



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE  
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

## **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

Curso Académico 2022-2023

**POSTPRODUCCIÓN DIGITAL DE GRAFISMOS Y  
MOTION GRAPHICS PARA UN DOCUMENTAL  
DEPORTIVO SOBRE EL CENTENARIO DEL ELCHE C.F.**

MODALIDAD C (CARÁCTER PRÁCTICO Y/O PROFESIONAL)

Alumno: **DAVID SOLER HERNÁNDEZ**

Tutor: FRANCISCO JOSÉ MATEU TORRES

# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>Resumen/Abstract y Palabras clave/Keywords.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
1.1. Presentación y justificación del tema.....	4
1.2. Objetivos.....	5
1.3. Estado de la cuestión.....	7
1.3.1. Recorrido de los <i>motion graphics</i> en el medio cinematográfico.....	8
1.3.2. Evolución del uso de grafismos y <i>motion graphics</i> en el género documental.....	9
1.3.3. Uso de recursos visuales en el subgénero del documental deportivo....	13
1.4. Análisis de casos.....	15
1.4.1. <i>Senna</i> (Kapadia, 2010).....	15
1.4.1.a. Cabecera o títulos de crédito en <i>Senna</i> .....	15
1.4.1.b. Uso de rótulos y titulación en <i>Senna</i> .....	17
1.4.1.c. Reforzamiento de la narrativa y la emoción en <i>Senna</i> .....	18
1.4.2. <i>The Last Dance</i> (Hehir, 2020).....	18
1.4.2.a. Títulos de crédito y cabecera en <i>The Last Dance</i> .....	19
1.4.2.b. Presentación de datos y estadísticas en <i>The Last Dance</i> .....	20
1.4.2.c. Integración de material de archivo en <i>The Last Dance</i> .....	21
1.4.3. <i>Hércules: 100 anys d'un mite</i> (Galipienso, 2023).....	22
1.4.3.a. Uso de grafismos para contextualizar imágenes y personajes en <i>Hércules: 100 anys d'un mite</i> .....	22
1.4.3.b. Empleo de gráficos animados en <i>Hércules: 100 anys d'un mite</i> ....	23
<b>2. Metodología: Realización del proyecto (fases).....</b>	<b>25</b>
2.1. Diseño conceptual y desarrollo creativo.....	25
2.2. Selección de softwares y herramientas para la postproducción.....	27
2.3. Grafismos y motion graphics elaborados.....	28
2.3.a. Secuencia inicial de títulos de crédito.....	28
2.3.b. Elementos de rotulación.....	31
<b>3. Resultados del proyecto.....</b>	<b>36</b>
<b>4. Conclusiones y discusión.....</b>	<b>38</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>40</b>
<b>Índice de figuras.....</b>	<b>42</b>
<b>Anexo: Materiales realizados.....</b>	<b>43</b>

## Resumen/Abstract y Palabras clave/Keywords

### Resumen:

Este trabajo explora la evolución y aplicación de los recursos visuales, específicamente los grafismos y *motion graphics*, en la narrativa cinematográfica, con un enfoque particular en el género documental deportivo. El estudio parte de una revisión del uso histórico y actual de estos elementos, destacando su influencia en la creación de narrativas visuales efectivas y su relación con los avances tecnológicos y las herramientas digitales. Basándose en estas investigaciones, el trabajo también aborda el diseño y la producción de grafismos y *motion graphics* para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, teniendo en cuenta tanto los aspectos estéticos como narrativos a transmitir. El análisis de estos recursos producidos revela cómo el uso estratégico de este tipo de recursos en documentales deportivos puede enriquecer la narrativa y profundizar la conexión del espectador con la historia presentada.

### Palabras clave:

Gráficos animados; Grafismo audiovisual; Postproducción; Elche CF; Documental Deportivo, Comunicación Visual

### Abstract:

This work explores the evolution and application of visual resources, specifically graphics and motion graphics, in film narrative, with a particular focus on the sports documentary genre. The study starts with a review of the historical and current use of these elements, highlighting their influence on the creation of effective visual narratives and their relationship with technological advances and digital tools. Based on this research, the work also involves the design and production of graphics and motion graphics for the documentary *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, taking into account both the aesthetic and narrative aspects to be transmitted. The analysis of these produced resources

reveals how the strategic use of this type of resources in sports documentaries can enrich the narrative and deepen the viewer's connection with the story presented.

**Keywords:**

Motion Graphics; Audiovisual Graphics; Postproduction; Elche CF; Sports Documentary, Visual Communication



# 1. Introducción

## 1.1. Presentación y justificación del tema

La producción de grafismos y *motion graphics* para documentales deportivos ha cobrado una importancia cada vez mayor en los últimos años, debido en parte al impacto que estas herramientas tienen en la presentación y narración de toda clase de historias en dicho ámbito. En este sentido, el presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo presentar una propuesta de producción de grafismos y *motion graphics* para el documental deportivo *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, sobre el centenario del Elche Club de Fútbol.

Este proyecto busca ofrecer una mirada histórica y emocional sobre los 100 años de historia del club. Se trata de un documental que se centra en la historia, los jugadores y los aficionados del club, y que pretende transmitir la pasión y el orgullo de pertenecer a una afición que ha vivido momentos inolvidables en el mundo del fútbol.

El proyecto nace de la intención de preservar la historia y valores del club ante la inacción de la propia institución, que, si bien ha llevado a cabo proyectos en conmemoración por el centenario tales como un evento con veteranos y periodistas en el Centro de Congresos “Ciutat d’Elx”, una exposición fotográfica en la Calle Corredora y algunas publicaciones conmemorativas en redes sociales, no ha realizado ningún proyecto de esta índole. Para lograr este objetivo, se ha considerado que realizar una apuesta atractiva y elaborada de grafismos y *motion graphics* puede jugar un papel fundamental.

Los grafismos y *motion graphics* son elementos clave en la producción audiovisual, ya que aportan un valor añadido a la narrativa. Así, permiten enfatizar los mensajes y conceptos clave, además de crear una atmósfera adecuada para la historia que se está contando. En el caso de los documentales deportivos, estos elementos pueden ser especialmente útiles, ya

que el deporte es una disciplina que suele estar muy ligada a las emociones, los sentimientos y los valores, y estos recursos visuales pueden ayudar a transmitir de forma más efectiva estas sensaciones al público.

Además, la postproducción de elementos visuales para documentales deportivos es un campo que está en constante evolución, debido a la aparición de nuevas tecnologías, herramientas y corrientes estéticas, así como a la necesidad de innovar y sorprender al espectador. Por tanto, este Trabajo de Fin de Grado no solamente pretende presentar una propuesta concreta para la producción de grafismos y *motion graphics* en el documental citado, sino que también tiene como objetivo analizar las tendencias actuales en este campo y explorar nuevas posibilidades creativas.

En lo relativo a la justificación de esta elección temática, la misma se ha basado en mi interés personal por la postproducción audiovisual y mi afición en el campo de los deportes. Como se ha mencionado, los elementos gráficos en un proyecto de esta naturaleza pueden ser determinantes en la construcción de una narrativa atractiva y emocionante. Además, el centenario del Elche Club de Fútbol es un acontecimiento significativo para la historia del fútbol español y de la propia ciudad, lo que lo convierte en un tema atractivo y relevante para la investigación y el análisis.

