



Solución





Para llegar a la mejor solución gráfica se tomaron en cuenta los parámetros establecidos en el capítulo anterior y se seleccionó la mejor propuesta del mismo.

Este capítulo presenta dicha propuesta en todas sus presentaciones (logotipo, identificador, cartelera, entrada y salida de comerciales, marca de agua y gráficos informativos varios) así como la justificación de los elementos de cada uno de ellos.

IMAGEN

Antes de entrar en la justificación de cada elemento me parece oportuno describir y justificar la imagen de la barra en general. Para dicho efecto dividiré en elementos específicos: formas, colores, tipografía, composición, animación y sonido.

-Formas.

Se manejan formas básicas casi exclusivamente. Aquellos elementos que sean compuestos por más de una forma básica habrán de ser lo más sintéticos posible. Con esto se busca una fácil percepción y un gran impacto visual.

-Colores.

Se han elegido tres colores para la imagen general de la barra: rojo, azul y blanco. Con esto se logra un muy buen contraste por tinte, sin la necesidad de usar grises o negro, tonos que habrán de evitarse en la medida de lo posible para no restar vida a las composición. Con estos colores se logra también una jerarquía de elementos bastante clara y limpia sin necesidad de delimitar espacios con líneas o sombras.

Todos los elementos gráficos desarrollados para este proyecto tomaron estos colores con variaciones de luminosidad como base, pero la imagen debe quedar abierta para futuras renovaciones. Las únicas restricciones habrán de ser el uso excesivo de negro, grises o cafés. Siempre deberán predominar los colores saturados y el logotipo no deberá ser modificado.

-Composición

Una distribución de elementos que permita la clara

percepción de jerarquías visuales. Áreas planas interactuando de forma dinámica pero estable. La composición deberá respetar al máximo la entrega clara de información cuando sea necesario y ser a la vez siempre de un gran impacto visual.

-Tipografía

Se eligieron tres tipografías básicas: Potrzebie, Inkibear y Verdana. Las dos primeras son fuentes misceláneas, y por tal motivo sólo son usadas para textos cortos y de alto puntaje, siendo la más comúnmente utilizada, fuera del logotipo, la inkibear.

La verdana es empleada para textos más largos y con mayor jerarquía informativa. Su característica de sans serif y sus formas y espacios bien definidos ayudan a una fácil lectura en pantalla.

-Movimiento

Con el propósito de hacer un producto de alto impacto visual, el movimiento constante es un elemento indispensable. En los gráficos deberá estar siempre presente, menos cuando la función del mismo lo impida. Debe buscarse siempre un movimiento orgánico debido a que las transiciones mecánicas hacen que la composición pierda fuerza.

El uso de la aceleración y desaceleración y el squatch y streech¹ habrán de ser constante tanto en la composición como en los elementos de la misma para dar una imagen orgánica y divertida.

-Sonido

Para elevar el nivel de impacto éste es un factor fundamental. El sonido se escoge específicamente para incrementar la intención lúdica, para acentuar el carácter infantil de la barra.

Canciones de ritmos altos y melodías fuertes acompañan a los gráficos. Los sonidos incidentales fueron cuidadosamente escogidos para ayudar a dar vida al gráfico, así como a los elementos específicos del mismo.

¹ Todos estos elementos (aceleración, desaceleración, squatch y streech, etc.) son mencionados por Kit Laybourne en el capítulo 14 de *The Animation Book*. Kit Laybourne, *The Animation Book*, 1998.



Fig. 6.1

LOGOTIPO

Se compone del nombre *cartoonish* en potrzebie blanca seguido por un asterisco también en blanco, todo con una envolvente ovalada roja. Se llevó a cabo un diseño sin mayores complicaciones semánticas debido a que los *círculos de experiencia* (Schramm) de los niños en ese ámbito no tienen mucha información. Se buscaron elementos lo más intuitivos posible pero con capacidad de identificación para los pequeños. (Fig 6.1)

El nombre (Fig. 6.2) va, como ya se ha dicho, en potrzebie en blanco y con una distribución horizontal ligeramente irregular. La tipografía se eligió debido a su carácter lúdico y sus formas relajadas. La distribución de las letras fue revisada y ajustada para que cada una de ellas tuviera aire necesario pero sin imponer una estructura rígida. El color fue elegido estrechamente con el de la envolvente por el contraste e impacto que estos logran. Además, dados los parámetros generales de la imagen, casi en cualquier gráfico de la barra el blanco sobre el rojo habrán de ser protagonistas y puntos focales.



