

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2023-24

MENCIÓN

Artes Visuales y Diseño

TÍTULO

Partícula

ESTUDIANTE

Martínez Castro, Pablo

TUTOR

Maldonado Gomez, José Miguel

PALABRAS CLAVE

Artes Visuales, Transmedia,
Ciencia, Corrupción, Cuántico

RESUMEN

Biblia Transmedia que recoge una serie de productos y servicios en torno a una historia basada en dotar de vida y personalidad a partículas subatómicas. Combinación de todas las disciplinas y medios abordados en la carrera. Con interés en difundir la ciencia, especialmente la física cuántica, y abordar temas como la contaminación y la corrupción política. Base para un producto desarrollable comercialmente y que puede tener un retorno del capital intelectual invertido en temas sociales.



ÍNDICE

1. Propuesta y objetivos
2. Referentes
3. Justificación de la propuesta
4. Proceso de producción
5. Resultados
6. Bibliografía

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

Este Trabajo Final de Grado consiste en la creación de una Biblia Transmedia, que recopile una serie de productos y servicios en torno a una historia basada en dotar de vida y personalidad a partículas subatómicas. Esta Biblia recopila todo tipo de medios y disciplinas que se han aprendido en los cuatro años de carrera. Incluye guiones, diseño de personajes, logotipos, marcas, ilustraciones, bocetos, videos y guías de estilo; fundamentales para la construcción de un universo transmedia. Y son las bases para que este proyecto pueda ser tomado por una productora y hacerlo realidad.

El título de la serie Partícula y su ambientación la hemos establecido en una hipotética estrella durante los últimos estadios de evolución de una estrella masiva, justo antes de que colapse en una supernova o se convierta en un agujero negro. La narrativa se desarrollará a través de episodios autoconclusivos que explorarán estos temas en diferentes momentos históricos, desde sociedades medievales hasta futuristas.

La 'Biblia Transmedia de la Producción' es, ante todo, un documento que recoge los elementos narrativos y de diseño claves en las propiedades intelectuales, las reglas de engagement, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing. Cada una de las cinco secciones principales requiere que al frente estén miembros especializados del equipo del proyecto para que se responsabilicen de su desarrollo, ya que el servicio va desde la concepción de la idea hasta la producción y este documento se convierte en una biblia de producción totalmente detallada.

Nuestra propuesta abarca: La primera serie, el planteamiento de varios personajes para cada episodio, desarrollando mayormente tanto el guion como los personajes del episodio piloto. Los diferentes productos y spin-off sucesivos a la serie. El diseño de logotipos, tipografías y mockups con merchandising de la serie.

Desde el punto de vista gráfico debemos mencionar que el proyecto no pretende buscar unos diseños finales, sino un planteamiento y una bases para lo que podría llegar a ser. Buscamos establecer las claves de diseño, marketing y guión, que servirán a un equipo para desarrollar el producto bajo esas normas.

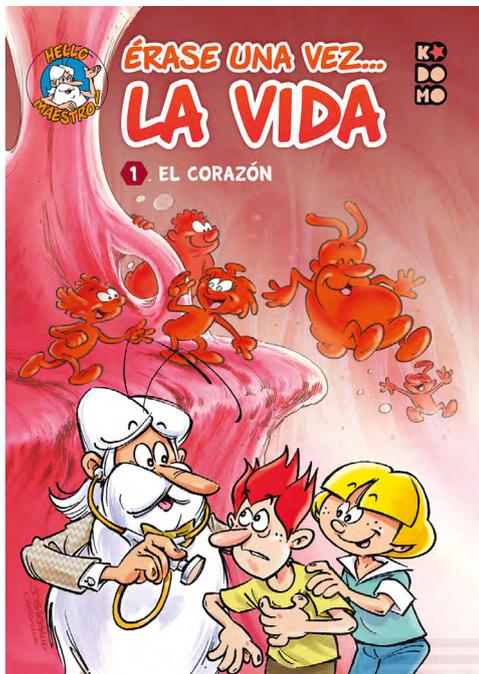
Desde el punto de vista temático hemos decidido incluir una crítica social a la corrupción del gobierno y las mafias que rodean todo el tema político en la sociedad. Por lo que hemos hecho de este tema uno de los hilos conductores de la historia.