## **1.2. Objetivos**

En este apartado se establecen los objetivos que se pretenden alcanzar con la producción de grafismos y *motion graphics* para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, con el fin de analizar su papel en la narrativa audiovisual, explorar diferentes técnicas y herramientas creativas, y evaluar su efectividad comunicativa. Los objetivos planteados buscan aportar un enfoque innovador y riguroso al estudio de la postproducción audiovisual en el deporte, contribuyendo de este modo al conocimiento e investigación en dicho ámbito. Teniendo estos aspectos en cuenta, se plantean los siguientes objetivos:

1. **Revisar la evolución en el uso de recursos visuales en el género cinematográfico**, con el objetivo de evaluar la evolución en el uso de estos elementos y su influencia en la creación de narrativas visuales efectivas en la actualidad. Para ello, se analizarán diferentes obras que han incorporado estos recursos en su producción, identificando las tendencias y estilos predominantes en diferentes épocas, así como su impacto en la comunicación visual y experiencia del espectador. Asimismo, se evaluará cómo los avances tecnológicos y las nuevas herramientas digitales han influido en la creación y el uso de los recursos visuales en el cine, y cómo esto se ha reflejado en la evolución del medio cinematográfico.
2. **Analizar el uso de los grafismos y *motion graphics* en el género documental**, con el fin de identificar las tendencias actuales en este campo y comprender su papel en la narrativa audiovisual. Para alcanzar este objetivo, se llevará a cabo una revisión bibliográfica y documental que permita identificar las tendencias actuales en el uso de estos recursos visuales en este género y en el ámbito deportivo, y su papel en la construcción de la narrativa audiovisual. Se estudiarán tanto los antecedentes históricos de la producción de grafismos y *motion graphics* en documentales deportivos, como las innovaciones más recientes, con el objetivo de comprender el estado del arte en este campo. Asimismo, se analizarán algunos ejemplos concretos de documentales deportivos que han realizado un uso destacado de los grafismos y *motion graphics*, con el fin de identificar las estrategias narrativas y estéticas que se han empleado, además de evaluar su eficacia comunicativa.
3. **Diseñar y producir material visual en forma de grafismos y *motion graphics***. Para alcanzar este objetivo, se partirá de la información recopilada en el punto anterior y, desde un enfoque práctico, se procederá al diseño y producción de los recursos visuales necesarios para la realización del documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.* Se utilizarán herramientas y técnicas creativas para diseñar los elementos, teniendo en cuenta los aspectos estéticos y narrativos a

transmitir. Se valorará especialmente la coherencia con el resto de elementos del documental, así como la claridad y efectividad en la comunicación de la información. Se prestará especial atención al diseño y producción de elementos gráficos más complejos, para garantizar que se integren de forma adecuada en la narrativa audiovisual, logrando además una presentación dinámica de la información.

4. **Evaluar la efectividad de los grafismos y *motion graphics* en la narrativa del documental realizado.** Para alcanzar este propósito, se realizará un análisis detallado de los recursos producidos para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, con el fin de evaluar su impacto en la narrativa y determinar en qué medida contribuyen a mejorar la comprensión y experiencia del visionado de la obra. Se valorará tanto la calidad técnica como la creatividad y originalidad de los elementos producidos.

### 1.3. Estado de la cuestión

A lo largo de la historia del cine, el uso del grafismo audiovisual y los *motion graphics* ha sido cada vez más relevante en la creación de narrativas visuales complejas y dinámicas. Desde sus primeras apariciones en los cortometrajes experimentales de los años veinte y treinta del siglo pasado, hasta su consolidación como recursos narrativos fundamentales en los documentales más actuales, estos elementos visuales han evolucionado constantemente en técnica y estilo.

Tal como señala Rafael Ràfols (2018), diseñador gráfico de TV3, la aparición de nuevas tecnologías en el ámbito del diseño y la animación estuvo profundamente vinculada a ejercicios de experimentación creativa llevados a cabo por artistas que exploraron las posibilidades de los nuevos avances tecnológicos que iban surgiendo.

Estos pioneros demostraron cómo las tecnologías de la imagen abrían vastos horizontes en torno a la conceptualización de la imagen y su papel en la

interpretación de la realidad. Según Ràfols (2018), fue a partir de esta compleja relación entre arte y tecnología donde emergieron los *motion graphics* como una forma de expresión artística y comunicativa. Los artistas, al fusionar sus habilidades creativas con las posibilidades ofrecidas por las herramientas tecnológicas, marcaron el inicio de una nueva era donde la creación de imágenes en movimiento se convirtió en un poderoso medio para transmitir ideas y emociones.

### **1.3.1. Recorrido de los *motion graphics* en el medio cinematográfico**

El recorrido de los *motion graphics* en el medio cinematográfico ha experimentado diversas etapas clave, que han sido fuertemente influenciadas por los avances tecnológicos, las innovaciones artísticas y las aportaciones de cineastas destacados (Betancourt, 2013). A continuación, se presenta una breve evolución de estos recursos y su uso en la industria a lo largo del tiempo.

En los albores del cine, artistas como Walter Ruttmann y Len Lye comenzaron a explorar el potencial de la animación y formas muy primitivas de *motion graphics* como nuevos métodos de expresión artística. Ruttmann, en su cortometraje *Lichtspiel Opus I* (1921), empleó técnicas de animación abstracta y geometría dinámica. Por su parte, Len Lye utilizó técnicas de animación directa en obras como *A Colour Box* (1935) o *Kaleidoscope* (1935), donde pintó y rayó directamente sobre la película; y en *Rainbow Dance* (1936), Lye combinó el grafismo con la imagen real, tratándose de la aportación más innovadora del autor (Herráiz Zornoza, 2009, pp. 59-60).

Más tarde, durante las décadas de 1950 y 1960, artistas como Norman McLaren revolucionaron el campo del grafismo audiovisual mediante la experimentación con nuevas técnicas y tecnologías. Por ejemplo, en sus cortometrajes *Neighbours* (1952) o *A Chairy Tale* (1957), McLaren utilizó la técnica de animación por pixilación, donde se manipulan objetos y actores reales cuadro por cuadro (Herráiz Zornoza, 2009, p. 180). En esta etapa también tiene gran relevancia el trabajo de John Whitney, pionero en el uso de la animación por ordenador y en la creación de efectos visuales mediante

programación y matemáticas, como se puede apreciar en su obra *Catalog* (1961) (Herráiz Zornoza, 2009, pp. 136-137).

Entrando en la década de 1950, el estadounidense Saul Bass se convirtió en un referente en el campo del diseño gráfico y los *motion graphics* en el cine, particularmente en la creación de secuencias de títulos de crédito. Sus icónicas secuencias de apertura (*opening sequences*) para películas como *Vertigo* (Hitchcock, 1958), *North by Northwest* (Hitchcock, 1959), *Anatomy of a Murder* (Preminger, 1959) o *Psycho* (Hitchcock, 1960), marcaron un punto de inflexión en la forma en que cineastas y diseñadores gráficos abordaban el uso de los *motion graphics* en la gran pantalla (Braha y Byrne, 2011, pp. 49-50).

A partir de las décadas de 1970 y 1980, los *motion graphics* comenzaron a integrarse con los efectos visuales y las imágenes generadas por ordenador (CGI, por sus siglas en inglés). Los avances tecnológicos permitieron a los artistas y cineastas crear imágenes cada vez más realistas y sofisticadas. De esta etapa nacen películas como *Star Wars* (Lucas, 1977) o *Tron* (Lisberger, 1982), que incorporan efectos visuales generados por ordenador y *motion graphics* en sus narrativas (Armenteros Gallardo, 2011, p. 81; Quiroga, 2015, pp. 163-167).

Con la llegada de software de diseño y animación accesible, como sería el caso de Adobe After Effects, los *motion graphics* se volvieron aún más habituales en la industria cinematográfica y se democratizó su acceso a creadores de todo el mundo. En la actualidad, los *motion graphics* se utilizan ampliamente en películas de todos los géneros y presupuestos, desde producciones independientes hasta grandes éxitos de taquilla, y se han convertido en un componente integral de la narrativa y estética cinematográfica.

### **1.3.2. Evolución del uso de grafismos y *motion graphics* en el género documental**

A lo largo de la historia del cine documental, la evolución del uso de grafismos y *motion graphics* ha sido influenciada, de igual manera que en el resto de géneros y formatos, por factores tecnológicos, estilísticos y narrativos (Sellés, 2016; Salazar, 2022). En este apartado, se realizará una breve revisión cronológica con el fin de destacar los principales hitos en la evolución de este género, junto con obras representativas de cada hito o etapa.

Antes de la popularización de la tecnología digital, los documentalistas dependían de técnicas analógicas para incorporar elementos gráficos en sus obras. Los primeros documentales, como *Nanook of the North* (Flaherty, 1922), incluían rótulos y leyendas escritas a mano o realizadas con técnicas de impresión tradicionales (Keith y Sloniowski, 1998, pp. 23-39; Nada, 2020). Estos elementos proporcionaban información adicional sobre lugares, personajes y eventos, y servían para estructurar la narración (Marfo, 2007).

En los años posteriores, los documentalistas comenzaron a incorporar técnicas de animación y montaje para enriquecer sus películas. Un ejemplo se encuentra en el documental propagandístico *Why We Fight* (Capra, 1942), donde se emplearon mapas animados, gráficos y fotomontajes para ilustrar la expansión del nazismo y el fascismo en Europa durante la Segunda Guerra Mundial.

