra parte en la figura 62, vemos a María la protagonista, liderando a los niños y predicando de la injusticia que sufre el pueblo. De esta forma su personaje se ve como una luchadora y libertadora movida por sus principios.

En la figura 63 vemos que el encuentro de estos dos personajes siempre resulta en escenas de alto magnetismo y gran importancia para la trama. Estas escenas, además, son en general lo más breves posibles y hacen que la tensión previa crezca exponencialmente.

Aprovechamos a destacar una similitud argumental entre las películas: el personaje femenino tiene esperanza en un salvador: el mediador en Metrópolis, y Obi Wan en Star Wars.

Por otra parte, el protagonista, a pesar de ser alguien de la sociedad superior y que ha vivido con despreocupación; decide actuar cuando se da cuenta de la injusticia, (fig 64) ganándose el respeto del público. Y a pesar de que al principio se mueve por intereses personales (amor), poco a poco se ve cómo se preocupa por arreglar el desequilibrio de poder de forma definitiva.

2.5.1.1 Metrópolis. Influencia.

Esta estrategia común en la narración (que analizaremos más a fondo en el capítulo 3), se observa también en las películas de Star Wars. El personaje principal tiene una evolución que el público sigue, mientras que otros personajes tienen personalidades complementarias y carismáticas a lo largo de ese viaje, como Han Solo, que aparece en la figura 67.

Esto se da en las dos trilogías, y no es sólo a nivel individual sino que también tiene que ver con las relaciones.

Figura 65. Vader y Luke tras el duelo. (El Imperio Contraataca)



Figura 66. Reconciliación de Vader y Luke. (El Retorno del Jedi)



Figura 67. Han Solo (El Retorno del Jedi)



Figura 68. Anakin y Obi-Wan. (La Venganza de los Sith)



1.Estudio de mercado. 2.-Star Wars: cinematografía y elementos gráficos

Figura 69. Comparación de los androides



En las figuras 65 y 66 se muestra el desarrollo de la relación más dramática de la saga. Por otra parte, la figura 68 muestra cómo este desarrollo del personaje no tiene por qué ser positivo, y en este caso el protagonista se ha ido volviendo más irascible y orgulloso.

Por último, , vamos a nombrar algunos de los detalles que hicieron que esta película se haya convertido en una obra tan mediática. Para empezar, se utiliza una imaginería poderosa en los diseños futurísticos y arquitectónicos, utilizando ciertas referencias reales pero añadiéndoles elementos vistosos y exóticos. Lo podemos observar en el diseño del robot, así cómo en la torre. Así, se asocian estos diseños con ideas no tangibles deseables como son el progreso, la tecnología, el poder, etc... Esta arquitectura inspiró en gran forma el estilo en las nuevas construcciones del momento. Por otra parte el robot sirvió de inspiración para Star Wars (fig.69) y para diferentes actuaciones de personalidades famosas.

En cuanto al argumento; las obras de culto suelen tener varias lecturas diferentes o al menos varios niveles de profundidad y pensamiento que permiten analizarlas. Y este caso no es una excepción, se tratan temas sobre la familia, la sociedad, la política, el lujo, el trabajo, el vicio, la religión, etc...

Figura 70. Despacho de Joh Fredersen. (Metrópolis)



Figura 71. Despacho del Canciller. (La Venganza de los Sith)



Figura 72. Salón del Trono, Naboo. (La Amenaza Fantasma)



La visión del poder en Metrópolis es similar a la mostrada en la saga. Pasamos a comparar de dos maneras a través de un cuadro de la película (fig. 70) con otros dos de la saga (fig.71 y fig. 72.).

En la figura 71, la similitud está más bien en el personaje y la forma en la que ostenta el poder. Es una figura política, pero cuyo poder apenas tiene límites. Es egoísta y orgulloso, y su poder es autoritario. Esto se representa con un despacho amplio y lleno de objetos de lujo, todo decorado con los mejores materiales. Además, una ventana sobre "su" ciudad se sitúa tras él.

En la figura 72 se ve un encuadre más similar al original, con una ventana muy parecida, y la forma en arco inferior esta vez está formada por asientos y personas; lo que le da un carácter más participativo al poder. Por tanto, podemos ver que la composición de estos dos cuadros es casi idéntica. Pasamos a ver varios casos de fotogramas similares entre estas obras, que agruparemos según la escena de la que surge la inspiración.

En la figura 73 vemos el momento de la caída (figurada) en desgracia del protagonista al descubrir a su padre con María. En Star Wars esa caída es literal y se utilizan los arcos luminosos como fondo, en este caso circulares. Aparece esto también en otra fase de la misma caída, y en la de Darth Maul.

Figura 73. Escena de la caída.

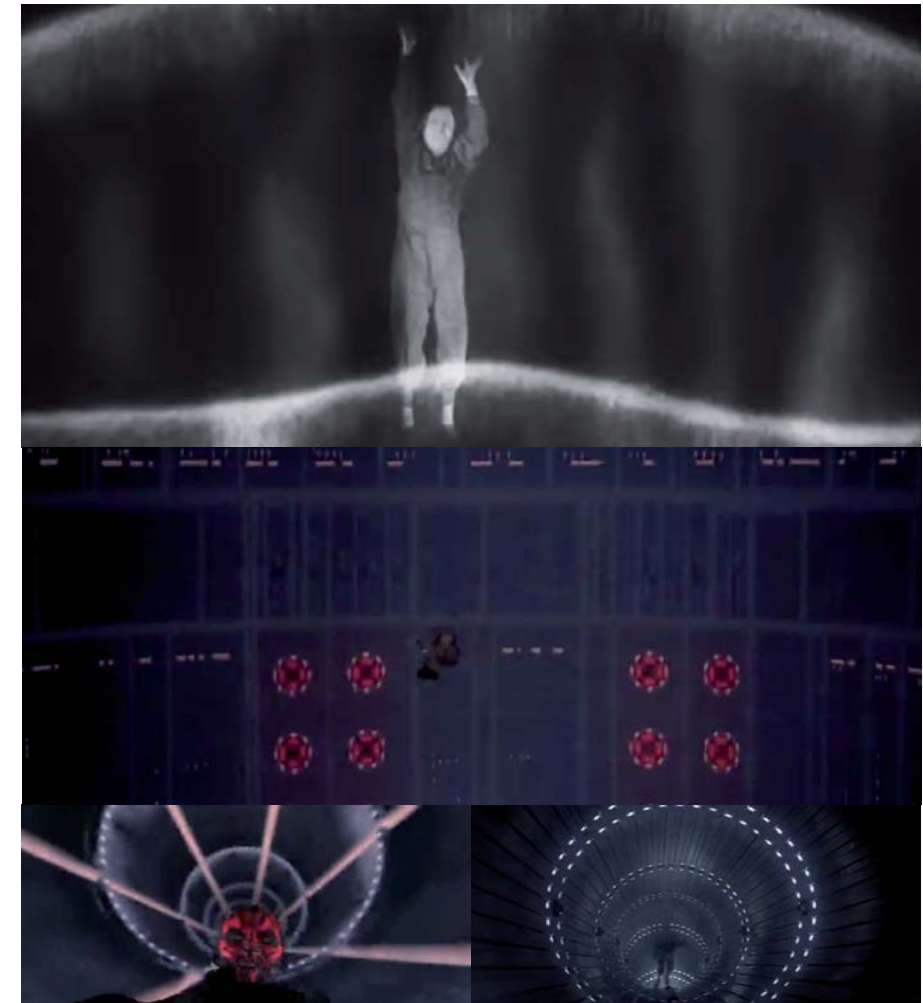


Figura 74. Escena del encierro.



Figura 75. Escena industrial.



Figura 76. Personaje sobre el abismo



La situación del protagonista encerrado y desesperado por abrir la puerta para rescatar a la dama (fig. 74), se replica con Chewbacca como personaje principal (la situación es ligeramente diferente pero la similitud es obvia).

Pasamos a otra escena de Metrópolis (fig. 75), en la que el protagonista se ve rodeado de elementos mecánicos e industriales. El protagonista está desorientado y en terreno hostil.

En Star Wars podemos ver que esta escena se referencia de dos maneras. Compositivamente, en el primer ejemplo (centro) se puede ver al protagonista en el mismo tipo de situación.

Más sutil es la similitud con la escena en la que sale C-3PO (abajo izq., al llegar a un taller en el que se llevan a cabo procesos mecánicos e industriales. La reacción del personaje es bastante similar.

Sin embargo, temáticamente, es decir como escena que deshumaniza el progreso tecnológico y la industrialización, se refleja de manera clara en el Ataque de los Clones (abajo dcha.). Se ve el patente asombro y miedo de Obi-Wan al ver todo esto, es una reacción muy parecida a la de Freder.

A continuación observamos una de las escenas de tensión más utilizadas en las películas de acción, el momento en que uno de los personajes cuelga sobre el vacío (fig. 76).

Vamos a tomar de referencia la escena en la que María cuelga del tejado, y podemos observar que es similar a, por ejemplo, la escena en la que Obi-Wan cuelga de una plataforma en La Amenaza Fantasma.

Sin embargo este tipo de escena es un recurso muy utilizado en la saga de Star Wars, así como en el género de acción y no podemos decir que este enteramente basado en la escena de Metrópolis.

Sin embargo resulta curioso este recurso en la saga, especialmente si el espectador atento comienza a ser consciente de las veces que se usa.

De hecho, llega a ser cómico el uso abusivo de este tipo de escena usado para aumentar la tensión existente. Incluimos abajo algunas secuencias en la que personajes cuelgan sobre el vacío, presente en prácticamente todas las películas (más de 13 veces salen personajes colgando sobre el vacío en esta saga), y algunas de ellas apenas se separan por minutos.

Como nota para nuestro proyecto, evitaremos el uso de este tipo de escenas de forma repetida, si bien incluir una de ellas no sería descabellado, como referencia a las otras.

Figura 77. Moloch.



Una escena que ha servido de gran inspiración para la saga es la escena del Moloch (fig.77), en la que un elemento brutal y místico se alza entre nubes de vapor y humo.

El plano está centrado y tiene una disposición geométrica que aumenta el impacto de estas imágenes.

La escena de la creación de Vader en La Venganza de los Sith presenta una similitud clara. El efecto conseguido es muy satisfactoria y la escala percibida de Vader en este plano es impresionante.

Además, esta forma de presentar al “villano” o elemento que causa terror al protagonista y al espectador se imitó ya en la primera película, en la aparición de Vader. Una composición geométrica, una atmósfera cargada y humeante, cuerpos tendidos por el suelo y un gran contraste.

Una variación de esta puesta en escena se ve en la última película de la saga, con la llegada de Kylo Ren, también precedida por humo y con un alto contraste, añadiendo el uso de luces laterales.

El efecto conseguido y la presencia que se logra dar al villano con este tipo de planos, especialmente los originales; resulta muy recomendable para la representación de figuras amenazantes y poderosas.

A continuación en la figura 78 vemos un encuadre que básicamente se ha reproducido con exactitud en la primera película de Star Wars,

En Metrópolis, corresponde a una especie de capilla dónde se reúnen los trabajadores para escuchar a María. La escena muestra la unidad del pueblo y la importancia de la protagonista y su poder sobre la gente.

Por otro lado, en Star Wars se corresponde con una escena de celebración del triunfo. Es por tanto una escena que muestra unidad también, así como el poder de los mandos rebeldes y de los protagonistas.

Ambas escenas muestran la dimensión del poder del pueblo y la seriedad con la que tratan su temas, ya que es un asunto de vida o muerte. Son planos muy simétricos, con unas líneas verticales que centran la atención en el lugar ocupado por los líderes, sobre unas escaleras.

La siguiente figura (fig.79) muestra una comparación no tan evidente. En este caso se trata de la escena de la dama bajo el poder del antagonista. Ésta tiene miedo de éste y se arrincona al fondo del plano.

El villano es una figura negra que domina el plano y se sitúa además por encima de la dama en altura. E contraste se localiza prácticamente sólo en la dama, siento todo lo demás prácticamente negro.

La sensación de amenaza y la de vulnerabilidad se transmiten de forma impecable con estos planos.

Figura 78. Reunión del pueblo.

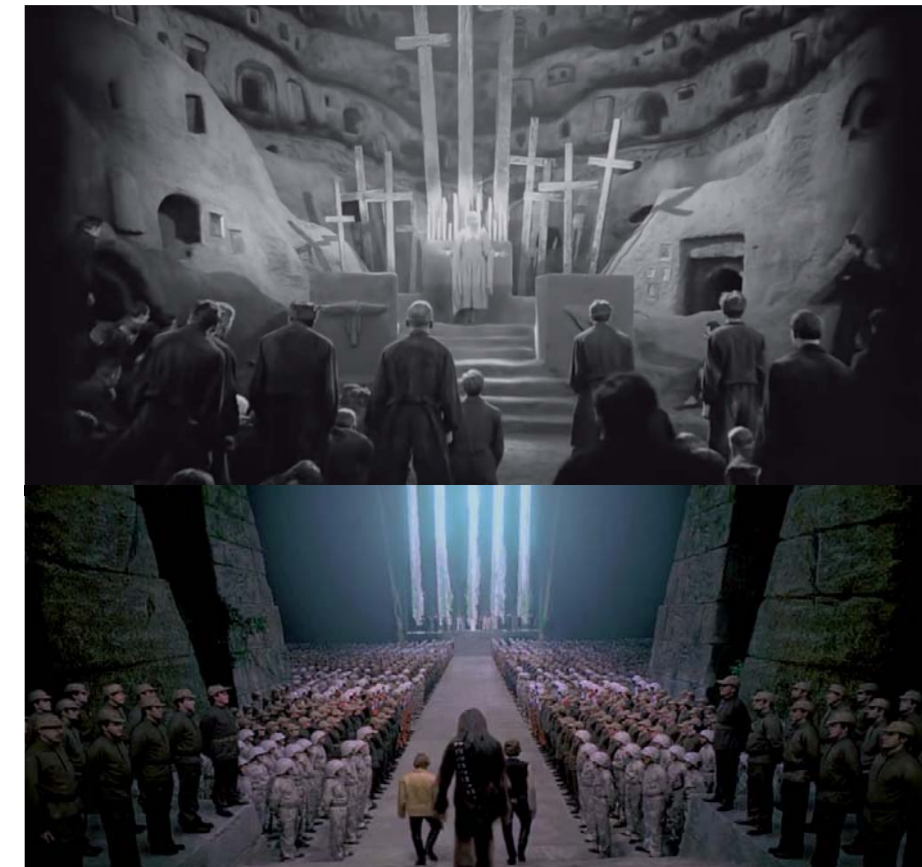


Figura 79. Dama captiva.



Figura 80. Destrucción por la máquina.



La siguiente secuencia que queremos analizar es la de la sobrecarga de la máquina e inicio de la destrucción (fig. 80), que a nuestro parecer tiene muchas similitudes con el disparo de la estrella de la muerte.

Básicamente en Metrópolis se muestran unas secuencias cuyo objetivo es mostrar el tamaño de la catástrofe y el poder de la máquina. Más o menos lo mismo que se pretende mostrar en Star Wars.

En Metrópolis, grandes rayos de luz se mueven alocadamente. Después se muestra una galería de grandes dimensiones donde comienza a borbotear el agua.

En la saga de nuestro estudio, estos rayos dejan de ser descontrolados para ser parte de una tecnología de gran precisión. Se utilizan igualmente elementos geométricos y para el disparo del rayo se muestra un túnel con arcos. Se incluyen además algunos soldados que dan constancia de la escala, lo que consideramos muy positivo, ya que es algo que no queda claro en Metrópolis.

A continuación analizamos la escena de la pelea al pie de la escalera (fig 81). Arriba, el robot observa con placer retorcido esta pelea, provocada por él.

En la escena de Metrópolis, las dos cosas se muestran de manera alterna, si bien en Star Wars encontramos encuadres que muestran a todos los personajes simultáneamente.

Esto podemos verlo en un par de duelos de la saga, en los que el emperador/ canciller observa sentado el duelo de espadas, regodeándose en su maldad. Son unas escenas que reflejan una personalidad retorcida y una maldad repugnante, que logran que el público aborrezca al villano, pero sea consciente de su poder e inteligencia.

Una de las referencias más novedosas es el uso de un aparato en la cabeza durante la cautividad de la heroína (fig. 82). En Metrópolis, esta secuencia muestra cómo el robot adquiere la forma de María. Sin embargo en el despertar de la fuerza esta estructura amenazante la retiene mientras el villano la interroga. Este mismo asiento retiene también a uno de los protagonistas, pero la similitud era más evidente con la heroína. Con este tipo de escenas, en principio se muestra el avance tecnológico del villano y lo indefensos que están los protagonistas. Sin embargo, en la escena de Rey, se manifiesta su poder, perseverancia y habilidad.

Figura 81. Pelea a los pies del villano.



Figura 82. Prisión de la heroína

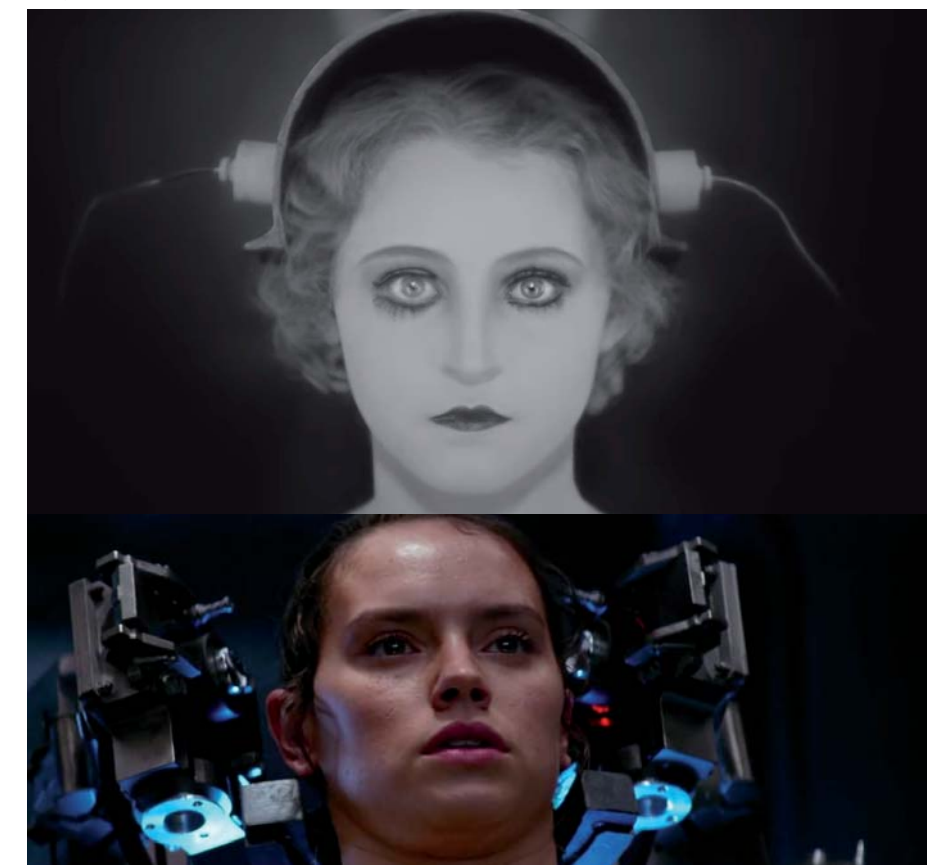


Figura 83. Panel de control.



Figura 84. Villano explicándose.



La siguiente escena es de gran importancia, aunque su similitud es más temática que gráfica, ya que el tipo de encuadres y situaciones no son demasiado similares. En Metrópolis vemos en diferentes momentos cómo el control de la máquina es algo preciso y complicado (fig. 83). En la secuencia escogida, vemos como la magnitud de la máquina y la complejidad de los mandos e indicadores es inmensamente superior a la persona.

Esto nos da una sensación de tamaño y potencia inmensa de la máquina, así como impresión de tecnología complicada y futurista.

Esta saturación de paneles e indicadores móviles y centelleantes se emplea con gran acierto en varios momentos de la saga, con especial relevancia los controles de la estrella de la muerte. Vemos varios encuadres en los que esta disposición de controles y pantallas es empleada para indicar la complejidad de los sistemas y máquinas.

Una similitud obvia es la creación de una superestructura que equilibrará el poder: La torre de Babel en Metrópolis y la Estrella de la Muerte (y sucedáneos) en Star Wars.

Otra escena curiosa también reflejada en El Despertar de la Fuerza, es la imagen del supuesto villano arrojándose o rindiendo cuentas a un poder superior (fig 84).

De hecho, Leia es atrapada por Vader y María por Rotwang, quienes son instrumentos del Emperador y Joh Fredersen respectivamente.

En Metrópolis, vemos al villano arrojarse y hablarle al robot, que él considera una personificación de su amada, pero a su vez el instrumento que conseguirá derrocar el poder establecido y vengarse de sus enemigos.

En Star Wars, la escena más similar tiene a dos altos cargos hablando con Snooke. El plano en picado tras el hombro de la figura de poder está representado de manera ejemplar. La zona de mayor contraste se sitúa donde los personajes le hablan.

Hay varias escenas del villano contactando al emperador o a su jefe, sólo que no utilizan la misma técnica compositiva. Sin embargo, si que se suele representar al jefe a mayor escala y altura. El villano se suele arrodillar o mostrar una posición sumisa.

Preferimos el plano utilizado en Metrópolis y en El Despertar de la Fuerza, ya que además aporta un matiz de intimidad. Refleja de mejor manera la relación de poder y el grado de sumisión e incluso miedo que tiene el temible villano.

Tanto el robot de Metrópolis como Vader comparten la representación del superhombre de Nietzsche, un hombre-máquina que hace el mal.

Figura 85. Comunicación audiovisual.



La siguiente escena la hemos considerado influyente por su trasfondo, ya que en esta escena se ve una comunicación a través de audio y vídeo (fig. 85), algo nada presente en la época Además, y como curiosidad, el vídeo en esta escena es totalmente innecesario e irrelevante para la persona que llama (ni siquiera lo mira), pero más bien muestra la superioridad y el control que el jefe ejerce sobre sus trabajadores.

La escena de uno hablando con otro a través de una pantalla es hoy en día algo muy extendido, por lo que estamos totalmente acostumbrados a ello. Los matices presentes en la escena original apenas se perciben o transmiten en las imágenes de Star Wars.

Sin embargo comentamos esta escena para remarcar el tratamiento dado aquí. La cámara enmarca no sólo la pantalla sino que muestra al personaje de espaldas a la cámara.

Aprovechamos además estas escenas de ejemplo para remarcar que en Star Wars a pesar de contener gran número de elementos simétricos y geométricos se tienden a presentar lo planos de manera ligeramente asimétrica, como vemos en la imagen del centro y abajo. Esto se puede ver en algunas de las figuras anteriormente presentadas como la fig 79 y la 73(miniaturas).

Una escena emblemática tanto en Metrópolis como en la saga de Star Wars es la escena en la que el villano es derrotado finalmente y lanzado al vacío. Esto es un claro reflejo de la influencia en la trama de una sobre otra.

En la figura 86 se ve que la composición es similar, colocando a los personajes en el tercio derecho, y utilizando la pasarela como líneas que dirigen la atención a ese punto. Además el encuadre está en diagonal, aportando mayor dinamismo y tensión a la escena.

Incluimos además imágenes de otras películas de la saga en que personajes diferentes sufren el triste destino de caer a las profundidades del abismo.

Un detalle destacable que se puede observar hasta ahora, es el uso de referencias en El Despertar de la Fuerza. Se mantienen costumbres de la saga, así como algunos de los encuadres y técnicas, pero se les suele dar algún tipo de giro o cambio. En este caso, no es el villano el que cae sino uno de los protagonistas. En las figura 77 y 84 vemos otros ejemplos de escenas que han sido alteradas ligeramente, pero mantienen en cierto modo la tradición de la saga.

Figura 86. Caída del vilano.



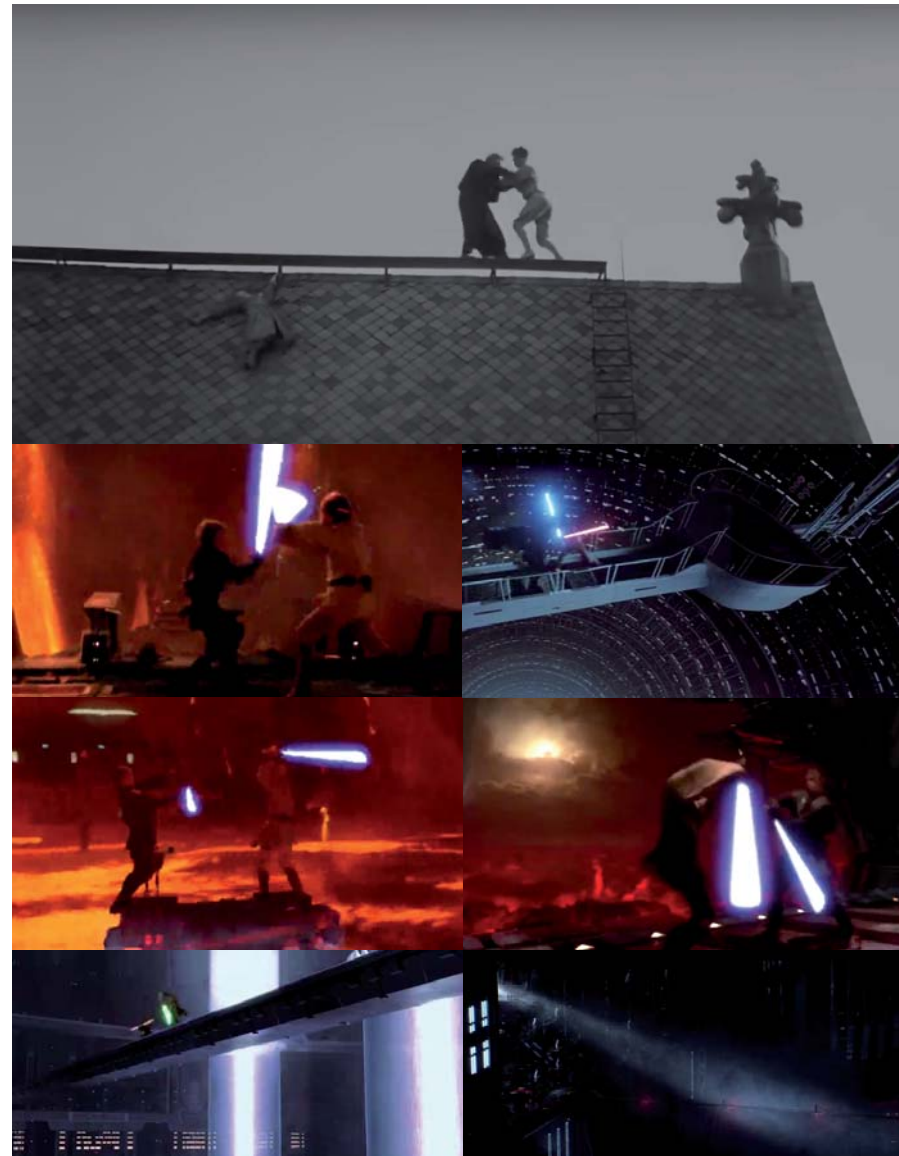
Figura 87. Duelo

Siguiendo con el enfrentamiento contra el villano, pasamos a otra de las escenas de mayor relevancia, el duelo (fig. 87). En la saga, los duelos representan el clímax de las situaciones acontecidas hasta entonces teniendo una gran presencia dramática. Son las escenas más populares y los fans disfrutan con los efectos especiales y el riesgo y la acción representadas.

Por ello, el encuadre original en Metrópolis es una gran decisión que obviamente sirvió de referencia para el desarrollo de Star Wars. El protagonista y el villano se batían en una estrecha pasarela, forcejeando por su vida en el desenlace de todas las intrigas de la película.

Este tipo de duelos en pasarelas y espacios estrechos ha pasado a formar parte de la iconografía de Star Wars, siendo lugares elegidos para algunos de los duelos y enfrentamientos más intensos.

El silueteado de las figuras no es tan intenso en la saga, en parte por el hecho de que los personajes portan varas luminosas. Como hemos comentado en la figura anterior, en el Despertar de la Fuerza se emplea una variación de lo previamente establecido, La escena en la pasarela aquí, tiene gran tensión, pero no es un duelo a pesar de saldarse con la muerte de un personaje.



Queremos forzar la relación de estos dos encuadres en la figura 88. Quizá no teniendo demasiado en común al observarlos por primera vez, pero sin embargo, comparten significados de relevancia que pasamos a analizar.

En ambos planos de picado, la forma principal se alza de manera imponente y amenazadora, sin embargo y debido a su posición, se ve que es sólo un elemento en juego que se lleva a cabo a lo largo de la trama.

La perspectiva da esa forma piramidal que transmite solidez a la figura central. Además se pueden apreciar ciertos detalles geométricos en el tronco. Todos los elementos de la figura son estáticos sin embargo, dándole el carácter de elemento pasivo. La composición es simétrica para reforzar la fuerza e intensidad del elemento central.

En la figura 89 simplemente destacamos el elemento usado como decoración de la cabeza de la dama.

Este tipo de decoración tiene un aire místico y sagrado que eleva la presencia de la figura femenina. El accesorio tiene además un carácter exótico interesante que encaja perfectamente con el diseño y ambiente del que se dota a ambas películas.

Figura 88. La figura amenazante.

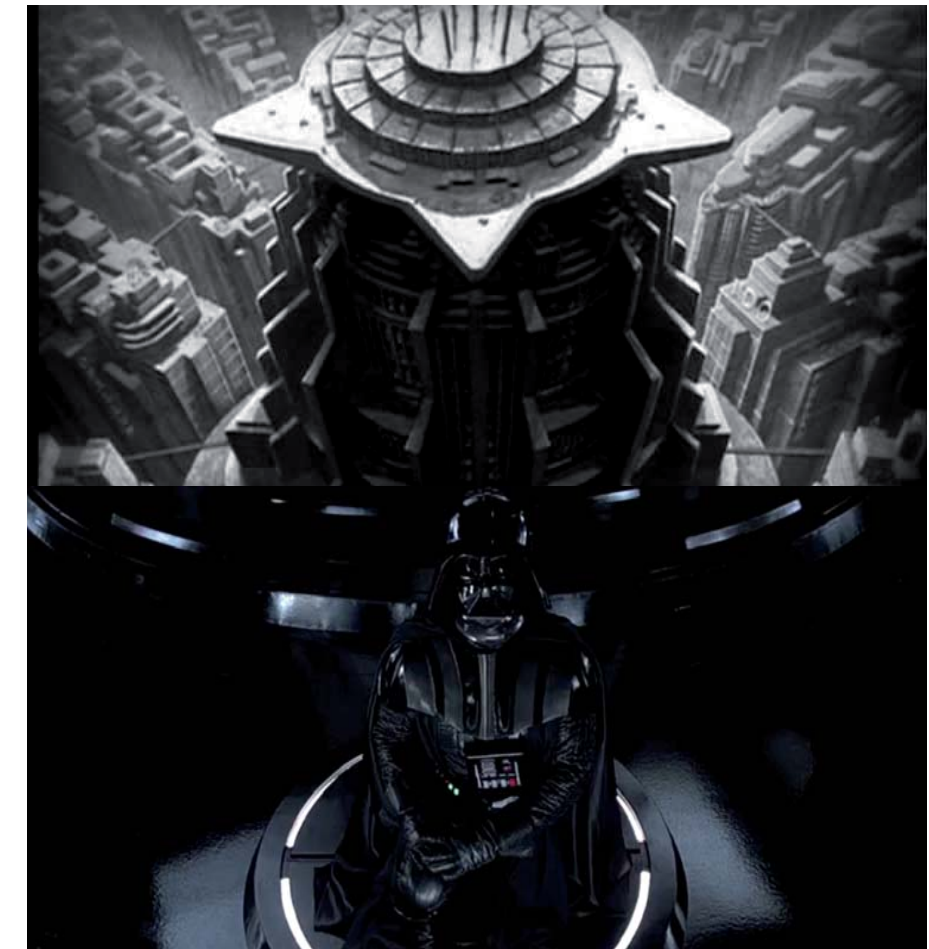


Figura 89. Caracterización de la dama deseada.



Figura 90. Póster Blade Runner



Figura 91. Calle en Los Ángeles. (Blade Runner)



2.7.2 Blade Runner.

Esta película de ciencia ficción está basada en una novela de éxito: “Sueñan los androides con ovejas eléctricas”. Estrenada en 1982, después por tanto, de las dos primeras películas de la saga Star Wars.

Esta película también se ubica en un futuro distópico, pero esta vez conocemos la ubicación exacta y el año: Los Angeles, 2019. El protagonista, Deckard, debe perseguir a un grupo de androide que han llegado a la Tierra y han cometido algunos crímenes.

En cuanto al arte en la película, el concept art fue realizado por Syd Mead, uno de los artistas más influyentes y reconocidos del género de ciencia ficción.

Pasamos a analizar los pormenores de cada uno de los detalles que justifican parte del éxito que tuvo y sigue teniendo esta película.

- **Alta calidad gráfica:** esta película sorprendió desde el principio por su ambientación futurista, pero a su vez cercana y posible. Las ciudades son ciertamente de tamaño extraordinario, pero abarcable y posible.

La atmósfera conseguida es muy particular y tiene una gran personalidad (fig 91). Grandes cantidades de gente de todas las razas pueblan las calles, abarrotadas de elementos luminosos, puestos y señales. Además los callejones están abarrotados de basura. El tráfico es una locura y los edificios se alzan de manera amenazante. La ciudad es un lugar oscuro y frío. La lluvia suele azotar las calles y los viandantes las recorren rápidamente hacia sus destinos. También hay una zona más industrial donde altas torres expulsan fuego de manera intermitente, cómo se muestra en la figura 92.

Este concepto de ciudad sirvió de inspiración para las películas de las precuelas de Star Wars (fig. 93), mostrando un mundo más verosímil y cercano a nosotros que en las anteriores entregas, pero no por ello menos desarrollado.

La riqueza cultural debida a la aglomeración de gente de todas las nacionalidades(fig. 94), se ve empañada al observar la uniformidad del paisaje y el aspecto de las calles(fig 95), aunque la ropa y accesorios de los diferentes personajes si que resultan distintivos y chocantes.

Podemos ver que la ciudad que aquí se representa no es una utopía idealizada, sino que es más bien pesimista, mostrando los efectos de la contaminación, el cambio climático y la globalización en su variante más cruda.

Figura 92. Vista de Los Ángeles. (Blade Runner)



Figura 93. Zona industrial, Coruscant. (El Ataque de los Clones)



Figura 94. Puesto de comida. (Blade Runner)



Figura 95. Calle durante la lluvia. (Blade Runner)



- **Técnica de vanguardia:** en esta película se usan de manera impecable los efectos especiales y los gráficos generados por ordenador de una forma en que se aprecia el conjunto como una realidad verosímil.

Esta película, ya en la era de los modernos efectos especiales, no introdujo técnicas ni procesos nuevos. Sin embargo, fue un estupendo ejemplo de cómo se debían completar las distintas técnicas, usando maquetas, efectos convencionales, gráficos por ordenador, elementos de iluminación y fenómenos atmosféricos. Un ejemplo claro de esta integración lo podemos ver en la figura 96, con uno de los vehículos de la película elevándose en el aire. La atención al detalle y la cuidada concepción de todos los planos se nota durante todo el film. Es por ello sin duda una obra de gran calidad, y eso se reflejó en la acogida de los fans.

Debemos comentar un fenómeno curioso. La película dispone de diferentes versiones. Nosotros basamos nuestro análisis en la versión última, el corte del director. Sin embargo, hay partidarios de todas las versiones, con diferentes finales y secuencias más o menos memorables/discutibles.

Figura 96. Spinner elevándose. (Blade Runner)

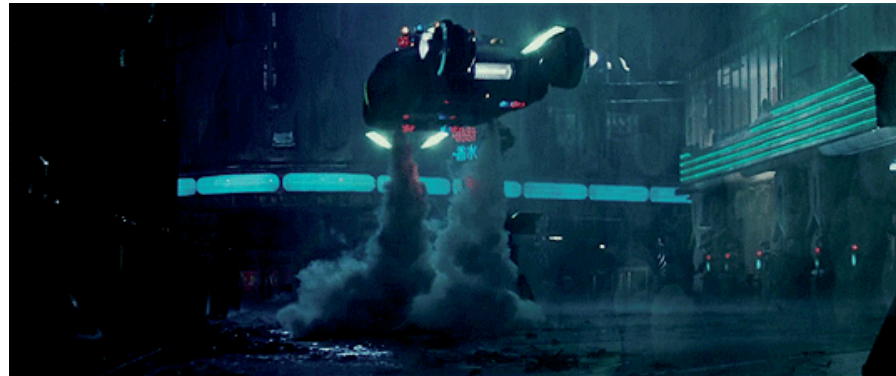


Figura 97. Zona residencial de Los Ángeles. (Blade Runner)



Figura 98. Interior de la comisaría. (Blade Runner)



Realmente, mediante la estrategia de ir renovando las versiones, lo que se consiguió fue una mayor atención mediática y una duración mayor del “fenómeno” Blade Runner, con una duración de exposición al público en el tiempo mayor que la que suele tener una película al uso.

Secuencias muy conocidas son los planos de la zona residencial de enormes rascacielos con grandes pantallas y gráficos en sus fachadas. Especialmente famosa es la imagen representada en la fachada que muestra una mujer asiática, como se ve en la figura 97.

Estos elementos de ciencia ficción y futuristas se combinan sin embargo con elementos de otros géneros y estilos, como la novela negra policíaca. Por ello se ven escenas que podrían ser prácticamente actuales, con despachos, interrogatorios, viviendas y oficinas, aunque la decoración es claramente moderna y ligeramente exótica.

Se puede ver el interior de la comisaría en la figura 98, donde además se ve el uso de la luz y las sombras típico del género negro y utilizado recurrentemente a lo largo del film, para dar esa atmósfera asfixiante y densa.

Vemos que esta ciudad sirvió de inspiración para la creación de las escenas de Coruscant para la zona residencial en las figuras 99 y 100.

Figura 99. Ciudad vista en contrapicado. (Blade Runner)



Figura 100. Persecución en Coruscant. (El Ataque de los Clones)



- **Temas de interés contemporáneo:** son variados y complejos, con diferentes matices.

Por un lado, y de manera más clara está el tema de la personalidad e individualidad, enfrentado con los avances tecnológicos y robóticos. Esto se materializa además con la duda de si Deckard es verdaderamente un humano (fig. 101). También se puede ver ciertas referencias bíblicas y filosóficas a lo largo de la trama, siendo la referencia bíblica más evidente la supuesta caída en el infierno de los replicantes, que los asimila a ángeles caídos (fig. 102).

Se presenta una dicotomía entre los lugares futuristas superdesarrollados frente a otros lugares decadentes y abandonados. Los poderes de las corporaciones son enormes, así como se puede ver que la policía está presente en todos los lugares, haciendo el ambiente opresivo y dando la impresión de que el valor y poder del individuo está reducido al mínimo.

Por otra parte, está siempre presente de manera subyacente el tema de la globalización, industrialización y la relación con nuestro entorno y el medio ambiente. Los animales se han extinguido y la mayoría de ellos son imitaciones concebidas por el ser humano a través de la tecnología, por lo que el búho real (fig.103), resulta una sorpresa para el protagonista, es una muestra del poder económico de la empresa.

Figura 101. Unicornio de origami. (Blade Runner)

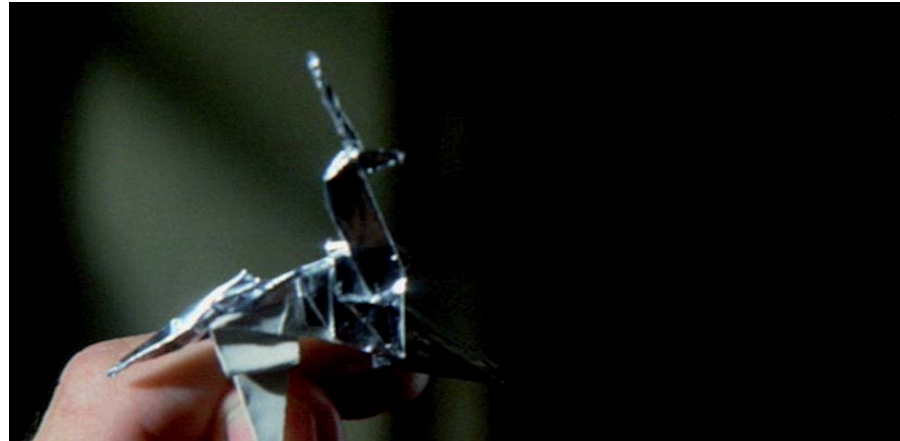


Figura 102. Representación del ángel caído. (Blade Runner)



Figura 103. Búho real. (Blade Runner)



Se plantean las consecuencias del poder biotecnológico, el desarrollo de animales extintos o los recuerdos implantados en los replicantes. Se muestra que además el éxodo de los seres humanos a otros planetas, escapando de la opresión en la ciudad.

Así, se tratan temas que son prácticamente inherentes al ser humano, como la religión y la personalidad; a la vez que se muestran preocupaciones más modernas de desarrollo y contaminación. Se puede ver el poder que llegan a alcanzar las empresas y cómo estas dominan además el paisaje urbano y el estilo de vida.

- Personajes memorables: todo esto, se presenta además con unos personajes muy entrañables, siendo el protagonista Deckard (fig. 104), un investigador con su propia vida y preocupaciones. Su forma de reaccionar y sorprenderse es de los más humana, y podemos ver reflejadas nuestras preocupaciones en las dudas y razonamientos que va desarrollando. Un personaje curioso en esta película es el personaje desubicado y perdido de J.F. Sebastian, creador de juguetes y autómatas (fig 105). Éste cae bajo la manipulación de Pris, una de los replicantes con excelentes dotes de persuasión.

Por último es necesario destacar el villano de esta película. Es una especie de superhombre, con gran fuerza (fig. 106). Sin embargo, en la mayoría de situaciones se dedica a usar las palabras como medio de persuasión.

Figura 104. Deckard. (Blade Runner)



Figura 105. J.F. y Pris. (Blade Runner)



Figura 106. Roy Batty, el villano. (Blade Runner)



Su actuación es magnífica y misteriosa, sintiendo que tiene en todo momento la situación bajo control. Esto, sumado al hecho de que acabar con los otros droides resulta bastante sencillo para Deckard, hace que el espectador y él mismo se plantee dudas sobre la maldad de estos villanos. Además debemos destacar que tanto en Star Wars como aquí, el supuesto villano salva al héroe.

2.7.2.1 Blade Runner. Influencia.

Pasamos a comparar diferentes planos y composiciones entre Blade Runner y Star Wars. Debido a la longitud de la saga, Star Wars ha influido y ha sido influido por esta película. Como, ya comentamos anteriormente, la mayor influencia se aprecia en las precuelas.

Además, Blade Runner está claramente influida por Metrópolis, lo que aumenta la similitud de algunos elementos. Sin embargo, no es motivo de nuestro estudio los elementos que comparten Metrópolis y Blade Runner, de lo que ya hay mucho contenido disponible.

Empezamos por una comparación más simples, a nivel de diseño. Podemos ver a inspiración utilizada para las naves (fig. 107), y especialmente la ciudad y las calles. Comparamos en la figura 108 el ambiente

Figura 107. Comparación del diseño de vehículos.



Figura 108. Planos de la ciudad.



Figura 109. Mano del villano.



en la ciudad, si bien se puede ver que en el caso de Blade Runner (arriba), la ciudad está más abarrotada de gente y la atmósfera general es más sucia y brumosa.

También hallamos una escena que centra la atención en la mano del villano y su fuerza, (fig. 109). Podemos comparar una de las escenas de la calle abarrotada, en la que nuestro héroe va en la búsqueda de cierta información en la figura 110. El encuadre, composición y ambiente de las escenas son bastante similares en Rogue One y Blade Runner, coincidiendo de hecho en paleta cromática. Más adelante volveremos sobre esta escena de Rogue One para realizar algún comentario sobre la técnica empleada.

De esta manera se representa una zona bulliciosa pero ligeramente al margen de la ley, con pequeños puestos clandestinos y gente de todas las apariencias posibles. En Blade Runner también contamos con algunas de las escenas típicas que comentábamos con anterioridad, herencia de Metrópolis y Star Wars simultáneamente. En la figura 111 vemos a Deckard colgando a varios metros de altura, en una escena de gran tensión tras una persecución, escena similar a las escenas comparadas en la figura 26.

Otra escena que ya hemos comentado es la del intercomunicador con vídeo y audio (fig. 85). Esta vez (fig. 112), podemos ver que tiene más en común con la escena de Metrópolis que con el enfoque y características de las escenas de Star Wars.

Figura 110. Calle abarrotada.



Figura 111. Héroe sobre el vacío. (Blade Runner)



Figura 112. Escena del intercomunicador. (Blade Runner)



Figura 113. Torre geométrica.