OBJETIVOS

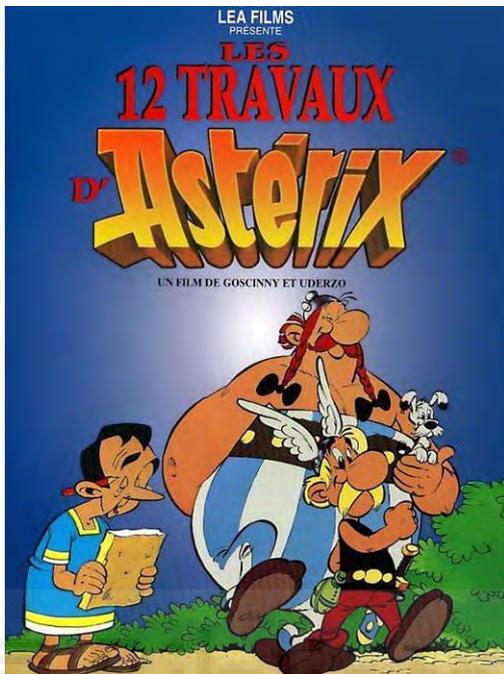
- Guionizar una serie de televisión y sus productos spin-off posteriores
- Combinar diferentes medios, disciplinas y estilos para poner en práctica todo lo aprendido los cuatro años de carrera.
- Crear un producto e interesante para un público interesado en la ciencia ficción y en la ciencia.
- Conocer y planificar las diferentes fases de producción de un proyecto transmedia desde su preproducción hasta su postproducción.
- Acercar la ciencia a todos los públicos. Tomando la ciencia de mas alta dificultad, del mundo cuántico, a una audiencia para todos los públicos en términos de formación.
- Provocar una reflexión sobre la corrupción del gobierno en la sociedad.

2. REFERENTES

Los referentes principales de este proyecto son las series de animación infantil, denominadas de género *Entretenimiento educativo* y *Divulgación científica*. Este referente se centra en dos aspectos distintos de este tipo de series: su estética visual y su forma de aprendizaje de la ciencia. Son series que por lo general tienen un tono desenfadado y amigable que invita a todos los públicos.



Barillé, Albert. (1987). *Érase una vez la vida*



Goscinny, René y Uderzo, Albert. (1959). *Asterix y Obelix*



Brumm, Joe. (2018). *Bluey*

Otros referentes son las series: Mr Robot, Star Wars Visions y Black Mirror. Donde se plantean diversas cuestiones sobre el sistema, el gobierno, el autoconocimiento. Y en el caso de las dos últimas son episodios autoconclusivos con una temática común, pero historias en mundos diferentes.



Esmail, Sam. (2015). *Mr Robot*



Lucasfilm Animation (2021). *Star Wars Visions*



Brooker, Charlie. (2011). *Black Mirror*

2. REFERENTES

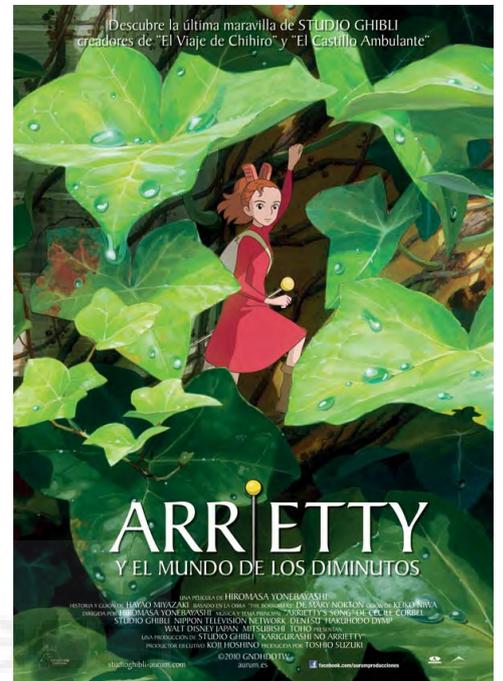
Varias películas también me han servido de referente. En *A Ghost Story* se muestran unos personajes que coexisten en la mismo mundo, pero en otra realidad que los humanos, sin embargo, solo son percibidos por estos en determinadas situaciones. En las otras dos piezas, *Marcel, la concha con zapatos* y *Arrietty y el mundo de los diminutos* se muestran unos seres diminutos que habitan el mismo mundo que los humanos, pero que pasan inadvertidos ante estos.