Fig. 6.2

El asterisco (Fig 6.3) que sigue al nombre es elemento distintivo de la barra que facilita su uso para la identificación de la misma en todos sus gráficos de una forma mucho más sintética. Es un asterisco que funciona como síntesis gráfica del cuerpo humano, elemento que hace al auditorio identificarse e involucrarse con la identidad. Acentúa también el carácter divertido de la barra y funciona como un elemento que hace más fácil el posicionamiento en la mente y en la

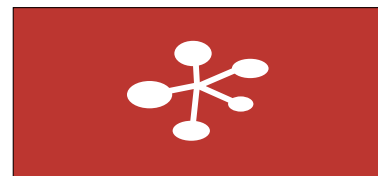


Fig. 6.3

memoria del espectador. Su color es elegido con los mismos parámetros del nombre para lograr el mismo efecto y además integrarlo.

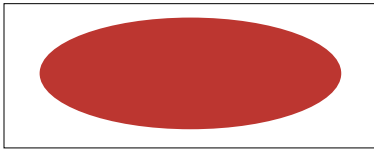


Fig. 6.4

La envolvente (Fig. 6.4) es ovalada. Se eligió una forma circular para evitar los ángulos y las líneas rectas, para lograr una estabilidad relajada y la mayor síntesis posible. Cumple con la función de unir la tipografía y el asterisco.

Identificador

Inicia con un fondo en azules (Fig. 6.5) en el que aparece el asterisco del logotipo en blanco. (Fig. 6.6) El fondo del logotipo pasa de ser plano a tridimensional (adquiere profundidad) (6.7) y el asterisco cae víctima de la fuerza de gravedad. (6.8) Mientras va cayendo va girando y disfrutando el trayecto (6.9 y 6.10) hasta que llega un momento en el que la aceleración toma fuerza y se concentra en caer. (6.11) La caída llega hasta una gran área roja (6.12) con formas blancas en las que el asterisco se desliza gracias a la fuerza de la caída (6.13) hasta que llega a una forma que usa como trampolín (6.14) impulsándose girando hacia la pantalla. (6.15) Mientras el asterisco se acerca más a la pantalla, el área roja con formas blancas se aleja y se va centrando descubriendo poco a poco el logotipo, al que le falta el asterisco. (6.16) El asterisco entonces empieza a caer alejándose de la pantalla hasta que toca al logotipo. (6.17) La pantalla se ilumina completamente. Se ve el logotipo ya fijo sobre un fondo en movimiento mientras se escuchan risas de niños. (6.18)



Fig. 6.5



Fig. 6.6



Fig. 6.7



Fig. 6.8



Fig. 6.9



Fig. 6.10



Fig. 6.11



Fig. 6.12

cartoonish*



Fig. 6.13



Fig. 6.14



Fig. 6.15



Fig. 6.16



Fig. 6.17



Fig. 6.18

Se maneja el asterisco por ser el elemento más identificable del logotipo. Su carácter es siempre lúdico gracias a su movimiento, ya que no sólo va siguiendo una trayectoria, sino que se mueve dentro de ella disfrutando del viaje.

Los elementos de la composición son casi exclusivamente circulares. Se evitan las rectas y los ángulos. Todos ellos están pensando para dar una mayor sensación de movimiento: el fondo tiene un movimiento constante hacia arriba, los círculos también pero respetando la velocidad que da la perspectiva (entre más pequeños sean más lejos están y su movimiento parece ser más lento). Al asterisco se le añadieron unos "fantasmas" que acentúan su movimiento dentro de la composición.

Al hacer caer al asterisco en el logotipo y que éste use sus formas como toboganes o trampolines busca darle al mismo un carácter lúdico. *Cartoonish* es algo divertido, algo caricaturesco con lo que puedes divertirte.

El flash del choque entre el asterisco y el resto del logotipo acentúa al mismo tiempo y une al juego y a aquel que está jugando.