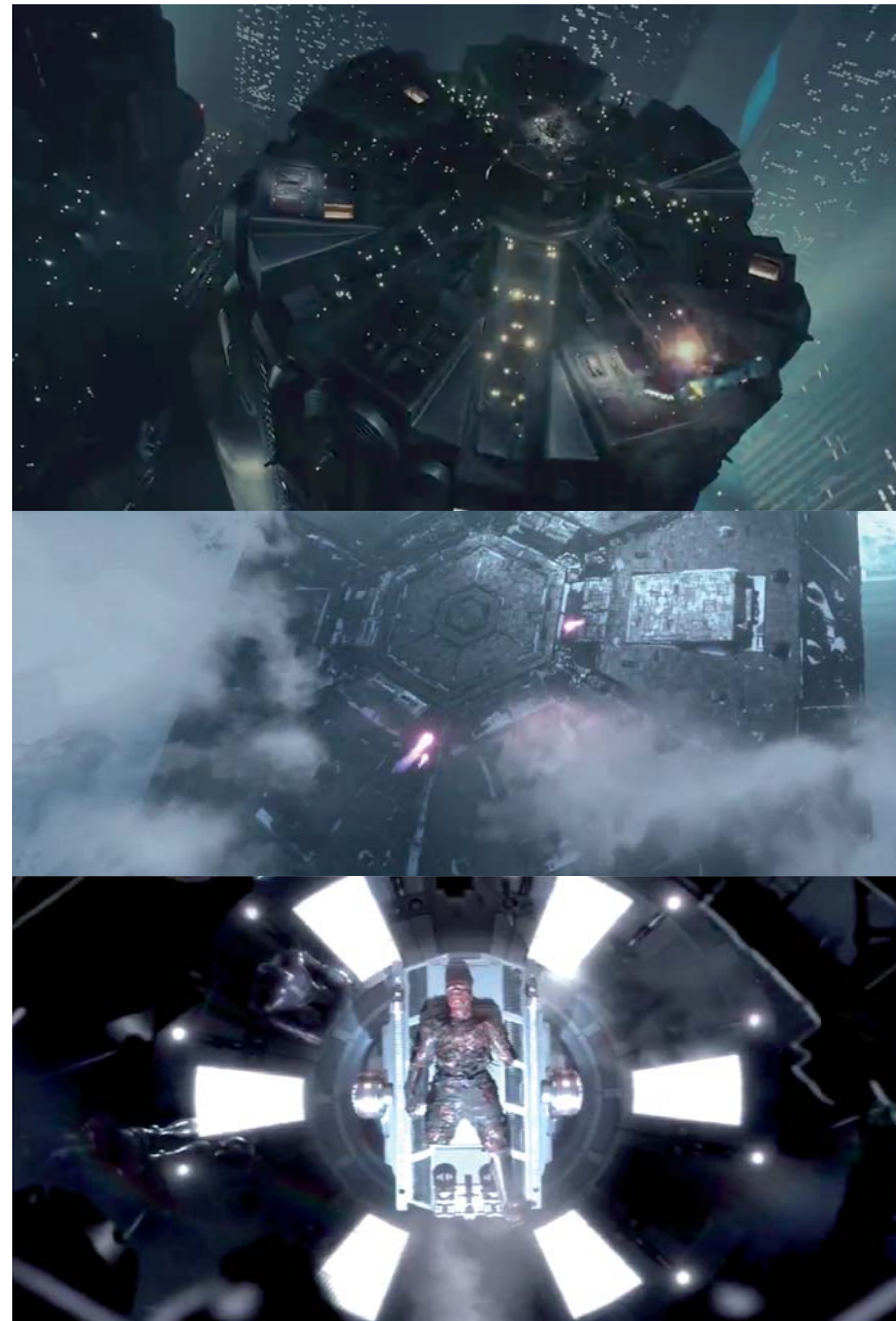


Figura 114. Emblema imperial



Esta icónica escena de Blade Runner (fig.113) está inspirada en la torre de Metrópolis (figura 88).

Sin embargo, la interpretación de Blade Runner tiene una gran presencia y personalidad, lo que ha hecho que influyese en algunas escenas de las posteriores películas de Star Wars como El Despertar de la Fuerza y La Venganza de los Sith.

La similitud más clara es entre las dos primeras imágenes, siendo ambas dos superestructuras negras rodeadas de una atmósfera brumosa. Ambas estructuras tienen un patrón de seis brazos en su superficie y detalles geométricos en su superficie.

La escena inferior muestra a Vader siendo operado en el centro de un círculo con seis brazos luminosos, con cierto parecido a la escena original.

Debemos decir que los hexágonos y círculos se han convertido en elementos muy presentes en la iconografía de Star Wars, formando uno de los emblemas más reconocibles de esta saga como podemos ver en la figura 114, el emblema imperial, presente en armaduras, uniformes, banderas y propaganda de este bando.

Un tipo de escena de Star Wars que tuvo su influencia en Blade Runner es la que muestra el interior de la cabina del piloto desde el lateral (fig. 115), pudiendo ver al personaje importante sentado a su lado.

En estos planos, no es importante ni el exterior de la nave ni la conversación de los personajes, que suele ser inexistente. Sin embargo, y quizá por ello son escenas que transmiten tranquilidad y una atmósfera de calma previa a la tempestad.

En Rogue One también hay escenas similares, aunque podemos ver que se ha aumentado esta sensación aumentando la luz exterior, de forma que el interior carece de tantos detalles y los personajes pasan a ser siluetas, contribuyendo a el silencio y calma de la escena.

Otra escena claramente influenciada por Star Wars, en este caso en materia de iluminación, decorado y atmósfera es la escena del taller del científico de ojos en Blade Runner.

Esta claramente basada en la escenografía mostrada en la segunda película de la saga, en la base rebelde en Hoth. Los fondos y escenarios son muy similares, con tubos, luces y cables y lámparas en claro desorden (fig. 116). Todo esto mezclado con vapor de agua y zonas congeladas y con escarcha. Se logra convincentemente mostrar un lugar que no es deseable para el ser humano, pero que dadas las circunstancias, los personajes se han tenido que ajustar para realizar sus actividades ligeramente sospechosas.

Figura 115. Cabina del piloto.



Figura 116. Escena de baja temperatura.



Figura 117. Pareja paseando cerca de la barandilla.



La siguiente escena que comparamos es una en la que dos de nuestros personajes caminan al lado de una barandilla (fig. 117). Los personajes apenas son unas siluetas y el fondo es oscuro y vago.

Esta escena se replicó estupendamente en la amenaza fantasma, con una atmósfera menos densa, y quizá perdiendo un poco del misterio e intriga que ello aportaba.

En otras escenas de esa y las posteriores películas vemos que se utiliza este tipo de escenas. Sin embargo la función en las siguientes escenas es presentar un diálogo entre los personajes, mientras que se puede ver gran parte del entorno y un fondo con gran detalle y riqueza.

Esta escena con otro propósito sin embargo, cumple sus funciones correctamente y encontramos que el cambio de concepto manteniendo la composición es adecuada, y de hecho más interesante y efectiva que el primer ejemplo de la saga.

Como elemento común, podemos ver que las ciudades están divididas en niveles, viviendo los pobres en las zonas inferiores, y la clase dominante en edificios grandes y limpios, con tecnología avanzada. Además las ciudades están dominadas por el poder de las altas esferas.

La policía está por todas partes y controla y vigila todos los aspectos de la vida de los ciudadanos.

Volviendo a ejemplos más gráficos, cuando el protagonista llega a este escenario que presentábamos en la figura anterior, el plano general que obtenemos es de gran belleza y misterio (fig. 118). Nuestro protagonista se ve al fondo a contraluz y difuminado.

En primer plano tenemos elementos del trono silueteados y el resto de la estructura se sitúa entre este primer plano y nuestro personaje.

Se replica esta escena en la segunda película de las precuelas, siendo un plano un poco más recargado, siguiendo con la tónica de mostrar más detalle en los decorados y localizaciones que la película Blade Runner. Sin embargo el efecto conseguido es el deseado, y a pesar del tono cálido evidente de la escena, se mantiene el misterio e intriga asociada al encuadre original.

Una escena bastante bien adaptada, es la escena del bar. (fig. 119). Nuestros protagonistas visitan un bar de similares características en El Ataque de los Clones.

Se trata de un bar colorido y bullicioso, pero nuestro protagonista en la barra está más o menos ausente. El ambiente está cargado y los planos suelen ser cercanos y cerrados, especialmente en Blade Runner. En Star Wars se muestran un poco más los elementos del bar, como vamos viendo que es tendencia en las precuelas.

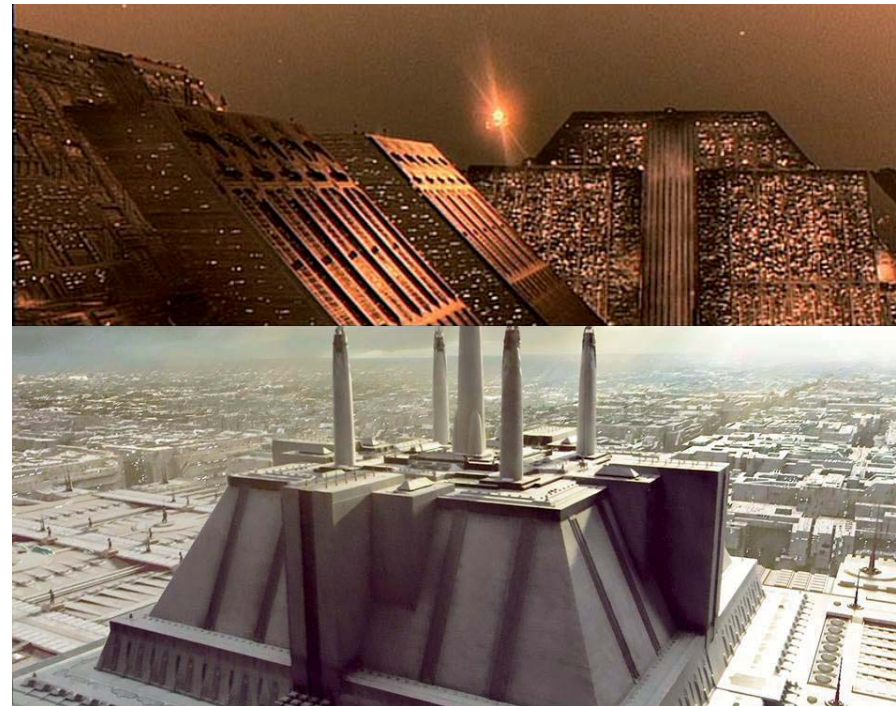
Figura 118. Plano del interior de un edificio hostil.



Figura 119. Escena del bar.



Figura 120. Estructuras piramidales en la ciudad.



La figura 120 muestra un diseño que fue adaptado claramente en las películas de Star Wars.

En Blade Runner, dos edificios con forma de pirámide y de grandes dimensiones destacan en el horizonte. Representan a la gran corporación detrás de la creación de androides, por lo que la visión de estas estructuras es una obvia muestra de su poder y desarrollo.

Se diseñó una estructura exótica similar para el templo jedi en Coruscant, debido a que la presencia y el contraste con el resto de ciudad resultaban deseables.

Además, en la figura 121 vemos como el concepto de grandes estructuras basadas en la pirámide han sido utilizadas como inspiración para el desarrollo de nuevos edificios y naves.

Es importante en todos estos casos que la silueta destaque fuertemente, buscando que el contraste formal con los alrededores sea lo más grande posible.

Sin embargo en estos ejemplos de Star Wars, especialmente el último, vemos que esto es llevado incluso demasiado al extremo, ya que la desconexión con los alrededores es brutal.

Figura 121. Siluetas arquitectónicas chocantes.



La siguiente figura muestra una rápida comparación de algunos detalles de los gráficos en las naves y los interiores. En la fila superior de la figura 122 vemos las escenas correspondientes a Blade Runner y abajo algunos detalles similares en Star Wars.

Sin embargo, estas interfaces e interiores de Blade Runner están fuertemente influenciadas por las mostradas en las películas de Star Wars anteriores a su producción.

Las siguientes escenas que comparamos muestran unos planos de gran belleza (fig. 123), utilizados de forma muy recurrente en las películas de Star Wars y en gran cantidad de películas actuales.

Este plano en el que se ve a los personajes de espaldas enfrente de la ventana, generalmente sirve para mostrar la vista más allá de dicha ventana y la fascinación de nuestro personaje. En cambio aquí, se destaca la soledad del personaje, así como la impersonalidad del espacio en el que se encuentra.

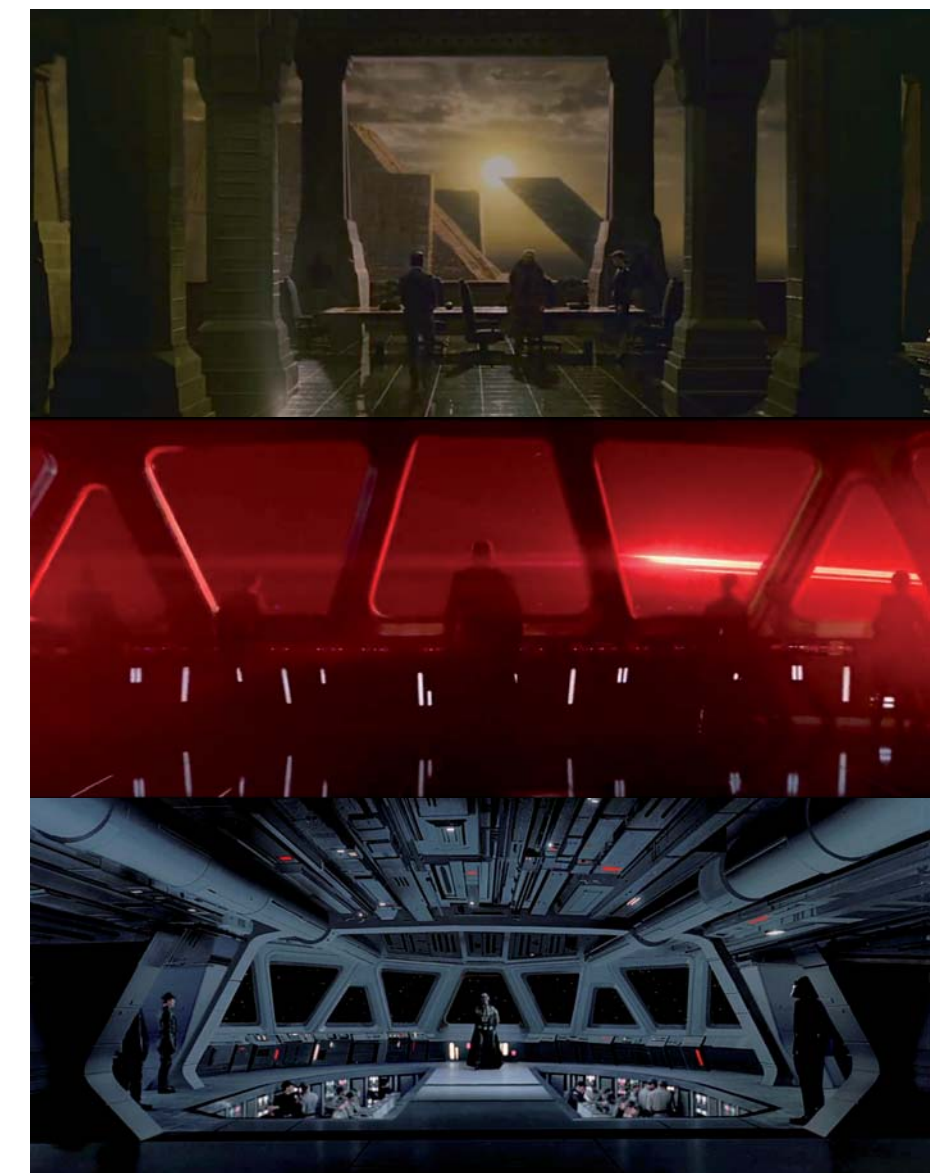
Mostrar el paisaje más allá de la ventana no resulta demasiado relevante, por lo que se muestra son siluetas o luces.

Destacamos que se prefieren composiciones bastante geométricas, con escenas limpias y organizadas, donde se destaca la diferencia de escala de nuestro personaje con el entorno que le rodea.

Figura 122. Interfaces de las naves.



Figura 123. Personaje frente a la ventana.



2.8. Análisis de escenas.

Terminamos nuestro análisis de escenas seleccionando algunas composiciones y encuadres que consideramos de gran calidad y belleza, con el objetivo de usarlos como inspiración para la creación de imágenes poderosas que comuniquen el mensaje deseado,

También destacaremos algún detalle técnico sobre las imágenes en cuestión en caso de considerarlo oportuno. Empezamos con unas cuantas composiciones basadas en elementos geométricos.

En la figura 124, vemos la cámara de reclusión de Vader, una especie de Jaula con dientes que se abre para revelar al villano en su interior. Es una escena de alto contraste y detalle y color limitado. De esta forma se refuerza el componente mecánico y antinatural del personaje. Sin embargo, percibimos las formas como demasiado complejas o el plano demasiado abierto. Quizá un plano más corto o una vista mas asimétrica tendría una mayor belleza e impacto.

Vemos una composición agresiva en la figura 125, de gran dinamismo y que refleja gran agresividad, asimilando las naves a unas fauces que se cierran tratando de atrapar a la nave.

Figura 124. Cámara de Vader.



Figura 125. Destruccion estelares.

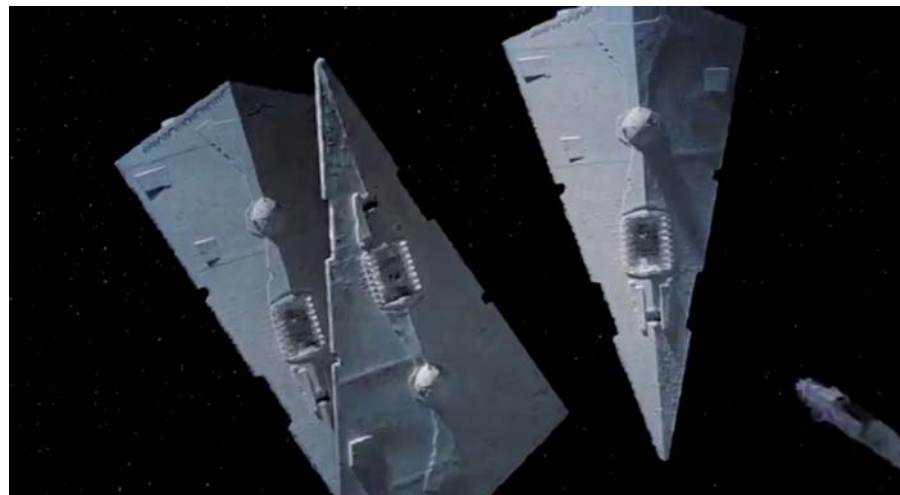


Figura 126. Túnel iluminado.



Otra composición geométrica bastante conocida (inspirada en 2001:Odisea el espacio), es la mostrada en la figura 126.

La atención se centra irremediablemente sobre nuestro protagonista. Sin embargo una mayor cantidad de tonos oscuros añadirían cierta calidad gráfica que resultaría positiva.

Una variante del plano de la ventana(fig.123) es la mostrada en la figura 127, con un primer plano cercano y silueteado (con un toque de color), donde la atención se centra en lo que ocurre tras la ventana.

La figura 128 muestra un plano corto de los botones e indicadores de la estrella de la muerte, pero es destacable la iluminación y la poca porción de plano que ocupa la mano que realiza la acción. La deshumanización y la racionalidad que expresa este encuadre encaja perfectamente en la secuencia que representa.

Volviendo a uno de los planos más icónicos y memorables de la saga, podemos ver que la escena mostrada en la figura 129 transmite perfectamente el estado del protagonista, ensimismado en sus pensamientos, reflejándose su anhelo por marcharse de su casa y su planeta.

La réplica de este plano en el episodio III, resulta un guiño a la escena original pero pierde parte del dramatismo en comparación con el plano original. Los colores más pastel e idílicos, sumado al plano más amplio, dan la atmósfera idónea a la situación.

Figura 127. Captura del Halcón Milenario.



Figura 128. Botones de la Estrella de la Muerte.

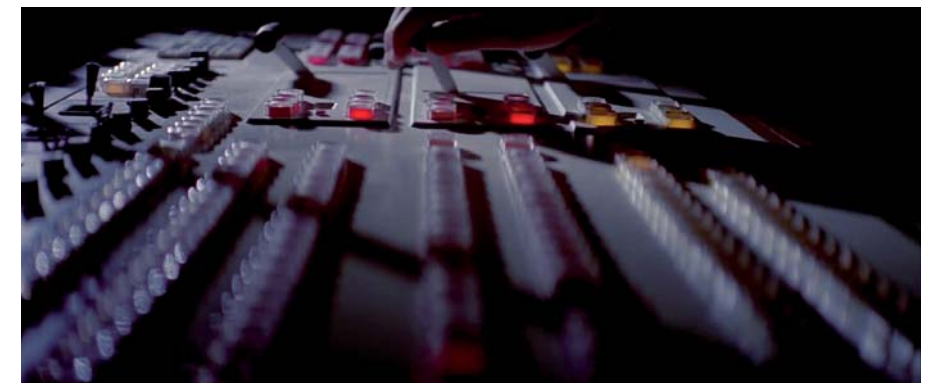


Figura 129. Puesta de los soles gemelos en Tattoine.



Figura 130. Interior de Kamino.



Figura 131. Plano de Theed, Naboo.



Figura 132. Diseño de escena para Rogue One.



La figura 133 presenta de nuevo una de las piezas de arte conceptual utilizada en el desarrollo de la última película. Destacable es el uso de la iluminación y la bruma, creando un juego de contrastes de gran belleza.

En la siguiente figura (fig.134) vemos una composición simple pero efectiva. El pelotón se observa desde atrás acercándose a una pequeña estructura de forma decidida. El uso de blancos y negros sobre el paisaje localiza nuestra atención sobre los elementos humanos. El uso de la neblina atmosférica aporta un extra de claridad y profundidad al plano medio.

A continuación en la figura 135 hemos realizado una composición con imágenes que forman parte de una misma toma, con la intención de mostrar un aspecto técnico interesante empleado en dicha secuencia.

En este movimiento de cámara se realiza un ajuste de color muy importante, pasando de una imagen fría de la ciudad y sus altos rasca-ciélos a una calle bulliciosa y con aspecto de calurosa. Podemos ver que observamos los cuadros independientemente el cambio es radical y bastante exagerado. De hecho durante la visualización de la película se nota bastante, pero no resulta molesto, sino que establece una separación un poco subjetiva entre los dos ambientes de la ciudad y da una sensación de inmersión en la subcultura y los bajos fondos.

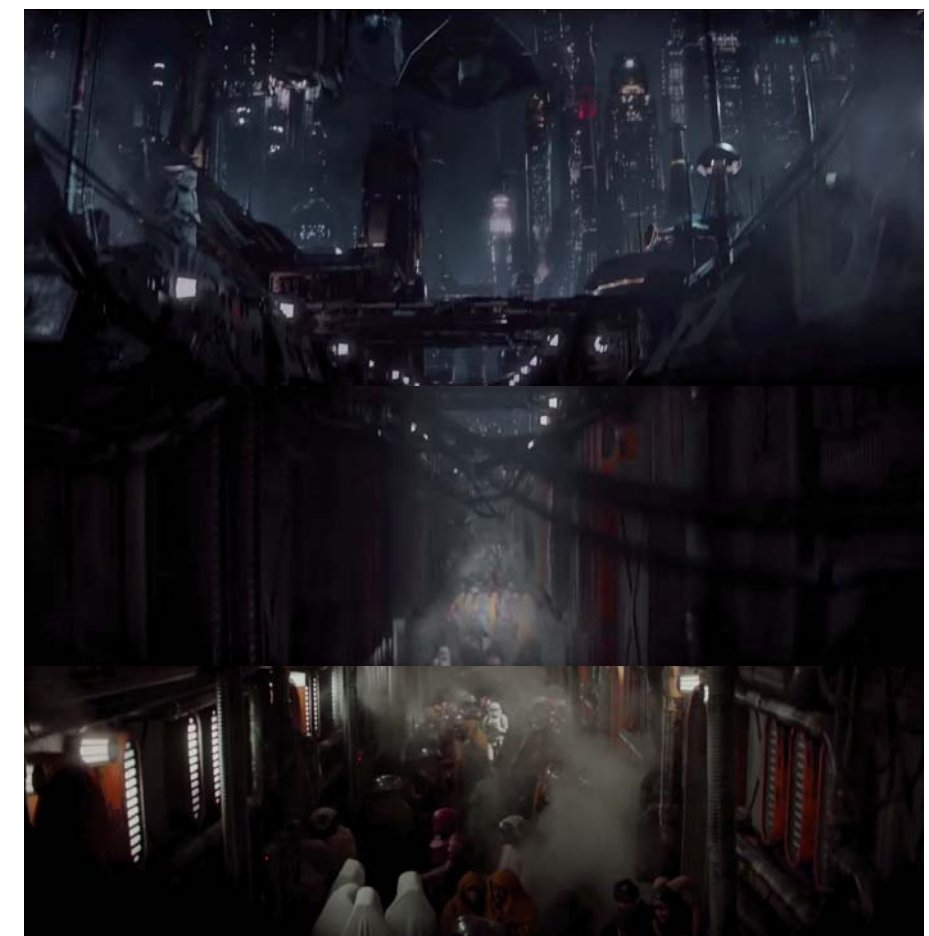
Figura 133. Diseño de producción de Jeddha.



Figura 134. Death Troopers en Rogue One.



Figura 135. Ajuste de color en Rogue One.



1.Estudio de mercado. 2.-Star Wars: cinematografía y elementos gráficos

Figura 136. Inicio de El Despertar de la Fuerza.



Figura 137. Escena dentro de una nave abandonada. (El despertar de la Fuerza)



Figura 138. Puesta de sol. (El Despertar de la Fuerza)



Figura 139. Mercado en Rogue One.



Este tipo de situación corriente en la que se incorporan elementos del universo de Star Wars ayudan a dar un carácter más cercano y posible a la saga, mostrando aspectos más mundanos (pero no por ello menos impresionantes o bellos). En esta figura (fig.139), vemos una clara influencia de otras escenas que hemos comentado (fig. 110), en las que se muestran una calle abarrotada y una atmósfera cargada y bulliciosa. La iluminación empleada y el uso selectivo del color dirigen nuestra atención de manera correcta en un plano en principio tan caótico.

La figura 140 refleja perfectamente la euforia que los personajes sienten al recibir la ayuda de los rebeldes. Es un plano muy dinámico pero a la vez simple.

La escena compuesta en la figura 141 utiliza el uso de rayo de luz para dirigir la atención al estilo de la figura 134, solo que en este caso el entorno tiene un mayor carácter minimalista. El efecto sin embargo, es básicamente el mismo, mostrar la pequeñez de los personajes en la superestructura.

El fotograma mostrado en la figura 142, vuelve a insistir sobre la pequeñez de nuestros personajes, sin embargo en este caso la dirección de nuestra atención se consigue mediante las formaciones rocosas y las laderas. Además, se representa de especial manera la vertiente salvaje y abandonada de esta zona de naturaleza estática y silenciosa.

Figura 140. Llegada de los rebeldes. (El Despertar de la Fuerza)



Figura 141. Escena de El Despertar de la Fuerza.



Figura 142. Paisaje final en El Despertar de la Fuerza.



3

Narración: técnicas y estilos comunes aplicables a la industria del cine

La narración presenta una historia al público, de forma que éste entienda la situación o los acontecimientos descritos. La narración es una forma de comunicación básica existente desde los inicios del ser humano.

Sin embargo, la narración dirigida a un amplio público cuenta con una serie de dificultades. Los productos desarrollados actualmente se orientan, tal y cómo hemos comentado anteriormente al mercado global, teniendo un mayor valor cuánto a mayor público puedan llegar o satisfacer. El producto capitalista ideal actual es el denominado *omnibús*, útil, comprensible y apetecible para todos.

Por ello el arte de contar historias se ha ido perfeccionando a lo largo de los años. En primer lugar, se desarrollaban historias relatadas oralmente. Más adelante surgió la escritura y después la imagen estática. Finalmente nos encontramos en el momento histórico de la imagen móvil.

A pesar de ello hay elementos comunes a estos diferentes métodos de comunicación, aunque a medida que las técnicas han ido evolucionando, se han incorporado elementos y nuevos estímulos.

El elemento básico común en la narración es el uso de una estructura. Ésto es especialmente relevante, ya que una buena estructuración aporta mucho a la transmisión del mensaje comunicado.

Otro elemento común a la narrativa es el uso de personajes, con diversas características, pero que a lo largo de los años se han ido creando arquetipos y definiciones comunes, facilitando la identificación de los espectadores y la comprensión de la historia,

Se han desarrollado además algunas formas de expresar cosas más subjetivas o inexistentes, así cómo se han establecido ciertas identidades universales en un esfuerzo por simplificar y hacer digerible la cantidad de información suministrada.

Con el desarrollo de la pintura y el dibujo se comenzó a desarrollar distintos códigos compositivos, estilísticos y colorativos para transmitir distintos mensajes y puntos de vista. Ésto se introdujo después en la edición y toma de fotografías y después en la grabación y creación de imagen en movimiento.

Conforme la industria ha ido avanzando y retroalimentándose, las técnicas y valores se han ido definiendo y estereotipando, categorizando de acuerdo a unos patrones más o menos globales.

Mostraremos las estructuras narrativas más comunes. Pasaremos a un breve análisis de los personajes, la trama, y su importancia en la narración. Tras ello, analizaremos las estructuras de las películas de la saga,

Para terminar realizaremos un análisis de ciertas obras pertenecientes a la marca Star Wars, pero que han sido identificados como no canónicas y valoraremos su potencial y características a nivel narrativo.

3.Narración: técnicas y estilos comunes aplicables a la industria del cine.

3.1. Estructuras narrativas comunes.

En primer lugar vamos a analizar las estructuras narrativas comunes, que suelen tener diferentes fases o períodos definidos. Esto resulta interesante para comprender el desarrollo de la trama y el efecto en los espectadores que esto tiene. Utilizamos una visión a grandes rasgos de las estructuras que hemos considerado más relevantes y actuales, o aquellas que son de especial interés para entender la saga estudiada.

3.1.1 Estructura de tres actos.

Esta estructura es quizá la más conocida y extendida en el mundo del cine. Los conceptos derivados de ella se suelen utilizar por el público, siendo normal que la gente se refiera al segundo acto de una película, por ejemplo. De esta forma, a grandes rasgos se asimila que todas las películas actuales de gran presupuesto basan su narración en esta estructura.

La elección de esta estructura no es una elección banal o desconsiderada. Esta estructura ha sido utilizada de manera continuada en libros de todo tipo y épocas, así como en teatro.

La fuerza de esta estructura reside en la claridad de la exposición de los hechos, garantizando un desarrollo lineal y comprensible de los acontecimientos y especialmente del personaje, que tiende a evolucionar de acuerdo a dichos actos.

Se trata de una estructura comprendida a nivel mundial, por lo que su universalidad es otro punto a favor. Además, su generalidad permite relatar cualquier tipo de historia.

Primer acto: describe la situación y los personajes, sus relaciones y el mundo en el que viven.

Cerca del final del acto, el protagonista se enfrenta a un problema, lo que lleva a una situación más dramática, y final del acto. A partir de ese momento la vida no volverá a ser la misma para el protagonista. El problema aquí presentado sólo será resuelto en el clímax final de la historia.

Tiene una duración aproximada de 1/4 de la historia. El objetivo es establecer el fin y motivo de la narración, el dilema principal que hará que el espectador esté interesado en la trama.

Se determinan los temas principales que se irán repitiendo a lo largo del desarrollo y se establece un tono que tiende a permanecer constante. En la consecución de un estilo o tono, se definen los movimientos de cámara, voces en off y otros recursos cinematográficos que van a ser usados.

Segundo acto: el protagonista intenta resolver los problemas, lo que no consigue arreglar la situación y en general las situaciones se desencadenan de manera desastrosa e indeseada.

El motivo por el que el personaje es incapaz o ineficaz para resolver el problema suele ser la falta de fuerzas suficientes para superar a su antagonista.

El protagonista, gracias a la ayuda de sus compañeros y mentores, se va volviendo más capaz y seguro de sí mismo. Con el objetivo en su mente de ser capaz de triunfar dónde ha fracasado.

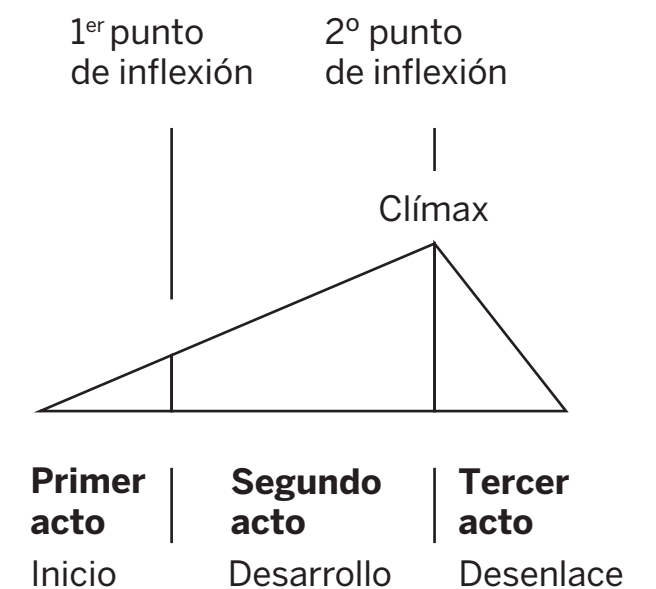
Este acto suele acaparar la mayor parte de la duración de la historia, estando cerca de ocupar la mitad del tiempo de historia total.

Tercer acto: muestra el final del problema y la resolución de todas las tramas y subtramas.

Es el desenlace esperado por todos los espectadores desde el principio de la historia. Para este momento los espectadores deben de sentirse sumergidos en la trama e identificados con los diferentes personajes, siendo capaces de diferenciarlos y definirlos a su manera.

Se suele buscar la mayor emotividad posible en este acto pues es la imagen final que el espectador se lleva de la historia, por lo que debe ser capaz mostrar la síntesis del desarrollo del protagonista y los personajes, así como las consecuencias de estos cambios.

Figura 143. Estructura de tres actos.



3.1.2 Correcciones y mejoras sobre la estructura de tres actos.

Por la simplicidad de esta estructura, el hecho de simplemente seguirla no garantiza el éxito de la narración, además ya ha primera vista, se puede observar que presenta algunos fallos o al menos plantea algunas dudas.

Estableciendo sólo los puntos clave que dividen los actos, en una película estándar de duración 2 horas, se tienen unos 30 minutos hasta el primero y 60 minutos hasta el siguiente, lo que genera mucho espacio libre y aburrido entremedio.

Se debe por tanto evitar una centralidad en torno a esas dos únicos momentos claves y se debe favorecer la creación de subtramas, aunque deben de ser relevantes y no deben competir con el argumento principal. Por ello, se recomienda el uso de una dirección centrada en las secuencias(entre 13-17 min) en las que cada una de ellas acaba en un giro de los acontecimientos, logrando una trama más interesante y adictiva.

Cada escena debe avanzar en la trama a su manera, haciendo que el espectador mantenga su atención a todo el desarrollo, pero mostrándole a su vez como el argumento principal se va desarrollando y acercando al momento del clímax.

3.1.3 El viaje del héroe.

Esta estructura mítica narrativa está basada en las historias mitológicas y los cuentos populares. Es una estructura centrada alrededor de un personaje principal y su conflicto.

Esta estructura está presente en todas las culturas, en narraciones, religión, mitos, teatro y hasta psicología.

Está dividida en pequeñas etapas bastante concretas, que suponen parte del camino que recorre el héroe en la consecución de su objetivo.

- **El mundo corriente:** el héroe se introduce en su entorno natural, y su vida es corriente y agradable. Entonces, surge un problema, y el protagonista no sabe en que dirección seguir. Es un momento tranquilo que tiene que contrastar con la acción que viene a desarrollarse.

- **La llamada a la aventura:** algo ocurre y hace que el héroe actúe, o nuestro héroe entra en contacto con una situación que debe resolver. Este cambio es el principio de la maduración de nuestro héroe.

- **Rechazo de la llamada:** por miedo, el héroe rechaza la llamada, otros personajes pueden expresar su miedo o preocupaciones, mostrando las razones por las que el héroe no debería actuar. Se muestran las debilidades del protagonista y se establecen los riesgos.

- **Encuentro con el maestro:** el héroe conoce a alguien que le ayuda a desarrollar sus habilidades, le orienta y proporciona sabiduría. Esto le anima a iniciarse en la aventura. Cualquiera puede ser el que apoya, aconseja o ayuda al protagonista, haciendo que comience la aventura.

- **Traspaso de su zona de confort:** el héroe abandona su mundo y comienza la aventura. Es una elección del protagonista, que lo adentra en el caos de la acción.

- **Prueba, amigos y enemigos:** pasa por las pruebas, y comienza a aprender como manejarse en este nuevo entorno. Se desarrolla y explora el esfuerzo y dificultad de las tareas. El protagonista intenta resolver los problemas pero se ve incapaz. Los riesgos sin embargo en estas fases son menores.

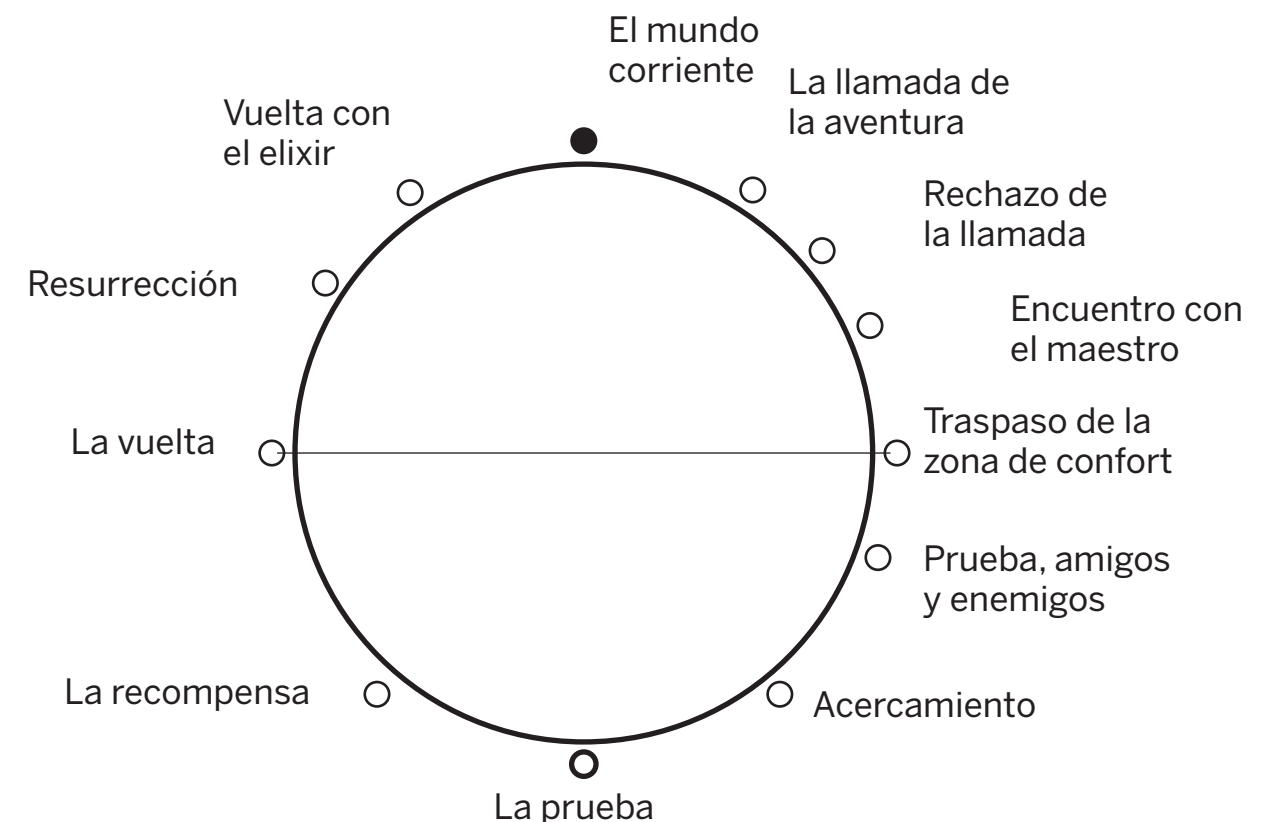
- **Acercamiento:** el héroe se prepara para una prueba seria. Las cosas empiezan a ponerse serias.

- **La prueba:** se enfrenta a la muerte y a sus peores miedos. Este es el primer momento crítico y de clímax en la trama.

- **La recompensa:** obtiene algo por haberse enfrentado a la muerte, puede que se celebre, pero el miedo de perderlo sigue presente. Es una pequeña victoria.

- **La vuelta:** el héroe trata de volver a su mundo, con enemigos tras él. Todo parece que va bien, pero empieza a darse que cuenta que quizá no todo va a ser tan fácil y va a resultar difícil mantener la recompensa.

Figura 144. Estructura el viaje del héroe.



- **Resurrección:** clímax, el héroe es probado nuevamente, resuelve su conflicto interno, enfrentándose a la muerte o haciendo un sacrificio, lo que lo purifica y coloca a un nuevo nivel.
- **Vuelta con el elixir:** el héroe vuelve a casa o continúa la aventura con su nuevo poder o conocimiento. Se ve cómo el personaje ha cambiado y evolucionado, convirtiéndose en lo que siempre había soñado.

Cómo se ve, es una estructura muy definida que a priori parece muy limitante y sencilla. Sin embargo tiene un gran poder de adaptabilidad.

Todos los elementos comentados son lo suficientemente generales y flexibles como para que cualquier concepto definido o abstracto pueda desempeñar su papel.

Esta estructura es empleada en la saga Star Wars de una forma bastante clara. Esto se debe, a que en verdad generalmente se logra que los espectadores comprendan y se identifiquen con el héroe y sus situaciones.

3.1.3.1 Arquetipos en el viaje del héroe.

Los arquetipos son patrones de comportamiento humano estandarizados y frecuentes en las historias de todo tipo.

- **Héroe:** el primero y más famosos de los personajes de la historia es el héroe. Es la figura central de la narración.
- **Sombras:** generalmente, esto son los enemigos del protagonista o los villanos de la historia.

Sin embargo, no tienen por qué ser personas, pudiendo ser fuerzas malignas o por ejemplo desastres naturales. También pueden sentimientos, o ciertas propias características del héroe. Es común además que algunas de estas sombras sean algún tipo de represión personal.

- **Mentores;** son los maestros del protagonistas, encargados de guiar al héroe, pudiendo ser sus principios.
- **Heraldo:** es el encargado de traer la llamada a la aventura. Como en las otras categorías, no tiene por qué ser un personaje, y puede ser un acontecimiento o evento.
- **Guardianes del umbral:** son las fuerzas encargadas de detener al héroe en los puntos claves de la historia. Pueden ser personajes con malas intenciones, o pueden ser miedos, inseguridades u otros problemas morales.
- **Cambiaformas:** con este concepto se representan diferentes tipos de personajes y eventos. La principal característica de estos elementos es su dualidad y su capacidad de variar de forma. En personajes, suelen usarse las criaturas que cambian de forma como hombres lobo y vampiros.

Pero también pueden ser eventos vitales de cambio. Se suele dar el caso que a medida que el héroe avanza en la aventura la percepción sobre ciertos asuntos o personajes cambia.

- **Bromistas:** suelen ser los personajes cómicos y salerosos. Estos personajes causan todo tipo de trastornos, travesuras y pillerías. También puede darse el caso de que esto sea parte de la personalidad o subconsciente del héroe en determinados momentos.

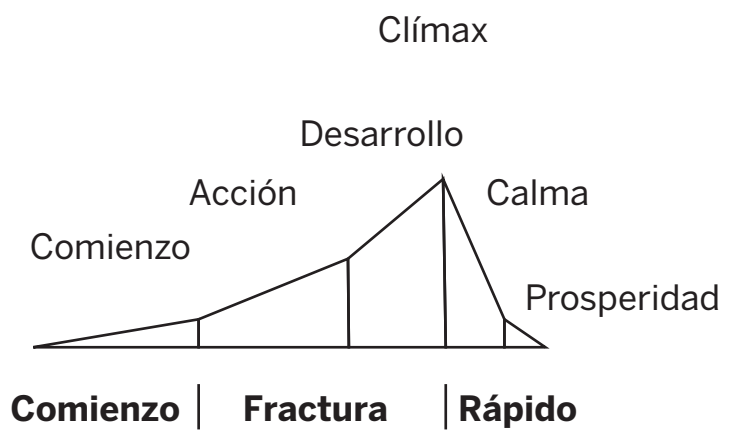
- **Aliados:** en general son los personajes que ayudan al héroe en su cambio y progresión. son amigos, compinches, novias, familia que aconsejan al protagonista y que buscan lo correcto o mejor para él. Son en general colaboradores y están dispuestos a involucrarse.

3.1.4 Jo-Ha-Kyü.

Esta estructura es una forma tradicional de dividir las historias en Japón, se traduce como comienzo, fractura y rápido. Lo que plantea es que se debe empezar despacio, acelerar en el desarrollo y acabar rápidamente. Se divide el argumento en 5 etapas:

- **Comienzo:** un inicio tranquilo que establece la situación inicial con un ritmo lento.
- **Inicio de la acción:** se comienza a crear el drama, la tensión comienza a escalar en intensidad.
- **Desarrollo de la acción:** se continúa la acción a un ritmo más rápido, situando un clímax hacia el final de esta parte.
- **Calma:** ocurre el desenlace y todo está en paz y orden.
- **Prosperidad:** se muestra la situación consecuencia de la acción, próspera y segura.

Figura 145. Estructura Jo-Ha-Kyü



Estas mismas etapas se clasifican de una manera más complicada atendiendo a los siguientes nombres: Amor, Guerreros y batallas, Tragedia y *phatos*, Viaje y finalmente, Desenlace rápido.