Otro ejemplo destacado es el documental *The Conquest of Everest* (Lowe, 1953), que relata la histórica expedición de Edmund Hillary y Tenzing Norgay al monte Everest en 1953. El documental incorpora mapas animados y gráficos para describir la ruta de la expedición y explicar las condiciones extremas y los desafíos a los que se enfrentaron los escaladores.

Por otro lado, en el documental *Cosmos* (Sagan, 1979) se utilizaron *motion graphics* de manera efectiva para ilustrar conceptos científicos y astronómicos, enriqueciendo la narrativa y facilitando la comprensión de temas difíciles. Este enfoque innovador convirtió a *Cosmos* en un hito en la historia del documental, demostrando el potencial de los *motion graphics* para comunicar ideas científicas y filosóficas de manera accesible (Salazar, 2010).

A partir de la década de 1980, la introducción de ordenadores y la aparición de diferentes softwares de diseño gráfico y animación comenzó a transformar la manera en que los documentalistas empleaban estos recursos visuales. Gracias a estas herramientas, los realizadores pudieron crear elementos gráficos y animaciones más complejas y estilizadas, además de explorar nuevas formas de narración visual (Pierson, 2002).

Un ejemplo destacado de esta tendencia es *The Thin Blue Line* (Morris, 1988), que utiliza animaciones digitales para recrear escenas de un crimen y presentar diferentes versiones de los hechos (Keith y Sloniowski, 1998, pp. 383-395; Ávila, 2018). Estos elementos gráficos y animaciones permiten al espectador cuestionar la objetividad de la evidencia y comprender la complejidad del caso judicial.

A medida que las herramientas y técnicas de diseño y animación se volvieron más accesibles y sofisticadas, el uso de recursos visuales en el género documental comenzó a consolidarse. Los documentales empezaron a adoptar estilos visuales más dinámicos y a emplear *motion graphics* para explicar conceptos abstractos, representar datos y estadísticas, y enriquecer la narrativa. Un ejemplo es *Food, Inc.* (Kenner, 2008), que hace uso de este tipo de recursos para ilustrar la cadena de producción de alimentos y exponer las prácticas cuestionables de la industria alimentaria.

En las últimas dos décadas, el auge de la infografía animada y la visualización de datos ha influido notablemente en el uso de grafismos y *motion graphics* en el género documental. Los realizadores han adoptado técnicas de visualización de datos para presentar información compleja de manera clara y atractiva, facilitando así la comprensión por parte del público. Además, la infografía animada ha permitido a los documentalistas abordar temas abstractos o difíciles de visualizar mediante la combinación de imágenes, texto, iconos y animaciones (Song, 2011, pp. 24-29).

Un ejemplo destacado del uso de infografía animada en el documental es *Inside Job* (Ferguson, 2010). Este documental, sobre la crisis financiera de 2008, utiliza gráficos animados y visualización de datos para explicar al público general conceptos económicos complicados y para mostrar la magnitud del colapso financiero.

Otro ejemplo es *The Social Dilemma* (Orlowski, 2020), que emplea recursos gráficos e infografías animadas para ilustrar el funcionamiento de las redes sociales y su impacto en la sociedad. Estos elementos gráficos ayudan a hacer accesible la información técnica y a generar conciencia sobre los efectos perjudiciales de las plataformas digitales y las redes sociales en la vida cotidiana.

A lo largo de los últimos años, el uso de los grafismos y las animaciones en documentales ha evolucionado de forma exponencial gracias a los avances tecnológicos. La popularización de las técnicas de animación digital ha permitido la creación de algunos de los documentales más icónicos de los últimos años, que destacan por su uso innovador y efectivo de los grafismos y *motion graphics* en la narrativa.

Un ejemplo de ello es *Waltz with Bashir* (Folman, 2008). Esta obra emplea técnicas de animación y *motion graphics* para representar la memoria del director sobre la guerra del Líbano en 1982. Por ejemplo, se utilizó la técnica de la rotoscopia para crear animaciones que representan los recuerdos de los personajes y sus experiencias en la guerra. De esta manera, la animación permitió una mayor inmersión en la historia y una mejor comprensión de la complejidad emocional de los personajes.

A su vez, los documentalistas están explorando nuevas formas de integrar estos elementos en sus obras, como la realidad virtual y aumentada, el diseño interactivo y la narración transmedia. Es el caso de *Notes on Blindness: Into Darkness* (Middelton y Spinney, 2016), un documental interactivo que combina animaciones y sonido para recrear la experiencia sensorial que vive una persona ciega. En este caso, los recursos visuales no solamente

enriquecen la narrativa, sino que también permiten al espectador experimentar e implicarse con el tema del documental de una manera novedosa e inmersiva (Gifreu, 2018).

### 1.3.3. Uso de recursos visuales en el subgénero del documental deportivo

Los documentales deportivos constituyen un subgénero de gran relevancia dentro del cine documental, caracterizado por contar historias de atletas, equipos, competiciones y eventos deportivos (Marín Montín, s.f.). Los recursos visuales, como los grafismos y *motion graphics*, juegan un papel fundamental en la narrativa y estética de estos documentales, ya que ayudan a transmitir información, emociones y contextos de manera clara y atractiva. A continuación, se analizan las principales formas en que se emplean los recursos visuales en dicho subgénero.

- **Visualización de datos y estadísticas:** en los documentales deportivos, la visualización de datos y estadísticas es esencial para proporcionar contexto y profundidad a las historias narradas. Los grafismos permiten presentar información cuantitativa, como registros de victorias y derrotas, tiempos y marcas, de una manera accesible y visualmente atractiva. Por ejemplo, en documentales como *Icarus* (Fogel, 2017) se utilizan gráficos y animaciones para mostrar los resultados de pruebas de dopaje de diferentes atletas rusos y su impacto en el mundo del deporte en general.
- **Reconstrucción de eventos y momentos históricos:** esta clase de documental, a menudo aborda eventos y momentos históricos que han dejado huella en el mundo del deporte. En estos casos, los *motion graphics* pueden utilizarse para reconstruir secuencias de eventos o ilustrar aspectos clave de las competiciones y enfrentamientos deportivos. Un ejemplo es *Bill Russell: La Leyenda* (Pollard, 2023), documental que repasa la vida del mítico jugador de baloncesto de los Boston Celtics, que en momentos puntuales emplea animaciones para ilustrar las narraciones del propio jugador.

- **Explicación de conceptos y reglas deportivas:** este tipo de piezas también pueden tener como objetivo educar al público sobre conceptos y reglas específicas de diferentes deportes. Los recursos visuales facilitan la comprensión de estos conceptos al ilustrar de manera gráfica las normas, tácticas y técnicas empleadas en distintas disciplinas deportivas. Por ejemplo, en *The Game Changers* (Psihoyos, 2018), un documental que profundiza en las ventajas de una dieta vegana en términos de salud y rendimiento deportivo, entre otros usos, se emplean animaciones y gráficos para explicar de manera sencilla conceptos relacionados con la nutrición y el funcionamiento del organismo.
- **Creación de atmósfera y emoción:** los recursos visuales también son fundamentales para generar atmósfera y emoción en los documentales deportivos. El uso de *motion graphics* y animaciones en la introducción, los títulos y las transiciones puede contribuir a establecer el tono y estilo del documental, así como a enfatizar momentos emocionales o dramáticos en la narrativa. Un ejemplo se encuentra en *Pantani: The Accidental Death of a Cyclist* (Erskine, 2014), donde se utilizan animaciones estilizadas para resaltar la tensión y el drama en la vida y carrera del ciclista Marco Pantani.
- **Representación de identidades y contextos culturales:** por último, los recursos visuales en los documentales deportivos pueden utilizarse para representar las identidades y contextos culturales de los atletas, equipos y comunidades involucradas en el mundo del deporte. Los grafismos pueden emplearse para ilustrar elementos como banderas, escudos, uniformes y símbolos culturales que reflejen la identidad y el sentido de pertenencia de los protagonistas. Por ejemplo, en *Diego Maradona* (Kapadia, 2019) se utilizan gráficos y animaciones para representar el contexto sociocultural de la época en la que el futbolista argentino alcanzó la fama y su impacto en la sociedad napolitana durante su paso por el SSC Napoli. En este caso, los recursos visuales ayudan a transmitir la conexión entre el deporte y la cultura, además de enriquecer la narrativa del documental.