Cabe recordar que el asterisco fue diseñado como una forma humana para lograr una identificación del auditorio.

El track de audio se eligió debido a su carácter relajado y alegre. Siempre se cuidó de la sincronía entre los tiempos fuertes de la animación y de la música. Puntos fundamentales del movimiento que coinciden con cambios importantes en la canción. Con esto se integran ellos mismos y se logra un mayor impacto.

Los sonidos incidentales, como las risas del final, fueron escogidos y editados para acentuar acciones del gráfico o para darle un carácter más lúdico y permitir una mejor identificación del auditorio.

Cartelera

Fondo azul en el que entra una pequeña bola roja que va dejando en su trayectoria una línea punteada, (6.19) junto a esto entra una canción. La bola da un par de rebotes dentro de la pantalla produciendo con ello una pequeña explosión de luz en cada rebote (6.20). La bola sale de pantalla mientras su trayectoria sigue marcada por una línea azul punteada. De pronto la bola pasa muy cerca de la pantalla al momento en el que el track de sonido cambia de intensidad (6.21). Junto a la línea punteada ahora hay un texto en el que se lee: "A continuación" en tipografía inkibear blanca. La bola pasa otras 3 veces cerca de la pantalla de forma casi horizontal dejando textos en verdana blanca junto a las nuevas líneas. Los textos indican la hora y el nombre de los programas que siguen (6.22). La bola entra de nuevo en la pantalla y empieza a rebotar hacia el fondo mientras los textos siguen en pantalla (6.23). De pronto la bola, que está ya muy lejana, rebota y se acerca a la pantalla dejando ver ocasionalmente el asterisco que lleva impreso en ella (6.24). La bola choca contra la pantalla con un destello de luz (6.25). Aparece el logotipo de *cartoonish* sobre un fondo de elipses azules en movimiento (6.26).

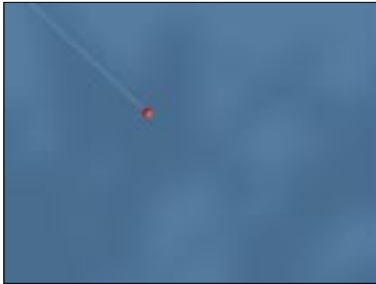


Fig. 6.19

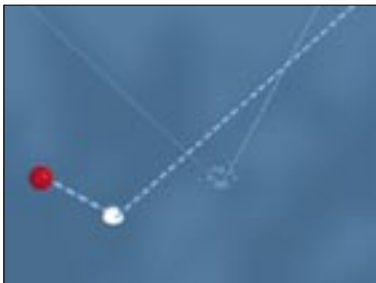


Fig. 6.20

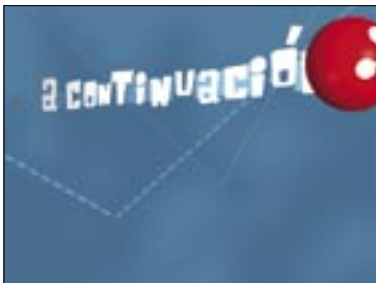


Fig. 6.21



Fig. 6.22



Fig. 6.23



Fig. 6.24

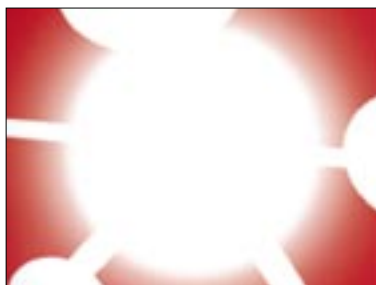


Fig. 6.25



Fig. 6.26

Se trata de hacer del gráfico lo más lúdico posible sin dejar de entregar la información que el mismo requiere y tratando de seguir posicionando la imagen de la barra. Una pelota con el asterisco impreso en ella rebota dejando marcada su trayectoria con una línea punteada y varios destellos de luz se pasea libremente por un espacio tridimensional sin estorbar a la información que va dejando hasta que sus continuos e irregulares movimientos la llevan a chocar contra la pantalla dejando un destello de luz que da lugar al logotipo.