Esta estructura es de gran simplicidad y flexibilidad, siendo más adecuada para historias que implican acción, y especialmente para narraciones de acontecimientos o eventos.

3.1.5 Salvar al gato.

Es un desglose de la estructura de tres actos básica, una evolución que presenta pequeños puntos o tramos de manera que resultan más manejables.

Primer acto

Se presenta la vida corriente del protagonista y el mundo antes de que comience la aventura.

- **Imagen inicial:** crea el tono y ambiente de la historia. El punto inicial del protagonista, generalmente opuesta a la imagen final.
- **Definición del tema**
- **Organización:** se muestra lo que va mal en la vida del héroe o el mundo.
- **Catalizador:** el desencadenante de la trama. Es nuevo para el protagonista y cambia lo que este sabe.

- **Debate:** el protagonista decide si hacer o no lo que tiene que hacer.

Segundo acto

Se desarrolla la acción, el héroe se adentra en la aventura. Este acto se divide a su vez en dos partes: A y B.

Segundo acto - A

En el medio se desarrolla como el mundo del protagonista cambia y la trama se desarrolla. Se divide en dos partes, incrementando la tensión hacia el punto medio y hacia el clímax.

- **Punto de inflexión:** surge la decisión de actuar y avanzar en la aventura, este es el momento donde la vida del protagonista da un cambio para siempre.
- **Historia secundaria:** la historia de amor o subtrama principal entra en juego.
- **Diversión y juegos:** la diversión tiene lugar mientras el protagonista intenta resolver el problema, pero las cosas se van tornando serias.
- **Punto medio:** aumentan los riesgos y se acaba la diversión. Falsa victoria o falsa derrota.

Segundo acto - B

Tras el punto medio, la historia se acerca a su clímax. El protagonista se da cuenta de que no ha perdido/ganado.

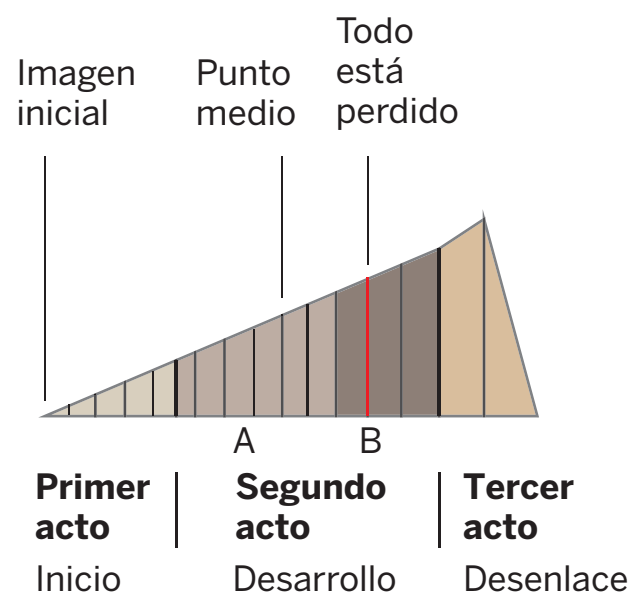
- **Acercamiento del antagonista:** con el aumento de los riesgos, aumentan los ataques del antagonista. Las cosas se empiezan a desmoronar para el protagonista.
 - **Todo está perdido:** el punto más bajo de la historia, todo cae a pesar de los esfuerzos del protagonista.
 - **Noche oscura del alma:** el protagonista trata de encontrar una solución mediante su fuerza interior.
- Tercer acto**
Todo se resuelve, el protagonista se da cuenta de quién es y de dónde viene.

- **Punto de inflexión:** el protagonista sabe que tiene que hacer para ganar.
- **Final:** clímax, a través de todo lo que ha aprendido, vence al antagonista, resolviendo el problema. El mundo vuelve a tener sentido de acuerdo a lo que ha ido aprendiendo a lo largo de la historia.
- **Imagen final:** muestra dónde está el protagonista actualmente. Opuesta a la imagen inicial, muestra el final del viaje y cómo ha hecho madurar al protagonista.

3.1.6 Estructura de seis etapas.

Esta estructura es otra evolución de la estructura de tres actos. Está basada en la situación de puntos de inflexión. Esta estructura en concreto es aplicable a obras de cualquier longitud. Resulta útil por ejemplo en la narración de una sinopsis.

Figura 146. Estructura salvar al gato.



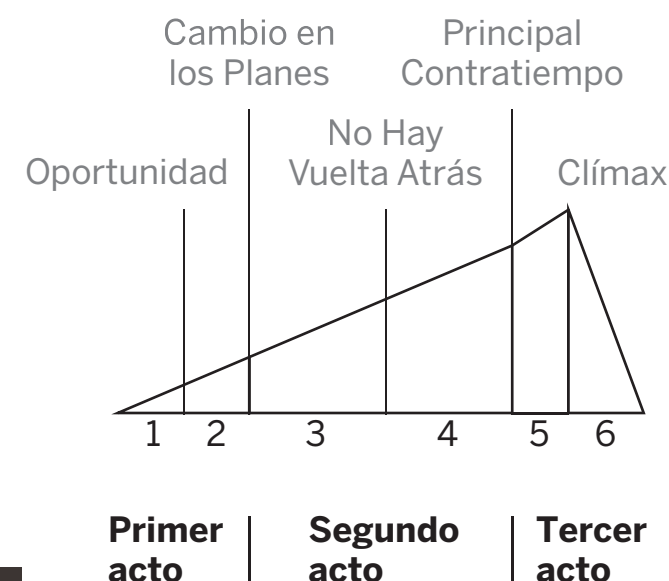
Primer acto: 25%

- **0-10% Etapa 1: Establecimiento:** identidad del protagonista, no trata de cambiar su vida, aunque puede darse que algo vaya mal, aunque generalmente no se da cuenta.
- **10% punto de inflexión: Oportunidad:** ocurre algo que da la oportunidad de actuar al protagonista, lo que últimamente lo llevará a ser feliz y sentirse completo.
- **10-25% Etapa 2: Nueva Situación:** puede ver cómo sería el mundo si tomase la iniciativa y actuase. Las cosas están cambiando respecto a lo que conocía, es todo nuevo y excitante, pero también le asusta.
- **25% punto de inflexión: Cambio en los Planes:** el protagonista decide actuar.

Segundo acto: 25-75%

El protagonista se esfuerza en cambiar sus actos y su vida, resolviendo los problemas de la trama. No está seguro de cómo hacerlo exactamente y tiene pequeñas victorias y derrotas.

Figura 147. Estructura de las seis etapas.



- **25-50% Etapa 3: Progreso:** trata de resolver problemas y evolucionar en la persona que quiere ser.
- **50% punto de inflexión: No hay Vuelta Atrás:** es el punto que hace que le protagonista se entregue totalmente a la causa. Sabe lo que quiere y va a por ello con todo.
- **50-75% Etapa 4: Complicaciones y Mayores Riesgos:** el protagonista va volviéndose la persona que quiere ser, las situaciones se están haciendo más duras y los riesgos mayores.
- **75% punto de inflexión: Principal Contratiempo:** el protagonista es superado por los acontecimientos y su nueva vida, volviendo a lo que solía ser.

Tercer acto 75-100%

El protagonista comienza en una mala situación, sin embargo, reflexiona y se enfrenta a aquello que le da miedo, está preparado para seguir adelante.

75-90% Etapa 5: Último Empujón: se vuelve una nueva persona, permitiéndole enfrentarse a los problemas.

90%-99% punto de inflexión: Clímax: lucha final contra el antagonista y resolución del problema. Se da cuenta que si pasa a ser totalmente su nuevo yo, podrá vencer.

100% Etapa 6: Resultado: el protagonista sobrevive el viaje y las adversidades, siendo ahora la persona que quería ser.

3.2. Características de un buen protagonista.

Pasamos a establecer algunas de los detalles que se consideran importantes para contar con un protagonista de calidad y presencia, con el objetivo de que sea memorable.

- **1.** Tiene un problema que debe ser resuelto. Nadie más puede solucionar este problema o hacerlo de la misma manera que él.
- **2.** Además, tiene la habilidad de actuar, no se limita a reaccionar a la situación. Toma decisiones y hace que la trama avance. Él/ella debe ser capaz de que se desarrollen cambios.
- **3.** Tiene motivos para actuar. Hay razones que son las que le motivan a hacer algo y estar dispuesto a arriesgarse.
- **4.** Tiene algo que perder y es consciente de ello, suele ser la clave por la que se decide a actuar, porque si no, debe cargar con ese peso en la consciencia.
- **5.** Tiene algo que ganar, es decir, sus acciones le ofrecen una recompensa, por lo que no perder no basta. Esto sirve además como un impulso adicional cuando las cosas están yendo particularmente mal, siendo generalmente la guía y meta de sus acciones.
- **6.** Tiene la capacidad de cambiar, haciendo que su crecimiento enriquezca y mueva la historia en diferentes direcciones. Además, convierte los eventos puntuales en partes importantes del desarrollo del personaje. Aprende de sus experiencias y suele volverse una persona mejor, mientras que el

espectador va simpatizando y comprendiendo a mayores niveles al protagonista. Éste, no volverá a ser la misma persona una vez que la historia finalice.

- **7.** Algo sobre él es interesante. Puede ser un aspecto de su personalidad, o alguna habilidad concreta. Debe esta forma, el espectador está interesado en conocer más sobre él. Es recomendable por otra parte que todo aquello que haga al personaje absorbente, sea ligeramente contradictorio.
- **8.** Tiene defectos interesantes, permitiendo que el personaje evolucione y mejore. Puede ser alguno de esos fallos lo que haga justamente al personaje útil en alguno de los momentos claves de la historia, o que sea lo que le permite sobrevivir en alguna ocasión. También puede ser que dichos defectos causen un gran desastre.
- **9.** Tiene algún secreto. Además este secreto afectará la trama y como el héroe reacciona a lo largo de el desarrollo. El secreto se mantiene lo máximo posible.
- **10.** Tiene algo o alguien interesante tratando de detenerlo. El protagonista sabe lo que quiere y actúa en consecuencia, en contra de todo lo que se interpone en su camino.

Un buen protagonista por tanto es un personaje complejo, que acarrea gran parte del peso de la historia, y del que realmente depende gran parte del éxito o fracaso de la historia final.

Por supuesto estas reglas o recomendaciones no son estrictas y rígidas, pero son muy recomendables. Para hacer caso omiso de ellas, se atenderá a algún motivo.

Además, hay algunas casos excepcionales en la definición de protagonistas, como las obras con varios protagonistas en la historia,

las llamadas *obras corales*. Algunos ejemplos de obras corales son la novela gráfica *Watchmen* y la película *Pulp Fiction*. Es un recurso generalmente utilizado en las series, dando a varios personajes la misma importancia para el desarrollo del guión.

Estas historias de gran complejidad requieren una planificación y desarrollo muy complejo y sacrificado, que sin embargo suelen dar grandes resultados.

3.3. Características de un buen antagonista.

El antagonista hace que el protagonista cobre mayor importancia, añadiéndole valor. Convierte la historia en algo más profundo y coherente. Un buen villano es digno de nuestro héroe, con sus propios méritos y habilidades, puede que incluso nos guste.

- **1. Trata de conseguir algo:** tiene un plan, generalmente malvado. Además suele ser el causante de que el protagonista comience a actuar. También puede tratar de hacer que el personaje actúe o impedir tal hecho.
- **2. Actúa según sus deseos personales:** tiene un motivo personal y generalmente egoísta, como avaricia, disfrute del dolor, algo personal. No decide de repente actuar, sino que quiere algo concreto y está determinado a conseguirlo mediante su plan.
- **3. Tiene una fuerte determinación:** con motivaciones comprensibles. Cuanto más plausibles sean sus motivaciones, más rico será el personaje, y más sentido y potencia tendrá la historia y el esfuerzo del protagonista.
- **4. Trata de evitar algo:** su fallo significa para él algo más que no triunfar, habrá malas consecuencias. Para él y su futuro

- **5. Está dispuesto a adaptarse:** tiene defectos y cualidades. Aprende de lo que hace el protagonista y de lo que el mismo hace. Teniendo su propio desarrollo a lo largo de la historia. Siempre va un paso por delante, forzando al protagonista a mejorar constantemente.

- **6. Tiene algo que nos provoca una ligera compasión:** generalmente porque somos comprensivos. El villano además no siempre actúa mal. Esto hace que sea ligeramente más impredecible y se alcance un mayor nivel de tensión en la trama.

- **7. Debe tener detalles y defectos humanos:** por lo que acaba volviéndose más real.

- **8. Oculta cosas:** tiene secretos. Teme que la gente se entere de ellos porque representan oportunidades para los demás. Suelen ser debilidades o fallos en sus planes.

- **9. Debe interponerse en el camino del protagonista:** No siempre debe ser intencionado, pudiendo incluso desconocer la existencia del protagonista al principio. Sin embargo, deben enfrentarse en algún punto.

Como vemos, el antagonista debe estar definido en gran número de aspectos, muchos de ellos del mismo tipo que los que se deben definir para el propio protagonista. Esto demuestra nuevamente la importancia de éste y la atención que se le debe dedicar.

3.4. Conflictos básicos en una trama.

Vamos a tratar de reducir las líneas argumentales básicas más comunes, lo que nos permitirá tener una imagen más amplia de las opciones alternativas y competencia, además de servir como posible inspiración.

Debemos tener en cuenta que estas tramas básicas que acabamos de presentar son realmente utilizables en cualquiera de las estructuras previamente analizadas, a pesar de que algunos conceptos sean denominados con distinta terminología, la asimilación de las funciones o roles es lo importante de las estructuras, lo que permite la flexibilidad que comentábamos en su correspondiente apartado.

3.5. Análisis del argumento en la saga de Star Wars.

A continuación evaluamos las películas de la saga (sin incluir Rogue One), de forma estructural y dramática, atendiendo al desarrollo de los acontecimientos en cada una de ellas y los diferentes estados por los que pasan los protagonistas y el espectador.

Una particularidad básica del arte de contar historias que no se ha comentado hasta ahora; pero que se puede observar en los análisis que comentaremos a continuación, es la alternancia de momentos positivos/esperanza con los negativos.

En los diagramas que mostraremos a continuación hemos situado los puntos claves de la trama en el eje horizontal, que representa el tiempo. En el eje Y, por otro lado, colocamos la tensión y el riesgo, de forma que un punto elevado representa un momento de elevado riesgo y ansiedad y uno bajo representa esperanza, tranquilidad y seguridad.

- **Persona contra persona:** es el más habitual, el clásico conflicto protagonista-antagonista. El obstáculo entre el protagonista y su objetivo es una persona definida.

- **Persona contra sí mismo:** el protagonista tiene problemas internos, y lucha contra algo personal. Lo único entre él y su objetivo son sus propios miedos, debilidades... Es bastante frecuente representar la parte negativa con otro personaje. Este tipo de enfrentamientos hacen historias emotivas, en las que la maduración del personaje es muy relevante. Generalmente en estas historias se muestra de forma generalizada la dualidad de los acontecimientos y las personas.

- **Persona contra la sociedad:** el problema está con su *estatus quo* en la sociedad en la que vive. El problema reside en cómo son las cosas y el modo en el que se hacen. Todo el mundo se interpone entre el protagonista y su objetivo, aunque no sea la culpa de todos ellos. Es común que un representante neutral de la sociedad represente al antagonista como por ejemplo un encargado del orden o un juez. Sin embargo, su forma de actuar no es personal, sino que simplemente hace su trabajo.

- **Persona contra la naturaleza:** la propia naturaleza es la que plantea problemas a los protagonistas. Los conflictos no se resuelven generalmente ganando una batalla, sino resistiendo y sobreviviendo. Los protagonistas hacen uso de su inteligencia, ingenio y creatividad para seguir adelante.

Figura 148. Estructura de Star Wars: La Amenaza Fantasma.

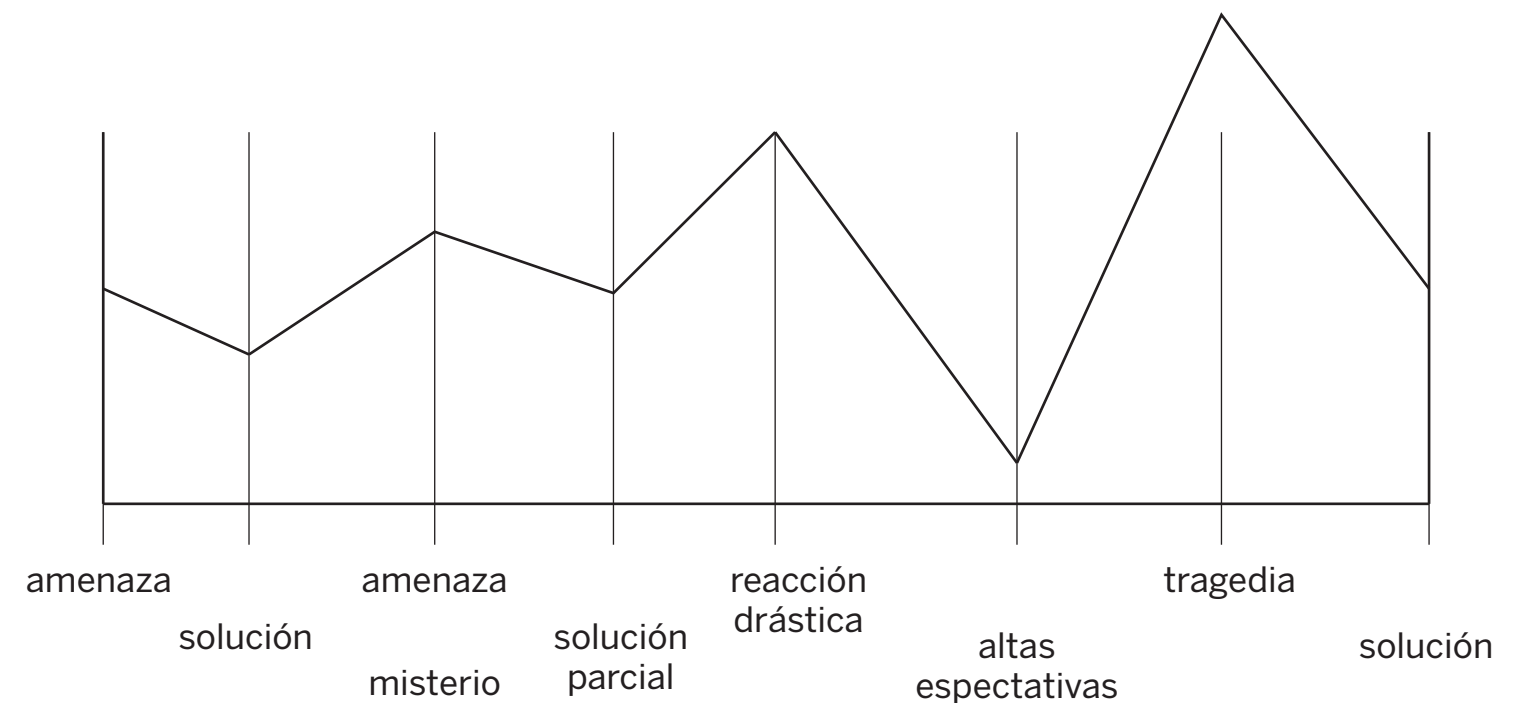
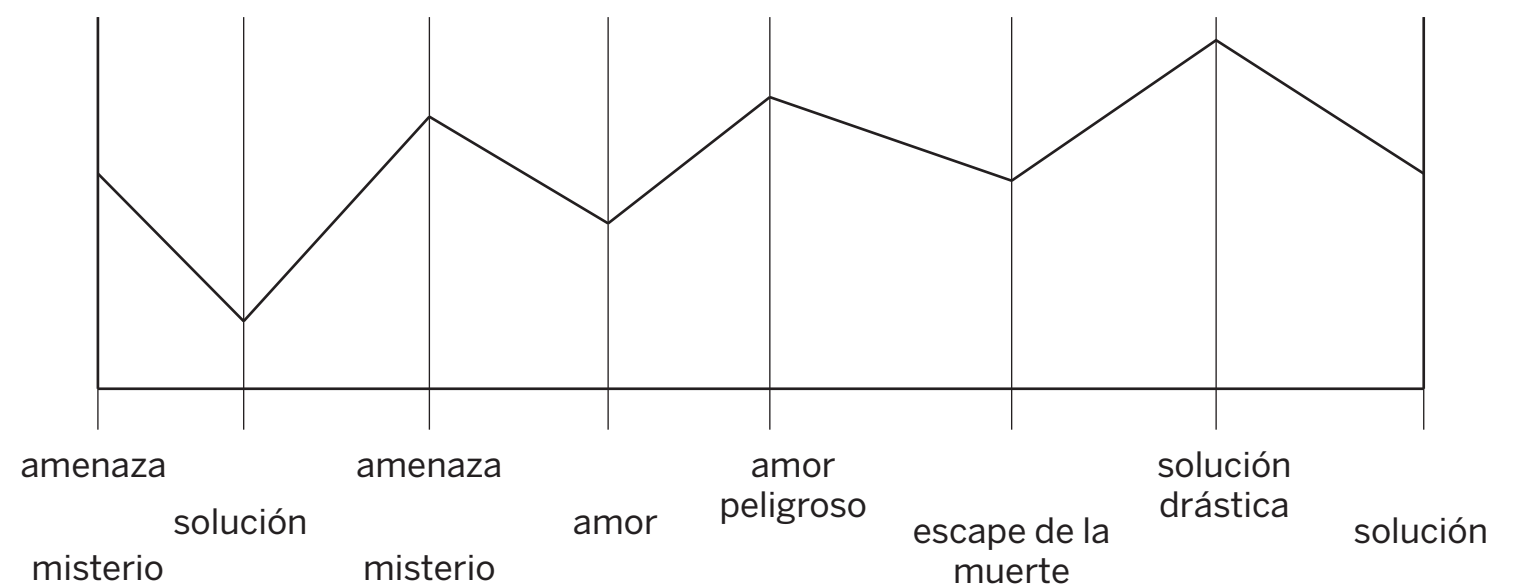


Figura 149. Estructura de Star Wars: El Ataque de los Clones.



3.5.3 La Venganza de los Sith.

En esta película tenemos la primera excepción a lo que comentábamos anteriormente, la tensión comienza relativamente alta, pero en lugar de relajarse se aumenta otra vez antes de hacerlo.

Vemos gráficamente que es la menos lineal de las tres películas, lo que generalmente en una película de acción es un buen síntoma. De hecho, esta fue la película más “madura” y exitosa de las precuelas en gran medida gracias a esta distribución de la emoción y el argumento.

Es también la película que acaba con una atmósfera más negativa y unos niveles de tensión más alto. Sin embargo, debido a la existencia previa de la trilogía original, esto no crea una sensación de vacío e incompletitud.

Figura 150. Estructura de Star Wars: La Venganza de los Sith

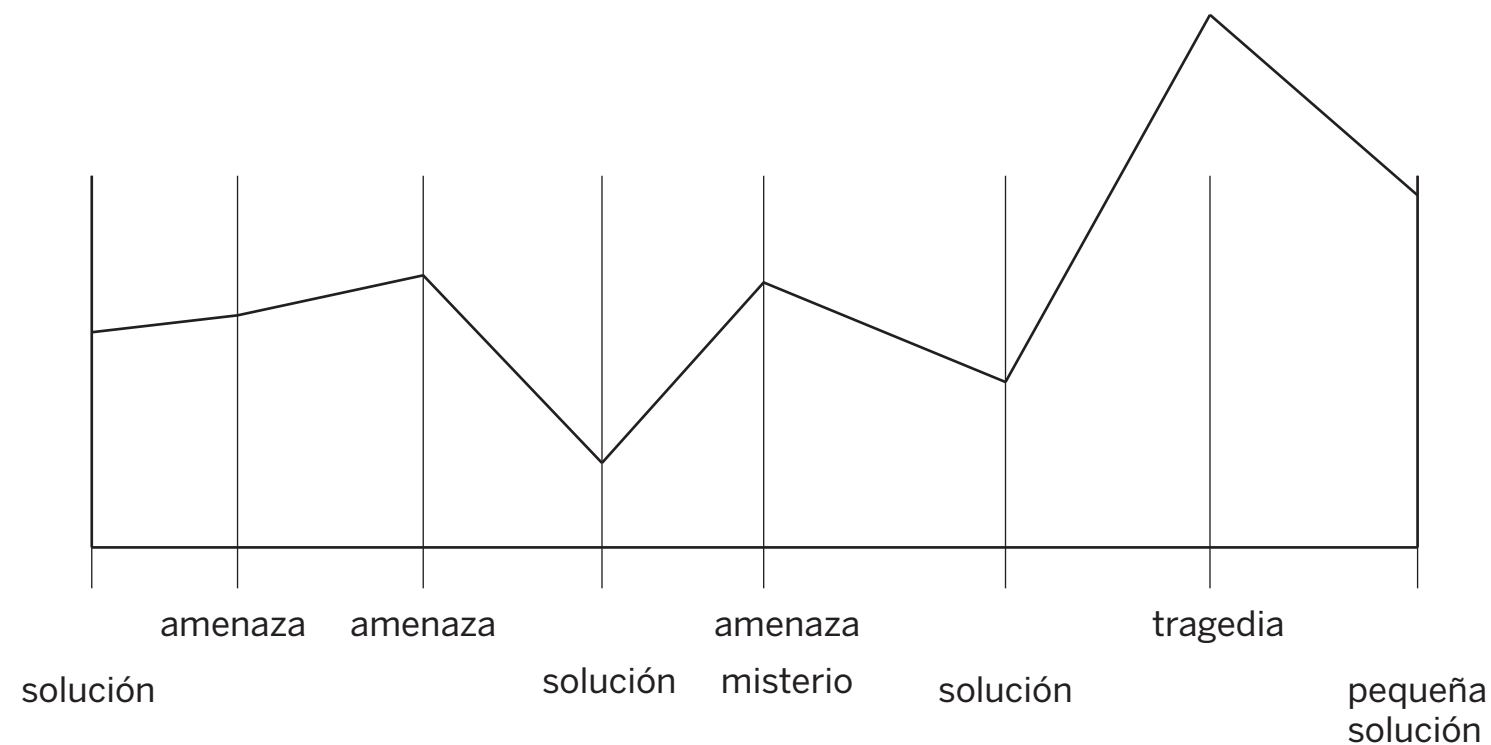
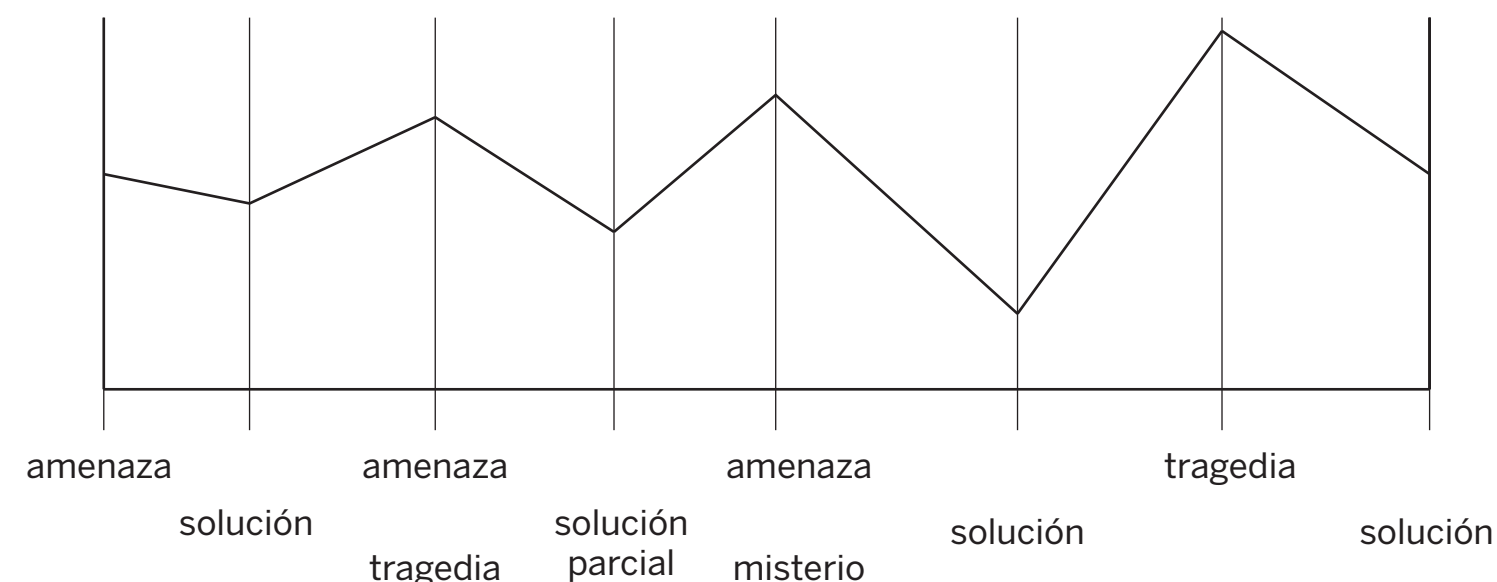


Figura 151. Estructura de Star Wars: Una Nueva Esperanza.



3.5.4 Una Nueva Esperanza.

La primera película de la saga tiene una estructura modélica. Los niveles de tensión pero también los de tranquilidad y felicidad van aumentando a lo largo de la película, dando lugar a un clímax antes del final que concluye la película, sin clausurar por completo la historia.

Vemos que no tiene ningún salto en la trama que resulte extraño, por lo que el viaje del espectador resulta inmersivo y excitante. Sin embargo, esta actitud conservadora limita en cierto modo la sorpresa y euforia que se logran transmitir al usuario, aunque en su época, esto tuvo poca relevancia debido a los avances tecnológicos y temáticos de la película.

3.5.1 La Amenaza Fantasma.

Como se puede ver en el análisis de las otras películas, se tiende a empezar con cierto nivel de incertidumbre y riesgo, para al cabo del tiempo rebajar la tensión ligeramente mediante una pequeña victoria.

Lo más destacable de esta película son dos elementos: en primer lugar, durante toda la película está presente el misterio de la amenaza sith. Una vez terminada, este misterio inicial perdura, algo positivo para la continuidad de la saga, pero que puede decepcionar ligeramente a los fans por limitar la sensación de éxito y justificación del propósito de la película. El otro detalle importante de esta trama es el gran cambio de tono que se da hacia el final de la película. En esta película se vive uno de los momentos de mayor seguridad y tranquilidad de toda la saga, tras la victoria en la Carrera de Vainas. A continuación la tensión escala y se da la muerte de el personaje (probablemente) más carismático de la película.

3.5.2 El Ataque de los Clones.

Esta secuela tiene una estructura más lineal y continua, con una tensión general bastante elevada, ya que constantemente hay elementos que los protagonistas no entienden y transmiten intranquilidad. Nos referimos mayormente al ejército clon, pero también a la figura del Lord Sith misterioso.

En la etapa inicial, se adquiere una relativa calma y seguridad. En cierto modo, esta película vuelve a pecar de una falta de elementos importantes que se desarrollen y se lleven a una consecución satisfactoria, siendo esto una de las críticas hacia las precuelas ya comentadas en apartados anteriores.

En esta estructura podemos ver que se utiliza una estructura más ambiciosa, con un comienzo lento y clásico, para después desarrollar acontecimientos de gran importancia con una mayor velocidad y dramatismo.

Esta película está considerada como la más impactante de toda la saga, y esto se debe en parte a la estructuración de los momentos, combinando elementos presentes en algunas de las estructuras que hemos analizado. En concreto, se puede observar la influencia del Jo-Ha-Kyū en la aceleración en el ritmo y el retraso del clímax.

Podemos ver que se alcanzan altos niveles totales tanto de tensión como de tranquilidad anticipando el clímax con gran éxito.

La última película de la trilogía original es la única que destaca por su final, en el que el retorno a la paz se ve como definitivo y total. Esto sin embargo es un tanto idílico y provoca una ligera desconexión con el universo oscuro y complejo que conocemos. Este pequeño defecto sin embargo, ha posibilitado la continuación de la saga en nuevas entregas, sin causar una excesiva suspicacia en los espectadores.

El tono de la película como se puede ver que es de los más oscuros, teniendo muy ligeros momentos felices o tranquilo, reflejando que la situación se está recrudeciendo. Esta estructura más plana y bastante clásica supone un cierre de la saga coherente y asumible, aunque por ello no iguala en calidad y recepción a su predecesora, más impactante y excitante.

Figura 152. Estructura de Star Wars: El Imperio Contraataca.

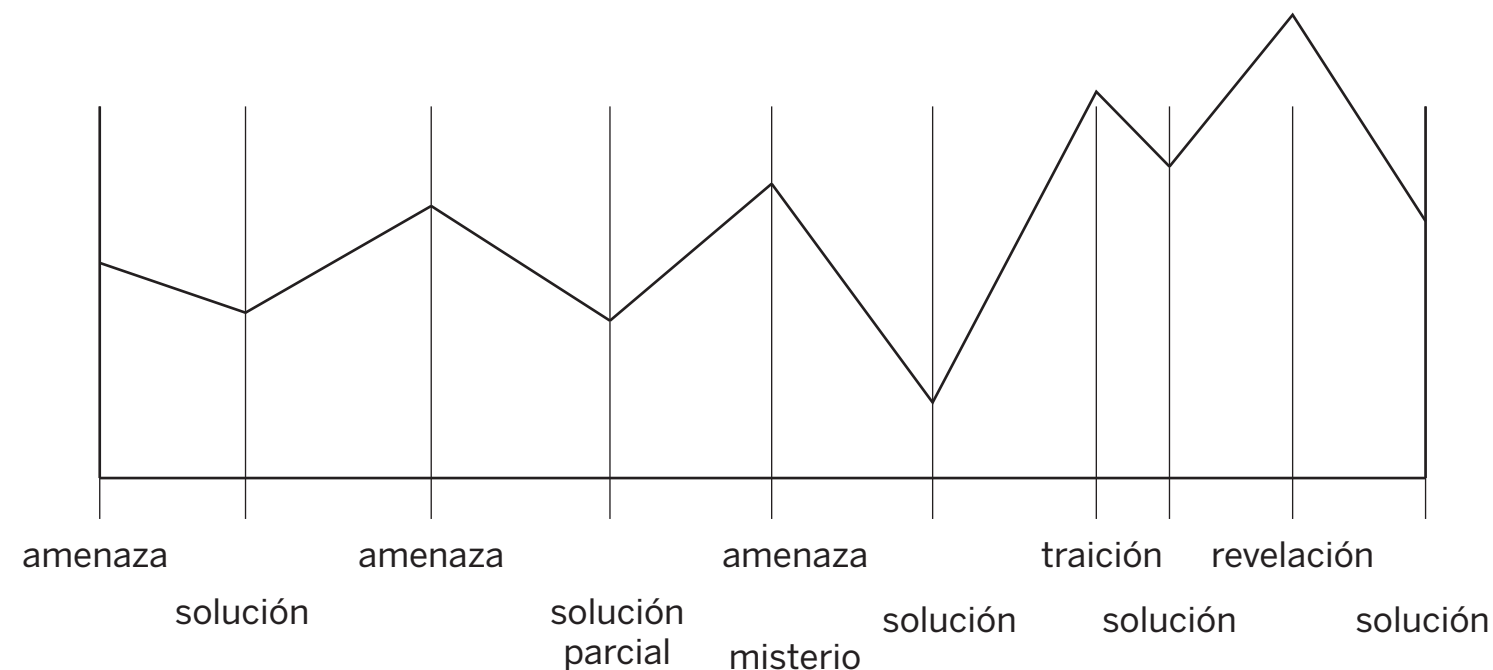
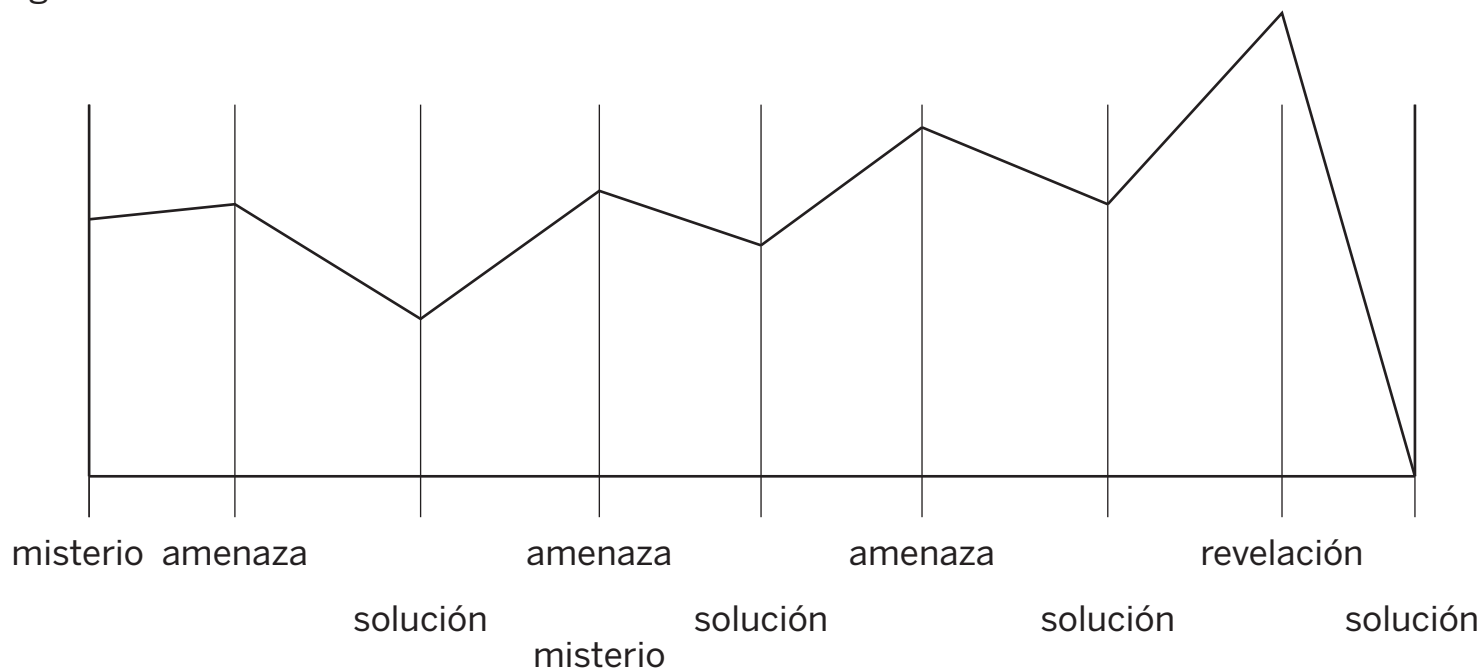


Figura 153. Estructura de Star Wars: El Retorno del Jedi.



de ello se sienta una pequeña base de misterio y anticipación para las próximas secuelas.

3.5.8 La continuidad de la saga.

No podemos evitar comentar el esfuerzo adicional que supone llevar a cabo una saga de películas que deben continuar una historia y tono entre ellas.

A pesar de las decisiones criticables, los fallos de guión, las variaciones técnicas y otros detalles; nos estamos refiriendo ahora en concreto a la trama, uno de los elementos más relevantes en el cine, tal como hemos argumentado anteriormente en este trabajo.

Se percibe un esfuerzo por conectar de diferentes maneras las distintas películas, principalmente mediante el uso de personajes de forma reiterada.

Un detalle importante que podemos ver en las figuras 153 y 156. (en las que se muestran los diferentes gráficos alineados); es el intento de continuar el tono y ambiente de una película a otra, dentro de cada trilogía. Esto es de una importancia no banal. Continuar la historia desde un punto alternativo que se diferencia en tono y ambientación de lo que el espectador conoce puede ocasionar desorientación.

En el caso del paso del Episodio III al Episodio IV, este cambio no se ha favorecido, pero esto se debe a que no es necesario cuando el espectador ya ha visto la trilogía original. Esto es uno de los motivos por lo que se debe seguir el orden cronológico en el visionado de esta saga.

Comparativamente, vemos la similitud aparente en la estructuración de las dos trilogías, si bien a esta coincidencia no se le puede dar demasiada relevancia por el hecho de ser bastante estándar en la industria.

Figura 154. Estructura de Star Wars: El Despertar de la Fuerza.



3.5.7 El Despertar de la Fuerza.

En esta película volvemos a ver la influencia de la estructura narrativa Jo-Ha-Kyū. Además, es la película que empieza con una situación a priori más esperanzadora, aunque enseguida el peligro se hace más presente, llegando a hacer de esta película la más oscura de la saga en relación con la estructura narrativa.

Esta estructura transporta pues al espectador a un mundo de acción rápida y excitante en un ambiente oscuro y misterioso, lo que encaja perfectamente con el universo creado en la trilogía original.

Se destaca el final de tono alegre, en el que los conflictos mayormente se resuelven, y a pesar

Figura 155. Estructura de Star Wars: Trilogía de las precuelas.

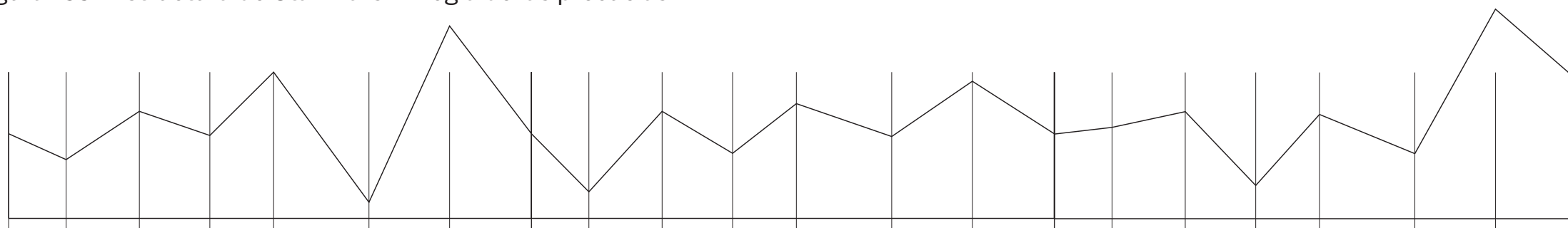
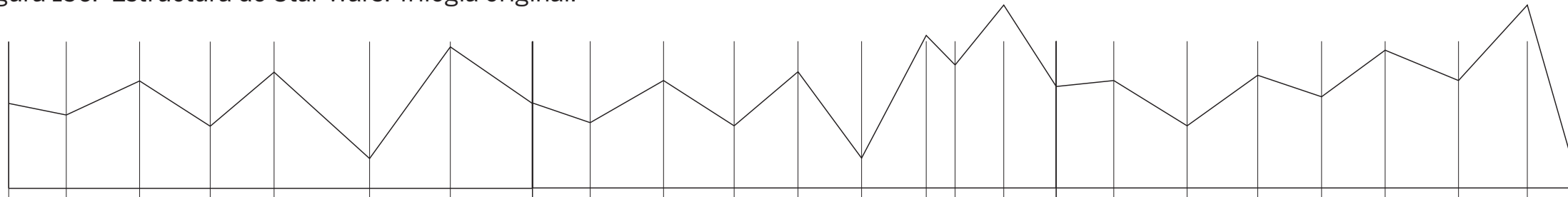


Figura 156. Estructura de Star Wars: Trilogía original.



3.6. Obras inspiradas en el universo de Star Wars.

A continuación pasamos a analizar las tramas de algunas obras no consideradas canónicas en la historia de Star Wars, pero que sin embargo aportan elementos y simbología de valor. Generalmente enriquecen el universo con detalles alternativos y personajes diferentes, por lo que pueden servirnos de inspiración para nuestra futura película.

Además identificaremos principalmente puntos fuertes (y en algún caso débiles) de cada narración y su subsiguiente trama, como intento de esquematizar los resultados de nuestro análisis de forma que sea relativamente sencillo implementarlos más adelante.

3.6.1 Luke Skywalker y las Sombras de Mindor.

Esta novela comienza de forma totalmente misteriosa, Luke está sombrío y lleno de dudas. Solicita a un investigador/productor una revisión de crímenes de guerra sobre sí mismo. Retrospectivamente, Luke toma parte en una operación de asalto a un planeta en el que se ha localizado a un líder de tropas imperiales bastante importante. Consigue llegar y parece que la batalla está ganada, cuando todo resulta ser una trampa y queda prisionero.

Mientras tanto, otros personajes van siendo atraídos a rescatar a Luke: Leia, Chewbacca, Han Solo... También surgen otros personajes con sus propios intereses. Poco a poco se van desvelando los misterios. Al final la tropa rebelde debe acudir para sacar a sus héroes, e intentar salvarlos de la inminente destrucción del planeta.

- **Puntos fuertes:** esta novela recoge varios detalles bastante curiosos e interesantes. El ambiente general es muy oscuro y desesperanzador, mostrando la cruda realidad de las batallas y de los intereses políticos y económicos de cada uno.