## 1.4. Análisis de casos

El análisis de casos concretos de documentales deportivos que hacen uso de recursos visuales puede proporcionar una visión valiosa de cómo estos elementos pueden mejorar la narrativa y comunicar información de manera efectiva y atractiva. En este apartado, se analizarán tres ejemplos relevantes e interesantes en el ámbito de los documentales deportivos: *Senna* (Kapadia, 2010), *The Last Dance* (Hehir, 2020) y *Hèrcules: 100 anys d'un mite* (Galipienso, 2023). Estos documentales fueron seleccionados debido tanto a su éxito en términos de crítica y de audiencia, así como a la diversidad de sus enfoques narrativos y estéticos en el uso de grafismos y *motion graphics*. Asimismo, el documental *Hèrcules: 100 anys d'un mite* ha sido seleccionado por su similitud con nuestro proyecto.

### 1.4.1. *Senna* (Kapadia, 2010)

*Senna* es un documental dirigido por Asif Kapadia que narra la vida y carrera del icónico piloto de Fórmula 1 brasileño Ayrton Senna. La película se centra en su trayectoria en la Fórmula 1, sus rivalidades, logros y trágica muerte en un accidente durante el Gran Premio de San Marino de 1994. El uso de grafismos en *Senna* juega un papel importante en la narrativa y comunicación de la información, y se puede analizar desde diferentes perspectivas.

#### 1.4.1.a. Cabecera o títulos de crédito en *Senna*

La cabecera del documental *Senna* es un componente clave al inicio de la pieza, ya que establece el tono y la atmósfera del documental y, a la vez, capta la atención del espectador. Esta sección se caracteriza por ser breve y rápida, evocando la velocidad y la intensidad de las carreras de Fórmula 1.

Uno de los aspectos más destacados de la cabecera es la referencia al Gran Premio de Mónaco de 1988, una carrera que tuvo un impacto profundo en la vida de Ayrton Senna. Durante este evento, tal y como se explica en el

propio documental, el piloto describió la sensación de estar en un “túnel” mientras corría a velocidades vertiginosas. La secuencia de la cabecera hace alusión a esta experiencia al mostrar un plano subjetivo del túnel del circuito de Mónaco, acompañado de filtros de imagen que simulan una visión onírica y difusa. Este recurso visual ofrece una atmósfera que recrea la “experiencia espiritual” descrita por Senna y permite a los espectadores sumergirse en su mundo.

La elección de no utilizar música en la cabecera es otra decisión importante que refuerza la inmersión del espectador en la experiencia de las carreras de Fórmula 1. En lugar de una banda sonora convencional, el sonido del motor del coche de Fórmula 1 es el protagonista, lo que transmite una sensación de velocidad y adrenalina.

El uso del plano subjetivo en la cabecera contribuye a generar empatía con el personaje de Senna y permite a los espectadores experimentar de manera más directa las emociones y sensaciones que el piloto vivió durante sus carreras. La perspectiva en primera persona, combinada con el sonido del motor y la representación onírica del túnel, sumerge al espectador en el mundo de Senna, otorgándole un mayor protagonismo y atractivo.

El título del documental, *Senna*, aparece en la cabecera con una tipografía que evoca el mundo de la automoción y las carreras, similar a la tipografía de marcas de coches como Mustang. Esta elección de diseño resalta el enfoque del documental en la figura de Senna y su conexión con el automovilismo.

Por último, la rapidez y la elección de las imágenes en la secuencia de la cabecera reflejan un matiz de espiritualidad que encaja perfectamente con la personalidad del piloto brasileño. Esta característica, junto con los demás elementos gráficos y sonoros, acentúa la conexión única y profunda que Senna tenía con el mundo del automovilismo y establece un vínculo emocional entre el piloto y el espectador desde el inicio del documental.

#### **1.4.1.b. Uso de rótulos y titulación en *Senna***

En el documental *Senna*, los rótulos y la titulación desempeñan un papel fundamental en la comunicación de información y en la estructuración de la narrativa. Uno de los aspectos más destacados en el uso de la tipografía es la evolución de los estilos a lo largo del documental, que refleja las diferentes etapas de la carrera del piloto, desde la década de 1980 hasta 1994. Además, las tipografías empleadas imitan los grafismos de la F1 de la época, lo que refuerza la conexión con el mundo del automovilismo.

El uso del color amarillo en los rótulos es otro elemento clave en la estética del documental. El amarillo es un color característico de Senna, ya que formaba parte de su icónico casco y que, a su vez, hacía referencia a la bandera brasileña. La utilización de este color en la titulación y los rótulos ayuda a establecer una identidad visual consistente y a evocar el espíritu del piloto.

Para mantener la autenticidad histórica y proporcionar contexto, el documental incluye gráficos de realización televisiva de la época que muestran, por ejemplo, el orden de parrilla de algunas carreras o los tiempos de clasificación. Estos elementos visuales sirven para situar al espectador en el contexto de la época y aportar información relevante sobre las competiciones.

A lo largo del documental, se utilizan rótulos para identificar a las personas cuyas voces se escuchan en la narración. Esto facilita el seguimiento de la historia y permite al espectador saber quién está hablando en cada momento, especialmente cuando se presentan testimonios de diversos personajes clave en la vida y trayectoria del brasileño.

Los rótulos también son fundamentales para situar al espectador en los diferentes años en los que se desarrolla el documental. Estos elementos temporales ayudan a mantener un hilo conductor claro a lo largo de la narración y a contextualizar los eventos que se presentan.

Por último, el documental utiliza rótulos para destacar diferentes secciones importantes dentro de la pieza, a menudo referentes a carreras específicas. En estos casos, se proporciona información sobre el Gran Premio, la fecha y se aporta algo de contexto, lo que permite al espectador comprender mejor la importancia de estos eventos dentro de la vida y la carrera de Ayrton Senna.

#### **1.4.1.c. Reforzamiento de la narrativa y la emoción en *Senna***

El uso de recursos visuales en *Senna* también tiene un papel fundamental en el reforzamiento de la narrativa y la emoción del documental. Estos recursos complementan el contenido de las imágenes y el audio, y contribuyen a intensificar la experiencia del público al conectarlo con la historia de una manera más profunda e impactante.

Por otro lado, la combinación de música, diseño sonoro y *motion graphics* crea una atmósfera emotiva que intensifica el impacto de las imágenes y la narración. En *Senna*, la música y el diseño sonoro juegan un papel crucial en la construcción de momentos de tensión, alegría, tristeza y triunfo. Los grafismos se integran en esta experiencia, potenciando la conexión emocional del espectador con la historia y su protagonista.

#### **1.4.2. *The Last Dance* (Hehir, 2020)**

El documental deportivo *The Last Dance*, publicado en 2020, se ha convertido en un éxito mundial que ha cautivado a millones de espectadores. Dirigido por Jason Hehir y producido por ESPN, la serie de diez episodios narra la historia de Michael Jordan y el legendario equipo de los Chicago Bulls durante su última temporada juntos en 1997-1998.

En este apartado, del mismo modo que en el anterior, nos centraremos en el uso de *motion graphics* en *The Last Dance*, examinando cómo estos

recursos visuales contribuyen a la narrativa y al estilo visual general del documental.

#### **1.4.2.a. Títulos de crédito y cabecera en *The Last Dance***

La cabecera de *The Last Dance* emplea una serie de técnicas visuales para transportar al espectador a la época de los ochenta y noventa, cuando Michael Jordan y los Chicago Bulls dominaron el mundo del baloncesto. Una de las primeras técnicas utilizadas es la recreación de pantallas de televisores antiguos, VHS. Este efecto nostálgico permite a la audiencia sumergirse en el ambiente de aquella época y conectar con la historia que se va a contar.

Además, se integran recortes de periódicos con noticias de la época sobre Jordan y los Bulls. Estos recortes sirven como un recordatorio de la magnitud del impacto que el equipo y su estrella tuvieron en la cultura popular y en el mundo del deporte en aquellos años. Estos elementos visuales también sirven como testimonio del legado dejado por estos personajes icónicos en el baloncesto y su trascendencia en el tiempo.

La cabecera también presenta vídeos de partidos, jugadas espectaculares y situaciones dentro del vestuario. Estas imágenes de archivo no solamente aportan contexto a la narrativa, sino que también permiten a la audiencia revivir momentos clave de la historia del equipo y apreciar la destreza de Michael Jordan y sus compañeros.