Lo más importante en este gráfico es una adecuada percepción de la información por parte del receptor, por lo que los tiempos de lectura fueron muy cuidados. El texto principal va en inkibear debido a que su alto puntaje lo permite, pero en los horarios y nombres de programas se usa verdana para un óptimo grado de legibilidad.

La coincidencia entre el movimiento y el sonido es también cuidadosamente editado para la integración y el impacto. Cambios fuertes en el sonido implican puntos importantes del movimiento.

Salida y entrada a comerciales

-Salida

La pantalla cambia gradualmente a una plasta azul (6.27). Inicia música y con ella entra un pequeño círculo rojo con el asterisco blanco de la parte superior hasta la inferior de la pantalla (6.28), donde al aplastarse por la fuerza de la caída (6.29) se convierte en el logotipo de la barra que queda estable (6.30). Al caer, el círculo va abriendo la plasta azul con un halo de círculos azul claro de diferentes tamaños que dan el aspecto de burbujas. Este halo queda como dos líneas curvas que van de las partes laterales de la pantalla al logotipo. Las líneas están formadas por burbujas que no paran de vibrar. Cuando todo esto queda estable, aparecen burbujas continuamente detrás del logotipo. De repente y junto a un cambio de intensidad en la música aparece el nombre del programa que está siendo transmitido en ese momento como si brincara a la cámara en inkibear (6.31). Cuando queda estable aparece suavemente debajo de él el texto: "regresa en unos momentos" en verdana en un puntaje pequeño (6.32), lo suficientemente grande para que



Fig. 6.27

pueda ser bien apreciado. Todo el gráfico queda estable por unos momentos aunque siga habiendo movimiento en la composición (6.33). Las jerarquías quedan establecidas en el siguiente orden.

- a) nombre el programa
- b) texto de apoyo
- c) logotipo

Al final, tanto el sonido como el gráfico desaparecen gradualmente para dar entrada al corte comercial.



Fig. 6.28

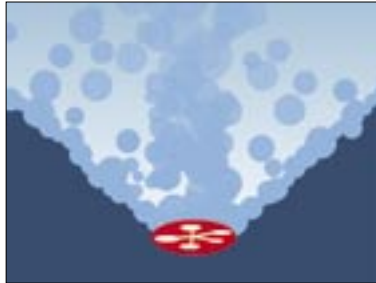


Fig. 6.29



Fig. 6.30



Fig. 6.31



Fig. 6.32



Fig. 6.33

-Entrada

Hay un fondo azul claro que aparece gradualmente (6.34). La música da inicio y aparece suavemente el texto: "estamos de vuelta con", en verdana en la parte superior de la composición (6.35). Se empieza a ver una sombra que se hace cada vez más nítida (6.36) y el nombre del programa en inkibear a un alto puntaje cae sacudiendo toda la composición (6.37). La pantalla queda estable por unos momentos (6.38) hasta que aparece un círculo rojo con el asterisco en blanco que va de abajo a arriba (6.39) dejando una estela de burbujas que cubren toda la pantalla (6.40). Las burbujas desaparecen y dejan ver el logotipo (6.41) de la barra con un fondo en movimiento (6.42).

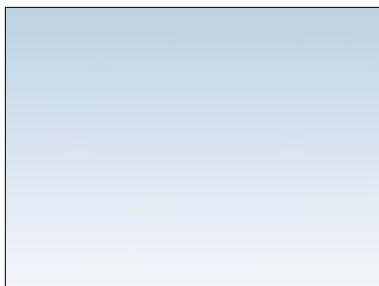


Fig. 6.34



Fig. 6.35



Fig. 6.36



Fig. 6.37



Fig. 6.38



Fig. 6.39

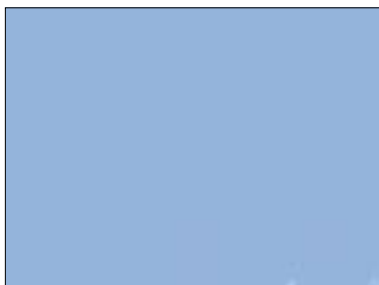


Fig. 6.40



Fig. 6.41



Fig. 6.42

La intención en estos gráficos sigue siendo darle la mayor vida posible a la composición. Movimientos rápidos y orgánicos, elementos que dan el aspecto de ser flexibles, manejo de varios planos y siempre hay movimiento en pantalla.