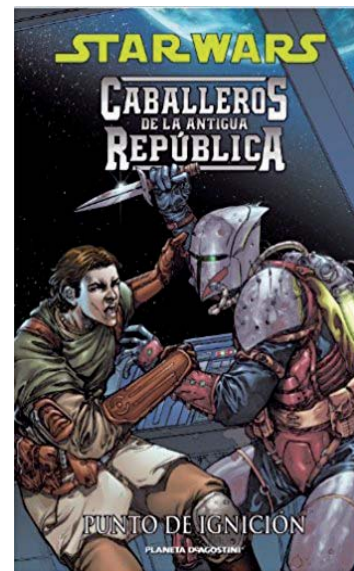
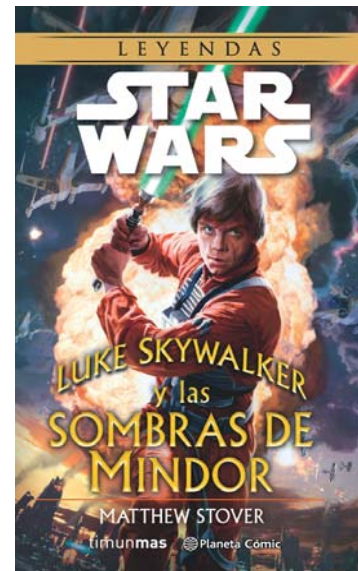
Se incluye mucha información sobre la fuerza, profundizando de gran manera en uno de los conceptos más intrigantes y fascinantes de este universo.

Además, esta profundización no se trata de una aproximación científica ni concreta, sino que es más bien una especie de filosofía y viaje astral que el protagonista va experimentando y que le marca irremediablemente,

Además, se reflexiona sobre el lado oscuro, sobre la galaxia y el mal en general. Se busca un sentido de la existencia.

Figura 157. Portada de Luke Skywalker y las Sombras de Mindor (izq.)

Figura 158. Portada de Caballeros de la República. Punto de Ignición.



Los personajes son profundos y detallados, con matices que los hacen más entrañables y con cierta aura de misterio. Se muestran los personajes conocidos, pero se indaga más sobre ellos y se les coloca en nuevas situaciones, por lo que el lector comienza a comprender e identificarse a más niveles con ellos.

Aparecen nuevos personajes también, algunos especialmente interesantes; como el villano Shadowspan.

En cuanto a la trama, se hace especial hincapié en mantener el misterio constantemente y en ir revelando detalles pequeños y resolviendo algunas tramas secundarias poco a poco.

Introduce elementos nuevos al universo, pero lógicos y creíbles, mostrando la influencia de los medios de comunicación y como se transmiten a modo de propaganda y con intereses principalmente económicos.

Todo esto se condimenta con los elementos característicos de la saga: batallas espaciales, peleas de espadas, humor, problemas técnicos...

En resumen, se trata de una novela de misterio que presenta una historia absorbente y desarrolla las personalidades de los personajes existentes, así como del universo establecido. De esta forma, aumenta la variedad y riqueza de la saga. Además la variedad en el tipo de aventura y los nuevos temas explorados aportan cierta frescura y tocan temas contemporáneos de interés.

3.6.2 Caballeros de la República. Punto de Ignición.

En este cómic se tratan las aventuras de unos nuevos personajes del universo de Star Wars. Destaca especialmente en este cómic el intento por representar los efectos especiales, las secuencias de acción y escenas muy dinámicas. Además se emplea un lenguaje muy colorido.

- **Puntos fuertes:** el humor es una parte importante de esta serie, con grandes referencias internas, pero sencillas de entender. La mayoría de los personajes no se toman demasiado en serio y tienen su punto gracioso.

- **Puntos débiles:** se introducen demasiados personajes de forma simultánea con la intención de crear mayor misterio.

Además, por el hecho de ser un cómic de una serie es vital conocer los antecedentes para comprender lo que ocurre y las relaciones entre los personajes.

Se da un abuso del uso de degradados de color y hay una sobrecarga generalizada en las imágenes.

El argumento no es demasiado atrayente y se percibe más como una serie de pequeños acontecimientos independientes.

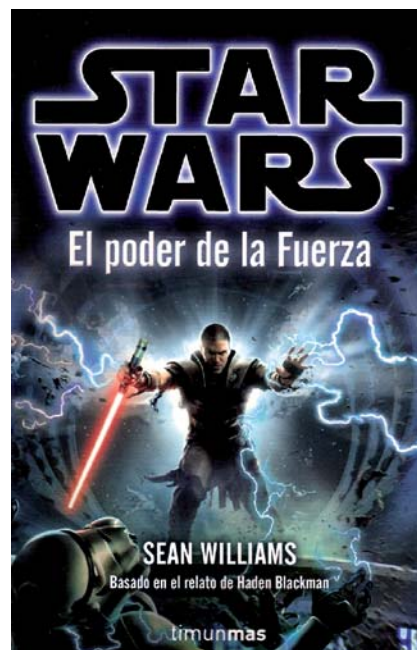
Como resumen, vemos que se trata de hacer un esfuerzo por reproducir las características de las películas de cara a un público joven, perdiendo calidad en la narración y descripción de personajes con tal de lograr la impresión pictórica.

3.6.3 El Poder de la Fuerza.

Esta novela trata sobre el aprendiz secreto de Darth Vader. La creación del personaje es rica y presenta dilemas morales, problemas que tiene que solucionar, desarrollo de sus capacidades y traumas o memorias que superar o recordar.

Sirve para presentar la dureza de Darth Vader, y lo pervertido que ha sido por la fuerza y su ansia de poder.

Figura 159. Portada de El Poder de la Fuerza.



Esto se agradece especialmente, ya que es probablemente el personaje más aclamado de la saga.

Por otra parte el aprendiz muestra las dudas que le surgen sobre el lado oscuro y el qué está bien y qué mal. Su lealtad al maestro se ve cuestionada a pesar de su inicial ansia de poder.

Además, en esta historia, la traición y las intrigas políticas tienen un gran impacto. Se profundiza también un poco en la personalidad de un piloto imperial. El miedo que tienen frente a Darth Vader y sus superiores, así como su lealtad y principios.

Se presenta el inicio de los rebeldes, algo orquestado desde el inicio por el Lado Oscuro, que sin embargo sobrevive gracias a la decisión del héroe.

- **Puntos fuertes:** se ven la traición y las estrategias tendidas por el emperador, de gran complejidad. Así, juega con las vidas de los inocentes para lograr sus ansias personales.

Por otro lado el presentar a un piloto del imperio de forma cercana y humana, sumergiéndose en los aspectos más tangibles y reales de este universo. De todas formas, esto ya se ha explorado en las últimas dos películas, donde los pilotos del Imperio sufren remordimientos de conciencia y lo abandonan.

Es por tanto una historia que trata aspectos no explorados de este universo y que se adentra en el lado oscuro y la maldad de forma directa, lo que tiene un punto de novedad e intensidad mayor que las típicas historias del héroe.

Además, el hecho de que esta historia finalmente enlace con la creación de los rebeldes y el emblema resulta un gran acierto y da una capa más de complejidad y esfuerzo a la trama posterior.

3.6.4 La Prueba del Jedi.

Esta novela de carácter eminentemente bélico, muestra una batalla importante en las guerras clon, en la que participa Anakin bajo el mando de Nejaa Alción, un maestro Jedi.

Este maestro resulta estar casado y también ha tenido conflictos con el consejo Jedi, lo que le hace conectar a varios niveles con Anakin.

Se presenta el conflicto de Anakin de no ser debidamente reconocido por el consejo y no ser ascendido a Caballero. Así como su duda entre el deber y el deseo, lo que sirve un poco de antecedente antes del Episodio III.

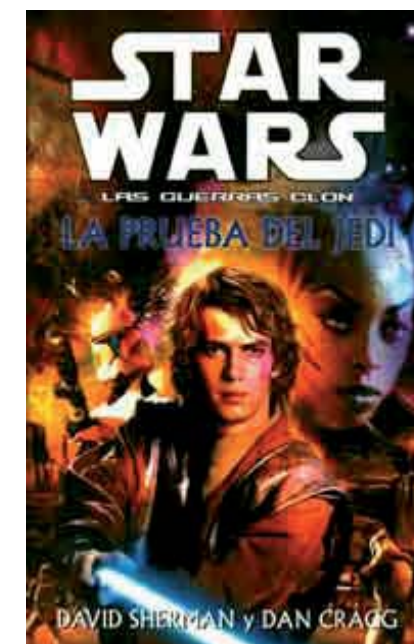
Destaca en esta novela la descripción del desarrollo de la batalla y la guerra, realista y con mucho detalle.

Los personajes secundarios resultan claves para el desarrollo de la batalla y son casados por el propio Anakin, lo que añade un tinte de emoción; además de reflejar la importancia de unas personas en principio normales.

- **Puntos fuertes:** en este caso, el tratamiento de novela bélica resulta beneficiosa, aportando realismo y crudeza a unos acontecimientos que no fueron tratados en las películas.

Por otra parte la presentación de las rivalidades dentro del bando separatista y de su frágil estabilidad resulta interesante. También esto se contrasta con el alto grado de sumisión al líder. Se profundiza en las dudas morales, del deber y el hacer del pensamiento Jedi. Además se ve el desequilibrio de Anakin y su inminente caída al lado oscuro.

Figura 160. Portada de La Prueba del Jedi.





Ideación

Tras este extenso estudio de lo existente en el mercado y nuestro análisis de sus características, pasamos a la etapa de ideación, en la que generaremos propuestas para una nueva película.

Para ello utilizaremos distintos tipos de técnicas creativas y de evaluación de ideas, abordando la cuestión desde dos perspectivas diferentes: Tema y color.

El objetivo de esta fase es sentar la base creativa, generando un amplio número de ideas y conceptos guiados por los conocimientos adquiridos en los estudios previos.

En este proceso, se primará cantidad frente a calidad, prefiriendo representaciones esquemáticas, abiertas y con varias interpretaciones. Así estimularemos la creatividad y favoreceremos la aparición de las *"coincidencias felices"*.

Volveremos a utilizar técnicas propias del diseño de producto en un marco artístico y técnico, de forma que se favorezca la transmisión de las ideas y conceptos y el proceso de desarrollo de la forma más clara y transparente posible.

Estamos pues ante una etapa de gran trascendencia, en la que debemos impresionar y convencer al cliente de que nuestro producto es un producto gana-

dor, resultado de nuestra actividad intelectual y creativa, con una existencia justificada por las oportunidades y carencias del mercado.

Mantenemos en todo la premisa de encajar nuestros conceptos en un universo preexistente con características muy definidas, y esto deberá quedar patente en todos los pasos de este proceso.



Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Como ya hemos visto, una buena trama es fundamental en la creación de una película de éxito.

En el caso de Star Wars, uno de las señas de identidad es la existencia de paisajes espectaculares pero ligeramente similares a los que tenemos en nuestro mundo.

Por ello, debemos de ser capaces de encontrar un punto entre algo novedoso y espectacular y algo que resulte conocido y posible de existir.

Para ello vamos a utilizar métodos creativos de diversos tipos, especialmente asociativos y sinécticos. Para ello, utilizaremos metodología de diseño de producto a una tarea que en principio podía parecer aleatoria y artística.

Además, esta metodología es la que generalmente se utiliza en este tipo de proyectos.

Por lo tanto, comenzaremos documentándonos sobre lugares que reúnen características interesantes, para después utilizarlos y combinarlos para crear algo que encaje con nuestra idea y propósito.

Esta fase se resolverá en iteraciones de diferente complejidad y nivel de detalle, retroalimentando cada fase a la siguiente, para tener finalmente las mejores versiones de las ideas más valoradas. La libertad creativa en este momento es total, por lo que ninguna propuesta se descarta.

Sin embargo, deberemos justificar la elección de los conceptos que seleccionemos como más apropiados.

Nuestro objetivo en este capítulo es encontrar un tipo de ubicación ideal para la localización de nuestra trama, con suficiente riqueza, pero por otra parte suficientemente abierta y flexible como para permitir el posterior desarrollo y adaptación al resto de ideas aportadas.

1.Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama

1.1. Localización

Debido a que carecemos de una trama y nuestra misión es más una exploración gráfica, lo primero que decidimos realizar fue probar con distintos paisajes existentes que resultaran sugerentes para el contexto de Star Wars. De esta forma, unas localizaciones interesantes resultarían estimulantes para la creación de situaciones y narraciones novedosas. Para ello, debíamos escoger paisajes que reunieran las características recogidas en el análisis.

Además, debíamos tener en cuenta todos los paisajes que se han utilizado ya en la saga, de forma que no repitamos conceptos o no explotemos características ya muy gastadas.

1.1.1 Paisajes existentes en el universo de Star Wars.

Incluimos aquí una serie de imágenes de paisajes utilizados en la saga. En la etapa en la que nos encontramos no nos interesa su papel en la trama ni sus características (este conocimiento se adquirió en la fase de estudio de mercado, analizando las obras.), simplemente su aspecto visual y características gráficas.

Por tanto, las agruparemos en este dossier en una única figura, a pesar que para el desarrollo del trabajo cada una de las imágenes posea una identidad clara.

Como se puede ver en la figura 161, la variedad de paisajes creados para la saga es enorme, por lo que el ejercicio de crear algo nuevo y apropiado será algo no demasiado sencillo.

Figura 161. Panel con los principales paisajes utilizados a lo largo de la saga de Star Wars.

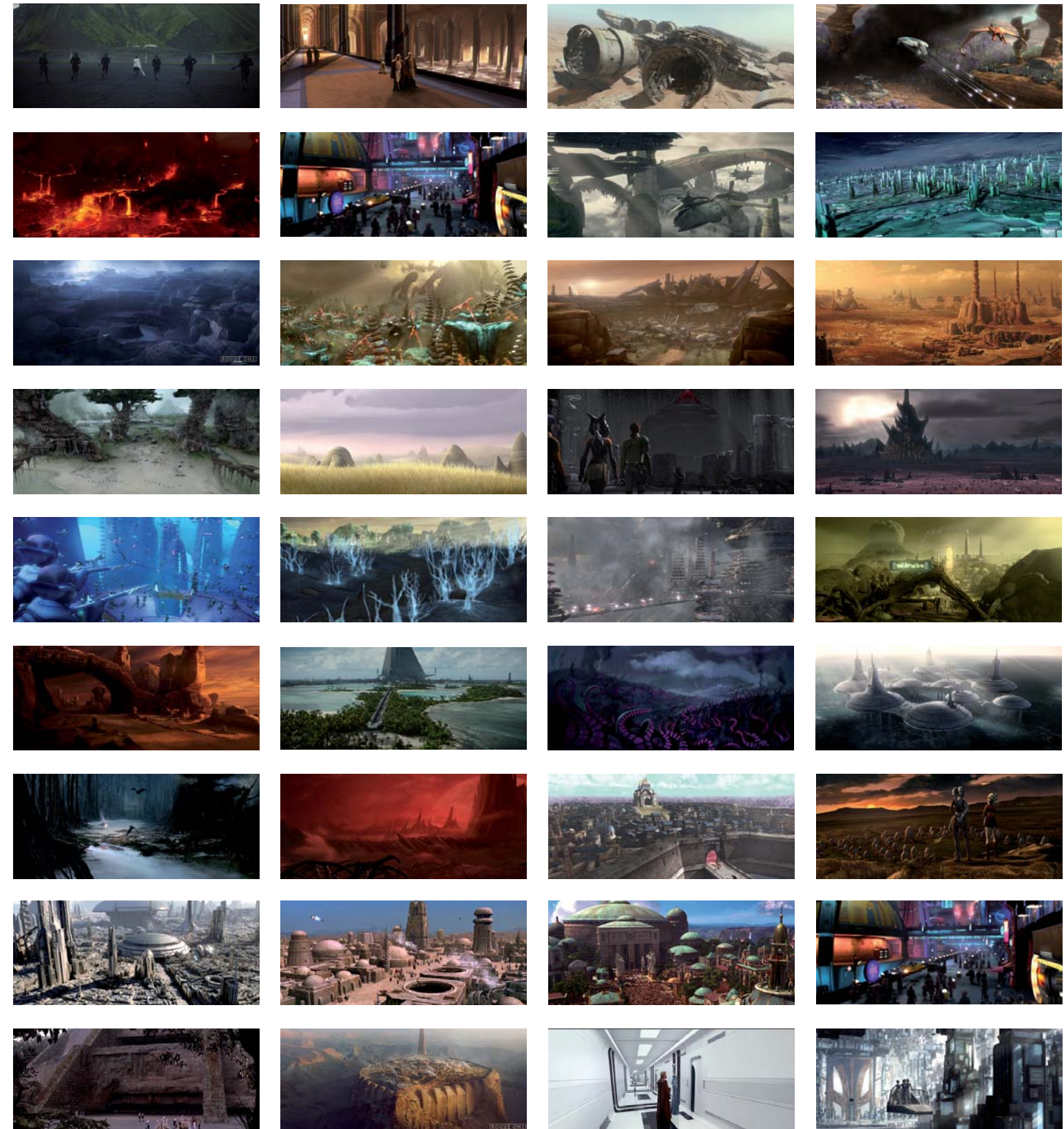


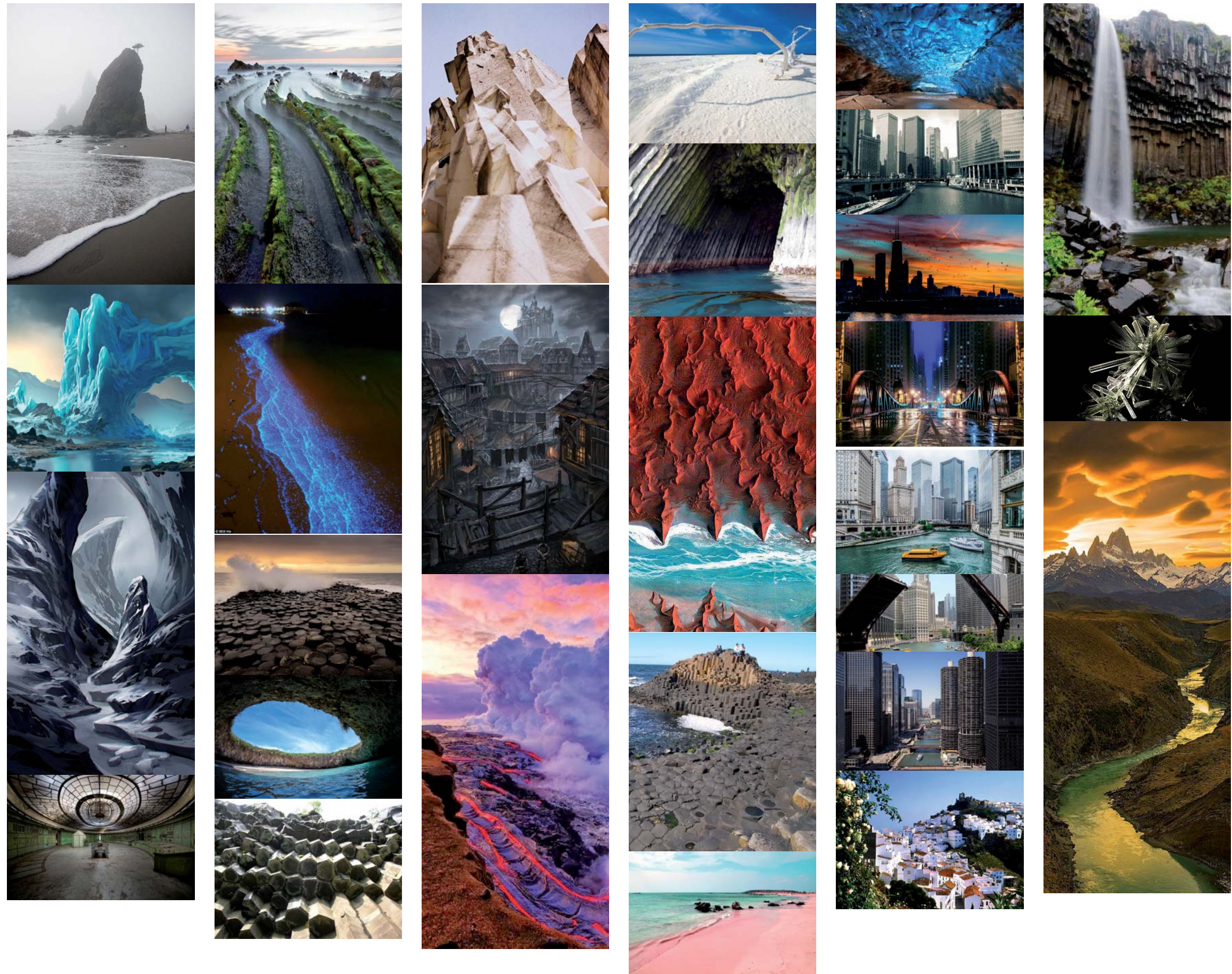
Figura 162. Panel de paisajes número 1.

1.1.2 Entornos prometedoros.

A continuación debemos valorar distintos ambientes y paisajes existentes en nuestro mundo. Deberán mostrar alguna de las características interesantes que ya hemos ido identificado, lo que en general significa paisajes impresionantes y exóticos.

Para ello vamos a crear varios paneles de influencias.

Podemos ver en la figura 162 gran variedad de paisajes, entre los que incluimos algunas imágenes de ciudades, pero también ciertas obras de arte conceptual y fantasía. En este panel predominan las estructuras rocosas y duras, contrastadas en muchos casos con la fluidez y el brillo del agua.

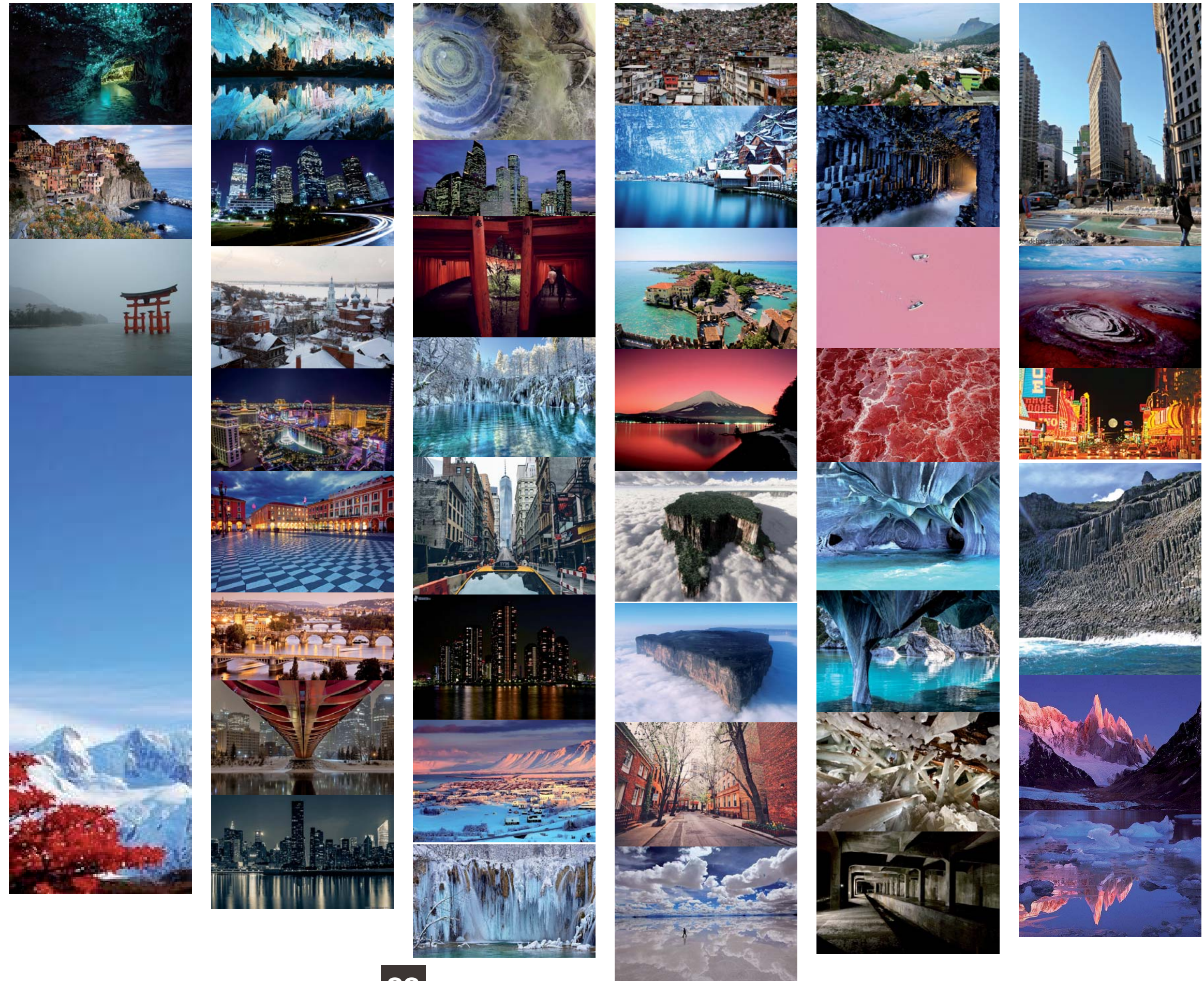


2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 163. Panel de paisajes número 2.

En la figura 163 mantenemos la presencia del agua en la mayoría de casos, pero nos centramos un poco más en la existencia y adaptación de las estructuras humanas a estos espacios agrestes e idílicos.

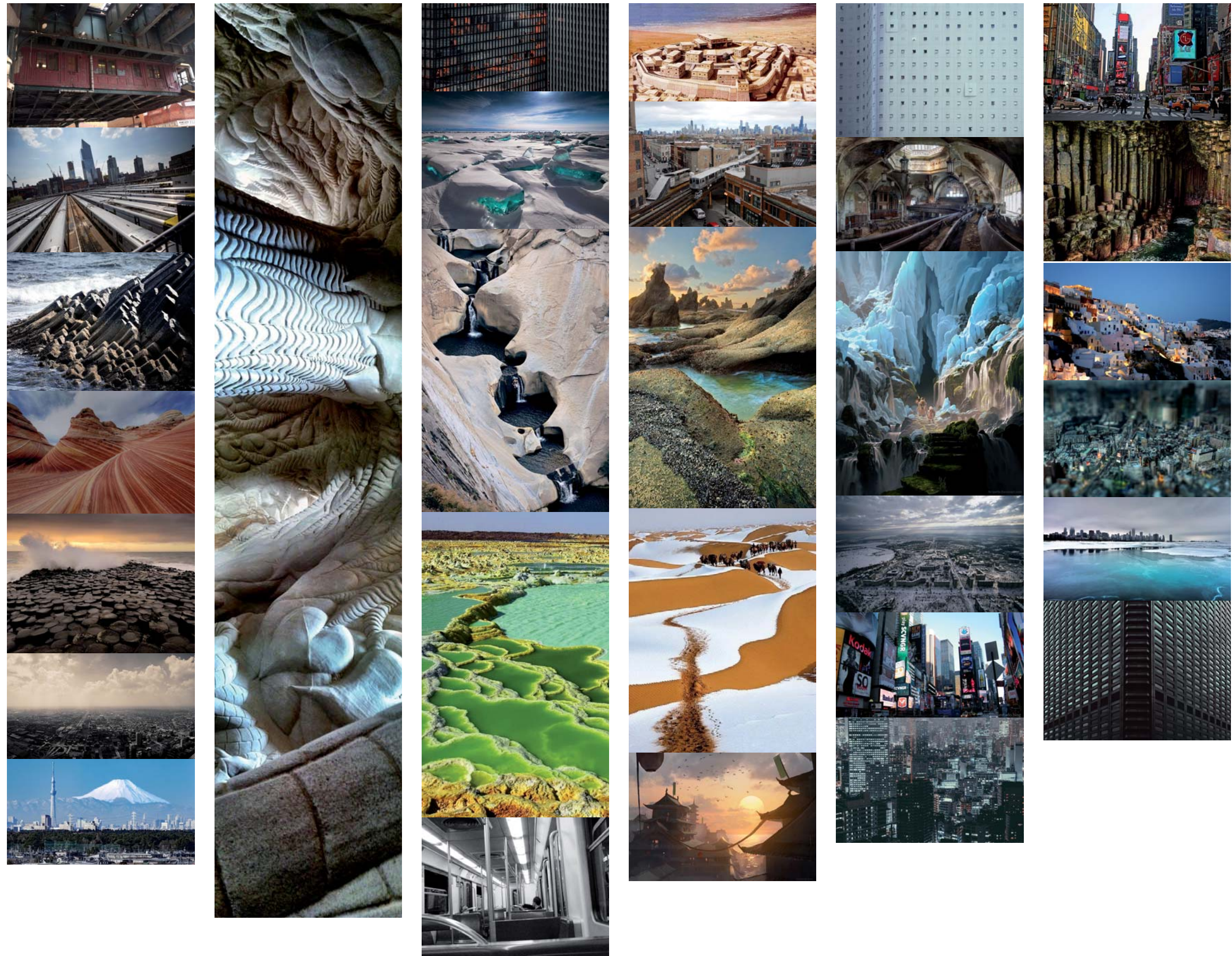
Buscamos además imágenes que muestren tratamientos de la luz especiales, así como colores profundos y chocantes en elementos a priori conocidos.



En esta última figura (fig. 164), mostramos una mayor variedad de texturas, destacando las que resultan duras y rígidas.

Podemos ver de nuevo algunas imágenes pertenecientes a ciudades y asentamientos humanos y un par de ejemplos más de la interacción del agua con otros elementos geográficos.

Debemos decir que algunas de las imágenes de los paneles presentados no se colocaron desde el principio, sino que han sido paneles que han ido creciendo con el avance del proyecto.



1.2. Conceptualización.

Tras el estudio y análisis de los paneles previamente mostrados, procedimos a generar nuestras primeras ideas de forma general, primando la experimentación y la espontaneidad frente al realismo y calidad gráfica.

Para ello recurrimos a la técnica del collage digital, añadiendo además nuestra propia pintura sobre las imágenes. Para esto se empleo Adobe Photoshop como software y una tableta gráfica *Wacom* como *hardware* periférico.

Para producir las ideas se partía de alguna imagen interesante, o de alguna parte que ofrecía posibilidades.

De momento, no generábamos conceptos desde cero sino que se buscaba la creatividad mediante analogías y relaciones forzadas gráficas, aunque como se puede ver algunas imágenes acabaron careciendo prácticamente de todo detalle fotográfico.

Estos conceptos como se puede ver son exploratorios y el nivel de detalle es muy variable. Generalmente abandonados cuando se lograba comunicar el mensaje en mente o cuando se observaba que dicha comunicación no resultaba o no era suficientemente potente.

Comenzamos explicando el concepto que se intentaba transmitir en la figura 165. Pretendíamos representar una especie de base oculta en las montañas, en cuyo interior se ocultarían los hangares y distintas naves.

Sin embargo, enseguida observamos que no aportaba nada demasiado novedoso ni excitante porque guardaba demasiadas similitudes con la situación en Hoth.

En la figura 166, otro ejemplo de idea que no funcionó, se pretendía mostrar una serie de estructuras de construcción indeterminada en mitad de un pantano rodeado de vegetación. Sin embargo el enfoque que se le dio no resultó demasiado atractivo y se prefirió explorar otras ideas antes que continuar con un concepto que no estaba demasiado claro.

Figura 165. Collage cueva-hangar.



Figura 166. Collage estructura en el pantano.



2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 167. Collage icebergs.



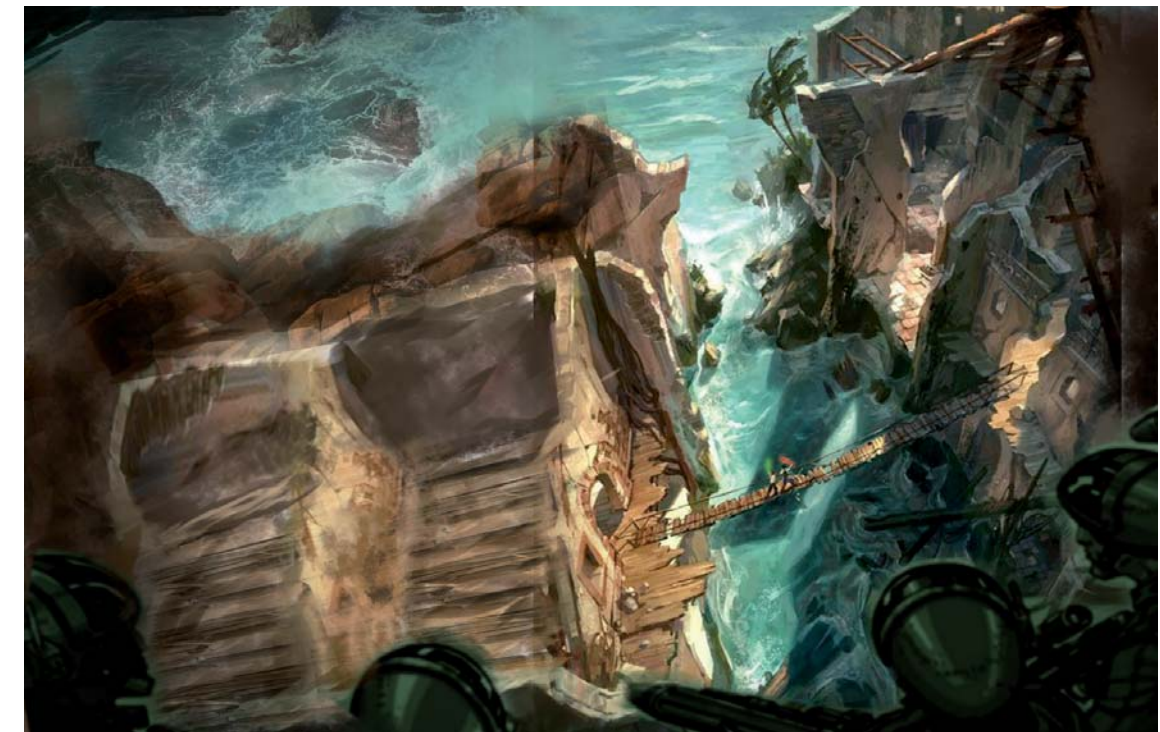
Figura 169. Collage orilla roja.



Figura 168. Collage ciudad Steampunk



Figura 170. Collage ruinas en la orilla.



Continuamos con la creación de collages con estas cuatro nuevas imágenes.

En la figura 167 podemos ver una escena dinámica con cierto atractivo visual, pero sin embargo el ambiente helado no nos suscitaba ninguna idea novedosa que aportase un carácter distintivo al universo.

La siguiente figura (fig. 168) surgió a partir de una pieza de arte conceptual steampunk. Se pretendió incorporar una estructura de ese tipo en un ambiente Star Wars. Sin embargo, no llegó a funcionar del todo. Por otro lado, el concepto de los puentes y los arcos era bastante similar a una de los mundos ya aparecidos en la saga por lo que no se profundizó en este concepto.

En la siguiente figura (fig. 169), vemos otra escena de gran dinamismo y con cierta belleza. La comunicación de la acción y de la amenaza es bastante directa. El paisaje sin embargo no parece una variación demasiado trascendente sobre los desiertos y climas áridos ya presentados en la saga.

A continuación, y partiendo de una ilustración; se generó una imagen (fig. 170) que pretendía mostrar las características de este universo. Visualmente es una imagen atractiva, pero a nivel compositivo y de diseño no se consiguió transmitir demasiado bien el ambiente Star Wars.

Como podemos ver la obtención de resultados es un proceso costoso, pero cada nueva idea aporta información para el desarrollo de las siguientes, aprendiendo de errores y aciertos. Además, el proceso productivo se agiliza y mejora sucesivamente.

2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 171. Collage bosque poblado.



Figura 172. Collage gruta misteriosa

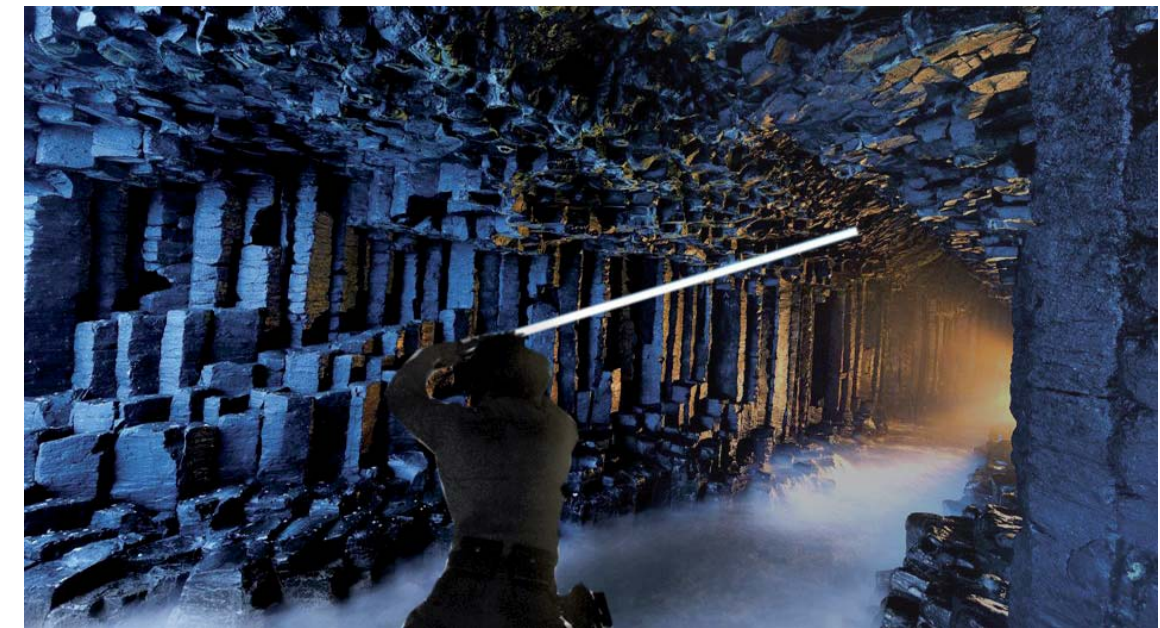


Figura 173. Collage interior imperial.

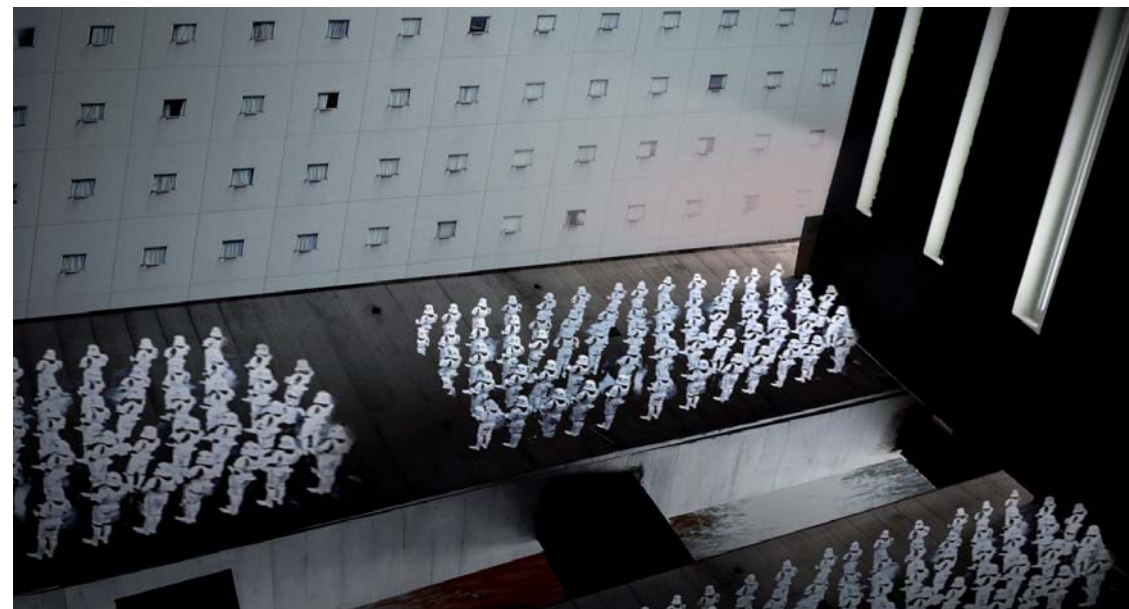
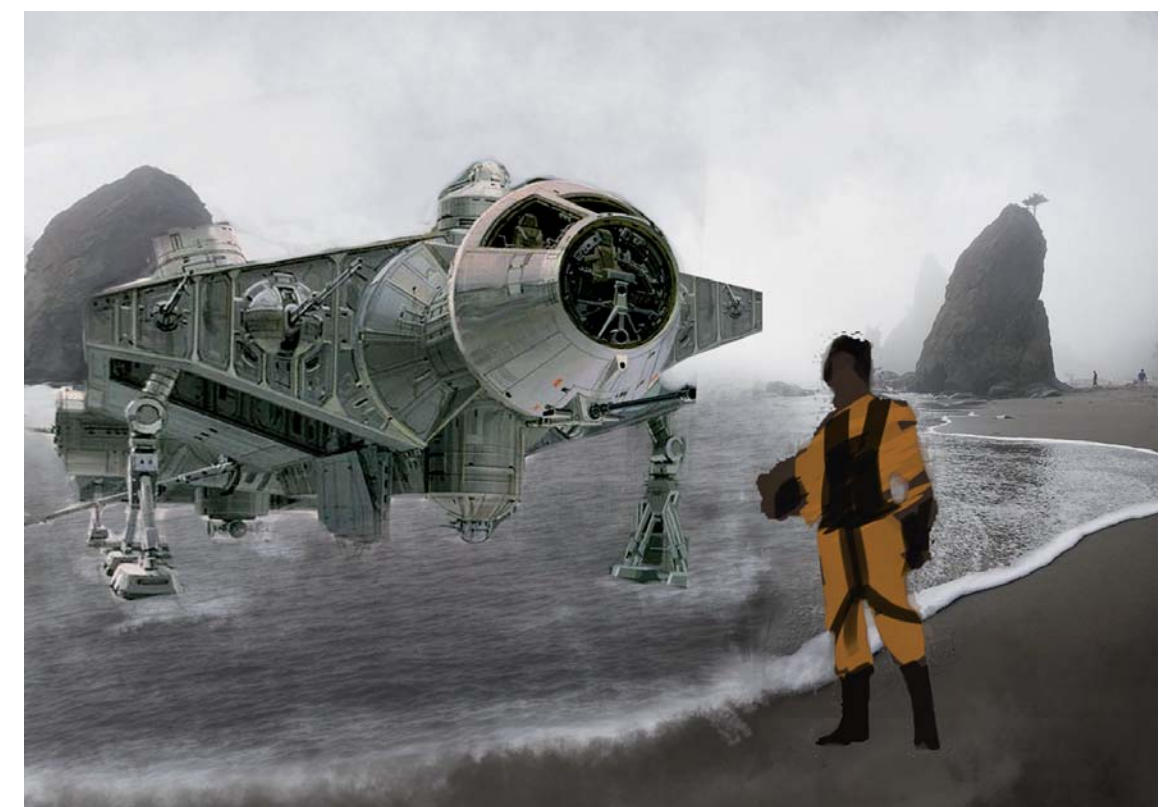


Figura 174. Collage playa neblinosa.



Proseguimos con unas nuevas imágenes, algunas de las cuales capturaron cierta esencia de la saga de forma interesante.

En la figura 171, que-
ríamos representar una especie de aldea en el bosque. Las estructuras estarían mimetizadas con los árboles y sería una especie de refugio o guarida escondida. Sin embargo, al final acabo recordando a Endor o algún bosque más genérico. Es un paisaje que se ha visto demasiado y no fuimos capaces de darle un giro interesante en esta imagen.

En la figura 172 se muestra una ruta con formaciones rocosas interesantes. En esta imagen se captura de gran manera el ambiente Star Wars y sugiere la existencia de algún peligro en el interior.

Es por tanto, una imagen efectiva, que sin embargo aporta poco contenido a priori que podamos aprovechar y reinventar.

Vemos en la figura 173 el intento de capturar el interior rígido y ordenado de un edificio imperial. Vemos que la aplicación de los conceptos que hemos ido trabajando funcionan cuando son combinados adecuadamente. Por ello la imagen podría pertenecer a este universo que buscamos. Sin embargo no contiene nada demasiado innovador ni impresionante.

La última figura de esta página (fig. 174) muestra una nave estacionada en una playa brumosa con unas formaciones rocosas interesantes. La atmósfera es misteriosa y densa, teniendo cierto interés en nuestra búsqueda de un nuevo entorno.

2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 175. Collague ciudad de malhechores.



Figura 176. Collague tribu nómada.



Figura 177. Ilustración costa rocosa.



Figura 178. Collage formación de cristales.



A estas alturas del proyecto ya habíamos vuelto a incluir nuevas imágenes de inspiración, revisado los conceptos descartados y propuesto nuevas ideas.

Es por esto que decíamos que esto no es un proceso lineal sino iterativo y retroalimentado.

En la figura 175 encontramos un concepto de especial interés. En él se muestra una oscura ciudad costera bajo la opresión del imperio. Sin embargo da la sensación de ser un lugar de gente perdida y malhechores.

Esto encaja perfectamente con el tipo de personajes que se muestran en la saga. Además, a nivel de estructuras y paisajes, resulta novedoso ya que no se ha explotado este tipo de ciudad.

En la figura 176 quisimos representar una megaestructura móvil por un paisaje hostil y árido. La idea provenía de una especie de población nómada que viaja en grandes estructuras reforzadas y se establece temporalmente para explotar ciertos recursos. Sin embargo, esta idea se dejó sin definir en el proceso final; optando por otro tipo de conceptos.

La ilustración de la figura 177 muestra un paisaje tranquilo pero agreste, con formaciones rocosas puntiagudas y un cielo de aspecto tóxico. El concepto no estaba mal, pero tampoco nos pareció especialmente prometedor.

Se trató de comunicar la imagen de un planeta hostil con formaciones geométricas de minerales en la figura 178. Esta idea de cierta complejidad se comunicó de manera bastante efectiva, sugiriendo algún tipo de explotación de los recursos. Sin embargo, un planeta ya existente tiene ciertas formaciones similares.