Además, al mismo tiempo que se muestran estos elementos visuales, se escuchan narraciones de noticiarios y narradores deportivos hablando sobre Jordan, los Bulls y la posible desintegración del equipo en 1998, tema principal del documental. Esta mezcla de imágenes y sonidos crea una sensación de tensión e investigación, sugiriendo que el documental explorará aspectos desconocidos o poco conocidos de esta historia.

En cuanto a la tipografía utilizada en los títulos de crédito, se opta por un estilo sereno y sobrio. Esto contrasta con la intensidad y el dinamismo de las

imágenes y sonidos en la cabecera, y proporciona un equilibrio visual que refuerza la seriedad y el enfoque analítico del documental.

#### **1.4.2.b. Presentación de datos y estadísticas en *The Last Dance***

Uno de los aspectos clave en la presentación de datos y estadísticas en *The Last Dance* es la manera en que se incorporan los números y las cifras en el documental. A lo largo de la serie, se presenta información relevante para contextualizar los logros y el desempeño de los jugadores, así como para destacar momentos históricos en la carrera de Michael Jordan y los Chicago Bulls. Estos datos se integran de forma sutil y estilizada en la narrativa, evitando interrupciones en el flujo de la historia.

Un ejemplo de ello es la forma en que se presentan las estadísticas de los partidos y las temporadas. En lugar de simplemente mostrar números en una tabla, el documental utiliza animaciones y gráficos para destacar el rendimiento de Jordan y sus compañeros de equipo. Estos gráficos suelen ser minimalistas y monocromáticos, lo que permite que la información sea fácilmente legible y que el espectador pueda concentrarse en los datos presentados.

Además, *The Last Dance* utiliza *motion graphics* para ilustrar visualmente las comparaciones entre jugadores y equipos. Por ejemplo, en un episodio se muestra un gráfico de barras animado que compara las puntuaciones promedio de Jordan y otros jugadores destacados de la liga. Esta representación visual permite al espectador comprender rápidamente la magnitud de los logros de Jordan en comparación con sus contemporáneos.

Otro elemento destacado en la presentación de datos y estadísticas en el documental es la incorporación de líneas de tiempo para contextualizar eventos y narrar la evolución de la carrera de Jordan y los Bulls. Estas líneas de tiempo, que a menudo se presentan en forma de gráficos animados, ayudan a la audiencia a seguir la cronología de los eventos y comprender la importancia de ciertos momentos en la historia del equipo.

En algunos casos, las estadísticas se presentan de manera más abstracta, utilizando animaciones y efectos visuales para evocar la emoción y el impacto de los logros de los jugadores. Por ejemplo, en un episodio se muestra una animación de Jordan saltando y alcanzando una altura extraordinaria, con números flotando a su alrededor para indicar sus récords y logros. Esta representación artística transmite la sensación de asombro que generaba el talento de Jordan en la cancha.

#### **1.4.2.c. Integración de material de archivo en *The Last Dance***

La integración de material de archivo en *The Last Dance* es esencial para sumergir al espectador en la época y en la atmósfera del documental. A lo largo de la serie, se incluyen numerosos clips de partidos, entrevistas, imágenes de vestuarios y eventos fuera de la cancha que ayudan a construir una narrativa sólida y auténtica en torno a la vida de Michael Jordan y la historia de los Chicago Bulls.

Uno de los aspectos más destacados de la integración del material de archivo en el documental es la manera en que se combinan imágenes de diferentes fuentes y formatos. Se mezclan grabaciones de alta calidad con imágenes de VHS para evocar la estética de los años ochenta y noventa. Esto crea un efecto nostálgico y transporta al espectador a la época en la que se desarrollaron los eventos retratados.

Además, la serie hace un uso efectivo de las entrevistas de archivo para ofrecer una variedad de perspectivas sobre acontecimientos y personajes. Estas entrevistas, que incluyen a entrenadores, compañeros de equipo, periodistas deportivos y personalidades del baloncesto, proporcionan información valiosa sobre la mentalidad y las motivaciones de los jugadores, así como sobre el contexto en el que tuvieron lugar los eventos.

*The Last Dance* también se aprovecha del material de archivo para ilustrar el impacto cultural de Jordan y los Bulls en la sociedad de la época. Se

incluyen imágenes de anuncios publicitarios, programas de televisión y eventos mediáticos en los que participaron los jugadores. Estos clips permiten al espectador comprender la magnitud de la influencia que Jordan y los Bulls tuvieron en la cultura popular y en la percepción del baloncesto a nivel mundial.

El documental también emplea material de archivo para enfatizar el drama y la tensión en la rivalidad entre equipos y jugadores. Se muestran imágenes de partidos intensos y momentos cruciales en la historia de la NBA, así como enfrentamientos entre Jordan y otros jugadores emblemáticos. Estas imágenes, combinadas con la música y el montaje, aumentan la emoción y el dramatismo de la narrativa.

#### **1.4.3. *Hèrcules: 100 anys d'un mite* (Galipienso, 2023)**

*Hèrcules: 100 anys d'un mite* es un documental deportivo que celebra el centenario del Hèrcules C.F., un equipo de fútbol rival histórico del Elche C.F. Este documental, dirigido por Manuel Galipienso y desarrollado por la productora alicantina Oceánica Films, resulta especialmente relevante para nuestro proyecto, ya que aborda una temática análoga, centrada en la historia y evolución del club a lo largo de un siglo.

La selección de este caso nos permitirá analizar cómo se han empleado diferentes grafismos y *motion graphics* en un contexto y formato similares al que nos proponemos desarrollar en nuestro propio documental. Al observar y evaluar la implementación de estos recursos en *Hèrcules: 100 anys d'un mite*, podremos obtener valiosas ideas y referencias que nos ayudarán a enriquecer y mejorar la narrativa visual de nuestro documental.

##### **1.4.3.a. Uso de grafismos para contextualizar imágenes y personajes en *Hèrcules: 100 anys d'un mite***

*Hèrcules: 100 anys d'un mite* hace un uso inteligente, efectivo y sencillo de los grafismos para contextualizar imágenes y personajes, permitiendo al público comprender rápidamente la importancia de cada elemento y la relación que guarda con la historia del club. La aplicación de grafismos para rotular

años y nombres es particularmente relevante en este sentido, ya que estos rótulos funcionan como guías visuales para ubicar a la audiencia en el tiempo y asociar a los personajes con sus roles dentro de la historia del Hércules C.F.

Este uso de grafismos en el documental se manifiesta, por ejemplo, en la presentación de imágenes de archivo, como fotografías y grabaciones de partidos históricos, donde se incluyen rótulos que indican la fecha y el contexto en el que tuvieron lugar los eventos mostrados. Del mismo modo, cuando se entrevista a jugadores, directivos, periodistas y otros personajes relevantes en la historia del club, los grafismos aportan información adicional, como sus nombres y cargos, para facilitar la identificación y resaltar la relevancia de sus testimonios.

Además, estos grafismos se han diseñado con un estilo visual coherente y acorde con la estética general del documental, lo que contribuye a mantener una narrativa visual sólida y reforzar la identidad gráfica del proyecto. La tipografía, los colores y las formas empleadas en estos rótulos son fácilmente legibles, lo que permite una rápida asimilación de la información proporcionada y, de este modo, evitar distracciones innecesarias.

#### **1.4.3.b. Empleo de gráficos animados en *Hèrcules: 100 anys d'un mite***

En *Hèrcules: 100 anys d'un mite* también se emplean gráficos animados para aportar información adicional de manera visualmente atractiva. Estos recursos son cruciales para la comunicación de aspectos como, por ejemplo, la presentación de estadísticas relevantes relacionadas con el desempeño del equipo a lo largo de los años.

Uno de los aspectos más interesantes de la aplicación de *motion graphics* en este documental es la secuencia que ilustra cómo el escudo del Hércules C.F. ha cambiado y evolucionado a lo largo del tiempo. Esta animación no solamente sirve como un elemento estético llamativo, sino también como un símbolo de la transformación y trayectoria del club a lo largo de su siglo de existencia. La representación de esta evolución del logo

mediante recursos visuales refuerza la conexión emocional del espectador con la historia del equipo y proporciona una perspectiva histórica y artística sobre la identidad del Hércules C.F.

En cuanto a la representación de estadísticas, el documental hace uso de gráficos animados para mostrar de manera visual y atractiva datos relevantes sobre el rendimiento del equipo en diferentes momentos de su historia, como su paso por las distintas divisiones del fútbol español.