Los parámetros tipográficos se respetan tomando la portzeibe exclusivamente para el logotipo, la inkibear para encabezados y la verdana para textos más complejos.

El sonido es sincronizado con los movimientos clave de la animación para que dichos movimientos concuerden con los cambios en la intensidad del audio.

Marca de agua

Consiste en un círculo rojo que contiene al asterisco en blanco a una proporción de 1/50 de la pantalla y a 70% de opacidad. Va colocado en la esquina inferior derecha de la pantalla (6.43) y permanecerá ahí durante todo el programa, exceptuando los cortes comerciales.

La finalidad de la marca de agua es identificar al canal o a la barra mientras un programa es transmitido.

Después de cumplir esa finalidad lo más importante para la definición del gráfico fue que no compitiera o estorbara a la programación. Se tomó entonces la mínima expresión del logotipo: el asterisco con una envolvente circular roja. Se usa a un 70% de opacidad para que permita la visibilidad completa de la pantalla, para que no moleste la percepción del receptor. Su posición en la pantalla fue definida también para no competir con la programación.



Fig. 6.43

Varios

Para los gráficos que estén fuera de estas categorías hay libertad de diseño, respetando el logotipo y los lineamientos generales establecidos al inicio de este capítulo.

En cuanto a gráficos informativos (todo aquel gráfico que presente texto) deberá respetarse sobre todas las cosas la adecuada entrega de información (6.44). Tipografías adecuadas, tiempos suficientes y claridad por lo menos en la zona en la que se presente la información.

NOOTISHIAS

Sobre un fondo azul aparece el logotipo de *Cartoonish* (6.45). El logotipo empieza a girar (6.46) hasta que lo hace tan fuerte que empieza a convertir en luz (6.47), emitiendo destellos (6.48). El logotipo acaba formado sólo de luz con un par de óvalos girando en torno al nombre (nootishias) (6.49) que es un juego de letras relacionadas con *Cartoonish* (6.50). Empieza a desaparecer dando lugar al set de un noticiero (6.51). El titular del programa es un sujeto de composición totalmente irregular y la escenografía está formada por elementos de ángulos y planos irregulares (6.52). El titular empieza a dar noticias en forma efusiva y los gráficos overshoulder aparecen, su composición es también irregular y está siempre en movimiento



Fig. 6.44



Fig. 6.45



Fig. 6.46



Fig. 6.47



Fig. 6.48



Fig. 6.49



Fig. 6.50



Fig. 6.51



Fig. 6.52



Fig. 6.53



Fig. 6.54



Fig. 6.55

Se dan un par de noticias (6.53) y aparece el gráfico de nootishias que da por terminada la transmisión (6.54 y 6.55).

Una parodia infantil de un noticiero. Noticias irrelevantes del mundo *Cartoonish* dentro de una estructura de diseño que trata de apartarse lo más posible de la formalidad. *Nootishias* es una ligera muestra de las variaciones que se pueden dar en los gráficos. Elementos en 3D, movimientos de cámara, uso de líneas, etc. Todo es válido mientras se tenga como objetivo lograr un elemento de diseño efectivo y divertido.

Como parte final de este capítulo me parece importante reforzar esta última opinión. Todos los parámetros gráficos establecidos en este proyecto son sólo el inicio del mismo. Al aplicarse tendrá que ir creciendo y, al mismo tiempo, cambiando. Cualquier cambio o variación propuesta que sea benéfica para hacer de la de *Cartoonish* una mejor, más divertida y entretenida imagen deberá ser intentada.

No hay límites para el diseño gráfico y cerrar el futuro desarrollo de la imagen estrictamente a lo descrito en este proyecto sería, tarde o temprano, su muerte.

Sin embargo, habrá ciertos aspectos que deberán ser siempre cuidados y respetados:

1. Estructura del logotipo
2. Una adecuada jerarquización de elementos en las composiciones de acuerdo a la finalidad del gráfico.
3. Una clara entrega de información, respetando puntajes, colores y formas de las tipografías empleadas, así como tiempos adecuados para una correcta lectura.
4. La búsqueda constante de llamar la atención, divertir y entretener mediando los gráficos en la mejor forma posible. ■