2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 179. Collage interior de búnker.



En ella se muestra una costa rocosa con estructuras abigarradas e inestables. Dichas estructuras tienen una clara influencia asiática.

Esta imagen evocaba una gran riqueza cultural, así como interesantes planteamientos sociales, viendo las precarias estructuras costeras.

Por otro lado, se trató de realizar una composición impactante que mostrase una estructura imperial de gran presencia en la figura 181. Para ello decidimos partir de elementos conocidos.

Se exageró el formato además para lograr una impresión más cinemática. El resultado es bastante logrado, si bien la ubicación no aporta nada radicalmente nuevo al universo, Digamos que fue un experimento formal que demuestra la aplicación de los principios que hemos ido señalando hasta ahora.

Figura 180. Collage costa con torres.



Figura 181. Collage puesto imperial.



Como podemos observar, el nivel de refinamiento de las ideas en esta fase es mucho mayor que el presentado anteriormente. Además, se prestaba especial atención a la composición y el sentimiento transmitido en estas imágenes.

En la primera imagen (fig. 179), apenas incluimos elementos y tan sólo hicimos unos ajustes menores. Esto se debe a que representaba perfectamente la idea que teníamos para una especie de centro de mando clandestino. La paleta escogida, así como las texturas e iluminación de dicha imagen comunicaban perfectamente el mensaje adecuado.

La figura 180 es una de las figuras clave de esta fase, partiendo de una ilustración de diseño conceptual, ya que fue una de las elegidas como concepto a desarrollar.

2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

A continuación incluimos dos collages que fueron utilizados como inspiración del tono y también del tipo de paleta y contrastes que se buscarían. En ellos no se buscaba contar ninguna historia ni proponer ninguna nueva ubicación.

En la figura 182 mostramos una especie de galería, que podría ser un hangar o estación abandonada. En este collage hicimos especial hincapié en prestar atención a las texturas y acabados. Las dimensiones de los distintos elementos y la iluminación existente crea una atmósfera que consideramos muy apropiada. Los colores se escogieron también con gran cuidado, dando como resultado una imagen muy equilibrada y con una comunicación efectiva.

Tras haber elegido la influencia asiática, se decidió explorar algunos monumentos y elementos de interés. Se decidió hacer una composición que mostrase las características de dichas estructuras y que sirviera de base e inspiración para el futuro desarrollo.

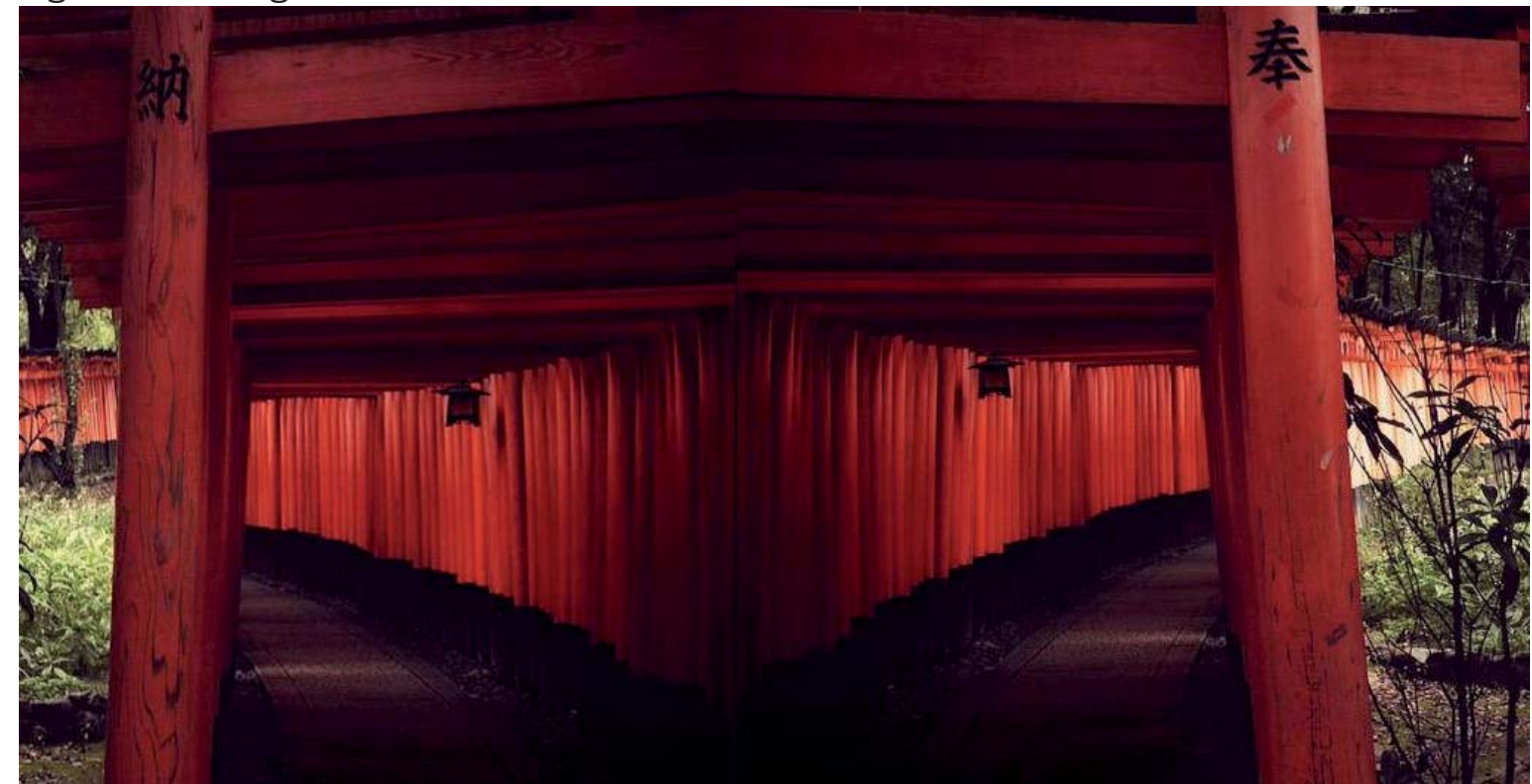
Se eligió por tanto una imagen de gran colorido (fig. 183). Queríamos mostrar la armonía y la delicadeza, así como la atención al detalle y el trabajo minucioso asociado a esta cultura.

Para ello escogimos un encuadre simétrico. Esto además refuerza el carácter orgánico de la obra ya que en su complejidad no es industrial y perfecto, sino que muestra la obra del hombre. Además, resultaba importante incluir en la imagen algún toque de la importancia de los jardines y plantas. El ajuste del color realza los valores interesantes y el exotismo que evoca esta imagen.

Figura 182. Collage estación abandonada.



Figura 183. Imagen de un santuario.



2.Ideación.1.-Tema: creación de un ambiente adecuado para la localización de la trama.

Figura 184. Collage ciudad pirata.



De tal forma, representar una zona semejante vacío añade un punto de intriga y tensión interesante.

La composición esta cuidada para añadir misterio, situando la cámara tras unos elementos y a un nivel bastante bajo, dando sensación de estar al acecho.

En la figura 186 vemos una composición muy dinámica que da sensación de persecución. Esta imagen surgió también inspirada en la figura 180, por lo que pretende representar otra zona del mismo lugar.

Por ello, tenemos ya establecidos los dos conceptos principales de los mundos en los que queremos basar nuestra nueva historia.

La primera figura que tenemos aquí (fig. 184) es una evolución del concepto presentado en la figura 175, esta vez, la definición que habíamos hecho era más concreta. Se trata de una ciudad al margen de la ley, frecuentada por piratas y otros individuos peligrosos.

La atmósfera capturada en este collage resulta adecuada para un entorno misterioso y peligroso. Además incluye elementos paisajísticos curiosos y juegos de luces interesantes.

En el otro lado, vemos la figura 185. Esta explora una evolución del concepto asociado a la figura 180. Esta serie de infraestructuras inestables y precarias dieron lugar a asociaciones con zonas pobres superpobladas, con inspiración en las fabelas de Río de Janeiro.

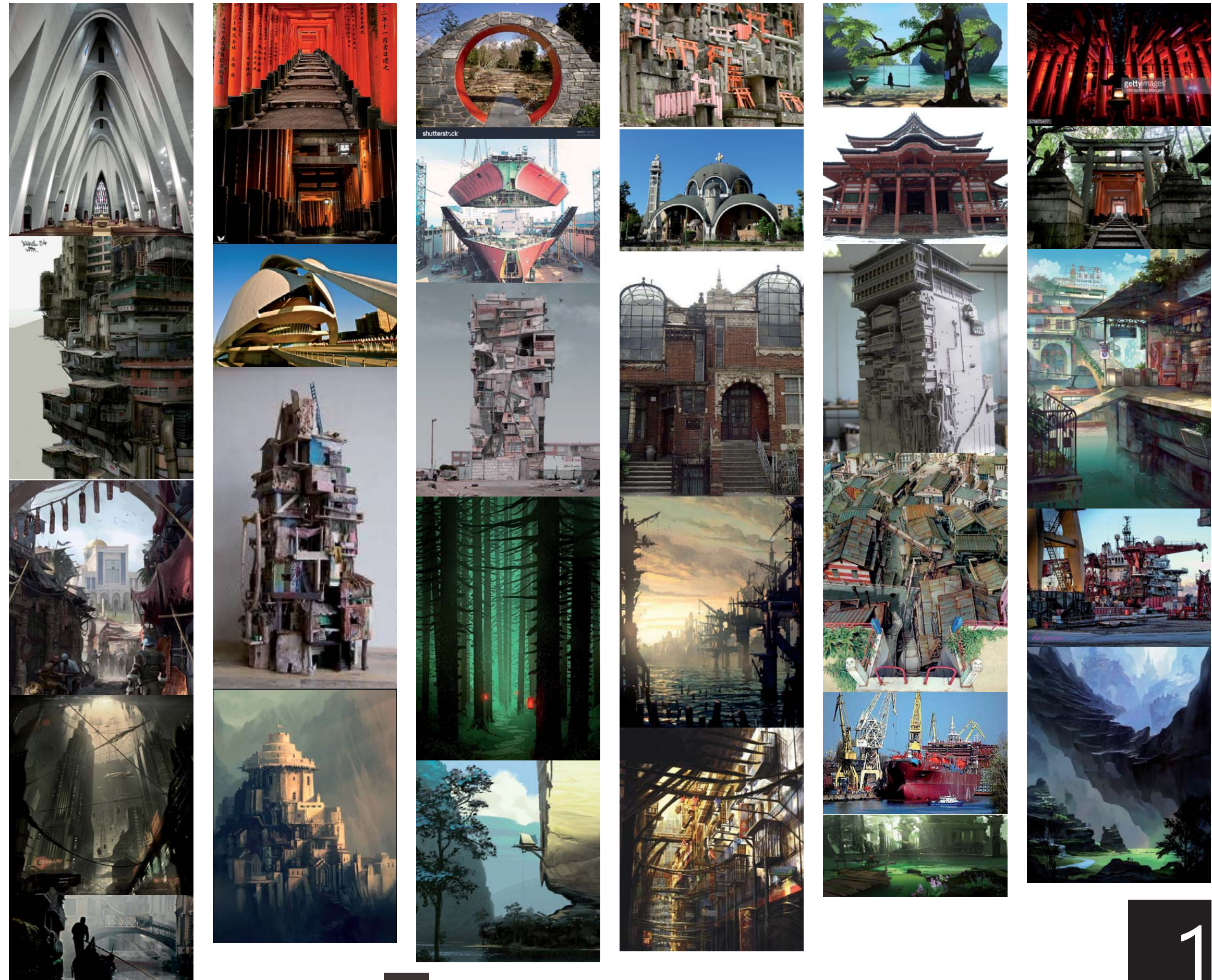
Figura 185. Calle desierta.



Figura 186. Persecución en las islas.



Figura 187. Inspiración de estructuras.



1.3.Documentación.

Hacemos un pequeño inciso en la importancia para este proceso del constante flujo de información y referencias empleadas para lograr la asociación correcta y atractiva entre los elementos.

Por ello incluimos aquí uno de los paneles realizados en una fase muy avanzada de la conceptualización, (fig. 187) en la que ciertas temáticas ya estaban definidas: influencia de estilo japonesa, construcción de superestructuras variopintas e inestables...

Otro de los conceptos que no se llegó a desarrollar estaba inspirado en unos astilleros, ya que tendría cierto atractivo industrial y militar, sin embargo se descartó esa posibilidad.



Color: elección de la paleta más adecuada a nuestra intención.

El siguiente paso en nuestra ideación consistía en hacer la elección de un tono de colores que permitiera comunicar el mensaje de nuestro interés.

Debía ser capaz de reflejar las características esenciales de nuestros paisajes y escenas, mientras que a la vez dicha paleta tonal debería colaborar en mejorar la calidad de la comunicación de la imagen, estableciendo diferentes niveles a los cuáles el espectador dirigirá su atención.

El uso del color es algo muy importante en el cine. El color es un elemento de gran subjetividad, por lo que un cuidado control sobre él añade gran riqueza y profundidad a cualquier elemento gráfico.

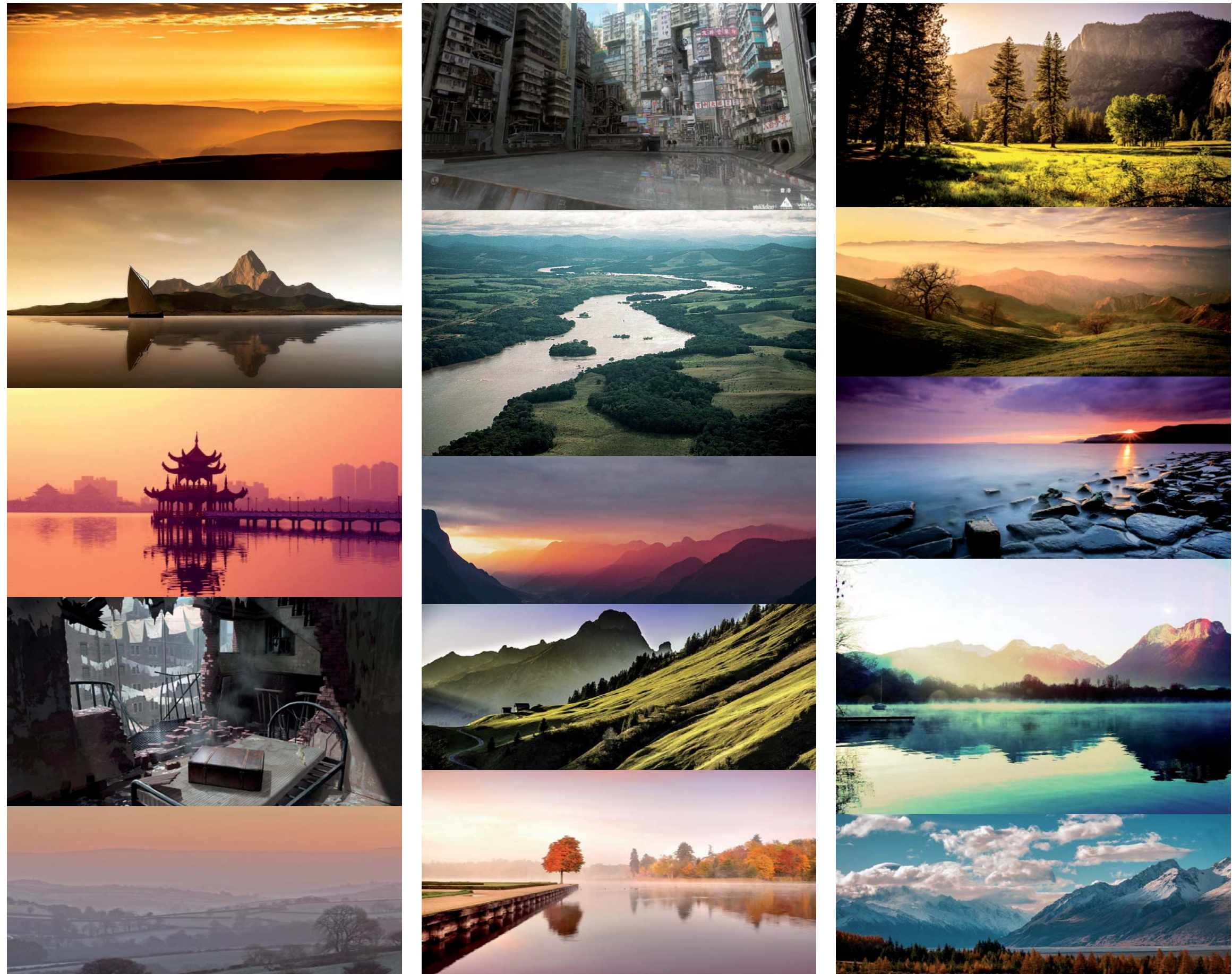
Nuestro objetivo será establecer diferentes paletas tonales interesantes, así como estudiar algunos ejemplos satisfactorios del uso de la edición del color y su uso subjetivo en la comunicación de un mensaje complejo.

Además mostraremos algo de la teoría cromática utilizada en la generación de paletas armoniosas y satisfactorias.

2.Ideación.2.-Color: elección de la paleta más adecuada a nuestra intención

Figura 188. Panel de influencias con paletas tonales.

2.Color:
elección de la paleta
más adecuada a nues-
tra intención



2.1 Inspiración.

Hemos comenzado este capítulo directamente con la figura 188, un panel de influencias en el que agrupamos diferentes imágenes que consideramos que tenían una paleta tonal interesante. Cada una de ellas se percibe de una manera determinada, y esto se debe principalmente a las cualidades del color en ellas.

La mayoría de ellas muestran además paisajes idílicos, encajando con la filosofía de Star Wars de mostrar paisajes espectaculares. Vemos que un par de ellas muestran imágenes de ciertas estructuras humanas que sin embargo también encajan perfectamente con la línea discursiva y estilística de este universo.

2.1.1 Escenas relevantes.

A continuación vamos a comentar algunas escenas concretas de distintas películas y destacar qué tiene de especial o positivo el uso particular del color y las luces en ellas.

En esta imagen de El Resplandor (fig. 189), se transmite perfectamente la atmósfera misteriosa y peligrosa, gracias a la paleta elegida y el uso de la luz. El plano medio está a contraluz y solo se perciben siluetas.

La luz ilumina zonas de niebla. La paleta es totalmente limitada. Los contornos están bastante bien definidos ya que deben transmitir la información correctamente a pesar de carecer de información de color y textura.

En la figura 190 vemos una imagen de gran dramatismo. Esta imagen de Pesadilla en Elm Street es tremendamente tétrica. Destaca la falta de saturación en la escena, haciendo destacar la sangre.

El rojo es el color que el ser humano antes detecta, por lo que acentuando su presencia y su contraste se genera un sentimiento mayor de peligro y tensión.

La geometricidad del fondo y el enfoque añade un toque inquietante a la imagen, centrandó además la atención en la figura.

En la figura 191, vemos una escena de la película Vaiana de Disney. Se sitúa a la protagonista en primer plano, lo que nos centra en sus expresiones y nos identificamos con ella. Sin embargo, no mira directamente a la cámara.

El otro personaje le mira y está borroso. Podemos ver que la saturación es mayor en el primer plano y que además lleva un vestido de color rojo.

Además la zona derecha presenta gran cantidad de color, mientras que la zona izquierda es mucho más pálida y grisácea.

En esta imagen representativa de la película Los Pájaros (fig.192), destaca la reducción de la paleta a unos colores muy limitados y apagados y el tratamiento de la luz. Las sombras son exageradamente duras, añadiendo un matiz inquietante. El uso de esta paleta apagada hace que destaquen en mayor medida los pájaros y las sombras.

Figura 189. Escena de El Resplandor.



Figura 190. Escena de Pesadilla en Elm Street.



Figura 192. Escena de Los Pájaros.



Figura 191. Escena de Vaiana.



2.1.2 Paletas tonales y armonías de color.

La primera figura (fig. 193), muestra una escena de La La Land en la que se utilizan luces fuertemente colorizadas. Esto genera un ambiente idílico y ligeramente artificial, como de ensueño.

Es destacable la calidez e intimidad que aporta a la escena, a la vez que la hace inalcanzable y etérea. Encaja perfectamente con el mensaje de amor y momento de disfrute mutuo.

En la siguiente imagen (fig. 194) vemos, a priori, que se utiliza una paleta similar. Esta imagen del concept art para Tiana y el Sapo muestra un esquema de colores muy saturado, que sin embargo no muestra nada de alegría o calidez.

El uso de los azules-cianes y magentas genera un alto contraste que transmite inquietud y cierto carácter mágico y fantasmal. La introducción de gran cantidad de negros, así como los ligeros toques verdosos cambian totalmente la percepción de la escena (comparando con la figura 193). De esta forma, la imagen tiene un tono ligeramente deprimente e inquietante.

La ilustración mostrada en la figura 195, tiene un enfoque interesante. contiene muchos elementos que resultan atractivos e inteligentes. La perspectiva y la iluminación dirigen nuestra mirada hacia arriba, mientras que la mirada del personaje y la barandilla nos hacen bajar y ver la silueta inquietante de abajo. Las zonas no iluminadas por el farolillo, carecen de saturación y tienen un carácter frío, mientras que las iluminadas son cálidas y saturadas.

A continuación pasamos a hacer un breve análisis de las paletas cromáticas utilizadas en algunas de las imágenes que habíamos seleccionado.

Para el análisis nos basamos básicamente en la teoría del color y las armonías.

En la figura 196, vemos la paleta tonal aproximada de la imagen. La relación entre los colores es complementaria, pero ligeramente partida. Se logra un alto contraste pero con una riqueza y variedad de color muy agradable.

En la figura 197, se ve cómo una paleta complementaria normal suele favorecer el contraste, lo que produce una atmósfera más irreal.

En principio este tipo de relación es muy vibrante, por lo que las sensaciones de tranquilidad y armonía son más complicadas de transmitir. Sin embargo, y como se ve en la figura, el uso de otros factores como las luces y sombras o las imágenes mostradas y su composición, puede conseguir transmitir este tipo de sensaciones.

Como podemos observar en la figura 198, la paleta análoga es la que permite transmitir mejor estas sensaciones idílicas y tranquilas. Se reflejan sentimientos como calma, abandono e intemporalidad. Dependiendo de lo cerrada que sea la paleta, se incorpora cierta sensación de irrealidad, lo que puede ser conveniente en distintos tipos de escenas.

Figura 193. Escena de La La Land.



Figura 194. Concept Art de Tiana y el Sapo.



Figura 195. Ilustración basada en la obra de H.P. Lovecraft.



Figura 196. Paleta complementaria partida.



Figura 197. Paleta complementaria.

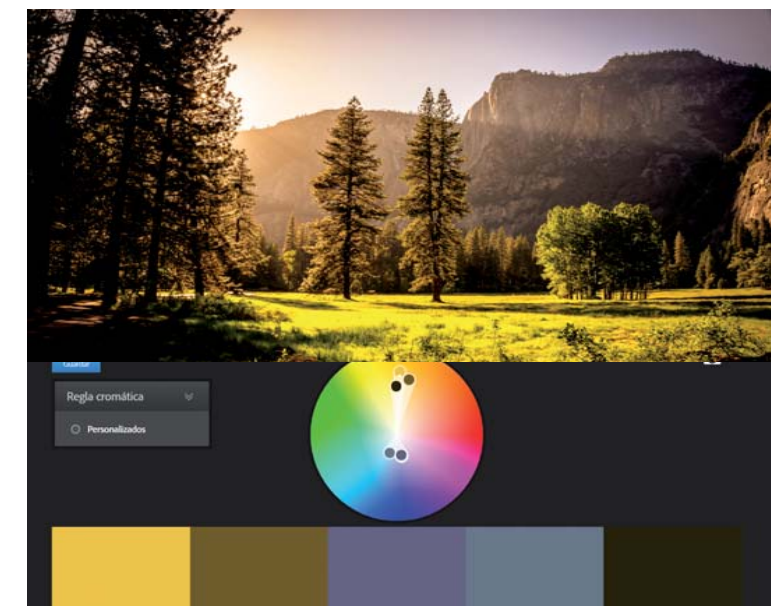
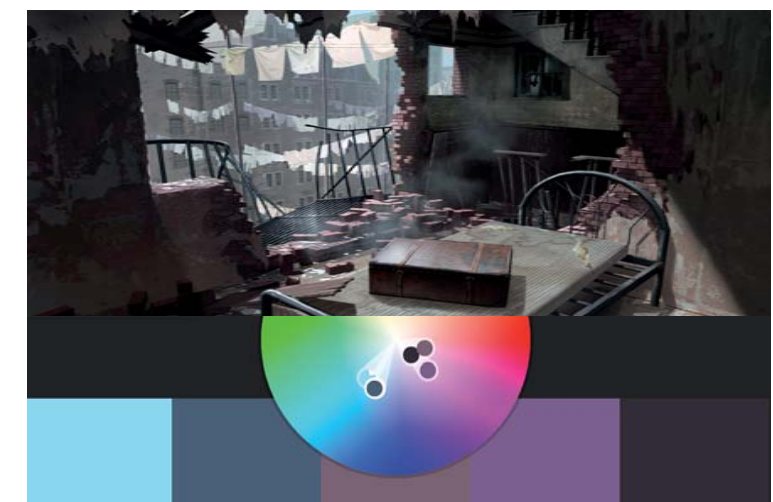


Figura 198. Paleta análoga.



2.Ideación.2.-Color: elección de la paleta más adecuada a nuestra intención

Figura 199. Paleta de la persecución.



Figura 200. Paleta del santuario.



Figura 201. Paleta ciudad pirata.



Figura 202. Paleta de la estación abandonada.



A continuación mostramos algunas de las imágenes representativas de nuestra ideación. En ellas, destacamos la paleta utilizada en cada caso.

Podemos ver que en todos los casos la paleta se mantuvo muy limitada.

En la figura 199 vemos que se ha utilizado un rango variado de azules con matices terrosos. Esto se complementa con el uso de un rojo no demasiado brillante. De tal forma la atmósfera es agobiante y densa. El contraste no se basa en color para comunicar, sino que es más importante la silueta y las formas.

Vemos que la paleta de la figura 200 tiene mayor variedad. El contraste entre los colores es mayor. En esta imagen, la riqueza de los colores y la profundidad de las sombras resultaba muy importante para capturar la esencia que se quería transmitir.

En la figura 201, podemos ver algo a medio camino entre las dos figuras anteriores. La variedad tonal no es muy elevada, pero el nivel de saturación es relativamente elevado. Nuevamente, la mayor parte de la información se comunica mediante la silueta de las diferentes figuras.

En la figura 202, encontramos una paleta muy reducida, pero con un color de resalte que llama en gran manera la atención. De esta forma se consigue comunicar la sensación de abandono, mientras que el vehículo adquiere una importancia considerable. El contraste es muy elevado a nivel tonal, ya que se trata de un color complementario, muy saturado. Además, se trata del color rojo.

3

Conceptualización

Con las bases de nuestro proyecto correctamente planteadas y definidas, pasamos a continuación a crear y desarrollar las ideas. Así, concretábamos dicha ideas en conceptos que iban evolucionando.

Esta etapa en principio podría plantearse como una evolución gráfica en profundidad. Sin embargo, se prefirió abarcar también distintos aspectos que resultan

de importancia en la definición de una película.

Esta decisión se basa evidentemente en las fases anteriores y los estudios realizados a lo largo del desarrollo de este proyecto.

Básicamente nuestro objetivo actual era definir un personaje y profundizar en el desarrollo de los entornos seleccionados.

Además en esta fase añadimos profundidad al contenido con el desarrollo de contenido adicional, como puede ser la ideación de una secuencia y el desarrollo de un storyboard.



Personaje: creación y desarrollo.

Pasamos a continuación a una de las fases más complejas de este proyecto en la que había que integrar gran parte de nuestro conocimiento del mundo del diseño. Además, debíamos aplicar nuestras conclusiones de los estudios realizados para conseguir lograr un personaje de éxito.

Esta fase incluye parte de búsqueda creativa en la generación de conceptos, así como actividades exploratorias y métodos creativos que permitirán la generación de ideas novedosas de cierta complejidad.

Mostraremos el proceso de una manera dual, es decir, no sólo a nivel gráfico; sino que también apreciaremos el desarrollo del trasfondo y el sentido de la existencia de cada concepto.

En estos desarrollos se utilizarán distintas técnicas y métodos y tendremos desarrollos a varios niveles, cada uno de ellos debidamente justificado. Haremos uso de la línea, el tono y el color.

Por último, para lograr avanzar entre las diferentes etapas de esta fase, se recurrirán a técnicas de evaluación de ideas, para así poder elegir a los conceptos más exitosos.

Figura 203. Panel de influencias del personaje 01.

1.Personaje: creación y desarrollo



3.Conceptualización.1.-Personaje: creación y desarrollo.

Figura 204. Panel de influencias del personaje 02.

1.1 Inspiración.

La tarea a la que nos enfrentábamos era crear un personaje novedoso y atractivo, que encajase en el universo de Star Wars.

Para ello, partimos de una de las localizaciones, la Isla Pirata. En ella, se encontraría nuestro personaje antes de comenzar la aventura.

Como referencia para la creación de dicho personaje, nos basaríamos en el personaje del *Capitán Teague*, un anciano lobo de mar con gran presencia que aparece en la película *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*.

En la figura 203, vemos diferentes características de dicho personaje. Por una parte, su cara es dura y refleja haber pasado por diferentes penurias y victorias. Por otra parte, su aspecto es desaliñado, pero no por ello simple, sino más bien recargado.

Diferentes capas de objetos y materiales se superponen en su atuendo. Destacable de su atuendo es el uso del color rojo, que atrae la atención en gran manera.

Por otra parte, queríamos que dicho personaje estuviera en una mala situación, abandonado y sólo, pidiendo en la calle o en una situación similar.

Por tanto, decidimos inspirarnos en la situación de los veteranos de guerra, que a pesar de sus méritos y habilidades se encuentra en una situación desesperada. En la figura 204 se puede ver un panel que muestra a distintos vagabundos y veteranos de guerra.



3.Conceptualización.1.-Personaje: creación y desarrollo.

Figura 205. Panel de influencias del personaje 03.



Con las ideas bastante definidas de forma general, pasamos a documentarnos sobre piratas. En esta fase además nos importaban en alto grado su aspecto físico y elementos representativos.

Por tanto realizamos un panel que mostrase el tipo de vestimentas con el que se identifica a los piratas.

En la figura 205 se ven distintos personajes y vestimentas que se asocian con los piratas. No podemos obviar que gran parte de las imágenes provienen de las películas de Piratas del Caribe.

Esto no es casual. Por una parte, estas películas son un referente en películas de piratas, habiendo tenido gran acogida y apreciación a lo largo de los años.

Por otra parte, estas películas también pertenecen al sello de Disney, como Star Wars actualmente.

Como en el personaje estudiado anteriormente en la figura 203, estos piratas llevan ropajes complejos de varias capas. Dependiendo del personaje están en diferentes estados de conservación. Abundan los adornos colgantes y remiendos y piezas textiles adicionales.

El colorido de los ropajes es bastante limitado y se puede observar que se utiliza nuevamente el color rojo para destacar personajes de mayor importancia.

3.Conceptualización.1.-Personaje: creación y desarrollo.

Figura 206. Panel de influencias del personaje 04.



A continuación, queríamos incluir cierto trasfondo militar. El personaje probablemente había trabajado para el Imperio antes de llegar a su situación actual.

La idea pues fue que el personaje había pertenecido a una unidad especial al servicio del Imperio, dónde había ocupado un cargo de cierta importancia.

Tras determinados acontecimientos el personaje habría caído en desgracia, abandonando el ejército para dedicarse a actividades de dudosa legalidad.

En este punto nos comenzó a interesar desarrollar una especie de unidad especial para el Imperio. Esto sería el pasado de nuestro personaje. Por tanto investigamos en diferentes tipos de tropas militares.

En la figura 206 podemos ver como son unidades que acarrean diversa instrumentación compleja. La clave es su adaptabilidad a diferentes situaciones y suelen contar con la tecnología más avanzada.

Sin embargo la única cosa que no encajaba con el universo de Star Wars en este momento era el uso de camuflaje y la discreción de estas unidades. El Imperio prefiere ser visto y crear una imagen de potencia y miedo, a pesar de permitir así la identificación de sus tropas de manera sencilla.

3.Conceptualización.1.-Personaje: creación y desarrollo.

Figura 207. Panel de influencias soldados.



Como último panel de influencias que debíamos realizar era uno que nos devolviese a la temática y estilo de Star Wars. Para ello, decidimos agrupar todos los tipos de soldados existentes en las películas (fig.207).

También incluimos un diseño conceptual (4º lugar, arriba) que a pesar de seguir en principio las claves estilísticas, se reconoce como extraño al resto.

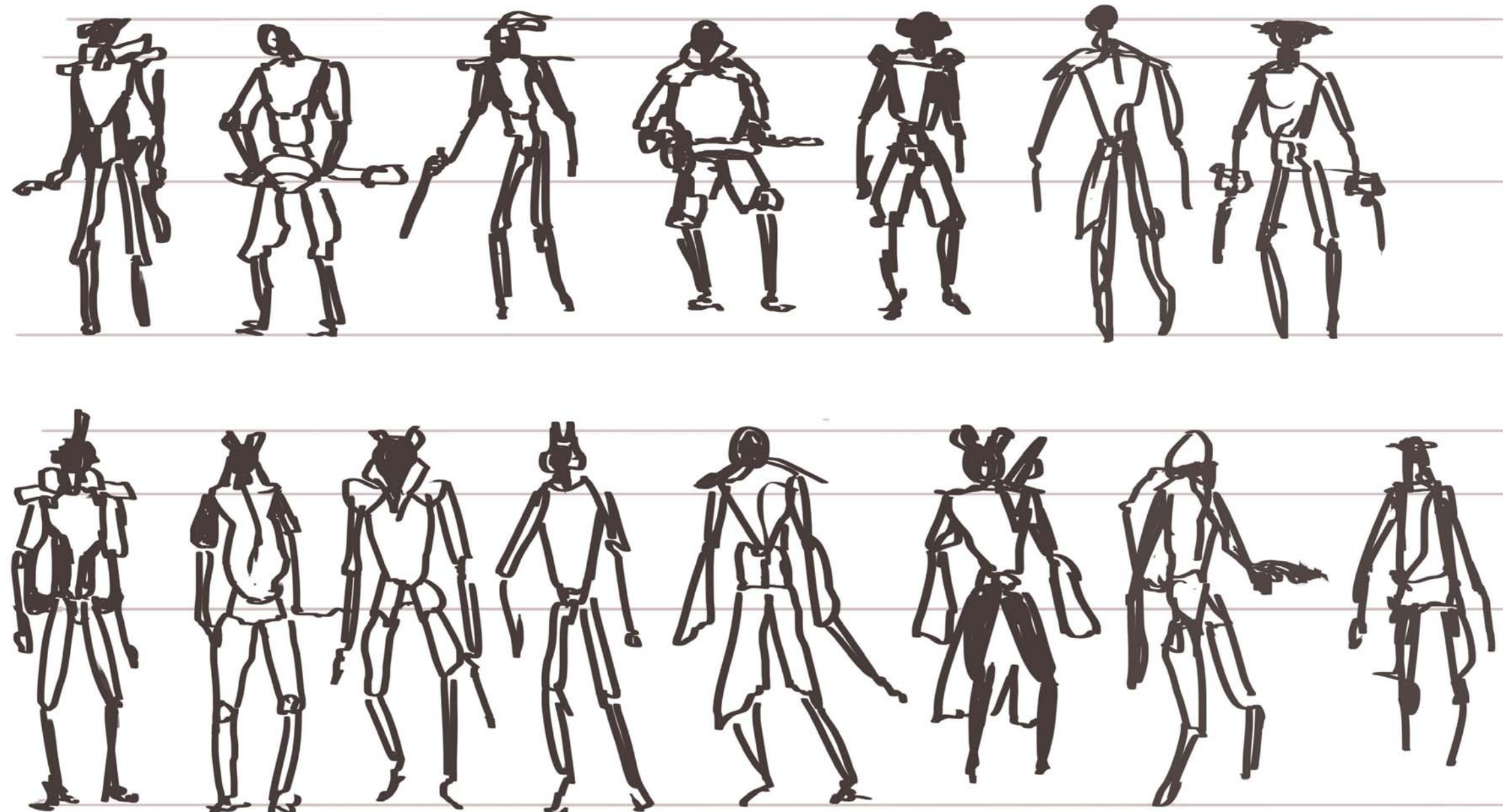
Como podemos ver, la mayoría de los diseños se basan en una especie de coraza rígida unida por material textil negro. El elemento caracterizador de cada tipo de tropa es básicamente su casco o máscara, con unos rasgos muy ligeramente antropomórficos, especialmente en los diseños más actuales.

Se puede ver también que suelen ir equipados con diferentes accesorios y bolsillos adicionales. Sin embargo generalmente estos elementos básicamente aportan textura al interior de la figura.

Los acabados varían, pasando del brillo al mate. Esto ocurre también con el nivel de limpieza de los uniformes, que en algunos casos es impoluto y, en otros, desgastado y sucio.

En la cuarta posición de la fila de abajo encontramos el más colorido de los diseños, que a nuestra opinión añade un toque exótico interesante a este universo.

Figura 208. Siluetas soldado 01.



1.2 Generación de ideas.

Comenzamos pues a desarrollar un nuevo tipo de soldado que encajase con los conceptos que habíamos ido estableciendo.

Recurrimos al método de las siluetas, como se puede observar en la figura 208. De esta forma, generábamos gran cantidad de conceptos simultáneamente, con un nivel de concreción muy bajo. Así, cada nueva idea podría combinarse o interpretarse de una manera novedosa el material que íbamos creando.

En esta fase, no se descartaba incluir elementos relacionados con el mundo pirata, ya que una de las opciones es que estas tropas fueran una especie de corsarios.

Técnicamente, podemos ver que se buscaba la expresividad y el reconocimiento. Se mantuvieron las proporciones relativamente constantes entre las diferentes figuras.

En esta ronda, se puede ver que la atención dedicada al desarrollo de la máscara/casco era prácticamente nula. En este momento solo interesaba a nivel de silueta.

Figura 209. Siluetas soldado 02.



En la figura 209, podemos ver cómo el proceso anterior continuaba, se variaban diferentes elementos y se recuperaban ideas asociadas a diseños anteriores.

Una parte importante de este proceso es la recombinación de las diferentes partes, digamos: cabeza, torso, piernas y brazos. En nuevos conceptos.

Cada iteración partía de los conceptos que se consideraban más brillantes, para después explorar por separado las características de dicho concepto y lograr una combinación más sugerente y satisfactoria a nivel global.

El nivel de detalle se siguió manteniendo al mínimo para favorecer la diversidad de versiones e interpretaciones de cada nuevo concepto.

3. Conceptualización. 1.- Personaje: creación y desarrollo.

Figura 210. Siluetas soldado 03.



Finalmente realizamos las últimas iteraciones. En estas favorecimos la diversidad de conceptos y siluetas (fig. 210).

Recuperamos además todas las ideas, elementos e influencias que habíamos considerado potencialmente ganadoras.

Se puede ver que contamos con gran variedad de conceptos en este panel, y debíamos seleccionar aquellas que tenían mayores posibilidades de triunfar. En esto, es de gran importancia el reconocimiento y diferenciación visual, por lo que sería nuestro principal criterio para seleccionar nuestros 4 candidatos.

Por otra parte, apostábamos por la originalidad de la silueta, así como por aquellas que tenían una mayor capacidad de sugerirnos información.

Figura 211. Separación tonal 01.



Figura 212. Separación tonal 02.

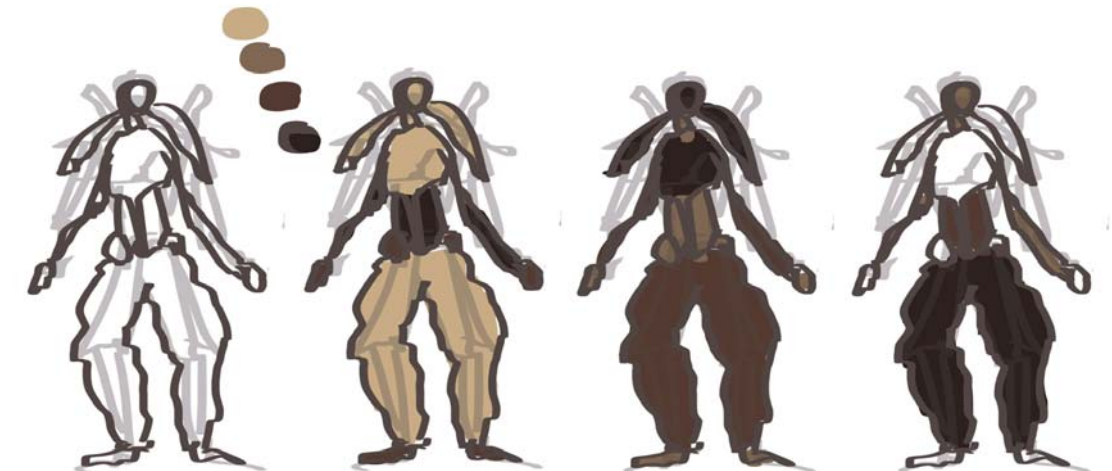


Figura 213. Separación tonal 03.



Figura 214. Separación tonal 04.



1.3 Selección de conceptos.

Las figuras 207-210 muestra las 4 siluetas seleccionados del panel anterior. A continuación queríamos establecer una separación tonal, de forma que se atribuyeran diferentes pesos y valores a distintas partes de la silueta.

Queríamos realizar estas variaciones para encontrar aquella que mejor destacaba las características que a priori asignábamos a cada una de las siluetas.

Para ello utilizamos 4 tonos de marrón y en algunos casos el blanco del fondo. Se puede ver que algunos conceptos nos instaban en mayor medida a la variación y la experimentación, mientras que otros resultaban más convencionales.

3. Conceptualización. 1.- Personaje: creación y desarrollo.

Figura 215. Selección tonal 01.



Figura 216. Selección tonal 02.

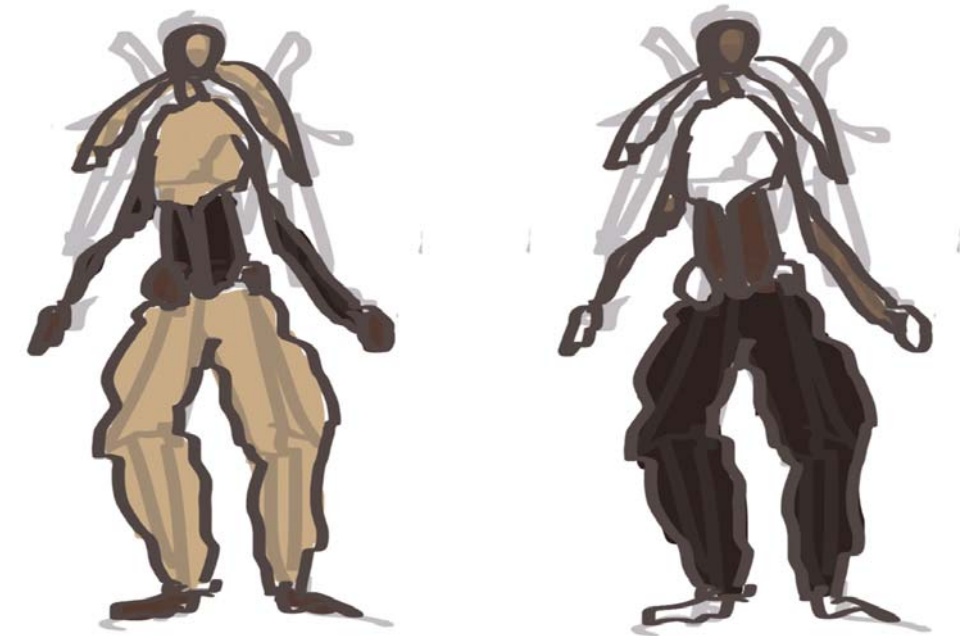


Figura 217. Selección tonal 03.

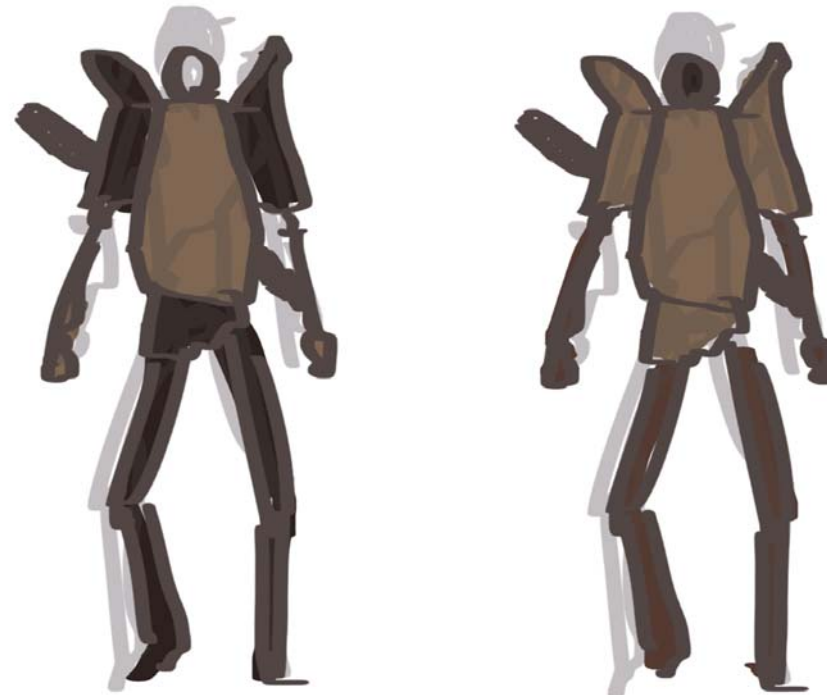


Figura 218. Selección tonal 04.