Estos gráficos animados permiten al espectador comprender rápidamente la información presentada, a la vez que añaden dinamismo y variedad al lenguaje visual del documental. La presentación de las estadísticas en forma de gráficos animados facilita la comparación de datos a lo largo del tiempo y ayuda a transmitir de manera efectiva el impacto y la relevancia de los logros y fracasos del Hércules C.F. en su trayectoria deportiva.



## 2. Metodología: Realización del proyecto (fases)

### 2.1. Diseño conceptual y desarrollo creativo

En la realización del proyecto, el proceso creativo para el diseño de los grafismos ha sido un componente esencial para alcanzar una narrativa cohesionada y atractiva. La investigación y conceptualización del tema han sido fundamentales para comprender en profundidad la identidad del club y para poder transmitirla de manera efectiva a través de los elementos visuales empleados en el documental.

Para desarrollar un diseño sólido, atractivo y coherente que capturara la esencia del Elche C.F., se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo y detallado de la historia del club, de sus aspectos más emblemáticos y de sus características distintivas, como su escudo, sus colores y sus hitos deportivos. Esta investigación ha permitido identificar referencias visuales clave y significativas que han servido como base y fuente de inspiración para la creación de los distintos recursos visuales del proyecto.

Al plasmar los aspectos más reconocibles y representativos del club en toda la estética visual de los *motion graphics* del documental, el objetivo ha sido establecer una conexión emocional inmediata con el espectador y la historia del Elche C.F., así como reforzar y consolidar la identidad del equipo en cada uno de los elementos visuales presentes en el documental.

Un elemento crucial y determinante en el diseño conceptual ha sido la elección cuidadosa de la paleta de colores, las tipografías y las formas a utilizar en los grafismos y otros elementos como la cabecera del documental. Estos elementos no solo aportan consistencia, unidad y coherencia al diseño, sino que también reflejan fielmente la personalidad, los valores y la esencia del Elche C.F. en su centenario.

Respecto a la paleta de colores empleada, para garantizar un aspecto atractivo y unificado en todo el ámbito mediático, se ha optado por una

selección cromática que represente tanto la esencia del equipo como la celebración de su centenario. Además, esta paleta de colores está siendo empleada por la propia institución en los diferentes diseños y publicaciones conmemorativas, lo que fortalece una mayor y veloz identificación por parte del espectador.

Los tonos elegidos (Fig. 1) y su simbolismo incluyen:

- Blanco (#FFFFFF): denota pureza, minimalismo y sofisticación. Al ser un color emblemático del Elche C.F., encarna el espíritu del equipo. Su utilización en el diseño asegura un fondo nítido y luminoso, haciendo resaltar otros colores y facilitando la legibilidad de los textos.
- Verde oscuro (#00713E): su presencia refuerza el vínculo visual con el Elche C.F., siendo el tono que identifica la famosa franja verde en la vestimenta del equipo. También aporta solidez y permanencia al proyecto, recordando la extensa historia y trayectoria del club.
- Dorado (#D7C87F): hace referencia a prosperidad, éxito y festejo. Se ha incluido para honrar el centenario del Elche C.F., transmitiendo la sensación de logros y trascendencia. Su empleo en el diseño brinda un toque distintivo y elegante, enfatizando la relevancia del centenario y poniendo de relieve el valor histórico y emocional de los contenidos compartidos.



Figura 1. Tonos elegidos para desarrollar el proyecto.

Fuente: elaboración propia.

## 2.2. Selección de softwares y herramientas para la postproducción

El proceso de producción de los *motion graphics* para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.* ha requerido la selección y utilización de diferentes softwares y herramientas, que han sido elegidos en función de las necesidades específicas del proyecto y las habilidades técnicas del diseñador.

El software principal empleado para la creación de todos los grafismos ha sido Adobe After Effects. Esta elección se basa en diversas razones, siendo la primera la amplia gama de posibilidades que ofrece el programa en cuanto a la creación y animación de elementos gráficos. After Effects es ampliamente reconocido como una de las soluciones más potentes y versátiles en el campo de la postproducción y los *motion graphics*, lo cual garantiza resultados profesionales y de alta calidad. Además, su estandarización en la industria audiovisual facilita el acceso a recursos y tutoriales, así como la compatibilidad con otros programas y formatos de archivo.

Otro factor clave en la elección de After Effects es la familiaridad y el flujo de trabajo que tengo con este programa. Al sentirme cómodo y conocer en profundidad sus funcionalidades, puedo aprovechar al máximo las herramientas que ofrece, optimizando así el tiempo de producción y la calidad de los resultados.

A lo largo del proyecto, también me he apoyado puntualmente en otras herramientas de la suite de Adobe, como Adobe Photoshop y Adobe Premiere. Photoshop ha sido utilizado para la edición y puesta a punto de algunos recursos gráficos, como la preparación de imágenes y texturas que posteriormente serían incorporadas en las diferentes piezas. Esta herramienta es especialmente útil para la manipulación y corrección de imágenes, asegurando que todos los elementos visuales estén en las condiciones óptimas antes de ser integrados en After Effects.

Por otro lado, Premiere ha sido utilizado principalmente para el montaje sonoro, permitiendo sincronizar y ajustar la narración, música y efectos de audio con los elementos visuales creados en After Effects. También se ha empleado para la integración de los grafismos dentro del propio documental. La compatibilidad entre los programas de Adobe facilita la integración de todos estos elementos y un flujo de trabajo eficiente.

### **2.3. Grafismos y *motion graphics* elaborados**

A continuación, se presenta un resumen de los diversos grafismos y *motion graphics* producidos para el documental. Como ya se ha mencionado, estos elementos han sido diseñados y animados con el objetivo de enriquecer la narrativa del documental, proporcionar información adicional y facilitar la comprensión de los aspectos más relevantes de la historia del club. Seguidamente, se describen los distintos recursos creados, destacando su función y cómo contribuyen al conjunto del documental.

#### **2.3.a. Secuencia inicial de títulos de crédito**

La cabecera o secuencia inicial de títulos de crédito desempeña un papel crucial en el documental. Esta secuencia no solo tiene la función de establecer el tono y la estética general de la obra, sino que también presenta y da reconocimiento a todas las personas que hemos participado en la creación del proyecto. La inspiración principal para la producción de esta secuencia proviene de la cabecera del documental *The Last Dance*, que ha sido un referente clave en cuanto a estilo y diseño y que, además, ha sido analizada en el apartado 1.4.2.a. de este trabajo.

La secuencia recorre brevemente la historia del Elche C.F., mostrando imágenes y narraciones de diferentes momentos emblemáticos en la trayectoria del equipo. Se incluyen desde episodios históricos como la Final de Copa de 1969 entre el Athletic de Bilbao (Fig. 2) y el Elche, hasta eventos más recientes como la presentación de Fran Escribá como entrenador en 2012 (Fig.

3), la celebración del ascenso en 2013 y las manifestaciones por el descenso administrativo en 2015.



Figura 2. Fotograma de la cabecera del proyecto que muestra imágenes de la Final de Copa de 1969. Fuente: elaboración propia.



Figura 3. Fotograma de la cabecera del proyecto que muestra imágenes de la presentación de Fran Escrivá como entrenador del Elche en 2015. Fuente: elaboración propia.

Además, se resaltan otros momentos importantes como el último año del Estadio de Altavix en 1976, el ascenso a Primera División en la temporada 83/84, el ascenso a Segunda en Barakaldo en 1997, fotografías de alineaciones antiguas y un clip de la bandera con el escudo del centenario del Elche en la vitrina de un comercio local.

En cuanto al aspecto sonoro, la secuencia cuenta con narraciones de periodistas que relatan distintos episodios de la historia del equipo. Entre ellos, destaca un resumen del NO-DO de la final de copa del 69 narrado por Matías Prats (padre), la narración del ascenso del 84 por José María Priego (veterano periodista de la SER), la crónica de Paco Gómez (periodista de TeleElx y Radio Marca) en 2013 sobre la temporada del “Elche de los récords”, y una noticia de la Agencia EFE de 2015 que informa sobre el descenso administrativo a Segunda División.