Lowery, David. (2017). *A ghost story*

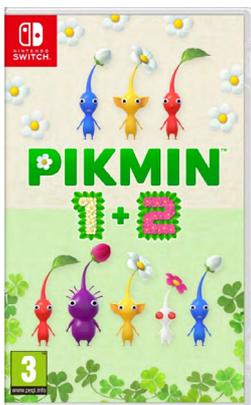


Fleischer Camp, Dean (2021).
Marcel, la concha con zapatos

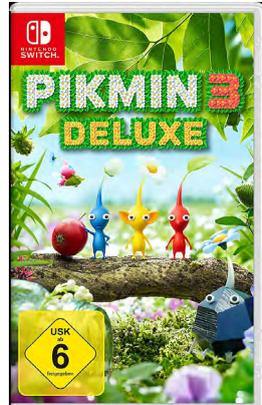


Yonebayashi, Hiromasa. (2010).
Arrietty y el mundo de los diminutos

Estos videojuegos también han servido como referente. La saga *Pikmin* tiene una fuerte carga simbólica sobre el reciclaje y el ecologismo, además de una aspecto sencillo e infantil. Sin embargo, a pesar de su apariencia, su jugabilidad y mecánicas lo convierten en un juego competitivo y complicado, no apto para todos los públicos. *Yoshi's Island* también es un referentes debido a su estética amigable y familiar.



Nintendo. (2023).
Pikmin 1 + 2



Nintendo. (2013).
Pikmin 3



Miyamoto, Shigeru. (2023).
Pikmin 4



Nintendo. (1995).
Super Mario World 2: Yoshi's Island

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La realización de una Biblia Transmedia que gire en torno a una historia de partículas subatómicas, ambientada en los últimos estadios de evolución de una estrella masiva, presenta una iniciativa innovadora y que mezcla diversas áreas del conocimiento adquiridas durante la carrera universitaria. Este proyecto no solo es una oportunidad para integrar conocimientos teóricos y prácticos, sino también para explorar la viabilidad de un concepto transmedia en un contexto creativo y educativo.

El desarrollo de este proyecto implica la aplicación de una amplia gama de competencias adquiridas a lo largo de la carrera, incluyendo guionización, diseño gráfico, producción audiovisual y comunicación.

La elaboración de este proyecto permite desarrollar habilidades esenciales para la industria creativa y de entretenimiento. La planificación y ejecución de un proyecto transmedia desde la concepción hasta la preproducción y postproducción brinda una experiencia valiosa en la gestión de proyectos, trabajo en equipo y resolución de problemas.

La creación de una Biblia Transmedia detallada proporciona una base sólida para que productoras y otros interesados en el sector puedan tomar el proyecto y llevarlo a la realidad. El desarrollo de guiones, personajes, logotipos y estrategias de marketing asegura que el proyecto sea atractivo y comercialmente viable, facilitando su posible realización y distribución.

“El electrón es una partícula tan pequeña que no podemos visualizarlo de manera concreta, y sólo podemos describir su comportamiento a través de probabilidades” (Feynman, 1985).

Uno de los objetivos principales del proyecto es hacer accesible la ciencia de alta complejidad, como la física cuántica, a un público general. Al presentar estos temas a través de una narrativa envolvente y personajes carismáticos, se fomenta el interés por la ciencia y se contribuye a la educación informal, especialmente entre los jóvenes y los entusiastas de la ciencia ficción.

Este Trabajo Final de Grado no solo sintetiza y aplica los conocimientos adquiridos durante la carrera, sino que también ofrece una propuesta innovadora y significativa que tiene el potencial de impactar tanto en el ámbito educativo como en el entretenimiento. La Biblia Transmedia para la serie “Partícula” es un ejemplo de cómo se pueden combinar creatividad, ciencia y crítica social para crear un proyecto que sea tanto atractivo como enriquecedor para diversas audiencias.

4. PROCESO DE PRODUCCION DE LA PROPUESTA

Mi idea inicial es desarrollar una historia interesante, con personajes complejos, en un mundo distópico, o en algún tipo de catastrofe mundial, o en un ambiente que no sea la vida cotidiana.