Simplemente, escogimos de cada concepto las combinaciones que nos resultaron más sugerentes y sólidas. Este esquema servía para formarnos una idea del orden de las distintas capas, de su composición y textura, así como de la relación entre las partes.

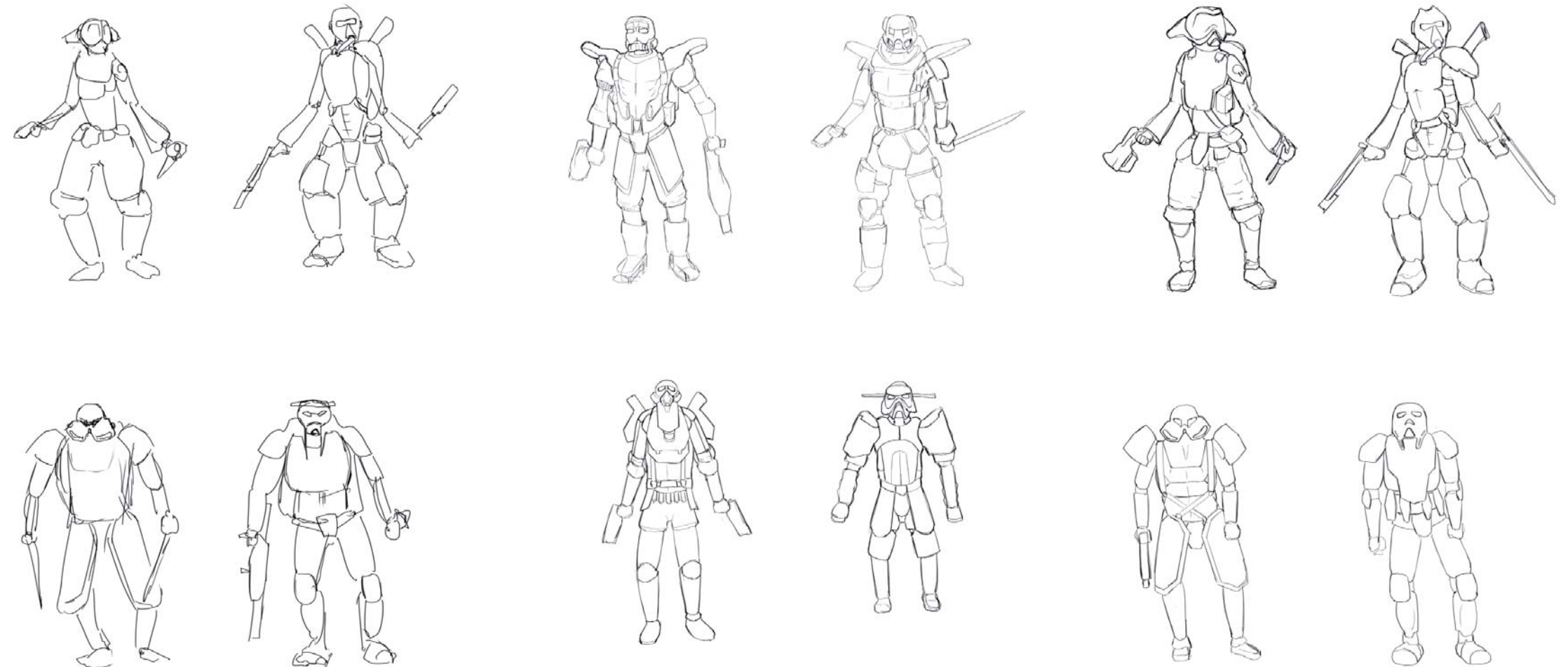
Estas evoluciones añadían un nivel más de información a nuestra silueta, aunque dicha información resultaba en cierto modo subjetiva, lo que es en parte nuestro objetivo.

Tratamos de afrontar el futuro diseño de los posibles soldados con la mente abierta a diferentes desarrollos formales, pero con las bases estilísticas y temáticas sólidamente definidas.

Figura 219. Soldados 01.



Figura 220. Soldados 02.



1.4 Desarrollo de las propuestas.

A partir de las imágenes de la selección tonal, creamos diferentes bocetos de soldados. Nos basamos en las influencias de los diferentes paneles.

En esta fase seguíamos intentando mantener una silueta potente, pero maximizando la variedad de conceptos. En todo momento tratamos de que todos los conceptos comunicasen su propia identidad. De esta forma, trabajamos en sucesivas pasadas sobre todos los conceptos, añadiendo detalles y refinando las líneas y formas.

Se puede ver esta filosofía por comparación de las figuras 219 y 220.

Como se puede ver en este caso, trabajamos directamente definiendo los conceptos con dibujo de línea.

En un principio la mayoría de los detalles se sugerían, pero conforme avanzábamos en el proceso cada uno de las partes dibujadas tenía que tener un sentido y propósito.

Se puede observar que se intentó ajustar las proporciones en cada una de las versiones, buscando lograr la mayor verosimilitud.

Finalmente, hicimos la última iteración de los conceptos, en los que definimos en detalle cada uno de ellos. Dos de ellos fueron descartados antes de esta fase.

La figura 221 muestra un soldado con una armadura relativamente ligera. Está inspirado en el concepto de corsario, una unidad bastante libre que cobra por estar al servicio del Imperio. Eso justifica su uniforme variopinto y permite un comportamiento más diversificado.

En la figura 222, vemos un soldado similar al anterior. Sin embargo, el uso de una armadura más rígida, y los distintos elementos que componen su figura; le da un aspecto de tropa de choque.

La figura 223 por otra parte es una tropa ligera. Podríamos fácilmente identificarla como algún tipo de tropa exploradora. debido a su ligera protección y su ropaje cómodo. Este tipo de tropa realmente encajaría tanto como parte del imperio como tropa libre, o incluso rebelde.

Figura 221. Soldado 01.



Figura 222. Soldado 02.

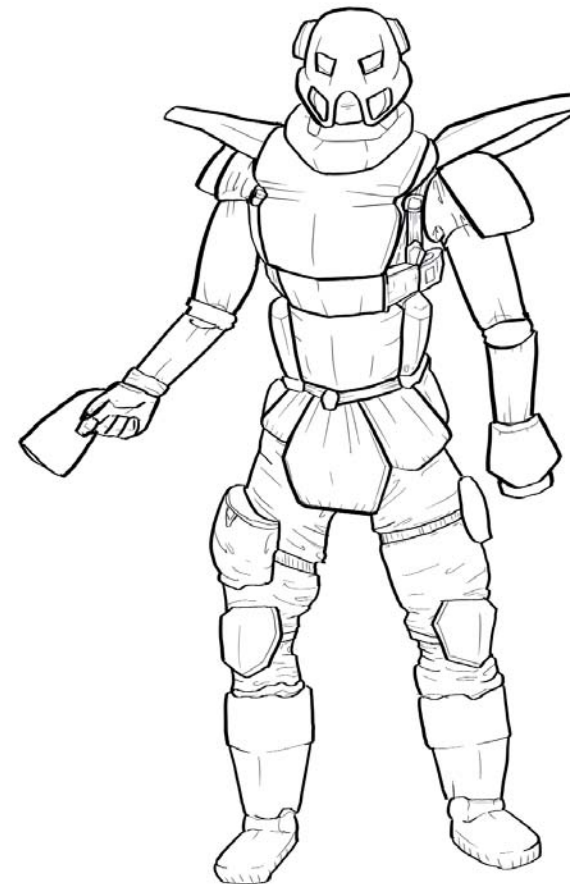


Figura 223. Soldado 03.



3. Conceptualización. 1.- Personaje: creación y desarrollo.

En la figura 224 vemos otro tipo de soldado con armadura ligera. Sin embargo este presenta un aire más táctico y profesional que lo ubica dentro de algún tipo de tropa especial al servicio del Imperio. Se especializa en misiones rápidas y silenciosas, de alto valor estratégico.

Por otro lado, vemos en la figura 225 un soldado fuertemente acorazado. Se ubica claramente dentro del ejército del imperio. Está especializado en el combate cercano, cuerpo a cuerpo. Se trata de una unidad de vanguardia, con dotes de sabotaje y explosivos.

Por último mostramos en la figura 226 nuestra última propuesta. Quizá esta se trata de nuestra propuesta menos arriesgada. Se trata de una tropa más corriente con una armadura más abultada y una pose sólida. Se entiende que se trata de una unidad menos especializada que los anteriores conceptos.

Figura 224. Soldado 04.

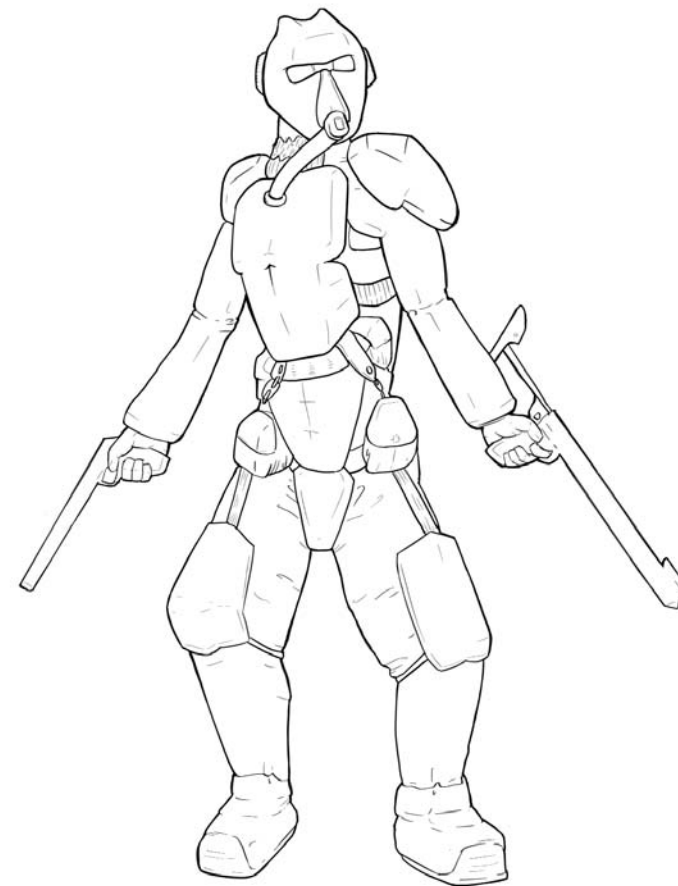


Figura 225. Soldado 05.

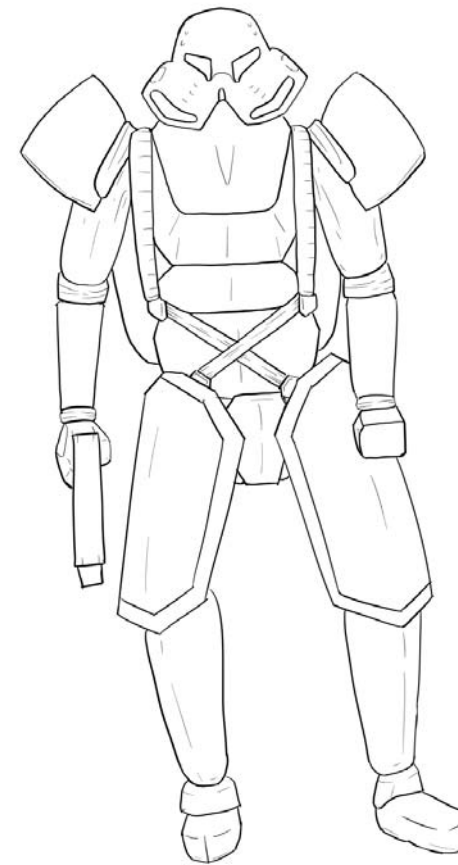


Figura 226. Soldado 06.

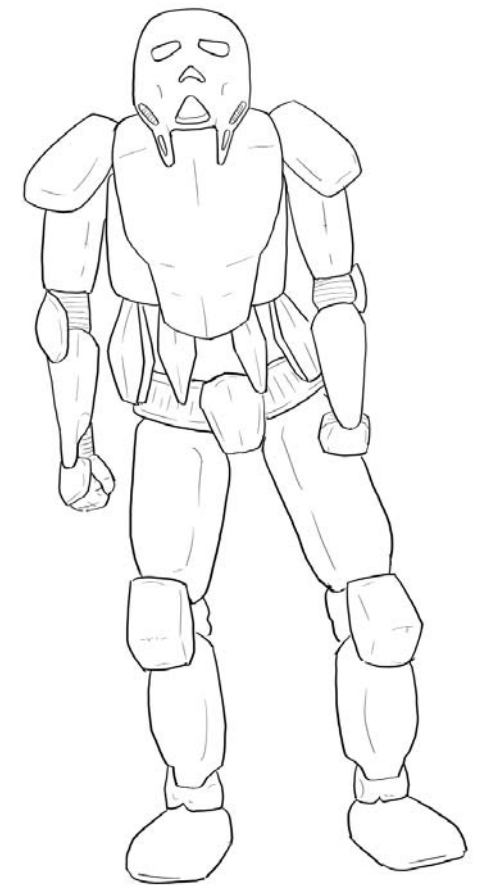


Figura 227. Color soldados 01.



Figura 228. Color soldados 02.



En la figura 229 vemos el proceso de selección que se siguió, en el que se valoraban diferentes características, la mayoría de ellas independientes del color.

1.5 Selección de conceptos.

A continuación, descartamos dos de los conceptos que menos nos convencían y procedimos a experimentar con esquemas de color alternativos.

Nuevamente, favorecíamos la diversidad de ideas. Sin embargo nos basamos en 6 paletas que definimos previamente.

Con cada uno de los 4 conceptos que quedaban procedimos a realizar las distintas pruebas de color.

El objetivo era lograr encontrar un esquema de color que destacara las cualidades de cada concepto en particular. Esta fase además servía para valorar la adaptabilidad de los conceptos y su reconocimiento en diferentes situaciones.

Queríamos por tanto explorar los colores y determinar los conceptos más adecuados.

Técnicamente, la ventaja de haber realizado el proceso final de manera digital posibilitaba este tipo pruebas e iteraciones rápidas con los conceptos preestablecidos.

Figura 229. Selección de conceptos.

		Silueta	Concepto	Creíble	Práctico	Star Wars	Novedad	Subtotal	Color	Total
1.		4	2	3	3	3	3	18		
2.		4	3	4	4	2	2	19		
3.	01	3	5	4	5	4	4	25	1	26
	02								2	27
	03								4	29
	04								1	26
	05								3	28
	06								2	27
4.	01	5	4	3	3	4	5	24	4	28
	02								3	27
	03								3	27
	04								1	25
	05								5	29
	06								1	25

- **Silueta:** cada una de las categorías evaluables se puntuaban sobre 5. En ésta, se valoraba cuanta presencia y reconocimiento era inherente a la simple figura.

- **Concepto:** aquí se apreciaba lo que sugería dicho concepto, como ya se desarrolló en páginas anteriores.

- **Creíble:** en esta categoría se asignaba un valor según lo creíbles que se veían los conceptos, teniendo menor puntuación si parecían más fantasiosos.

- **Práctico:** este valor se asignaba según lo práctico que se intuía el diseño en una situación de combate y en el día a día.

- **Star Wars:** se trató de asignar un valor que indicase la adecuación de cada concepto al universo existente.

- **Novedad:** con este valor se indica lo innovador que resulta el concepto, en el parecerse poco a los diseños existentes resulta en un alto valor.

- **Subtotal:** esta suma sirvió para sumar los valores independientes del color. De esta forma, se descartaron los dos primeros conceptos, ya que sus resultados estaban muy alejados de los otros dos.

- **Color:** En este caso, se asignaron los valores de forma individual a cada uno de los esquemas de color.

- **Total:** Finalmente esta suma representa la suma de todos los valores para cada uno de los conceptos. Se marcaron los valores más elevados. Los conceptos elegidos se mostrarán a continuación en versión ampliada y con más detalle.

Figura 230. Soldado color 01



Figura 231. Soldado color 02



Figura 232. Soldado color 03



Finalmente, exponemos los conceptos que resultaban más atractivos e innovadores a todos los niveles.

En la figura 230 vemos el concepto de soldado 01, cuyo llamativo esquema de color resulta chocante pero a su vez potencia la silueta de éste,

Los colores extraños sugieren el uso de materiales exclusivos e innovadores. El esquema de color potencia además la sensación de que se trata de una tropa especial con material y habilidades superiores, pero de alguna manera más libre e independiente que las tropas existentes hasta el momento.

Este fue el concepto elegido finalmente debido a que su puntuación general era más elevada y la paleta y materiales se podrían mejorar en sucesivas revisiones.

En la figura 231 vemos que el esquema de color basado en el granate refuerza la potencia y peso del concepto 02, dándole un aire de autoridad y formalidad. De tal forma, se orienta más hacia una especie de tropa guardaespaldas, cuyo uniforme destaca, pero se integra mejor en zonas con civiles de clase alta.

Por último en la figura 232, vemos un esquema de color basado en un verde militar de la segunda guerra mundial. Se ve como una tropa que debe avanzar a la vanguardia y para la que el camuflaje resulta útil. Parece más ligero y ágil que el concepto anterior.

Figura 233. Conceptualización protagonista 01.



Figura 234. Conceptualización protagonista 02.



1.6 Creación del personaje protagonista.

Nuevamente a partir de un ejercicio de creación de siluetas, se seleccionaron 10 y tras varias iteraciones se pasó al trazado de las líneas. En este caso, estamos creando un personaje único, con las influencias y trasfondo que ya hemos comentado.

Representa por tanto, el estado actual de nuestro protagonista o personaje importante. Hasta aquí el proceso seguido es similar al que seguimos para la creación del soldado, aunque se pueden comenzar a ver diferentes elementos particulares en cada uno de los conceptos.

Esto representa el trasfondo e historia que se empezaba a crear para cada uno de ellos y debía reflejarse en cierta manera en su aspecto y vestimenta.

En las figuras 233 y 234 mostramos una evolución de los conceptos que muestra un poco el modo de trabajar.

En la primera, se trataba ya una de las fases de refinamiento, como se puede ver en el nivel de detalle que contienen. Se puede ver que algunos de los conceptos resultaban de menor atractivo y se dejaron desarrollados en menor manera.

La siguiente etapa mostrada en la figura 234, es sencilla pero crucial. se rellena el interior de la silueta y se tiene especial cuidado con las proporciones y contornos. Una vez hecho esto, se pasará a añadir detalle y dar ilusión de 3D mediante luces y sombras de una manera esquemática y rápida.

1.7 Selección de conceptos de protagonista.

En este momento tuvimos que realizar una nueva selección de conceptos, ya que no podíamos trabajar con 10 personajes simultáneamente, por lo que redujimos el número a 5 opciones.

Para ello nuevamente tuvimos que realizar una tabla de evaluación, cuyas categorías se mantuvieron respecto a las que habíamos utilizado para los soldados anteriormente.

Como se puede observar, esta tabla (fig.235) tiene un formato más reducido y será ampliada para la próxima selección de conceptos.

Vemos que en este caso la selección no fue tan clara, debido al menor número de categorías y el menor desarrollo que llevaba cada concepto.

Sin embargo se requería reducir el número de conceptos, y los existentes eran suficientemente interesantes como para continuar con ellos.

1.8 Desarrollo de las propuestas de protagonista.

Con las cinco posibilidades existente, pasamos a desarrollarlas. Sin embargo, esta vez no se realizó un mero desarrollo formal y gráfico.

Figura 235. Selección protagonista.

	Silueta	Concept.	Creíble	StarWars	Total
1.	4	3	3	4	14
2.	2	1	3	4	10
3.	1	1	3	2	7
4.	3	4	4	4	15
5.	4	4	5	4	17
6.	2	3	4	4	13
7.	3	2	3	4	12
8.	3	4	4	4	15
9.	2	2	3	3	10
10.	1	2	3	4	10

Además, se iba desarrollando el concepto en general, la personalidad del personaje, sus cualidades, aspiraciones, situación... Esto se debe principalmente por dos motivos.

- **Estudios realizados:** como ya comentamos en el apartado relativo a la narración, una de las claves para una buena historia es la existencia de uno o varios buenos personajes. Estos personajes deben de tener profundidad y parecer reales. Deben tener además diferentes tipos de matices y comportamientos, que se justifiquen de cierta manera y tengan su influencia en la apariencia visual final.

- **Verosimilitud del proceso:** como ya comentamos desde el principio, deseábamos realizar este trabajo de la forma más parecida posible a un proceso real. Por ello, teníamos dos motivos para proceder de la manera que hicimos.

1. Desarrollar un personaje sin tener claro su entorno y personalidad limita la coherencia en su diseño, ya que no se tiene claro el mensaje que debe transmitir. Además, el no tener delimitaciones puede llegar a hacer que se tomen las mismas decisiones en diferentes personajes, lo que reduce la variedad y riqueza de los conceptos.

2. De acuerdo a a industria, el desarrollo de los personajes se hace de acuerdo a un guión o unas directivas establecidas. Si bien se pueden hacer propuestas y hay cierta libertad, conforme se avanza en el proceso de diseño, la cantidad de libertad disminuye.

Para este desarrollo se recurrió a diferentes técnicas de creación personajes. Estas técnicas son utilizadas en la industria narrativa.

Además, se investigaron técnicas y consejos específicos para el desarrollo de personajes gráficos, especialmente tomando referencias del mundo de la novela gráfica.

Por ello, a continuación, veremos que el desarrollo de los conceptos tiene dos direcciones paralelas. Por un lado, vemos la evolución gráfica de los conceptos y el aumento del nivel de precisión y detalle(figuras 236 y 237); mientras que simultáneamente se iba profundizando en el desarrollo de su personalidad y entorno.

De esta forma, lograríamos tener cinco conceptos sólidos, que a su vez tendrían una gran profundidad. Así, la nueva selección de los cantidades tendrá un mayor número de categorías evaluables no solamente gráficas.

Figura 236. Desarrollo de propuestas de protagonista 01.



Personaje A
Es chanchullero, le gustan las cosas medio ilegales, o turbias. Es algo cascarrabias a pesar de no ser demasiado mayor. Actualmente es un borracho. Cuando estaba en el ejército, era francotirador. Ahora ha olvidado gran parte de su pasado. Se encuentra perdido. Apostó sus ahorros y su nave y los perdió.

Vive en la calle porque no tiene donde ir. Sus conocidos ya no le hacen demasiado caso y fingen que no le conocen porque quieren evitarse broncas. Además, él ni se acuerda de sus nombres ni se interesa por sus vidas.

Sin embargo, al hablar con él tiene momentos de lucidez en los que te mira con una mirada penetrante y calculadora. Normalmente su mirada vaga perdida en el vacío o en el fondo de su vaso. Tiene una pequeña mascota callejera.

Personaje B
Es pendenciero y le gusta meterse en peleas sin importarle demasiado ganar o perder. Odia al imperio y a los rebeldes. No le gusta la tecnología y finge que no la entiende. Contrasta con el uso que hace de su brazo mecánico que controla a la perfección e incluso a modificado y mejorado.

Reniega de cualquier tipo de autoridad y no soporta recibir órdenes. En general todos le temen por su carácter temperamental y su actitud de no tener nada que perder.

Su mujer murió y en su honor bautizó a su arma “La Poderosa”. Sin embargo se la requisaron los soldados imperiales en una pelea de bar. Desconfía de todo el mundo.

Personaje C
Es escurridizo y conoce los bajos fondos y la cadena de influencia. Tiene una memoria fotográfica.

Pedir es su tapadera, en realidad se dedica a vigilar puntos estratégicos de la ciudad y a recabar información para diferentes líderes y capos. Es buscado por el imperio por diferentes crímenes y estafas. Tiene amplios conocimientos de tecnologías de todo tipo. También sabe varios idiomas y dialectos galácticos.

Personaje D
Es solitario en general. Es vago e impreciso en su forma de hablar. Es extremadamente desconfiado.

Se observa que está enfermo por su apariencia. Además, tiene dificultades para moverse. Sufre mareos y desmayos de vez en cuando. Está tremendamente atormentado por perder a todo su escuadrón en una misión.

Fue capturado y torturado por ambos bandos, primero por los rebeldes, y cuando consiguió escapar se le acusó de desertor y de ocultar información. En el ejército era un alto mando con grandes aptitudes en materia de estrategia.

Personaje E
Tiene una deuda con el tabernero y a cambio desmonta las peleas y se encarga de los morosos.

Es incapaz de aceptar sus implantes y aprender a hacer algo nuevo en su vida. Suele contar historias de tiempos mejores. Sin embargo es muy fanfarrón y dramático en todas ellas, haciendo que los detalles no encajen y que la gente a veces desconfíe de que aquello en realidad pasó o existió. Le encanta exagerar en todo lo que puede.

Nadie lo conoce realmente, suelen decir: “siempre ha estado aquí”. Hay leyendas y pequeñas historias y rumores sobre él y su anterior vida, pero también de su manera de zanjar las cosas actualmente, lo que evidentemente el alimenta distraídamente.

Figura 237. Desarrollo propuestas de protagonista 02.



A: Lou
Tiene 47 años. Nació en una familia pobre y sus padres murieron pronto. Por ello se alistó en cuanto tuvo edad para ella. Destacó en varios ámbitos pero no llegó a ascender demasiado en la estructura militar debida a su falta de tacto y sus escasas habilidades diplomáticas.

Nunca se preocupó demasiado por su economía, sin embargo gastaba lo mínimo. El no llevar el control de su dinero hizo que muchos se aprovecharan de ello. Más adelante, cuando perdió su puesto, fue perdiendo poco a poco su dinero.

Tiene una mascota, una especie de gato callejero, al que intenta cuidar y al que le cuenta sus historias. Socialmente, sin embargo, rehuye cualquier tipo de compañía. Es indiferente a la política y creencias, pero suele ser bastante cenizo cuando se le pregunta directamente por algún tema.

Desconfía de toda autoridad y culpa al imperio de su situación y el haber caído en el olvido, sin nadie a quién recurrir.

La traición de su escuadrón y su hombre de confianza le marcó. Aquello no ha llegado a ser aceptado por él y es realmente lo que causa su amnesia.

B: Greenback
Tiene 63 años. Cree en el uso de la fuerza y que ese es el modo de establecer quién está por encima de quién. Fue un general famoso por su eficacia y su valentía.

Nació en una aldea agrícola. No se alistó hasta avanzada edad cuando su poblado fue bombardeado. Le gusta coleccionar herramientas manuales y se dedica a tallar figuras a cuchillo en huesos de criaturas extrañas.

Es desconfiado. Muy pesimista y ve conspiraciones por todas partes. Cree que los que dirigen son personas manipuladoras y egoístas que sólo buscan el propio beneficio y fama.

Lo que le hizo enloquecer fue descubrir que su poblado en realidad fue bombardeado por el imperio.

Tras enterarse se dirigió calmadamente a la armería principal de su cuartel y la hizo estallar causando grandes pérdidas para el imperio y creando una gran confusión que además fue aprovechada por los rebeldes para hacerse con un puesto avanzado vital para el transporte de suministros.

Debido a esto fue sentenciado a muerte. Sin embargo en su pelotón todos le tenían gran aprecio y le dieron un poco de tiempo para escapar. Está en busca y captura por el Imperio.

C: Bernad
Tiene 58 años. Cree en el destino y es ligeramente fatalista. Trabajó como artillero en el imperio. Llegó a ocupar altos cargos pero prefirió volver a su puesto anterior porque no entendía la diplomacia.

Nacido en los barrios bajos de una Macrópolis, sabe lo que se esconde bajo la superficie y que las apariencias engañan. Su familia pobre acabó marchándose a otro planeta pero él se quedó.

Sus padres murieron de viejos. Su hermano murió tras intentar cobrar un rescate. Su hermana es cazarecompensas pero hace mucho que no sabe de ella.

Conoce la tecnología armamentística y sabe programar. Utilizó sus ahorros para comprar cachivaches y se dedicó a invertir en proyectos prometedores. Sin embargo no tuvo suerte. Su casa fue desvalijada. Su afición es cacharrear.

Le gustan las conversaciones cortas y directas. Odia los grupos. Disfruta la música y los sonidos de la naturaleza y las criaturas salvajes. Confía en la sociedad pero no cree en las reglas. La naturaleza humana le parece la regla moral a seguir. Desprecia la burguesía pero aprecia a los líderes sólidos. Es ligeramente maniático a la vez que desorganizado.

D: Jocelyn
Tiene 76 años. Cree en el respeto y la cortesía. Agradece y exige las buenas maneras. Fue estratega en el ejército y alcanzó los altos mandos.

Sin embargo, su incorruptibilidad y sus valores causaron antipatías y le tendieron una trampa. Fue entonces secuestrado por los rebeldes. Cuando consiguió escapar, el imperio lo trató como un desertor. Una cocinera consiguió su libertad. A cambio fue condenada a muerte. Esta es una de las cargas que más le pesan. También perder toda su escuadra en la trampa que le tendieron para sustituirlo.

Nació en Naboo. Tenía familia acomodada. Recibió una buena educación y sabe de protocolo e idiomas. Venera las leyes. Es calculador y minucioso en lo que hace. Por ello, tenía grandes ahorros, pero le fueron incautados por el imperio.

Actualmente, su invalidez le condiciona. Adora la naturaleza, las viejas historias de jedis y batallas. Le gusta la poesía y los acertijos. No entiende la sociedad actual. Tampoco respeta el régimen actual que considera incauto e infantil en sus movimientos tras la muerte del emperador. Se niega a ver las cosas que no quiere ver y puede resultar corto de miras.

Figura 238. Tabla selección del protagonista.

	Silueta	Concept.	Creíble	StarWars	Subtotal	Novedad	Personal.	Empatía	Moda	Total
A.	2	3	4	4	13	3	4	3	3	26
B.	3	4	4	4	15	4	4	4	5	32
C.	4	3	3	4	14	3	3	4	3	27
D.	3	4	4	4	15	4	5	5	5	34
E.	4	4	5	4	17	3	4	5	4	33

E: Rando
Tiene 68. Es en general práctico en la toma de sus decisiones. Le gustan mucho las mujeres y los hombres. Cree en los dioses antiguos y en “el alma de la bestia”, una inteligencia colmena superior. Pertenecía al cuerpo de exploradores y saboteadores del imperio. Tras la explosión de la estación que sabotaba, perdió una pierna y un brazo y tuvo que dejar el cuerpo.

Nació en un planeta del borde exterior y fue criado por su madre. Se marchó de su casa buscando fortuna y prometió a si madre que la cuidaría. Nunca volvió. Destacó en el ejército por su rapidez mental y fuerza bruta. Le gustan los sitios abarrotados, ser el centro de atención y bravuconear. No le gusta responder preguntas y así contar las cosas a su manera.

Cree que la sociedad acelera hacia el precipicio. Cree en la ley del más fuerte. Es incapaz de aceptar las amputaciones. Su fortuna la gastó en vicios y compañías. No se ha dedicado a nada serio desde entonces.

Cree que sólo servía para aquello. Le entristece haber abandonado a su madre pero no se ve en condiciones de volver a verla ahora que es un “descarriado”.

1.9 Preselección del protagonista .

Procedimos a reducir nuevamente el número de propuestas para poder desarrollarlas en detalle.

Para ello partimos de la tabla mostrada en la figura 235, y añadimos nuevas categorías relativas a la personalidad y desarrollo en profundidad del personaje.

- **Novedad:** se valora lo fresco del concepto, es positivo que el concepto sea diferente de lo que se ha visto hasta ahora.
- **Personalidad:** puntuamos que el desarrollo de la personalidad realizado, de forma que se vea compleja y realista, siguiendo las claves sugeridas en el apartado narrativo.
- **Empatía:** este campo subjetivo da un valor a la facilidad con la que se prevé que el espectador medio se identifique con el personaje.
- **Moda:** aquí puntuamos que se trate de un personaje que siga las tendencias en desarrollo de personajes, tanto estilísticamente como a nivel de personalidad.

Como se puede ver en la tabla de la figura 238, escogimos los tres conceptos mejor valorados para su posterior desarrollo en la última fase de conceptualización.

Figura 239. Desarrollo personaje B.



Figura 240. Desarrollo personaje D.



1.10 Desarrollo final de los conceptos de protagonista.

Con estos tres conceptos, pasamos a añadir luces y sombras, así como mayor nivel de detalle. Redujimos la intensidad de las líneas y dimos mayor protagonismo al tono progresivamente.

Finalmente, añadimos color de manera básica sobre lo que habíamos determinado.

Técnicamente, se prefirió hacer el desarrollo en blanco y negro como vemos en las figuras 239, 240 y 241. Para mantener el tono se utilizaron funciones de coloración y pinceles especiales. Finalmente se retocaron algunos detalles con pinceles a color. Como se puede observar no se buscaba un resultado demasiado realista sino que cumpliese con las demandas comunicativas.

Con estos tres conceptos en este estado tan avanzado procedimos a elegir nuestra propuesta final.

La selección del concepto final se basó en las puntuaciones obtenidas hasta ahora, reconsiderando especialmente las categorías de empatía y personalidad. Se valoró de nuevo cómo el concepto encajaba en la saga y lo que aportaba al universo existente.

Figura 241. Desarrollo personaje E.



Figura 242. Desarrollo del personaje 01.

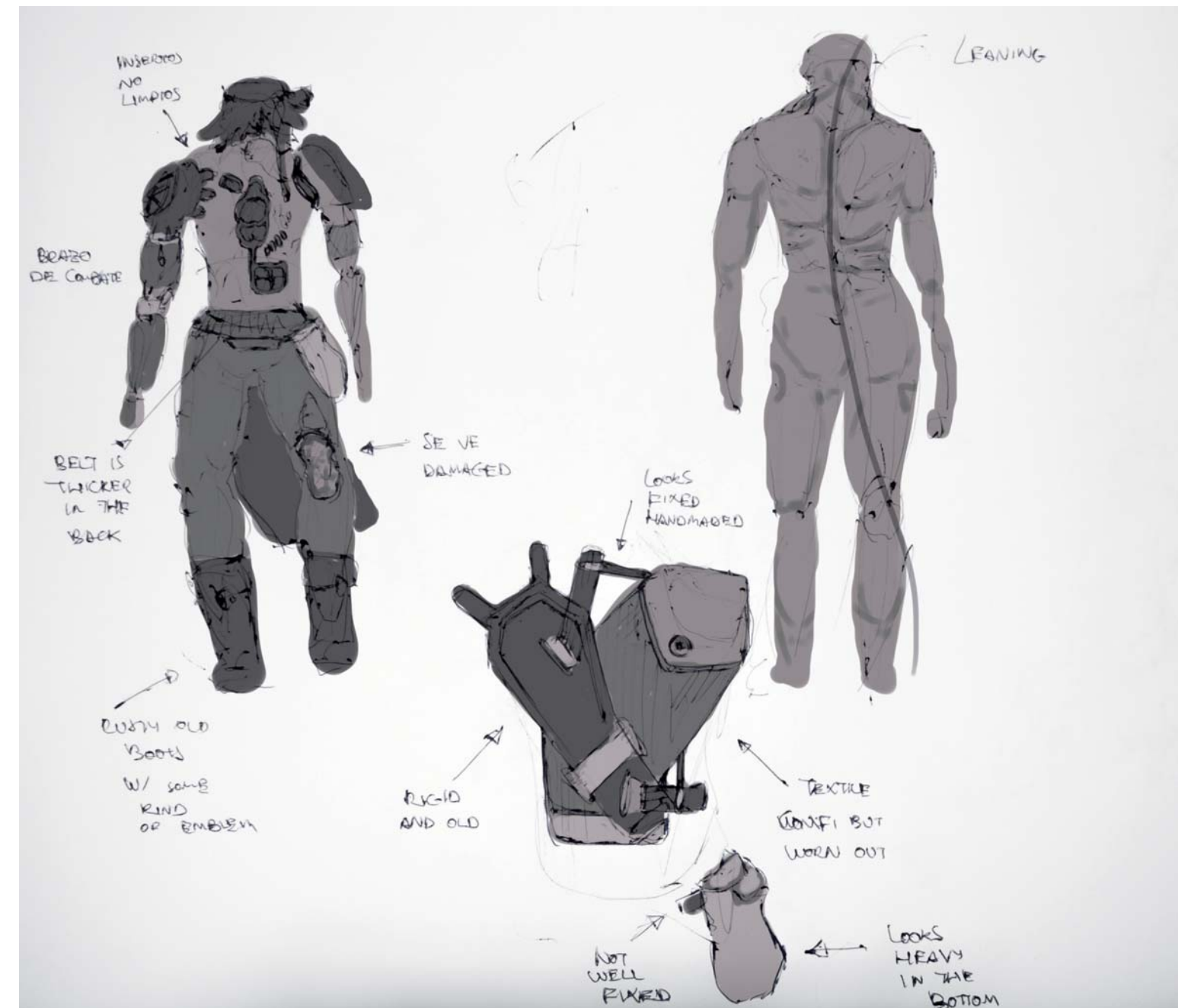


En la siguiente figura (fig. 243) se detallan distintos elementos de la parte posterior del personaje. Aquí se trata de hacer hincapié en las heridas sufridas en combate, su invalidez y su pobreza.

Se pretende contrastar su supuesta fuerza, agilidad y experiencia con el decrepito estado actual. Además se añade a la derecha un detalle anatómico y de pose.

Los comentarios que se realizaban a medida que se bocetaba a menudo se hacían en inglés. No se traducen por su relativa sencillez y su escasa importancia en la dimensión de este proyecto.

Figura 243. Desarrollo del personaje 02.



1.11 Desarrollo del concepto final.

Con el personaje finalmente definido y acotado, se procedió a desarrollar en profundidad sus distintos elementos y detalles, así como a estudiar sus poses y gestos.

En la figura 242 vemos como se hizo un desarrollo de su cara y su figura. Se concretan los diferentes elementos decorativos y se justifican. Se deja cierta libertad explorativa, por lo que las decisiones no son totalmente definitivas. Sin embargo, conforme se avanza en el desarrollo cada vez menos decisiones son provisionales y pocas cambian detalles significativos del concepto.

Figura 244. Análisis postural 01.



Nuevamente, se exploran diversas poses y movimientos del personaje tratando de capturar la esencia del concepto creado.

Además, dichas poses y presencia deben de tener cierto atractivo y gracia. Es especialmente relevante la coherencia de los movimientos, por ejemplo si tiene movilidad reducida en una pierna, esta debe mantener su condición en todos los movimientos.

En estos esquemas de poses se trató de reflejar la dificultad con la que se mueve el personaje y su evidente asimetría.

Para lograr capturar las posiciones se recurrió a fotos, películas y el uso de maniqués de poses, tratando así de dotar del máximo realismo posible a las figuras. Una mala representación de las proporciones sencillamente acaba con percepción correcta de la figura que se propone.

Se bocetaron distintas poses a bolígrafo y se seleccionaron las más adecuadas. Más adelante, se pasaron a formato digital y se incluyeron algunos detalles y los tonos para beneficiar la claridad.

El detalle y precisión eran menos importantes que la calidad comunicativa y la expresión de movimiento en estas imágenes.

Figura 245. Análisis postural 02.



Estas poses no se eligieron aleatoriamente. Por un lado, buscaban representar la situación del personaje y sus capacidades. Por otro, fueron poses diseñadas de acuerdo a la secuencia animada que se pensaba crear. Vemos en las figuras 244 y 245 algunas sentadas o apoyadas, incluso tiradas en el suelo, a parte de su postura erguida notablemente encorvada.

3. Conceptualización. 1.- Personaje: creación y desarrollo.

Figura 246. Expresiones faciales 01.



Figura 247. Expresiones faciales 02.



A continuación pasamos a realizar un estudio exploratorio de la cara del personaje, y en concreto, de sus expresiones faciales, como se ve en las figuras 246 y 247.

Se puede observar en el desarrollo de las diferentes caras, cómo se va alcanzando un nivel mayor de representación al asimilar la personalidad

y aspecto del personaje, siendo necesario menos trazos para representar expresivamente lo que se quiere. Nuevamente nos basamos en fotografías en realizar distintas muecas delante de un espejo para representar en nuestro concepto las emociones de nuestro interés.

Por otra parte el proceso es similar a el realizado anteriormente, visto en

las figuras 244 y 245, y nuevamente se prescindíó de ciertos detalles y de un elevado grado de detalle en pos la expresividad y naturalidad. De tal forma, se generó un mayor número de bocetos y experimentos faciales, logrando así un proceso más entretenido, dinámico y fresco.



Entorno: definición de nuevos elementos.

En este nuevo apartado incluimos desarrollos que cronológicamente han sido paralelos a la última fase del apartado anterior.

Aquí desarrollamos conceptos relacionados con el entorno y con la interacción de nuestro personaje, la historia y los entornos definidos.

En esta etapa se buscaba mejorar la coherencia del contenido generado y comenzar a mostrar cierto hilo conductor entre las distintas ideas y conceptos estudiados y desarrollados.

Veremos la creación de un nuevo elemento estructural de alta calidad gráfica, así como la generación de una secuencia.

Mediante el uso de storyboards, se definirán ciertas escenas y mostramos el proceso de desarrollo de algunas de ellas.

2.Entorno: definición de nuevos elementos.

Figura 248. Siluetas puerta 01.

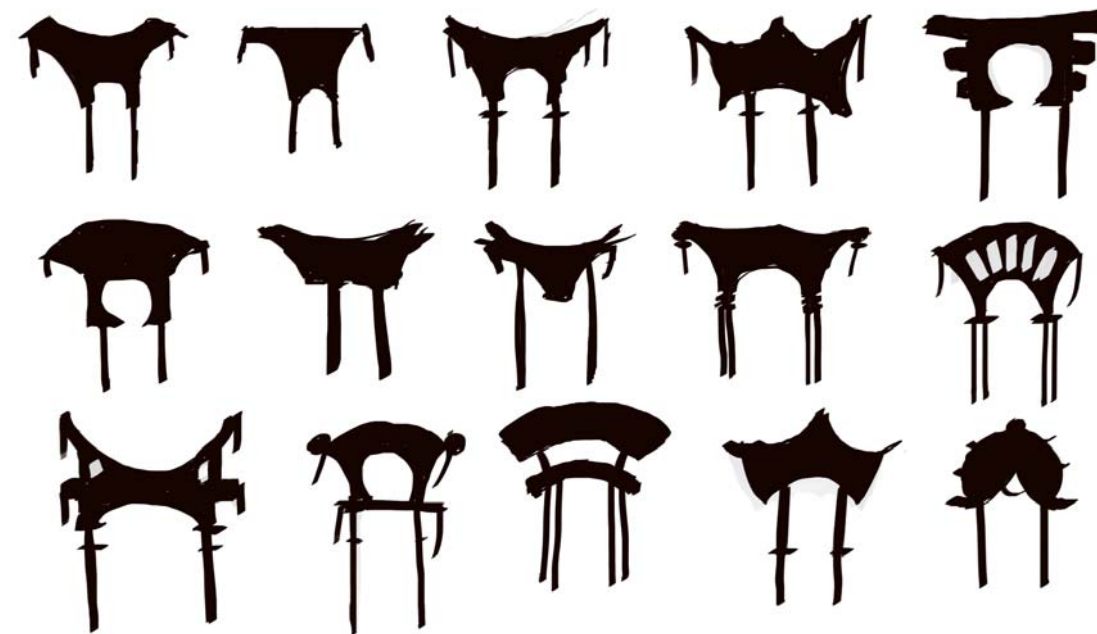
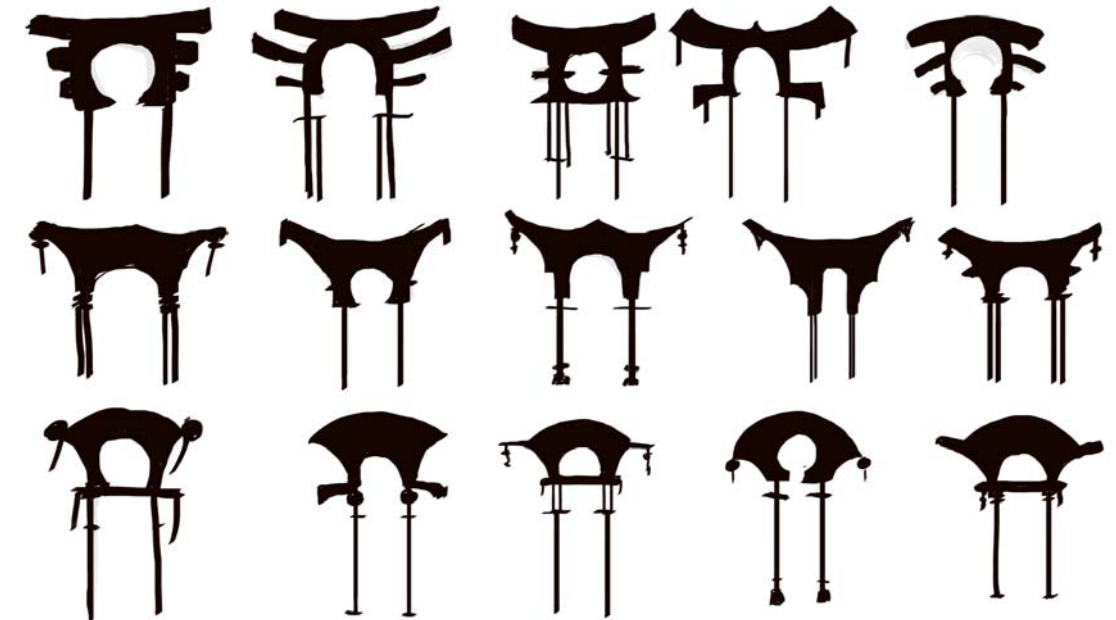


Figura 249. Siluetas puerta 02.