La identidad gráfica previamente desarrollada en otros apartados se incorpora de manera orgánica a lo largo de la secuencia, mostrando fragmentos del nombre del documental hasta revelar el título completo al final. En la elaboración de la cabecera (Fig. 4), se han utilizado texturas con un estilo “grunge” para darle una apariencia más rústica y simbolizar el carácter humilde del equipo, que ha “bajado al barro” en numerosas ocasiones. Esta decisión contrasta con la estética señorial y elegante de equipos como el Real Madrid, destacando así ese carácter más personal y cercano de una institución más humilde como la ilicitana.



Figura 4. Fotograma de la cabecera del proyecto donde se muestra el título del documental.  
Fuente: elaboración propia.

La música seleccionada para la secuencia es de tensión e investigación, lo cual aporta una atmósfera adecuada y establece el tono del documental. *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.* es un repaso y homenaje a toda la historia del club, abarcando tanto los capítulos más gloriosos como los más dramáticos y polémicos. Como periodistas, nos hemos enfocado en abordar tanto los aspectos positivos como los episodios negativos del equipo, proporcionando una visión equilibrada y completa de su historia. La música escogida para la secuencia de títulos de crédito refuerza esta idea y sirve como hilo conductor que guía al espectador a lo largo del documental.

### **2.3.b. Elementos de rotulación**

La implementación de elementos de rotulación en el documental juega un papel crucial en el desarrollo narrativo del mismo. Dichos elementos no solamente proporcionan un soporte informativo esencial, sino que también contribuyen a mantener a la audiencia en contexto, situándola en el tiempo y el espacio que corresponde a cada fragmento de la historia que se está narrando.

Los diseños de estos elementos mantienen una coherencia con la estética visual definida anteriormente en el proyecto, siguiendo la misma paleta de colores y tipografías. No obstante, a pesar de esta coherencia estilística global, cada elemento de rotulación ha sido diseñado de manera diferenciada, buscando evitar la monotonía visual y proporcionar una mayor riqueza y variedad.

De esta manera, podemos distinguir principalmente cinco tipos de elementos de rotulación producidos para el documental:

- **Identificación de los entrevistados** (Fig. 5): esta clase de grafismo, muy presente a lo largo del documental, es crucial para proporcionar información precisa al público sobre quién está hablando en cada momento. Cuando aparece una nueva persona en pantalla, este elemento de rotulación introduce su nombre y su vinculación con el club. Ya sea un exjugador, un entrenador o un periodista veterano, la identificación proporciona el marco de referencia para comprender la relevancia del testimonio que está siendo compartido y cómo este se inserta en la historia más amplia del Elche C.F.



Figura 5. Ejemplo de rótulo de identificación del entrevistado.  
Fuente: elaboración propia.

- **Contextualización de años y temporadas** (Fig. 6): el uso de grafismos para señalar los años y las temporadas en que tuvieron lugar determinados eventos o partidos es otro recurso crucial para

mantener al espectador en contexto. Al proporcionar este punto de referencia temporal, el espectador puede seguir con facilidad la evolución del club a lo largo del tiempo, entendiendo mejor los desafíos y triunfos que el Elche C.F. ha experimentado en diferentes momentos de su historia.



Figura 6. Ejemplo de rótulo de contextualización temporal.  
Fuente: elaboración propia.

- **Contextualización de partidos** (Fig. 7): en una narrativa que gira en torno al fútbol, la importancia de los partidos como hitos clave de la historia no puede ser subestimada. Para ayudar al espectador a comprender plenamente la relevancia de cada partido destacado, se han diseñado grafismos que proporcionan información relevante sobre los mismos. Estos incluyen datos como la fecha, los equipos que juegan y, en ocasiones, el resultado final. Esta información, presentada de forma gráfica y estilizada, añade profundidad a la narrativa, ayudando al espectador a situarse en el momento histórico y a entender la importancia del partido.



Figura 7. Ejemplo de rótulo de contextualización de partidos.  
Fuente: elaboración propia.

- [Estadísticas del jugador](#) (Fig. 8): en un deporte donde las cifras tienen un peso tan relevante, el uso de grafismos para presentar estadísticas de los jugadores se convierte en un recurso narrativo poderoso. Al mostrar datos como el número de partidos jugados, los goles marcados, las asistencias realizadas o los años en el club, estos elementos gráficos ofrecen una visión más completa de la contribución individual de cada jugador a la historia del Elche C.F. Además, las estadísticas pueden ayudar a destacar la magnitud de los logros de un jugador y a poner en contexto su impacto en el club, enriqueciendo así el relato de la historia del Elche C.F. a través de las trayectorias individuales de sus jugadores más destacados.



Figura 8. Ejemplo de grafismo que muestra las estadísticas, en este caso, de Edu Albacar. Fuente: elaboración propia.

- Identificación del cedente de imágenes** (Fig. 9): al tratarse de un documental que utiliza una amplia variedad de imágenes de archivo, es importante reconocer y dar crédito a las fuentes de las mismas. Los grafismos que identifican a los cedentes de las imágenes cumplen este propósito. Al mismo tiempo, este tipo de rotulación aporta un nivel adicional de transparencia, informando al espectador sobre la procedencia de las imágenes que está viendo y asegurándose de que los propietarios originales de las imágenes sean reconocidos de manera adecuada.



Figura 9. Ejemplo de grafismo que muestra el cedente de las imágenes mostradas. Fuente: elaboración propia.

### 3. Resultados del proyecto

Si bien el resultado final del documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.* actualmente se encuentra en fase de desarrollo desde otros departamentos (montaje, etalonaje, sonorización, etc.), la elaboración de sus grafismos y *motion graphics*, que supone el área de actuación específica en la cual se ha centrado este TFG, ha sido un viaje de aprendizaje y exploración creativa. Al mismo tiempo, este proceso ha presentado varios retos y desafíos que han tenido que superarse para desarrollar una narrativa visual coherente y cautivadora.

Uno de los principales desafíos ha residido en equilibrar la estética visual con la necesidad de proporcionar información relevante y precisa. Cada elemento gráfico requería la suficiente simplicidad para asegurar claridad en la comunicación, pero buscando mantener un alto grado de atractivo visual para enganchar al espectador. Por ello, he tratado de acercarme a este equilibrio a través de un proceso de experimentación, refinamiento y ajustes en los diseños; un esfuerzo que, a mi parecer, contribuye a realzar la calidad del producto final.

La gestión del tiempo y los recursos ha sido otro desafío significativo. La producción de *motion graphics* es un proceso que puede resultar tedioso y laborioso, exigiendo una dedicación intensiva en cada detalle. Con el fin de cumplir con los plazos de entrega del proyecto, fue necesario priorizar ciertas tareas y realizar concesiones considerando las limitaciones de tiempo. Este desafío me ha impulsado a desarrollar una mayor eficiencia en mi flujo de trabajo y a perfeccionar mi habilidad para tomar decisiones efectivas. Para superar los obstáculos mencionados, he valorado enormemente la retroalimentación recibida de los miembros del equipo, que proporcionaron una perspectiva externa valiosa y ayudaron a mejorar y pulir los recursos producidos.

A pesar de estos obstáculos, considero que la inclusión de estos recursos visuales eleva el impacto y la calidad del documental. Estos

elementos enriquecen la narrativa al proporcionar un contexto valioso y datos adicionales que ayudan al público a entender más profundamente la historia del Elche C.F. Asimismo, el uso de grafismos añade una capa extra de dinamismo y atractivo visual, mejorando la experiencia general de la audiencia y manteniendo su interés durante toda la duración del documental.



Figura 10. Ejemplo de un elemento de rotulación integrado en el documental.  
Fuente: elaboración propia.

En retrospectiva, y a pesar de estos pequeños desafíos inherentes a la producción de esta clase de recursos, considero que el resultado final añade una dimensión significativa a la narrativa del documental. El proceso de producción de los grafismos y *motion graphics* para este documental ha sido una experiencia enriquecedora que ha ampliado mis habilidades creativas y técnicas, demostrando el valor inestimable de estos elementos en el fortalecimiento del relato visual y en la presentación formal del proyecto.

## 4. Conclusiones y discusión

Este trabajo me ha proporcionado una perspectiva detallada y enriquecedora sobre la evolución y la importancia de los recursos visuales en el cine, especialmente en lo que se refiere a los grafismos y *motion graphics*. El análisis exhaustivo de obras históricas y contemporáneas ha demostrado cómo los avances tecnológicos y el desarrollo de herramientas digitales han impulsado la creatividad y la innovación en el uso de estos recursos, ampliando las posibilidades para los cineastas y ofreciendo nuevas formas de narración visual y comunicación con la audiencia.