2.1 Entrada a la capital.

Se comenzó a definir un elemento característico de uno de los entornos creados. Se trataba de una estructura que se colocaría a modo de puerta a la entrada de la ciudad.

La idea para esta estructura es que fuera un elemento de alta calidad gráfica que resultara fácilmente reconocible y que tuviese presencia y personalidad.

Debía reflejar influencias exóticas como las que se habían explorado en los paneles anteriores y debía contener un toque asiático debido a que pertenecería al mundo que habíamos definido.

Para desarrollarla se comenzó haciendo diferentes siluetas, influenciadas por los paneles que se habían ido realizando.

En la figura 248 se puede ver una de las primeras versiones de dichas siluetas exploratorias. La figura 249 muestra una iteración de los conceptos que se seleccionaron. Cada uno se colocó en una fila y se propusieron diferentes variaciones de ellos.

En la figura 250 se siguió utilizando el método de las siluetas para decidir sobre algunos de los detalles de dicha puerta como los postes o patas y algunos elementos decorativos. El objetivo de estos desarrollos era generar variedad de conceptos y escoger aquellos que encajaban mejor con nuestras ideas. En el centro se puede ver la silueta final de dicha puerta.

A continuación, pasamos al desarrollo de la tercera dimensión de este concepto en la figura 251. La silueta proponía diferentes interpretaciones, por lo que se pasó a incluir cierto rango tonal en ella para sugerir profundidad. Podemos ver diferentes 4 interpretaciones diferentes en esta figura.

Nuevamente, se puede ver la versatilidad del método de diseño mediante siluetas, lo que permite generar gran cantidad de contenido y la combinación de varias propuestas.

En esta fase del proyecto, la elección de los conceptos no se realizó mediante la ponderación de diferentes valores asignados. En su lugar se apostaba por los conceptos más satisfactorios y se comparaban con diseños existentes para establecer su frescura e impacto.

Figura 250. Siluetas detalle puerta.

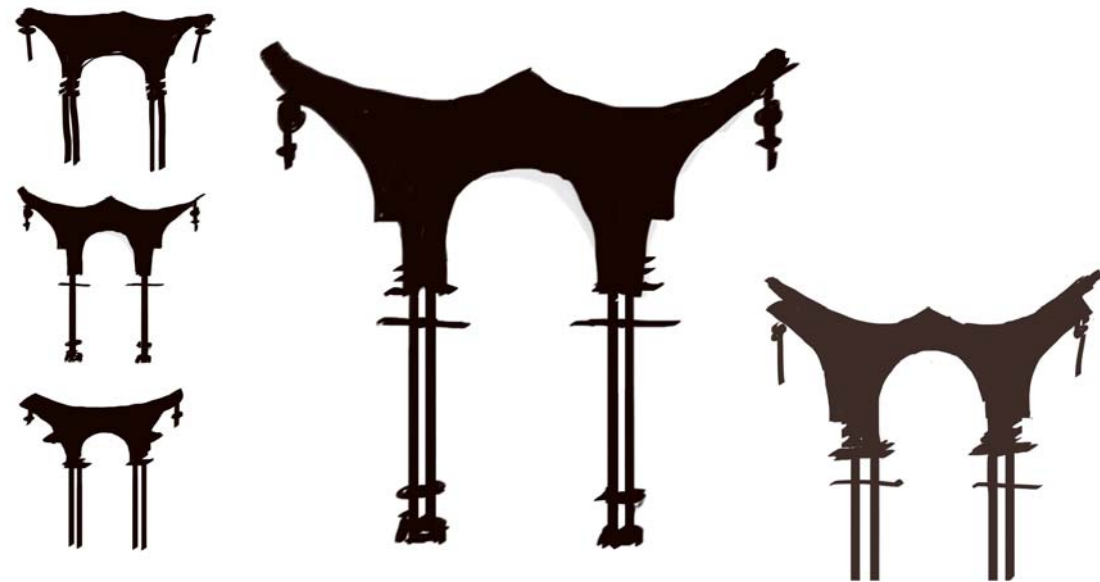


Figura 251. Desarrollo dimensional puerta.



2.2 Creación de una secuencia.

Como forma de integrar nuestro diseño, hicimos diferentes pruebas de planificación de secuencias.

El desarrollo de la secuencia comenzó antes de haber terminado la fase de definición del personaje y estuvo compuesta de numerosas revisiones e iteraciones.

Durante el proceso, se generaron una viñetas de mejor calidad en blanco y negro con las que testear la secuencia a nivel técnico y argumental.

La secuencia general estaba pensada para poder realizarse a partir de un número de ilustraciones compuestas de capas que se animarían por separado.

Pasamos a explicar la secuencia mostrada en la próxima página(fig.252).

La idea principal consistía en mostrar a nuestro personaje de dos formas: en su pasado y en su presente.

En su pasado, lo veríamos como un soldado en uno de nuestros entornos propuestos. En el presente, observaríamos su aspecto actual y el otro entorno más decadente en el que vive actualmente.

La secuencia inicial era muy ambiciosa y pretendía contar dos historias simultáneas. En el pasado mostraría la misión que hizo que cayera en desgracia en la que le traicionaban. En el presente, sufre el acoso de los viandantes, pero debido a un detalle es capaz de atar cabos y darse cuenta que su situación actual se debe a una trama compleja.

Cómo esta secuencia pretendía usarse en la asignatura de Edición y Composición de Imágenes, nos ajustamos a los criterios existentes.

Por ello, se redujo la cantidad de contenido progresivamente, ya que el corto debía de durar 30 segundos. Poco a poco la secuencia se fue convirtiendo en una mera presentación de la situación y un flashback que mostraba su pasado.

3.Conceptualización.2.-Entorno: definición de nuevos elementos.

Figura 252. Muestra de algunas de las escenas creadas para la prueba.

La escena principal se definió relativamente pronto en las etapas del proyecto, se puede observar que el personaje no era todavía igual al que se definió finalmente.

La escena de las monedas representaba el cambio al flashback.



En el presente, una pelea en el bar, en el pasado, una batalla. La confusión que presentaban estas escenas cambiando sin transiciones suaves era evidente.



El primer flashback mostraba al personaje pilotando una nave y a su compañero fanfarroneando y jugando con su arma.

El personaje recibe una paliza y la cámara se va alejando.

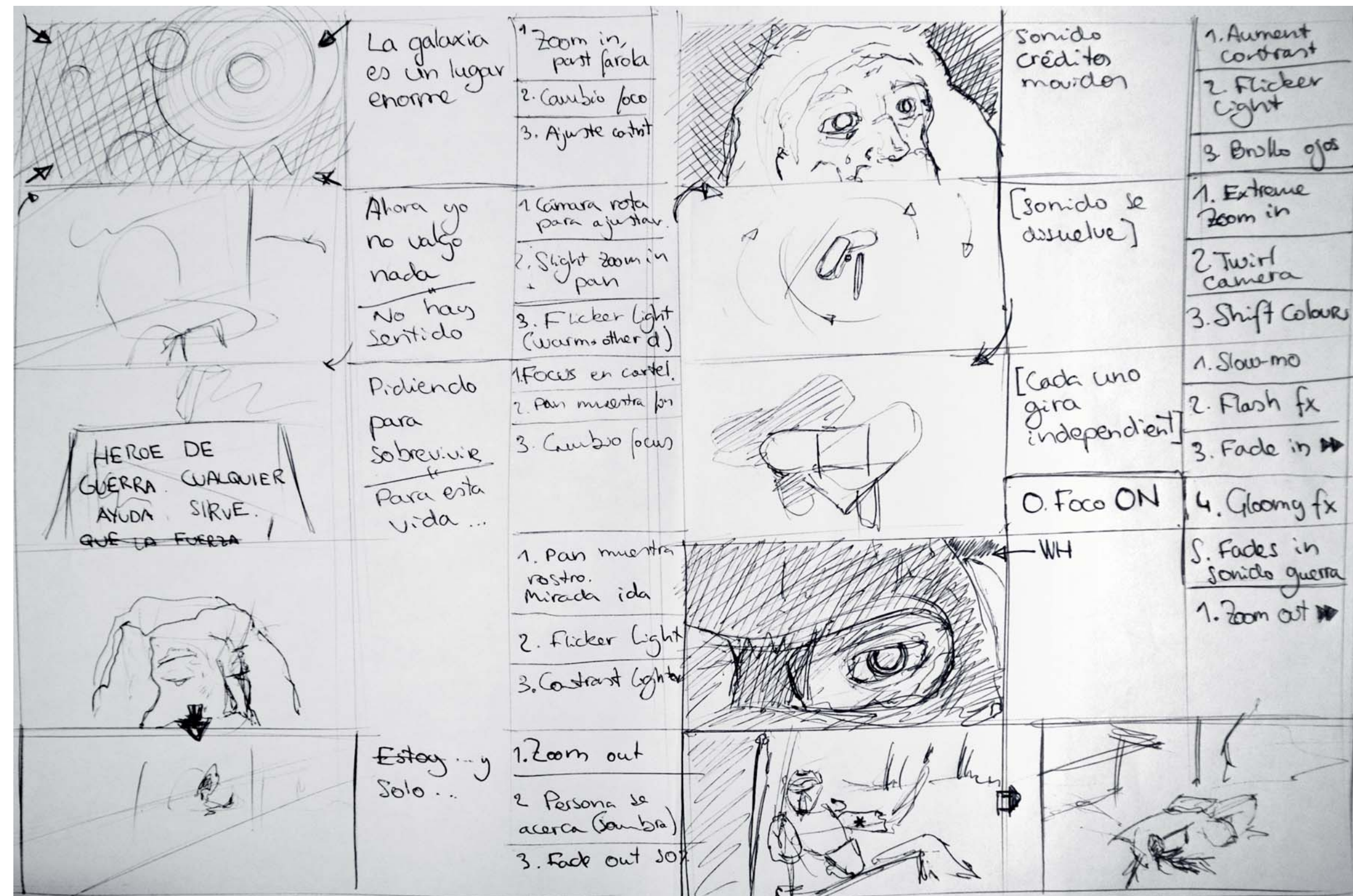


El nuevo storyboard era más directo y específico, manteniendo algunos de los elementos e ideas previos, pero variando el enfoque, complejidad y número de planos, como se puede ver en la figura 253.

La gran cantidad de tiempo invertida en planificación y preproducción resultó clave para la consecución de los objetivos planteados y la creación de la secuencia.

En la figura 254 se muestra una prueba de coloreado de una de las escenas del Story-board. Como se ve, el personaje sigue sin ser el definitivo, pero esto no resultaba demasiado importante en este momento, ya que la idea se comunica perfectamente.

Figura 254. Imagen coloreada.



3.Conceptualización.2.-Entorno: definición de nuevos elementos.

Figura 255. Escena 01.

Esta escena(fig.255) presenta a nuestro personaje en la isla pirata.

Es un entorno oscuro, sucio y cuya atmósfera no es nada halagüeña.

Nuestro personaje debe destacar, pero a su vez tiene que formar parte del entorno.

Los elementos se dispusieron de tal forma que la atención volviera repetidamente a nuestro personaje tras explorar alguna zona del entorno.

Este plano presenta perfectamente la soledad y estado de dejadez de nuestro personaje principal.

En la figura 256 podemos ver un esquema del recorrido de la mirada por la imagen.



Figura 256. Esquema del recorrido visual.



Figura 257. Plano corto 01. Evolución.



Para realizar el plano corto, tuvimos que generar una nueva imagen, ya que sino no podíamos contar con el detalle y resolución apropiados sin crear un archivo de tamaño poco práctico (fig. 257)

Nuevamente, partimos de un boceto a bolígrafo, para a continuación digitalizarlo y colorearlo.

Para hacer el movimiento de la cara, se crearía una nueva imagen que se superpondría. Esta se puede ver en la figura 258.



Figura 258. Plano corto 02.



3.Conceptualización.2.-Entorno: definición de nuevos elementos.

Figura 259. Escena 02.

La última escena (fig. 259) formaba parte del flashback, por lo que los colores serían ligeramente alterados, como podemos ver en la imagen final.

Se siguió el mismo proceso, pero consideramos que no conseguimos lograr un resultado tan bueno como nos hubiera gustado.

Sin embargo, y de cara al corto, el nivel de detalle era más que necesario y la comunicación era suficientemente buena.

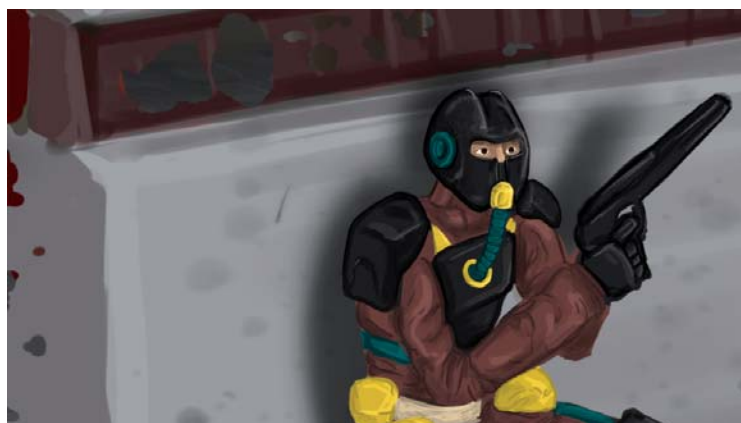
En la figura 260 vemos la nueva imagen que se creó para el plano corto por el mismo motivo que antes, la resolución y el nivel de detalle.

La figura 261 muestra nuevamente el esquema del recorrido de la mirada.



Figura 260. Plano corto 03.

Figura 261. Esquema del recorrido visual 02.



4

Presentación

La fase final de nuestro proyecto consistía en hacer que los diferentes materiales generados fueran presentables y comprensibles.

Hemos querido destacar por tanto distintas decisiones que se han tomado en pos de la calidad y la claridad.

En este capítulo veremos las claves seguidas para organizar y mostrar los diferentes contenidos ya presentados, así como partes de dicho

proceso que quizá han pasado más desapercibidas.

Como se ha podido observar, la cantidad de contenido implicado en este proyecto es enorme, por lo que lograr la coherencia y cohesión era una tarea que no se debía tomar a la ligera.

Conscientemente, en la planificación del proyecto se dedicó una parte importante de tiempo para esta fase de presentación, conscientes de

que se necesitaría gran cantidad de tiempo y esfuerzo.

Mostraremos diferentes aspectos de la organización que han posibilitado el correcto desarrollo del proceso.

En primer lugar haremos referencia al proceso de documentación, pasaremos a la gestión de los bocetos y conceptualización, para continuar con las imágenes generadas.

Por último, mostraremos decisiones referentes a la creación y organización de este mismo dossier y la memoria.

El objetivo de este capítulo es mostrar una parte intrínseca del proyecto con gran importancia, así como los diferentes problemas y conocimientos derivados del desarrollo y solución de ellos.



Documentación: contenido y coherencia

Este proyecto abarca un campo que no ha sido objetivo en los diversos proyectos de diseño durante la carrera de diseñador de producto.

Además, por su extensión e importancia, debe estar bien fundamentado y con unas bases sólidas ratificadas por expertos.

Por ello, se debía hacer uso de diversa bibliografía y referencias, lo que presentaba diversos problemas, como la claridad la coherencia y la organización de la información.

Se trata de una industria en continuo desarrollo y cambio, y con un alto nivel de profesionalidad. Los procesos y normas están muy bien definidas y hay un gran número de expertos sobre el tema. Sin embargo la selección de la información resulta una tarea dura.

Por una parte, la fiabilidad de la información puede ser dudosa, por lo que es necesario indagar en las fuentes y autores.

Por otra parte, la actualidad de los procesos e indicaciones es clave, ya que en pocos años la gran parte de la información se queda obsoleta.

El uso de diversas fuentes plantea además al autor dudas sobre la prevalencia de un criterio sobre otro. No toda la información es universal y generalmente hay gran cantidad de subjetividad en ella, por lo que se debe contrastar y adecuar la información y métodos al proyecto en curso en función de las preferencias y circunstancias.

El objetivo de esta sección es mostrar las influencias y decisiones que se han seguido a lo largo del proceso de documentación para garantizar el éxito del proyecto.

Se incluye esta sección porque se considera que dicho proceso es de una importancia clave. La gestión de la información y el establecimiento de unas bases sólidas es algo básico en la consecución de resultados sólidos y satisfactorios.

1.Documentación: contenido y coherencia.

1.1.Bibliografía.

Este trabajo se basa ampliamente en diversa bibliografía relacionada con varios temas relacionados. Durante la fase de documentación se hizo una búsqueda intensiva de títulos interesantes.

Sin embargo, a medida que se desarrolla el proyecto van surgiendo nuevos problemas y dudas. Para solucionarlos, generalmente se buscaba bibliografía que profundizase en el tema de interés.

Como se puede imaginar, la gestión de los títulos y los conocimientos relacionados con cada uno resultaría un caos. Por ello, de cada título que se leía se rellenaba una ficha con ciertos datos relevantes, a parte de la información para identificarlo.

Hemos decidido incluir esa parte de la información, de forma que el lector pueda hacerse una idea de los contenidos de cada uno, así como de la influencia que ha tenido cada uno en este proyecto.

Ignoramos en este apartado la bibliografía ya presentada en este trabajo (obras de Star Wars y obras influyentes).

1.1.1 Framed Ink

Libro de Marcos Mateu-Mestre sobre composición , layout y storytelling visual.

TÉCNICAS:

- Breve introducción a la creación de la historia y desarrollo del argumento, buscando el mayor impacto posible.

- Composición de imágenes estáticas, uso del tono y ambiente, iluminación.

- Tipos de planos y su uso y significado.

- Consejos en la composición dinámica, localización de los puntos de interés y organización de los elementos.

- Descripción y usos de las distintas lentes.

- Uso de la composición para transmitir sensaciones y ambientes, o anunciar eventos en la trama.

- Composición para la cámara en movimiento y su indicación en el storyboard.

- Evolución de los planos en una escena para obtener el impacto deseado. Reglas en los cambios de planos durante la escena.

- Caracterización de personajes.

1.1.2 Michael Freeman. The Photographer's Eye - Composition and Design for Better Digital Photos.

Libro sobre composición fotográfica.

TÉCNICAS:

- Distribución y orientación de los elementos en una composición y lo que estos transmiten.

- Encuadre de los elementos para una mejor transmisión del mensaje.

- Diferentes maneras de mostrar un paisaje y cómo destacar diferentes aspectos de él.

- La comprensión de la imagen: contraste y las leyes de Gestalt.

- Diferenciación de los diferentes planos de una imagen.

- Dirigir la atención y el interés en una composición.

- Puntos de vista y características de las lentes, efecto en la percepción de la escena.

- Uso del color y de las luces y sombras en la transmisión del mensaje.

- El fin y propósito de la escena: mostrar/interactuar, la intención y estilo del compositor.

- Proceso, inspiración e investigación.

1.1.3 Michael Freeman. The Photographer's Mind - Creative thinking for better digital photos.

TÉCNICAS:

- El sujeto y objeto de la foto: múltiple o único, complejo o básico. Luz, color, espacio, concepto, ciencia, abstracción como concepto.

- Conseguir imágenes bonitas: uso del color, iluminación formas y composición. Elementos con atractivo. Menos es más, proporciones agradables, armonía, reconocimiento y veribilidad, iluminación táctil y sensual. Unidad y corrección.

- Belleza diferente: cultura, abandono tanto en la naturaleza como en la ciudad.

- El trato con los clichés: diferenciación o convencionalismo.

- Mensaje sutil, la sorpresa, esconder parte del mensaje o la parte importante de la imagen.

4.Presentación.1.-Documentación: contenido y coherencia.

Dirigir la mirada.
 - Equilibrio en una imagen: color, iluminación, composición. Contraste en planos.
 -Low Graphic Style
 - Minimalismo
 - High Graphic Style
 - Desorden planificado: marco roto, primer plano borroso, capas superpuestas.
 - Plantillas visuales: balance, dirigir la mirada, luz, planos en telefoto, color, timing, contenido.
 - Estilos visuales: - Hiper realista: Crisp, equalizado, metálico, gritty.
 - Enriched: vivid, rich, dense.
 - Drained: bleached, muted, pale, grimy, cross-color.
 - Luminoso: glowing, hazy, milky, soft, smooth.

1.1.4 The Skillful Huntsman - Visual development of a brimm tale at Art Center College of Design.

Libro que recoge el desarrollo conceptual y visual en la generación de personajes, escenarios, criaturas y objetos ambientado en una historia de los Hermanos Grimm. Se centra en las fases iniciales y la generación de múltiples conceptos y direcciones que podría tomar la narrativa.

TÉCNICAS:

- Gran uso del diseño mediante siluetas, en personajes y criaturas especialmente.
- Se ve claramente el proceso de desarrollo de los conceptos, ganando definición y detalle en sucesivas iteraciones.

- Gran atención a la composición, se ve la influencia de diferentes ángulos de cámara y gamas de colores.

- Muestra el gran potencial de técnicas sencillas de abstracción para generar distintos conceptos o direcciones.

- Importancia del diseño gráfico 2D en el diseño 3D de personajes, objetos y estructuras.

1.1.5Structura 3: The art of Sparth

Libro compuesto en su mayoría por imágenes variadas, de ambiente futurista y con carácter explorativo, generalmente ubicadas en el marco del concept art. Todas las obras han sido de manera digital. Útil como referencia compositiva, explorativa y de color. También incluye consejos y técnicas que serán útiles en el proceso productivo.

TÉCNICAS:

- Simplificación de las formas, uso de la geometría básica y de las texturas.
- Muestra composiciones vibrantes y dinámicas, con sensación de complejidad pero realizadas en un tiempo muy reducido. Sugerir en lugar de mostrar.
- Interesante ver como algunas de las obras evolucionan para llegar a una obra final.
- Prescindir de línea, mostrar volumen mediante tono y sombra.
- Ventajas y velocidad en la experimentación digital.

- Uso de pinceles complejos y archivos de texturas.

.Uso de plantillas para generar mayor número de obras con un mismo contexto.

- Generación de variaciones de conceptos mediante la capa iluminar.

- Interesante muestra de la evolución y enfoque a la creación de diferentes obras y como lograr el balance compositivo.

1.1.6 Star Wars Storyboards: The Original Trilogy.

Libro que recoge gran parte de los storyboards empleados en la trilogía original de Star Wars. Además, y lo que es muy interesante, incluye iteraciones anteriores a las finales, así como secuencias que siguen guiones en distinto estado de revisión. Los comentarios de los diferentes dibujantes y personal relacionado dan información interesante sobre el proceso y la integración de los diferentes artistas en el proceso, así como sobre la evolución del concepto y marca Star Wars.

TÉCNICAS:

- Ideas y técnicas para una mejor transición entre escenas. Formas de añadir dinamismo y profundidad a las escenas.
- Formas de indicar movimientos complejos de cámara y de objetos en el plano.
- Anotaciones para efectos especiales.
- Prioridad de la comunicación y la claridad frente al diseño pulido y consistente.
- Carácter espontáneo de los storyboards, cambiándose, mejorándose constantemente.

Añadir o quitar escenas.

- Herramientas, técnicas y trucos para mejorar la velocidad, coherencia y claridad.

- Información relevante que se debe incluir junto a los storyboards.

- Presentación y montaje de los storyboards.

1.1.7 Storyboards: Cómo dibujar el movimiento.

Libro centrado en el proceso de creación de storyboards, la relación entre los distintos departamentos dentro de la creación de una película y los distintos modos de contar una historia.

TÉCNICAS:

- Propone consejos y ejercicios prácticos para mejorar y ser eficaz en la generación de storyboards.
- Usos y beneficios, así como tipos de storyboards.
- Boards de producción y de presentación.
- Boards para animación, acción, juegos y multimedia, eventos y parques temáticos, eventos láser, comps, animáticos y previz.
- Estilos y consejos para dirigir los distintos planos de acuerdo con el propósito de la narración de la historia.
- Trabajo con directores y otros tipos de clientes.
- Concepto de dirección de pantalla.
- Uso de referencias e investigación.

- Ilustrar las técnicas de cámara.
- Orden y clasificación de los storyboards y sus viñetas.
- Inclusión de efectos especiales y capas.
- Uso del ordenador.
- Trucos.
- Presentación y entrega. Portfolio y búsqueda de trabajo.
- Workflow de producción y elementos clave para destacar o realizar bien tu trabajo.
- Incluye entrevistas interesantes a expertos del sector en diferentes campos y su relación con los storyboards y su proceso creativo.

1.1.8 Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica.

Libro centrado en la creación del cómic. Incluye consejos compositivos y gráficos. Además tiene información y ayuda para las etapas de creación de la historia y material gráfico y argumental, especialmente del desarrollo de personajes.

TÉCNICAS:

- Resulta interesante desde el punto de vista de la comunicación de movimiento y acción gráficamente, lo que servirá en la creación de los Storyboards.

- Incluye información sobre los principales géneros y sus características (de novela gráfica, pero totalmente aplicable al cine o literatura convencional) .

- Incluye recomendaciones sobre el desarrollo de la historia en forma de ritmo y explicitud. También aporta ideas sobre el desarrollo de la trama, subtramas y la relación entre ellas.

-Importante información sobre los diferentes encuadres y tomas dentro de una misma escena. Añade ideas y consejos sobre los cambios de escena. Propone diferentes técnicas de resalte como colores, ángulos o duración de las escenas.

- Profundiza en la caracterización de personajes y sus sentimientos, así como en su creación gráfica y lenguaje corporal.

- Consejos sobre la redacción de un guión, aplicable tanto al guión convencional como al propio Storyboard.

- Propone el uso de recursos como el flash-back, sueños, visiones para añadir intensidad y profundidad a la trama.

- Comenta brevemente las posibilidades de punto de vista sobre la historia: 1a persona, 2a o 3a, así cómo el tiempo (pasado/presente).

-Comenta posibilidades de iluminación y su efecto.

- Incluye recomendaciones para la promoción de la obra: carteles, sinopsis, presentación del trabajo creado, publicación...

1.1.9 Captar el color.

Libro centrado en la fotografía que explica características de la visión humana, percepción y uso del color, así como consejos sobre como tomar, componer y tratar las imágenes.

CONOCIMIENTOS:

-Incluye teoría del color y armonías, así como diversos ejemplos aplicados en distintas fotografías. Información sobre su captura, procesado e intención muestran la serie de decisiones que se toman para lograr una imagen potente centrándose esencialmente en uso del color.

-Explicaciones físicas de la percepción del color, funcionamiento del ojo y diferencias con la cámara y su funcionamiento.

-Características de la luz y sus propiedades en distintas longitudes de onda. Como beneficiarse de los cambios de luz y características a tener en cuenta.. Diferencias entre luz artificial y luz natural.

-Información sobre la captura en película y en sensor de la luz. Uso de filtros y rango dinámico.

-Uso del color como elemento compositivo. Impacto y emoción a través del color.

-El color como representación del tiempo.

-Procesado e impresión.

TÉCNICAS:

-Representación del tiempo con color. Horas del día o estaciones. Características del entorno en la transmisión de la luz.

- Impacto y emoción a través del color. Psicología del color y relación con una composición estructurada.

1.1.10 Arte y técnica de los dibujos animados.

Libro que recoge las diferentes etapas y consideraciones a tener en cuenta en la creación de dibujos animados tradicionales, es decir, no generados por gráficos de ordenador. Incluye una breve historia de la animación y su desarrollo y describe diversas técnicas y herramientas actuales empleadas tanto a nivel básico como al nivel más profesional.

CONOCIMIENTOS:

- Historia del cine de animación y evolución de la técnica.

- Consejos para la creación de dibujos animados caseros y útiles necesarios y recomendados.

- Conceptos básicos de animación: velocidad, tiempo, frames, intermedios, física, distorsión, limpieza y fluidez.

- Fondos. Usos y formatos. Función y características principales: ejecución, color y estilo.

- Movimiento de fondos y tipos de planos y su ejecución. Capas de animación y percepción de profundidad.

- Superposición de la animación. Delimitado y coloreado. Interacción con el fondo y otros elementos. Capas.

- Efectos especiales. Animación

- Realización: planificación y storyboarding. Personajes y sus proporciones. Ambiente, color y estilo de la animación.

- Prueba de línea. Cartas de rodaje y filmación. Sonorización y sincronización.

- Técnica de grabado.

- Ejemplos de locomoción humana y animal. Detalles en las animaciones.

TÉCNICAS:

-Planificación del proceso de montaje. Storyboarding y carta de rodaje.

- Técnica y representación de los efectos especiales.

- Características de los fondos. Representación de la profundidad e interacción con los personajes y elementos. Limitación de la paleta y focalización de la atención en el personaje y acción principal.

1.1.11 Postproducción del color.

Libro que explica los procesos implicadas en la producción de imágenes. Métodos de manipulación y procesado de imágenes.

CONOCIMIENTOS

- Procesos de revelado en laboratorio y procesos digitales. Flujo de trabajo.

-Películas y formatos. Procesado analógico y digital. Organización y gestión. Perfiles de color y calibrado.

- Copias, filtrado, reservas y quemados.

- Manipulación digital. Correcciones del color y exposición.

-Paleta de color. Control digital del color. Retoque digital.
- Impresión. Presentación y exposición.

TÉCNICAS

-Restricción de la paleta de color. Selección selectiva del color.

- Presentación y exposición de imágenes de calidad. Distribución y preparación de la presentación. Intencionalidad y variabilidad tras el portafolio y las copias impresas. Hilo conductor constante.

1.1.12 Border Break Artworks.

Libro que revisa el proceso creativo y de diseño seguido en la creación de la franquicia de juegos recreativos asiáticos Border Break. Incluye imágenes del diseño final, así como las diferentes etapas del diseño y las correcciones e impresiones del equipo en cada etapa.

TÉCNICAS:

-Diseño centrado en la animación: creación de modelos que se pueden mover y en los que no ocurren colisiones entre partes del objeto al moverse y animarse.

-Adaptar una idea de acuerdo a los requisitos y necesidades. Importancia de detectar puntos fuertes y débiles en cada iteración y tenerlos en cuenta en el siguiente diseño.

-Presentación de ideas. Influencia de un director artístico en el desarrollo de un proyecto con varios diseñadores.

- Uso del modelado por polígonos como herramienta verificadora de la forma.

- Diseño de componentes para la customización: modularidad.

- Incorporación de detalles en bocetos sencillos.

- Diseño de personajes: mostras las emociones y personalidades.

- Diseño de vestimenta para personajes. Paleta de color, practicidad, reflejo de la personalidad y el uso de las partes.

1.1.13 The Big Bad World Of Concept Art For Video Games -An insider´s Guide For Students.

Libro que muestra las características de la industria del concept art y como interactuar con ella. Incluye consejos de formación, Además muestra las habilidades necesarias y las condiciones en las que se desarrolla éste trabajo.

TÉCNICAS:

- Lo que significa ser un concept artist. Niveles a los que se espera que te desenvuelvas. Interacción con los distintos profesionales en el ámbito empresarial y de estudio.

-Descripción del pipeline básico en la producción de un videojuego.

-Herramientas necesarias. Calidad del trabajo y vida personal. Día típico de un artista: día bueno/día malo.

- Subespecializaciones dentro del diseño para videojuegos.

- Aprovechar al máximo la educación: consejos y material adicional.

-Conseguir trabajo o prácticas. Consejos y recomendaciones. Portfolio.

-Referencias y estudios previos. Biblioteca de referencias. Estudios de películas. Uso de un sketchbook.

- Presentación del trabajo y portfolio. Portfolio online.

- Do's y Dont's por diferentes artistas famosos.

1.1.14 Star Wars Vehículos.

Renders e imágenes finales de los distintos vehículos de la saga. Explica sus características técnicas su uso y sus apariciones claves en la saga. Incluye detalles sobre la tecnología asociada a ellos

TÉCNICAS:

- Lenguaje formal de las distintas facciones. Lenguaje general del universo de Star Wars.

- Tecnología asociada a las naves y armas espaciales.

- Coherencia del detalle, tamaño y función. Relación de los vehículos con su producción. Cómo se reflejan y se aprovechan las diferentes ventajas y características de cada vehículo.

- Importancia de mostrar una historia detrás de cada vehículo.

1.1.15 Trabajar la fotografía en blanco y negro.

Libro que explora las posibilidades de la fotografía en blanco y negro, sus características y ventajas. Incluye interesantes consejos sobre como resaltar la textura, separar las zonas de luz y ajustar el contraste. Comenta sobre diferentes granos, filtros, películas y tratamientos de coloración de imágenes.

TÉCNICAS:

- Filtros y conversión al blanco y negro de una imagen. Interpretaciones sobre el color.

- Temas tratados en blanco y negro. Características y recomendaciones. Gente, ciudad, bodegón, paisaje, cuerpo, eventos, reportaje y visión personal.

- Apariencia y cualidad de la luz. Tipos de contrastes. Imágenes en clave alta o baja.

- Revelado y maximización del tono que se busca en la imagen.

- Papel, presentación, impresión y virado. Coloreado digital: recomendaciones y realismo/dramatismo.

1.1.16 Postproducción del blanco y negro.

Este libro se centra en los modos de mejorar la reproducción y el acabado de fotografías en blanco y negro. Incluye diferentes trucos y sugerencias sobre manipulación de imágenes.

TÉCNICAS:

- Hoja de contacto y pruebas previas al revelado/procesado final de la fotografía.

- Organización y gestión de archivos digitales.

- Eliminación de polvo, ruido, marcas y defectos. Resolución de la imagen y enfoque.

- Contraste, conversión del color al blanco y negro.

- Equilibrado de la imagen mediante curvas. Reservas y quemados.

- Virado y técnicas avanzadas de contraste selectivo. Manipulación tonal y tonos múltiples.

-Retoque y reconstrucción. Eliminación de elementos y mejoras de texturas.

-Promoción y presentación.

1.1.17 Diseño, maquetación y composición.

Se presentan distintos consejos y técnicas de diseño gráfico, con distintos ejercicios y ejemplos prácticos.

TÉCNICAS:

- Composición con formas. Atributos de las formas.

- Títulos. Títulos y subtítulos, imágenes.

- Combinación de múltiples elementos

- Uso de retícula. Tipografías y ajustes de composición.

-Filetes, ornamentos y color.

-Jerarquías.

-Ejemplos de proyectos: Briefing, logotipos, newsletter, folleto, revista, anuncios, carteles, envases, web.

1.1.18 Diseño de personajes para novela gráfica.

Libro que abarca el proceso de creación de personajes para novela gráfica, abordando los diferentes problemas y recomendaciones en cada etapa. Muestra además cómo se combinan los elementos del diseño y de la narrativa para dar la forma final al personaje completo. Profundiza en especial sobre la personalidad de los personajes y su forma de comunicarlo al lector. Incluye diversas monografías, mostrando el proceso de diseño de distintos autores.

IDEAS INICIALES:

1.El diseño del personaje no es un fin en sí mismo.

2. Los personajes de cómic son seres secuenciales.

3. El atractivo de un personaje depende de su contexto.

4. Los malos diseños pueden ser muy eficaces.

5. No siempre es bueno ser fácilmente reconocible.

6. Los guionistas también son diseñadores de personajes.

7. El diseño de personajes no surge de la nada.

TÉCNICAS:

- Historia de la novela gráfica. Novelistas gráficos. Creación en solitario/equipos de diseño.

-Antecedentes y arquetipo del personaje. Protagonista y antagonista. Personajes secundarios (no sólo anecdóticos y estereotípicos.) Evolución del personaje.

- Motivación y conflicto. Ficha del personaje. Nombre , edad, sexo/orientación, religión, profesión, lugar nacimiento, familia, formación, historial financiero, aficiones, comportamiento social, actitud ante la sociedad, opinión sobre la autoridad, traumas.

-Elementos del diseño: unidad y secuencia. Público objetivo. Edad, género y cultura.

- Hoja de modelo. Hoja de personaje, hoja de concepto, rotación, hoja de acción, hoja de expresiones, estudio de valores, estudio de valor. El rostro. La forma humana. La forma no humana. Identidad de grupo y obras corales.

- Opciones de diseño: abstracción/hiperrealismo. Diseño digital. Diseño interactivo.

-Género y tono. Personajes específicos. Fijar el tono, Minimalismo. Historietas.

- La verosimilitud, Realidad e imaginación. Inspiración e influencias. Documentación y autenticidad. Tipos.

-Apariencia y realidad. Simbolismo y subtexto. Vestuario y atrezzo. Expresión movimiento y gestos. Simbolismo cromático.

1.1.19 Los elementos del diseño - Manual de estilo para diseñadores gráficos.

Manual completo de diseño gráfico que contiene consejos y técnicas relativos a los diferentes ámbitos en los que se aplica el diseño gráfico.

IDEAS INICIALES:

1.Ten un concepto.

2. Hay que comunicar. no decorar.

3. Habla con un único lenguaje visual.

4. Utilizar dos familias tipográficas como máximo.
5. Golpea en dos tiempos.
6. Escoge los colores a propósito.
7. Si puedes hacerlo con menos, adelante.
8. Crea espacio negativo.
9. Trabaja la tipografía con misma importancia que la imagen.
10. Los tipos solo son tipos cuando son agradables.
11. Tienes que ser universal.
12. Comprime y separa.
13. Distribuye la luz y la oscuridad.
14. Sé contundente.
15. Mide con los ojos.
16. No rapiñes imágenes, crea.
17. Ignora las modas.
18. No lo hagas estático.
19. Busca en la historia pero no repitas.
20. La simetría es mala.

TÉCNICAS:

- Formato y relación con las figuras.
- Elementos básicos: usos y características. Combinación de sus propiedades.
- Distribución del espacio: activación, contraste, proporciones.
- Color: propiedades, relaciones, características, proporciones.
- Tipografías: lenguaje visual. Estilos y detalles. Párrafos, alineaciones y bordes. Color tipográfico, textura. Jerarquía.
- Imagen y mediatización. Semiología y estilización. Ilustración y traducción gráfica. Interacción narrativa.

- Conexión de los elementos. organización, retícula. Variación y transgresión. Relación entre imágenes y palabras. Congruencia formal y estrategias de posición.

- El diseño como sistema. Flexibilidad. Ritmo y secuencia.

1.1.20 Principios de ilustración.

Se revisan conceptos generales relacionados a la ilustración: medios, inspiración, aprendizaje, promoción... Así como se adentra en las características concretas en cada uno de los entornos más típicos.

TÉCNICAS:

- Brief y generación de conceptos. Inspiración, referencias y entorno.
- Desarrollo, descripción de las ideas y el boceto. Longevidad de la obra.
- El medio en el mensaje: lápiz, materiales y medios digitales. El arte en el proceso.
- Disciplina de la ilustración, vida. Digital, analógico y combinaciones. Nueva generación de ilustradores.
- Perspectiva del mercado. Editorial, prensa, edición de libros, ilustrar libros, moda, publicidad, discográfica, diseño gráfico.
- Proyectos personales. Autopromoción. Portfolios, web, agencias.
- Técnicas de presentación. Organización del estudio, recursos y materiales, documentación.
- Consejos de producción y legales.

1.1.21 Dibujo para animación.

Guía práctica que comenta diferentes aspectos de la animación y del proceso de creación, centrándose en el desarrollo de escenas y personajes mediante el dibujo.

TÉCNICAS:

- La observación en el dibujo. Influencia en lo percibido y en los diseños existentes. Anatomía. Interpretación. Realismo y resistencia. Mirada del artista.
 - Imitación, experimentación. Práctica, composición y perspectiva.
 - Movimiento y dinámica. Lenguaje corporal. Dibujo de personajes: mímica.
 - Reproducción y producción. Generación de la idea. Dibujo y lenguaje cinematográfico. Metamorfosis, condensación, antropomorfismo, fantasía, incursión, asociación simbólica y sonido ilusorio. Guión y storyboard.
 - Escenas. 2D y 3D. Desarrollo del personaje.
 - Adaptación: publicidad, narrativa gráfica, convenciones gráficas. Cómic. Estética.
- 1.1.22 Manual de producción - Guía para diseñadores gráficos
- Aclara conceptos de impresión, edición y producción de material gráfico. Aconseja sobre los procedimientos en cada etapa de la producción de un proyecto de diseño gráfico.

TÉCNICAS:

- Fundamentos: medidas, tamaños, maquetación.
- Tipos de imagen, de archivo. Trabajo con imágenes. Canales, capas, modos, manipulación.

- Tipos. Alineaciones, espaciados, justificados, acoplamiento, rejilla, arracada y caracteres especiales.

- Color. Gestión. Pantone. Corrección y variaciones. Desviaciones, tonos, subexposición y sobreexposición. Múltiples tonos, semitonos.

- Color impreso. Medias tintas. Pantalla. Resolución. Escaneado. Sobreimpresión.

- Material gráfico. Sangría, registro, reventado, tipos de negros.

- Imposición. Desplegables. Preparación de pruebas.

- Impresión. Tipos, Tramas. Procesos. Papel. Acabado y encuadernación. Corte. Plegado y recorte. Laminaciones y barnices.

1.1.22 Recetario de diseño gráfico.

Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas.

Este práctico libro contiene un gran número de ideas gráficas para la solución de distintos tipos de problemas y elementos de diseño.

Contiene ideas para estructurar el espacio, orientar la página, organizar sistemas de texto, ordenar la información e incluir gráficos e imágenes. Múltiples tipos de combinaciones surgen de la unión de los elementos propuestos.

Este libro, combinado con el conocimiento previo adquirido de otras lecturas sobre diseño gráfico y de la realización de tareas de este ámbito, aumenta la creatividad y experimentación en cada uno de los elementos que conforman la página, además de proponer elementos adicionales que pueden dotar de un toque característico a la publicación.

1.2 Referencias y glosario.

Por otra parte, se trató de dotar a este trabajo de la mayor actualidad posible. Por las características del trabajo, el estudio de mercado se basaba en varios tipos de análisis por lo que se trató de incorporar gran número de ejemplos y reflexiones sobre casos recientes.

Además, se ha hecho referencia a ejemplos modelísticos de la industria.

Por otra parte, debido a la madurez de la industria analizada, existe una gran cantidad de términos específicos que pueden ser novedosos para el lector de este trabajo. Hay gran presencia de términos provenientes del inglés y de otros campos relacionados por lo que resultaba de especial interés ir anotando todos los elementos que aparecían a lo largo del trabajo.

Se ha de decir que obviamente es imposible hacer referencia a todos los contenidos que han servido de inspiración y apoyo como por ejemplo las imágenes usadas en los paneles, otras películas, o libros de materias diferentes.

Por tanto, se han nombrado y destacado aquellos elementos necesarios para la comprensión del trabajo y el proceso.

Conscientemente, se recopilamos todas las referencias y conceptos que requerirían la atención posteriormente, agilizando el proceso a la hora de redactar definitivamente el trabajo.

1.3 Organización.

Debido a la cantidad de contenido empleado en la documentación y redacción de este trabajo, se decidió ir apuntando todos los datos auxiliares en un documento previo.

En este, toda la información se recopilaba en distintos apartados, con sus notas correspondientes.

Un aspecto clave de esta recopilación fue clasificar cada tema por orden cronológico. Así se podía ver un hilo de desarrollo e intereses en cada uno de los temas, lo que favorecía la mirada retrospectiva en estados avanzados del proyecto.

Al tratarse de un proyecto de larga duración, la organización fue sin duda una decisión clave que garantizó la recuperación de todas las fuentes y el contenido analizado de cara a los documentos finales. Aún así, destacaremos la gran cantidad de tiempo y disciplina que esta (a priori sencilla) tarea conlleva.



Bocetos: proceso creativo y presentación

Para el desarrollo de las etapas creativas, la herramienta básica del diseñador es el bocetaje.

En este proyecto, no hay diferencias, y la mayoría de las decisiones de diseño se testean y proponen mediante diferentes tipos de bocetos. Generalmente, los bocetos son un medio del diseñador para comunicar y desarrollar sus ideas en un diálogo consigo mismo u otros diseñadores.

Sin embargo, en un proyecto de estas características, resulta conveniente mostrar distintos estados del desarrollo de las ideas durante el proceso creativo.

Por ello necesario mantener un mínimo de calidad gráfica y explicativa en los bocetos desarrollados.

Así, se tuvieron que plantear diferentes decisiones de diseño para abordar dicha etapa.

Por otra parte, se debían seleccionar aquellos bocetos más significativos y relevantes del trabajo realizado, en ocasiones suponiendo que alguno de ellos fuera repetido o revisado para su correcta representación.

El objetivo era lograr que el desarrollo fuera sencillamente entendible por personas ajenas al propio proceso creativo.

En este apartado mostraremos ciertas decisiones referentes al estilo de bocetaje y su adecuación para su correcta presentación.

2.Bocetos: proceso creativo y presentación.

2.1.Calidad.

Como hemos comentado en la introducción a este apartado, era necesario generar unos bocetos de calidad suficiente como para poder ser presentados a personas de otros entornos.

Por la metodología elegida, se requería gran variedad de conceptos e ideas generados de manera rápida y simultánea. A pesar de los medios digitales, se prefería por su inmediatez y personalidad los bocetos realizados de manera tradicional.

Sin embargo, en lugar de realizarse a lápiz, los bocetos se decidieron realizar a bolígrafo. De tal forma, la tinta sería más visible.