Al estudiar el uso de este tipo de recursos en el género documental, este trabajo ha arrojado luz sobre cómo estos elementos pueden mejorar la narrativa y la comunicación de la información en documentales, proporcionando un enriquecimiento visual y facilitando la comprensión de la información compleja. Esta capacidad para mejorar la narrativa se ha demostrado a través del diseño y la producción de recursos visuales para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.*, donde los grafismos y *motion graphics* se han integrado exitosamente en la narración, ofreciendo una presentación de información dinámica y coherente.

Por otro lado, la revisión de diferentes obras que han incorporado estos recursos en su producción me ha permitido identificar las tendencias y estilos predominantes en diferentes épocas, así como su impacto en la comunicación visual y experiencia del público.

A través de la investigación y conceptualización del tema, he aprendido que la inmersión profunda en el contexto y los valores de la entidad retratada, en este caso el Elche Club de Fútbol, es fundamental para la creación de un diseño coherente y significativo. Los elementos visuales utilizados en el documental no son meramente estéticos, sino que poseen un peso narrativo y emotivo, sirviendo como un hilo conductor que entrelaza la historia del equipo.

En este aspecto, a través de la experiencia práctica obtenida en el diseño y la producción de recursos visuales para el documental, se ha hecho patente la importancia de mantener una estética y narrativa coherentes a lo largo de un proyecto. Esto ha implicado la aplicación de un diseño cuidadoso y considerado para garantizar que cada elemento gráfico no solamente comunicará eficazmente la información, sino que también complementará la estética y el tono general del documental.

Otra conclusión significativa obtenida de este trabajo es la importancia de la adaptabilidad y la resolución de problemas en el proceso de producción de recursos visuales. Durante el diseño y la producción de tales recursos para el documental, han surgido diversos desafíos y obstáculos que requirieron soluciones creativas y técnicas. Superar estos desafíos no solo ha mejorado la calidad de los recursos visuales producidos, sino que también me ha proporcionado una valiosa experiencia práctica en la resolución de problemas en este contexto.

En general, este trabajo ha reafirmado la importancia de los recursos visuales en el género cinematográfico y ha demostrado que los grafismos y *motion graphics* son herramientas efectivas para mejorar la narrativa y la comunicación en documentales. Esta experiencia ha proporcionado una valiosa visión práctica y académica que será beneficiosa para futuros proyectos en el ámbito de la producción de cine y documentales. La realización de los grafismos y *motion graphics* para el documental *Voces Franjiverdes: 100 años de Elche C.F.* ha sido una experiencia intensamente gratificante que ha consolidado mi comprensión de la importancia de la narrativa visual en la comunicación de una historia, reforzando mi habilidad para conjugar el rigor del análisis y la creatividad artística en la creación de una pieza audiovisual que resulte atractiva para la audiencia.

## Bibliografía

Armenteros Gallardo, M. (2011). *Posproducción Digital*. Madrid: Bubok Publishing.

Ávila, L. (29 de enero de 2018). *The Thin Blue Line: Cómo refutar el cine directo y cambiar el cine documental* [Archivo de Vídeo]. Youtube. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://youtu.be/iV1sdpZ8oJl>

Betancourt, M. (2013). *The history of motion graphics*. Maryland: Wildside Press.

Braha, Y. y Byrne, B. (2011). *Creative motion graphic titling for film, video, and the web*. Massachusetts: Focal Press.

Gifreu, A. (24 de abril de 2018). 'VR Documentary Encounters' / Proyecto de investigación - Parte 3. Blog RTVE. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://blog.rtve.es/webdocs/2018/04/vr-documentary-encounters-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-parte-3.html>

Herráiz Zornoza, B. (2009). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia]. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <http://hdl.handle.net/10251/4333>

Keith, B. y Sloniowski, J. (1998). *Documenting the documentary: Close Readings of Documentary Film and Video*. Michigan: Wayne State University Press.

Marfo, A. (2007). The Evolution and Impact of Documentary Films. *Digital Commons*, pp. 1-72. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1044&context=srhonorsprog>

Marín Montín, J. (s.f.). *El deporte en el cine*. Portal de la Educomunicación. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/deporte.htm>

Nada, C. (12 de agosto de 2020). *El nacimiento del cine documental*. Blog 20 Minutos. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://blogs.20minutos.es/la-claqueta-de-la-historia/2020/08/12/el-nacimiento-d-el-cine-documental/>

Pierson, M. (2002). *Special Effects: Still in Search of Wonder*. Nueva York: Columbia University Press.

Quiroga, E. (2015). *Luz, cámara... ¡Bits! La increíble historia del cine por ordenador y los efectos visuales digitales*. Madrid: Plan B Editorial.

Ràfols, R. (2018). *Historia de los motion graphic*. Universitat Oberta Catalunya. Recuperado el 15 de junio de 2023 de [http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/motion-graphics/wp-content/uploads/sites/8/2018/10/historia\\_motion\\_graphics\\_es.pdf](http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/motion-graphics/wp-content/uploads/sites/8/2018/10/historia_motion_graphics_es.pdf)

Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* [Tesis doctoral, Universitat Jaume I]. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <http://hdl.handle.net/10803/10457>

Salazar, M. A. (30 de abril de 2022). *Historia e importancia del documental. Del origen del cine al fin de la II G.M.* [Archivo de Vídeo]. Youtube. Recuperado el 15 de junio de 2023 de [https://youtu.be/1PqOK\\_PpdPw](https://youtu.be/1PqOK_PpdPw)

Sellés, M. (2016). *El documental*. Barcelona: Editorial UOC.

Song, M. (2011). The Role of Computer Graphics in Documentary Film Production. *ArXiv*, 1-35. Recuperado el 15 de junio de 2023 de <https://doi.org/10.48550/arXiv.1101.0663>

## Índice de figuras

- Figura 1: Tonos elegidos para desarrollar el proyecto. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 2. Fotograma de la cabecera del proyecto que muestra imágenes de la Final de Copa de 1969. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 3. Fotograma de la cabecera del proyecto que muestra imágenes de la presentación de Fran Escribá como entrenador del Elche en 2015. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 4. Fotograma de la cabecera del proyecto donde se muestra el título del documental. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 5. Ejemplo de rótulo de identificación del entrevistado. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 6. Ejemplo de rótulo de contextualización temporal. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 7. Ejemplo de rótulo de contextualización de partidos. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 8. Ejemplo de grafismo que muestra las estadísticas, en este caso, de Edu Albarca. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 9. Ejemplo de grafismo que muestra el cedente de las imágenes mostradas. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).
- Figura 10. Ejemplo de un elemento de rotulación integrado en el documental. Fuente: elaboración propia (Junio, 2023).

## Anexo: Materiales realizados

- Secuencia inicial de títulos de crédito:  
[https://drive.google.com/file/d/1L8vr52xaENRVEvIgmWt0xXnwIJ8iYvys/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1L8vr52xaENRVEvIgmWt0xXnwIJ8iYvys/view?usp=drive_link)
- Rotulación - Identificación de los entrevistados:  
[https://drive.google.com/file/d/1kmAKSbB-9kyHTnkZlcN8RjJwBAGzvKRm/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1kmAKSbB-9kyHTnkZlcN8RjJwBAGzvKRm/view?usp=drive_link)
- Rotulación - Contextualización de años y temporadas:  
[https://drive.google.com/file/d/1MI61zHG4UovdH2EYtaLnAvI\\_Hi9fwtso/view](https://drive.google.com/file/d/1MI61zHG4UovdH2EYtaLnAvI_Hi9fwtso/view)
- Rotulación - Contextualización de partidos:  
[https://drive.google.com/file/d/1Q6QG3FbWmjjk9dU01DWsBAILO\\_V3EuZ1/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1Q6QG3FbWmjjk9dU01DWsBAILO_V3EuZ1/view?usp=drive_link)
- Rotulación - Estadísticas del jugador:  
[https://drive.google.com/file/d/1EMxKPbDg1PiswS4Hong-kqoDoh5dJ2hQ/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1EMxKPbDg1PiswS4Hong-kqoDoh5dJ2hQ/view?usp=drive_link)
- Rotulación - Identificación del cedente de imágenes:  
[https://drive.google.com/file/d/1LPRbuh88Q4K9T2vIQWV0yyM4CK1cA2uD/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1LPRbuh88Q4K9T2vIQWV0yyM4CK1cA2uD/view?usp=drive_link)