Por otra parte, el tipo de bocetos utilizado serían solamente a línea, ya que el tono y los colores serían aplicados de manera digital.

Esto resultaba conveniente por dos motivos: por una parte, los colores y el tono son más difícilmente transferidos a formato digital una vez realizados de forma analógica. Por otro, las posibilidades de coloreado y sombreado digitales son inmensas, permitiendo una gran variedad y el uso de distintas herramientas de texturizado y modificación.

En cualquier caso, la mayoría de los bocetos realizados carecían de calidad suficiente simplemente pasándolos de manera directa del papel al ordenador, como observamos en la figura 262.

Por ello eran necesario labores de retoque fotográfico primero, y de bocetaje digital a continuación. En la figura 263 vemos el proceso seguido en uno de los bocetos anteriormente presentados.

Figura 262. Imagen de uno de los bocetos.



Figura 263. Mejoras sucesivas de un boceto.



Por otra parte, cuando los conceptos estaban muy claros, o cuando el trabajo era menos complejo de realizar; se recurrió al bocetaje digital directo. Se puede observar que los bocetos realizados de esta forma tienen un aspecto más limpio y profesional, como podemos ver en la figura 264.

Figura 264. Boceto enteramente digital.



Para tratar de conseguir la mayor calidad posible, estos bocetos se realizaban en gran formato, pero siempre manteniendo un tamaño de archivo apropiado.

2.2 Selección.

En cualquier caso, gran parte de los desarrollos formales y las diferentes variantes de conceptualización no podían ser incorporados en este trabajo.

No todos han influido de manera directa en el desarrollo de los conceptos finales y la mayoría de las ideas han sido descartadas, especialmente en las etapas iniciales.

2.3 Presentación.

Por otra parte gran cantidad de experimentos visuales y bocetos preliminares carecen de la vistosidad digna para incorporarlos en la muestra significativa de la obra generada.

Por ello, se ha tenido cuidado en la selección de aquellos bocetos más estrechamente relacionados.

Como vemos, incorporar los bocetos de manera apropiada conlleva cierto trabajo, por tanto, no resultaba rentable invertir tiempo en lograr que los desarrollos de ideas que no habían dado buenos resultado.

De cara a la presentación de los bocetos seleccionados, se buscó unificar el estado de ellos, así como lograr un aspecto vistoso.

Esta etapa se realizó en mayor medida en la fase de revisión de los bocetos seleccionados, recurriendo a los ya mencionados retoques mediante programas de edición.

Sin embargo también hay que tener en cuenta las mejoras de las líneas en las zonas importantes o las diferentes capturas de los bocetos para mejorar su apreciación.

Para ello se tuvo en cuenta el formato y la calidad y tamaño de las imágenes. De esta forma, se facilitaba la incorporación de dichas imágenes en la retícula de nuestro trabajo.

3

Imágenes: gestión de la producción y la presentación.

Una vez superada la etapa de ideación con bocetos, era necesario realizar composiciones e ilustraciones de mayor complejidad y detalle.

Entramos por tanto en nuevos tipos de problemas asociados a la presentación de dichos elementos, tendiendo a tener la mejor comunicación y representación posible de los conceptos interesantes.

Nuevamente, debíamos asegurar un mínimo de calidad gráfica y algunas de las ideas desechadas no se han incluido por su limitado interés o su dirección discorde con las direcciones seguidas finalmente.

Por otra parte se tenía que gestionar el tema de los formatos, calidades, tamaños y rendimiento. Esto es de especial importancia al trabajar con documentos de gran tamaño y con capas, ya que un sobredimensionamiento afecta negativamente al proceso creativo.

3.Imágenes: gestión de la producción y la presentación

3.1 Tamaño.

Como hemos adelantado, el tamaño de los documentos puede resultar un problema en todo tipo de proyectos.

En éste en concreto, pudimos observar en la fase de creación de las imágenes, que la resolución se convertía en un tema muy importante.

Pasamos a comentar algunos de los problemas con los que nos encontramos y que consideramos de interés.

- **Dibujo a línea:** en el trazado de un dibujo a línea, es necesario un tamaño de imagen bastante grande, con un pincel de tamaño superior a 10 píxeles para lograr un resultado satisfactorio.

Si además se quiere lograr variedad de grosores de línea y un alto nivel de detalle, el tamaño de los documentos aumenta de manera preocupante.

Por ello, y a pesar de contar con imágenes en las que aparecían varios conceptos de manera simultánea (fig. 265), a medida que aumentábamos el nivel de detalle deseado, aumentábamos la resolución de las imágenes, disminuyendo al mismo tiempo la cantidad de conceptos que aparecían simultáneamente.

Figura 265. Conceptos simultáneos.



Figura 266. Mayor resolución, menor lienzo.



Figura 267. Imagen con capas y alta resolución.



Así, se reducía el tamaño del lienzo (fig.266), logrando contener en cierto modo el tamaño de los archivos y como esto afectaba al rendimiento del ordenador.

- **Capas:** Esto es aún más relevante cuando además se deciden aumentar el número de capas, ya que el tamaño de archivo entonces puede alcanzar dimensiones preocupantes, pudiendo colgar el ordenador y ocasionar pérdidas de información.

3.2 Formato.

Un detalle quizá no tan relevante pero que hay que tener en cuenta es el formato de las imágenes. Como ya comentamos anteriormente, buscamos dar a los gráficos un formato que encajase con nuestra rejilla base.

Además, resultaba conveniente dotar de las mismas medidas a las imágenes.

Sin embargo, por las necesidades de cada una de ellas, finalmente se establecieron una serie de proporciones que se mantendrían en imágenes de misma categoría: panorámica (fig 268), personaje (fig 269), selección(fig 270), etc...

Figura 268. Imágenes panorámicas.



3.3 Almacena- miento.

Figura 269. Imágenes de personajes.



Figura 270. Imágenes de selección.



De todos estos conceptos que hemos comentado, comienza a intuirse una pregunta importante, ¿cómo se gestiona el almacenamiento de las distintas versiones y formatos?

No se trata de una pregunta banal, y sin duda la base para esta organización es la planificación clara y la disciplina.

Por ello desde el inicio se fue nombrando y numerando las versiones consecuentemente. Además mediante una organización en carpetas inteligente, resultaba sencillo recurrir a el contenido necesario.

Se creaban además carpetas diferentes para los formatos diferentes de los mismos archivos para evitarla acumulación de archivos con la misma denominación pero distinta extensión (.jpeg y .psd, por ejemplo).

4

Dossier: creación y decisiones de diseño

Por último, y debida a la magnitud y repercusión de este proyecto, vamos a destacar diferentes elementos relativos al dossier, si bien un lector atento y con conocimientos del tema probablemente habrá notado.

La creación de un documento de estas proporciones plantea varios problemas, entre los que destacan la claridad, la organización y la capacidad de mantener el interés del lector.

Por supuesto no podemos obviar algunas medidas que garantizan la corrección intrínseca del documento, como son las faltas de ortografía, la no correspondencia entre títulos y apartados, la numeración deficiente o la inconsistencia gramatical.

Se pretendía además, lograr una unidad formal y temática a todo el documento, de forma que el lector siguiera el proceso de forma natural y comprensible, guiado de forma sencilla y simple a lo largo de los distintos elementos y etapas.

Nuestro objetivo pasa a ser ahora, el de demostrar el trabajo que conlleva la producción de un documento académico e informativa que documenta un proceso complejo de larga duración.

4.Presentación.4.-Dossier: creación y decisiones de diseño.

Figura 275. Inicio de apartado.

4.1.3 Introducciones.

Como forma de hacer patente la organización del documento, se decidió incorporar introducciones a los diferentes capítulos y apartados. Por un lado, ponen en contexto al lector, y por otro le informan del contenido que puede esperar encontrar a continuación.

Se puede ver que hay dos tipos de introducciones: las de inicio de capítulo (fig.274) y las de inicio de apartado (fig.275).

Figura 274. Inicio de capítulo.



4.2 Claridad.

A pesar de todas las medidas de diseño y reflexiones que se puedan hacer sobre la organización dinámica de los elementos, el objetivo básico es lograr exponer los contenidos de manera clara.

Para ello se siguieron una serie de principios básicos y se implementaron diferentes medidas para tratar de comunicar claramente.

El diseño se ha ido perfeccionando ligeramente, pero el momento claro fue la prueba de lectura a personas ajenas a el desarrollo del proyecto.

Allí se detectaron algunos defectos de la composición y maquetación que hacían dudar a los lectores.

Pasamos a nombrar algunas de las medidas destacables relacionados con la claridad de la exposición del contenido.

- **Tipografías:** se estableció una jerarquía sencilla entre distintos estilos. Se utilizaron tres familias tipográficas.

Una para los gráficos que incluían números (Gadugi), otra para los títulos de los capítulos (Roboto) y otra para el resto de texto (Benton Sans).

De ésta se crearon un estilo para apartados y subapartados, una negrita y por último una cursiva.

De esta forma as conseguía clasificar la información a distintos niveles de prioridad y se podían destacar algunos elementos extraños o relevantes.

- **Señaladores:** se incluyeron elementos señaladores de dos tipos: de fin de apartado y de contenido destacado.

El fin de apartado se indicaba mediante un pequeño gráfico numérico al final de la última página de dicho apartado, como vemos en la figura 276.

El contenido destacado se señalaba mediante el uso de bloques de gris de baja opacidad, mostrado en la figura 277.

- **Inicio de página:** para dirigir la vista más fácilmente al inicio de la información de cada página, se colocó el texto de la primera columna un renglón más abajo que el resto. Este sencilla medida aportaba además un toque de variedad visual, como se ve en las figuras 278 y 279.

Figura 276. Final de apartado.



Figura 277. Texto destacado.

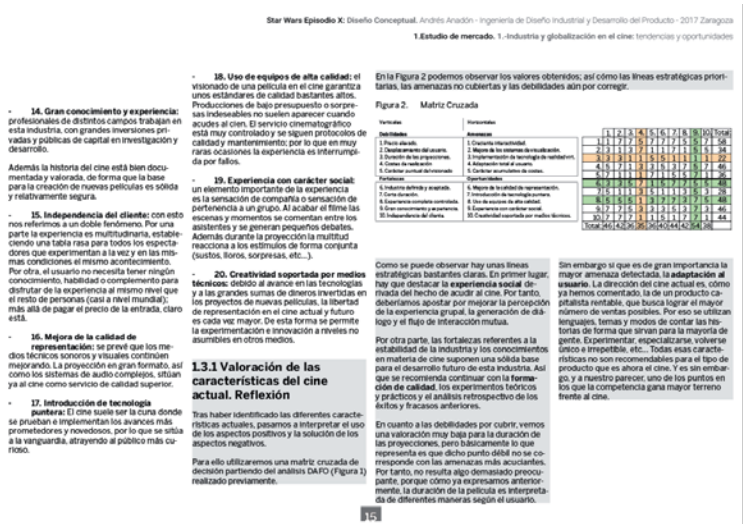
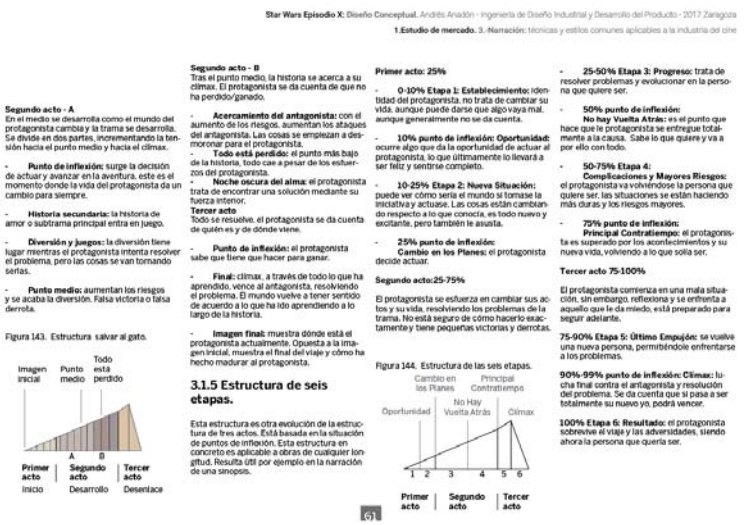
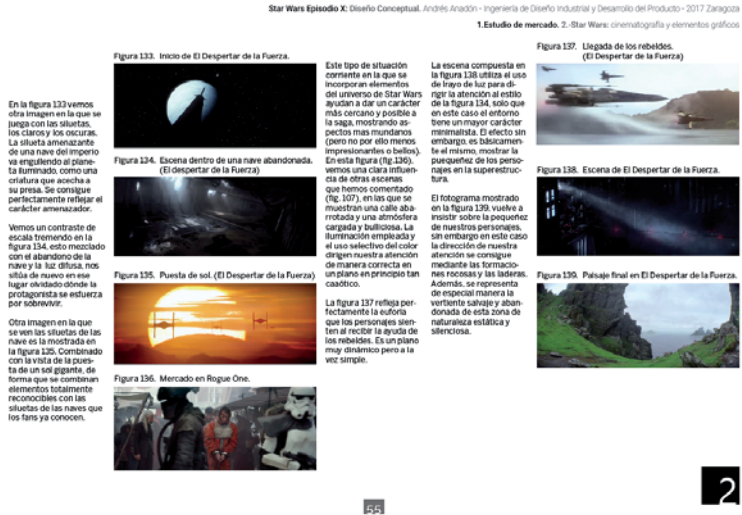


Figura 278. Inicio de página de 4 columnas.



4.Presentación.4.-Dossier: creación y decisiones de diseño.

Figura 279. Inicio de página de 7 columnas.



4.3.1 Páginas maestras

Enumeramos a continuación los tres tipos de páginas maestras que fueron diseñadas para la creación de este dossier.

- **Básica:** la página maestra básica consta de 4 columnas que a su vez están subdividas en dos. Esto permite diferentes combinaciones de texto e imágenes y gráficos como vemos en las figuras 280, 281, 282, 283 y 284.-

Figura 280. Página maestra básica 01.

4.3 Atractivo

Por último, debíamos conseguir que la presentación de nuestro trabajo resultase atractiva y satisfactoria, manteniendo al lector entretenido y sorprendido a lo largo de todo el documento.

Para ello utilizamos en parte las introducciones, que motivan al lector a profundizar en el contenido que viene a continuación.

Por otro lado, se buscó un *layout* atractivo para todas las partes del documento. Esto se basa en el uso de páginas maestras. Definimos 3 páginas maestras principales con unos uso y funciones determinados y que permitirían a su vez gran cantidad de distribuciones dentro de su área. Estas retículas semirrígidas podían ser utilizadas u obviadas con motivos de legibilidad, claridad o presentación.

Además se utilizaron algunos pequeños elementos gráficos que aportaban un toque estilístico cuidado.

Figura 282. Página maestra básica 03.

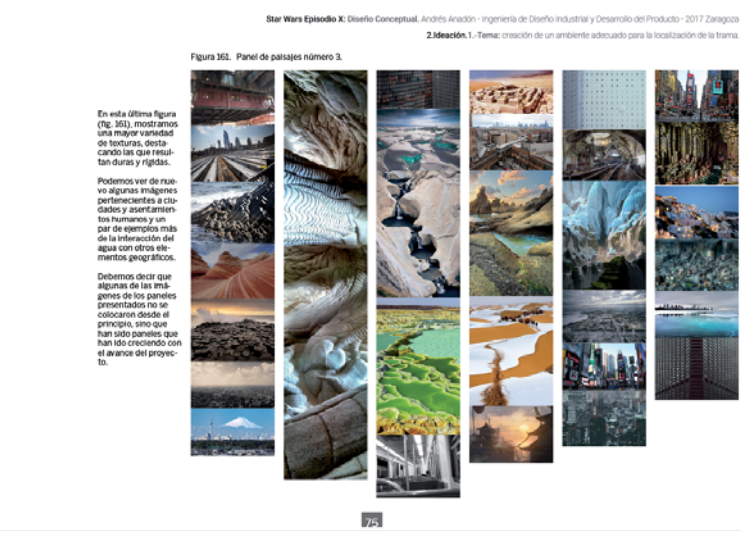


Figura 283. Página maestra básica 04.

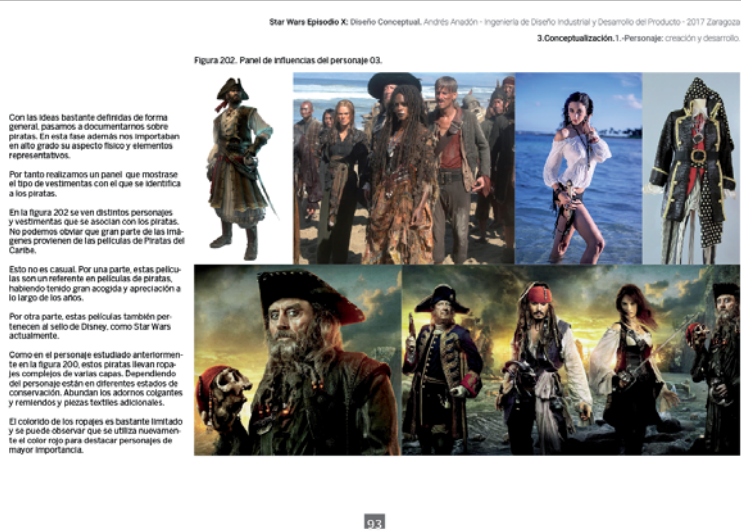
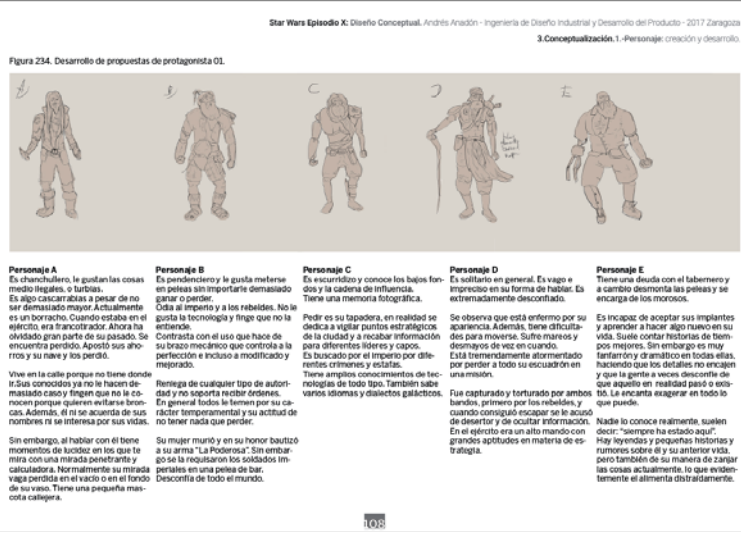


Figura 284. Página maestra básica 05.



Doble 5: esta página maestra esta compuesta de 10 columnas, ligeramente más estrechas que las de la página maestra básica.

Permite combinaciones interesante de texto e imagen. Es además la utilizada en las páginas de títulos (fig. 285). Esta página contiene las divisiones de la página básica por lo que permite combinaciones mixtas como vemos en la figura 286.

Figura 285. Página maestra doble 5 01.



Figura 286. Página maestra doble 5 02.

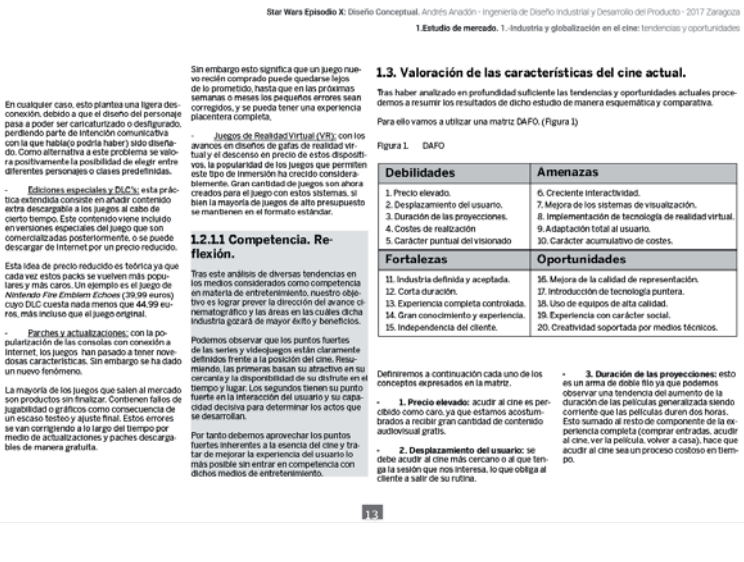
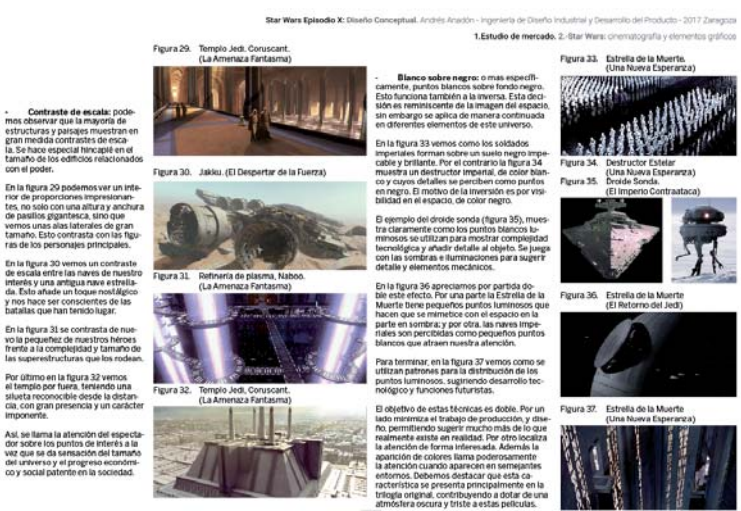
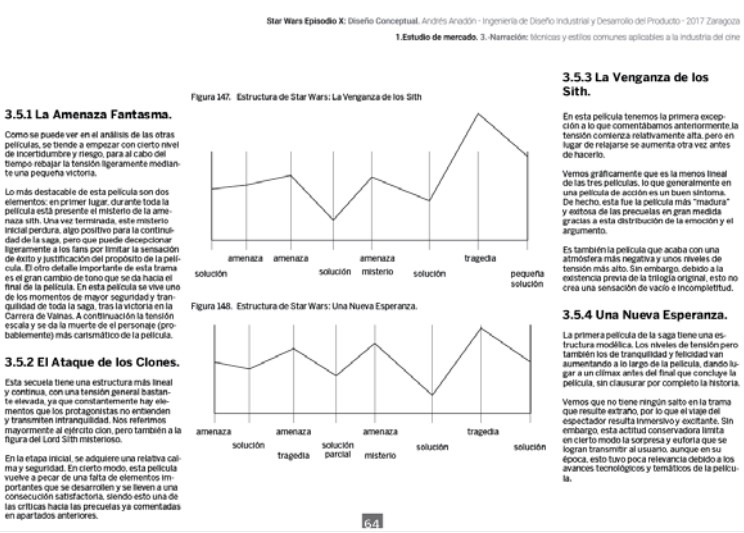
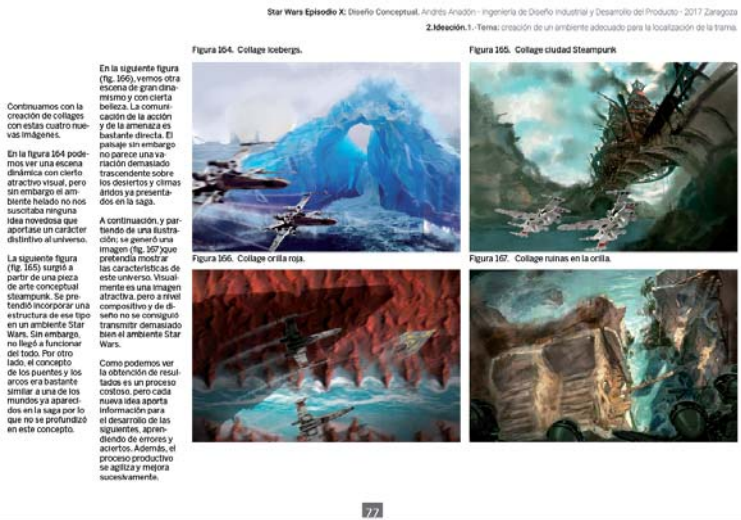


Figura 281. Página maestra básica 02.



4.Presentación.4.-Dossier: creación y decisiones de diseño.

Figura 289. Ejemplo de página a 7 columnas.

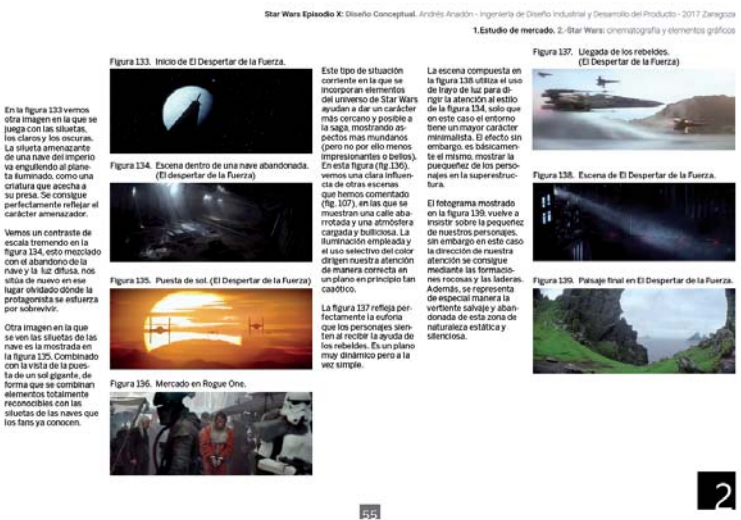


- **7 columnas:** está página de columnas impares se usa para las introducciones y finales de apartados (fig.287 y 288). La distribución aporta un ligero giro al tener un número impar de columnas, como se ve en la figura 289).

Figura 287. Inicio de apartado.



Figura 288. Final de apartado.



4.3.2 Elementos gráficos

Por otra parte, y como ya se habrá observado, se utilizaron determinados elementos gráficos. En lugar de usar números de la manera corriente, se convirtieron en elementos gráficos en negativo. Esto se ve en el inicio y final de apartados(fig. 287,288), en el inicio de los capítulos (285) y en el pie de página de todas las páginas (fig. 290).

Figura 290. Numeración páginas.



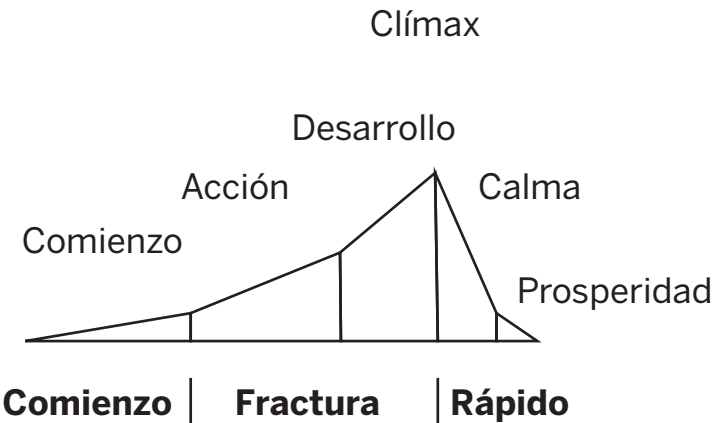
la atención cuando ap entornos. Debemos d racterística se presen trilogía original, contr atmósfera oscura y tr

Se tuvo además especial cuidado en la creación de gráficos y tablas de diverso tipo para mantener los tamaños y fuentes originales, así cómo de mantener un línea estilística consistente cómo se ve en las figuras 291 y 292.

Figura 291. Tabla.

Película	Argumento
	Mensaje
La Amenaza Fantasma	Descubrimientos Confianza/Esperanza
El Ataque de los Clones	Adiestramiento Amor
La Venganza de los Sith	Traición Miedo/Poder
Una Nueva Esperanza	Descubrimientos Esperanza
El Imperio Contraataca	Adiestramiento Amistad
El Retorno del Jedi	Resolución conflicto Lealtad/Determinación
El Despertar de la Fuerza	Descubrimientos Amistad
Rogue One	Justicia Cooperación

Figura 292. Gráfico.



5

Conclusión

En este último capítulo incluiremos ciertos contenidos de interés y apoyo a nuestro proyecto.

Por una parte, haremos un breve resumen, incluyendo a continuación una valoración del trabajo y las aportaciones.

También analizaremos la conclusión de los objetivos y las posibilidades de continuación de nuestra obra.

Incluiremos además una breve descripción de las incidencias a lo largo del proceso.

Para terminar, añadiremos el listado de la bibliografía y recursos utilizados.



Valoración del proyecto: retrospectiva y futuro

Debemos concluir este trabajo con las impresiones del autor sobre su propio trabajo.

La valoración crítica del proceso y de los resultados resultan clave para la mejora continua y el desempeño de la profesión en el entorno laboral.

Por tanto, el objetivo de este apartado es presentar las diferentes características de este proyecto vistas de manera crítica.

Además, reflexionaremos sobre la trascendencia de este trabajo y el futuro de este proyecto, así como de la verosimilitud de todo el proceso. Por último, notaremos los defectos y fallos detectados a lo largo del proceso, de forma que en futuras empresas, estos errores se puedan subsanar tan pronto como sea posible.

1.Valoración del proyecto: retrospectiva y futuro

1.1.Descripción.

Habiendo finalizado el trabajo, hacemos un breve resumen del contenido que se halla en este documento.

Este proyecto abarca el proceso de creación del material gráfico necesario para una futura película ubicada en el universo de Star Wars.

En este proyecto se muestra la aplicación de un proceso de diseño a esta industria, para lo que se llevan a cabo diversidad de estudios y análisis previos. Además se profundiza en el análisis y creación de un lenguaje visual y estilístico propio.

De tal forma, se consiguen identificar elementos de gran importancia para el éxito de la futura película. Por otro lado se adquiere un conocimiento más profundo del funcionamiento de esta industria y los medios de su alrededor.

Tras incorporar a la metodología conceptos de diferentes campos, se generan una variedad de propuestas con ciertas posibilidades de éxito.

Mediante diferentes procesos de desarrollo y selección, se logran escoger unas direcciones de desarrollo prometedoras.

Este proceso de selección de ideas y desarrollo de conceptos se continúa de forma que se van refinando las propuestas hasta alcanzar un nivel de detalle que muestra el atractivo y posibilidades de las propuestas.

Finalmente se muestra la preparación y el proceso organizativo relacionado con un proceso de esta envergadura.

1.2 Valoración del trabajo.

Procedemos a continuación a valorar nuestro trabajo de forma global.

Se trata sin duda de un trabajo de una extensión y profundidad impresionantes. A pesar de ello, creemos haber conseguido mantener la calidad a lo largo del proceso y en su presentación.

Destacable de este trabajo es la amplitud de temas y campos tratados. El nivel de abstracción y análisis alcanzado ha resultado muy útil en la extracción de conclusiones.

Por otro lado, hemos comprobado como resulta complicado cubrir todas las fases de un proceso semejante de manera individual.

A pesar de las limitadas expectativas con las que partíamos en este proyecto de carácter innovador, no podemos sino lamentar que algunos de los frutos de nuestro análisis y documentación no se hayan reflejado de una manera más vistosa.

Consideramos muy positiva la inclusión de nuevos procesos y técnicas al proceso creativo; proviniendo estas de diferentes campos. Creemos que estos elementos añaden riqueza a este trabajo mostrando una mirada amplia que no dejará indiferente al lector.

Además, y de acuerdo con el título y propuesta impactante, creemos que la lectura de este documento sorprenderá al receptor de maneras inesperadas.

Sin embargo, quizá el hecho de contar con un título de tanta presencia y una gran ambición, el lector interesado en encontrar gran cantidad de ilustraciones de calidad semiprofesional puede quedar decepcionado.

Sin embargo, hemos de decir, que no creemos que esto quita mérito al trabajo elaborado. Este proyecto demuestra la complejidad de un proceso de diseño, de la industria y la cantidad de tiempo y esfuerzo necesario para la creación de un concepto ganador.

Los resultados obtenidos resaltan la increíble labor y el alto nivel alcanzado en la industria estudiada, mientras que ponen en valor la actividad creativa y el pensamiento razonado del diseñador.

1.3 Aportaciones.

Hacemos notar en este apartado aquellos elementos que consideramos especialmente relevantes, por su utilidad en futuros procesos de diseño.

En primer lugar, debemos destacar la gran cantidad de conclusiones extraídas del estudio de la industria del cine. Pero consideramos un acierto especial la inclusión del apartado referente a la narrativa, que añade ciertos detalles de una importancia vital.

Por tanto, el pensamiento abierto a la hora de afrontar un proyecto de este tipo, resultará el ingrediente principal para lograr resultados frescos y novedosos.

Una técnica que nos ha sorprendido por las conclusiones extraídas y su utilidad en futuros proyectos, es la prospección.

Las conclusiones derivadas del análisis del mercado y la industria son de gran interés y validez en un período de tiempo moderadamente largo.

Por otra parte, la incorporación de las técnicas de creación de personajes utilizadas en medios como la novela o el cómic, resulta de gran valor, por lo que creemos que este uso dual se debería fomentar en este tipo de procesos creativos.

La definición de los diferentes componentes temáticos, estilísticos y gráficos de la saga tiene plena validez para el diseño de conceptos en futuras películas.

Los entornos y personajes propuestos se consideran de un valor aceptable dentro del marco de la saga, si bien sería necesario un cierto desarrollo de la trama para una completa definición de éstos.

Como aportaciones personales, la gestión y planificación flexible unida a la metodología de doble diamante ha resultado especialmente satisfactoria, suponiendo una evolución respecto a las metodologías seguidas anteriormente.

1.4 Cumplimentación de objetivos.

Podemos afirmar que el resultado de este proyecto es enteramente satisfactorio.

Este trabajo ha resultado especialmente provechoso como método para incorporar nuestros conocimientos y habilidades en una industria desconocida para nosotros.

Se han conseguido establecer unos criterios estéticos y argumentales claros y coherentes, se han formulado además propuestas novedosas que añaden profundidad a la saga a distintos niveles.

Podemos sin embargo comentar que el contenido gráfico generado quizá no resulta suficiente para definir las bases de la nueva película de la forma deseada. Esto se puede apreciar especialmente en la definición de los entornos.

Aunque podemos ver que contamos con información valiosa de los distintos análisis, paneles interesantes y bocetos prometedores, consideramos que es necesaria una exposición más espectacular y clara.

Sin embargo, la definición de los personajes ha superado las expectativas, logrando una profundidad celebrable en cantidad de conceptos. Nuevamente quizá su presentación gráfica podría mejorarse, pero el trabajo se ha realizado de manera más que correcta.

El objetivo de lograr un proyecto autocontenido y permita una mirada amplia a todo el proceso relacionado con este trabajo se considera también satisfecho completamente.

1.5 Posibilidades de continuación, ampliación, mejora y aplicación.

Debido a la sólida base establecida mediante la documentación y los análisis, este trabajo se precia especialmente a su continuación y ampliación.

La labor desarrolladora debería emplearse en la creación de nuevas imágenes sugerentes asentadas sobre las bases seleccionadas.

Consideramos por tanto que tan sólo la fase final de conceptualización se presta a un mejora y ampliación.

Las otras fases por otro lado, resultan totalmente aplicables en la industria analizada o pueden servir de modelo para nuevos proyectos.

1.6 Descripción de incidencias: tiempo, problemas, opiniones.

En un proyecto de semejante dimensión, resulta lógico sufrir variadas incidencias. La labor planificadora debe tener esto en cuenta desde el inicio del proyecto y organizar el proyecto en consecuencia.

Pasamos a relatar las incidencias más destacables.

- **Medios disponibles:** el trabajo a nivel profesional requiere de equipos de alta calidad y prestaciones. A pesar de contar con buen material de trabajo, se producen fallos técnicos diversos cuando se trabaja con cantidades de información grandes.

Gracias a la organización en el guardado y creación de documentos y copias de seguridad, se ha evitado la pérdida de valiosa información. Sin embargo esto ha supuesto la inversión de gran cantidad de tiempo.

Se debía tener cuidado con los archivos o programas que se abrían de forma simultánea, ya que en ocasiones esto provocaba un bloqueo que podía forzar el reinicio del sistema.

Tras largas jornadas de trabajo, se apreciaba el desgaste del sistema y a menudo era necesario el reinicio del equipo.

En el bocetaje digital, se debe vigilar la gestión de recursos del equipo, resultando relevante incluso el uso de la doble pantalla en documentos de gran tamaño.

Las tareas se ralentizaron significativamente por este tipo de detalles.

- **Dimensión del contenido analizado:** debido a la corrección que se quería alcanzar, se decidió hacer un análisis del material existente en el ámbito de Star Wars.

Esto resultó en un gran número de horas invertidas en documentación e investigación. Este proceso llevado de forma individual y resultó abrumador. Aunque abarcable, resultó a corto plazo desmotivador.

- **Variedad de fuentes e influencias:** debido a que se trata de una industria puntera y de gran influencia social, se trató de abordar de la forma más correcta posible el estudio de la industria.

Como ya hemos comentado, se consideran los análisis y las conclusiones obtenidas como muy positivas.

Sin embargo, la abundancia de información resultó en ocasiones sobrecogedora, en especial durante la fase de maquetación y recopilación. De tal forma la estructuración resultó ser una tarea ardua.

- **Proyecto en solitario:** se decidió tratar de emular el proceso creativo seguido en esta industria. Si bien esto es totalmente recomendable e instructivo, se hizo patente que la dimensión es tremenda para un solo individuo.

La profundidad en la que se pudieron abarcar algunos campos hace patente la cantidad de esfuerzo necesario para lograr resultados vistosos. Además, la inclusión de diferentes miembros en el equipo permite contrarrestar los defectos y dificultades personales.

1.7 Experiencia personal y profesional.

Trataremos de no ser repetitivos en este apartado, ya que la mayoría de los elementos destacadas y aprendidos han sido ya nombrados claramente.

Personalmente, el desarrollo al completo de un proyecto definido por mí mismo, ha sido una tarea satisfactoria y agotadora.

Se agradece haber decidido establecer el esquema de la planificación en la fase inicial del proyecto, así como la definición concreta de los objetivos.

Este proyecto representa la última prueba de realización personal antes de adentrarse en el mundo laboral. En este proyecto, se refleja el gusto por la mejora continua y la atención a la calidad del trabajo desarrollado y su presentación.

En numerosas ocasiones la curiosidad y la perseverancia del autor se han visto reconocidas en la consecución de resultados positivos.

Mirando de una forma más profesional, el establecimiento de horarios diarios con una segmentación del tiempo en función de las tareas a realizar y el establecimiento de rutinas de trabajo saludables ha resultado ser una tarea complicada pero satisfactoria y necesaria.

Incluido en este concepto está el establecimiento de horarios de descanso correcto y la planificación de tareas de recreo adecuadas.

Durante el desarrollo de este trabajo, se ha puesto de manifiesto la importancia del conocimiento de idiomas, en concreto del inglés, que ha permitido acceder a información de gran valor.

Otro elemento puesto de manifiesto es el uso de las bibliotecas públicas en la documentación y la análisis, así como la búsqueda y adquisición de material de calidad.



Bibliografía.

Para concluir este trabajo nombramos la diversa bibliografía, herramientas y material de apoyo empleado a lo largo de este proyecto.

2.Bibliografía

2.1 Libros.

- STAR WARS - RETURN OF THE JEDI SKETCHBOOK:
Joe Johnston - Ballantine books - Junio 1983
- STORYBOARDS - Cómo ilustrar el movimiento.
Mark Simon - Ediciones Omega - 2009 Barcelona
- COMO ESCRIBIR E ILUSTRAR UNA NOVELA GRÁFICA
Mike Chinn - Norma Editorial - 2006 Barcelona
- FRAMED INK - Drawing and composition for visual story tellers
Marcos Mateu -Mestre - DesignStudioPress - Julio 2015 Culver City, CA
- THE SKILLFUL HUNTSMAN - Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design.
Scott Robertson and others - DesignStudioPress - Julio 2005 Culver City, CA
- STRUCTURA 3 - The Art of Sparth
Nicolas Bouvier - DesignStudioPress - Febrero 2015 Culver City, CA
- STAR WARS STORYBOARDS - The Original Trilogy
J.W.Rinzler - Abrams - 2014 New York, NY
- CAPTAR EL COLOR
Phil Malpas - Blume - 2009 Barcelona
- POSTPRODUCCIÓN DEL COLOR
Steve Macleod - Blume - 2009 Barcelona
- ARTE Y TÉCNICA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS
Jose Mª Candel - Región de Murcia - 2005 Murcia
- BORDER BREAK ARTWORKS
Jocelyne Allen - UDON - 2012 Ontario, Canada
- THE BIG BAD WORLD OF CONCEPT ART FOR VIDEO GAMES - An Insider´s Guide For Students
Eliott Lilly - DesignStudioPress - 2015 Culver City, CA
- STAR WARS VEHÍCULOS
Varios Autores - Dorling Kindersley - 2013 London
- POSTPRODUCCION DE BLANCO Y NEGRO
Steve Macleod - BLUME - 2009 Barcelona
- TRABAJAR LA FOTOGRAFÍA EN BLANCO Y NEGRO
David Präkel - BLUME - 2011 Barcelona
- PRINCIPIOS DE ILUSTRACION
Lawrence Zeegen/ Crush - Gustavo Gili - 2006 Barcelona
- DISEÑO, MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN. Comprensión y aplicación
David Dabner - BLUME - 2005 Barcelona
- LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO. Manual de estilo para diseñadores gráficos.
Timothy Samara - Gustavo Gili - 2008 Barcelona
- DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA
Steven Withrow y Alexander Danner - Gustavo Gili - 2007 Barcelona
- DIBUJO PARA ANIMACIÓN
Paul Wells - BLUME - 2010 Barcelona
- MANUAL DE PRODUCCIÓN - Guía para diseñadores gráficos
Ambrose/Harris - Parramón - 2007 Barcelona
- RECETARIO DE DISEÑO GRÁFICO. Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas.
Koren/Meckler - Gustavo Gili - 2007 Barcelona
- ÁNGELES FÓSILES Alan Moore -La Felguera Editores - Madrid 2014

2.2 Webs.

- RAE: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- ESTRUCTURAS CINEMATOGRAFICAS
<http://blog.janicehardy.com/>
<http://penandthepad.com/types-narrative-structures-8329065.html>
<http://www.indiana.edu/~audioweb/T206/three-act.html>
<http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/>
<http://www.writerswrite.com/screenwriting/cannell>
http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.htm
<http://cineyvalores.apoclam.org/generos-y-subgeneros-cinematograficos.html>
<http://codigosvisuales09.blogspot.com.es/>
<http://xlpv.cult.gva.es/files/generoscine.pdf>

https://japonentre amigos.com/	https://blogs.unity3d.com/2016/08/09/adam-assets-creation-for-the-real-time-short-film/?_ga=2.242603585.2116727418.1499857582-644691372.1496095005	https://venturebeat.com/2016/03/20/why-crunch-time-is-still-a-problem-in-the-video-game-industry/	http://www.nintendo.com/games/detail/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia-3ds
https://introvertjapan.com/2015/04/08/5-things-not-to-do-when-visiting-traditional-japan/	http://www.zehngames.com/pressbutton/feminidad-virtualizada-analisis-de-la-imagen-de-los-personajes-femeninos-en-los-videojuegos-parte-i/	http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-champions-hip-numbers	http://fireemblemechoes.nintendo.com/dlc/
https://holidaybays.com/famous-shinto-shrines-in-japan-you-must-visit/	https://www.forbes.com/sites/hayleycucinello/2015/12/14/inside-star-wars-5-billion-merchandise-motherlode-the-10-weirdest-items-for-jedi-wannabees/#5f86085870b7	https://www.dolby.com/us/en/brands/dolby-atmos.html	http://www.rogerebert.com/
http://www.zehngames.com/developers/crear-personajes-para-videojuegos-parte/	https://www.economia.com/2015/12/16/actualidad/1450288364_556655.html	http://www.denofgeek.com/uk/movies/3d/41729/how-the-film-industry-blew-it-with-3d	http://www.empireonline.com/
https://blogs.unity3d.com/2016/07/07/adam-production-design-for-the-real-time-short-film/	https://economia.elpais.com/economia/2015/12/16/actualidad/1450288364_556655.html	http://www.vrutar.com/noticias/13092-pay-to-win---el-verdadero-significado	http://www.telegraph.co.uk/films/
https://blogs.unity3d.com/2017/01/11/adam-step-by-step/?_ga=2.242603585.2116727418.1499857582-644691372.1496095005	http://www.20minutos.es/noticia/1635536/0/george-lucas/lucasfilm/disney/	https://www.konami.com/mg/mgs5/	http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page
https://blogs.unity3d.com/2017/01/04/adam-vfx-in-the-real-time-short-film/?_ga=2.242603585.2116727418.1499857582-644691372.1496095005	http://www.imdb.com/	http://store.steampowered.com/agecheck/app/287700/	http://www.starwars.com/
	https://www.challies.com/articles/netflixs-biggest-competitor/	http://www.cinema-blend.com/games/Metal-Gear-Solid-5-Has-Microtransactions-72614.html	2.3 Recursos adicionales.
	http://kotaku.com/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577	https://www.gamespot.com/articles/theres-no-pay-to-win-option-in-metal-gear-solid-v/1100-6428359/	Canal de Youtube: FZD School
			Canal de Youtube: Scott Robertson
			Curso Ctrl Paint:3D Pain-tover Starter Kit
			Adobe Kuler

Gracias.