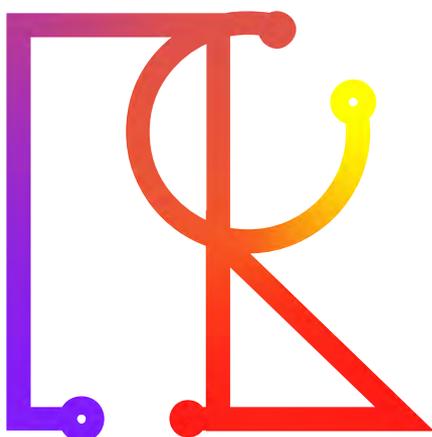
Partiendo de esta idea, coincidió en el verano de 2023, que tuve una conversación con mi abuela sobre el fin del mundo, y como muchas personas ven diversos sucesos contemporáneos como señales de un próximo apocalipsis. Me he empezado a interesar por este “miedo” o rumor, influenciado en gran parte por la globalización y los noticieros televisivos. Un miedo de muchas personas, en gran parte de tercera edad, al imaginar que sus descendientes no vayan a vivir una vida plena o a vivir tantos años como ellos. Ya que reciben a diario múltiples noticias de muertes, guerras, posibles apagones mundiales, nuevos virus, escasez de recursos, entre muchos otros.

En mi historia podrían ocurrir alguna de estas catástrofes y el jugador/expectador será el que vaya explorando este universo interactivo para sobrevivir o para descubrir cómo se ha llegado a tal punto con el fin de intentar solucionarlo o por el contrario, unirse a ese caos/revelión.

Por otra parte, a lo largo de mi trayectoria creativa he experimentado con muchos medios de expresión, de todos ellos quiero seguir trabajando con la ilustración, el diseño (gráfico, editorial y web) y la edición de video/animación. Juntando estas técnicas, he pensado generar una web en la que, mediante hipervínculos, genere una historia interactiva en la que el espectador pueda ir navegando, descubriendo partes de la historia y conociéndola a través de: comics, videos, animaciones y fotografía. Según se de el contenido de la página a la que acceda aparecerá un contenido en un medio u otro.

O al menos esta era mi idea inicial. Pero hablando con mi tutor hemos llegado a la conclusión de que antes de crear una web o desarrollar la historia visualmente hay que entenderla y conocerla correctamente: crear guiones de las historias, crear a los personajes, entender cómo y por qué hacen lo que hacen en el espacio en el que lo hacen.

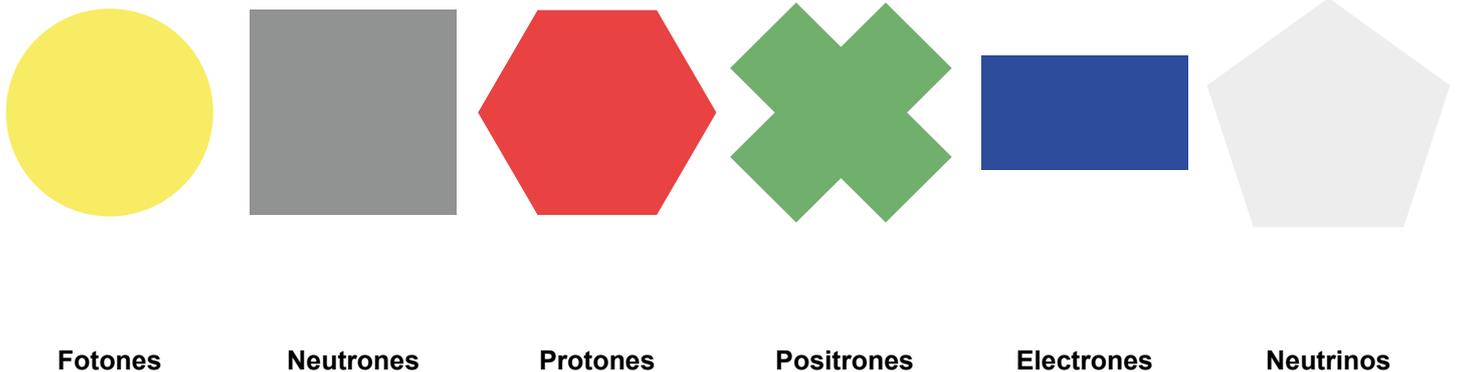
Antes de desarrollar cualquier aspecto visual, me enfoqué en definir el tipo de historia que quería contar. Después de considerar varias opciones, decidí centrarme en el tema de la ciencia, con el objetivo de crear una narrativa que explicara conceptos científicos de una manera sencilla y accesible para todos los públicos. Mi meta era contar una historia que no solo fuera educativa, sino también llamativa y entretenida para los espectadores.



PARTÍCULA

4. PROCESO DE PRODUCCION DE LA PROPUESTA

Fue entonces cuando surgió la idea de utilizar partículas subatómicas como protagonistas: neutrones, electrones, protones, etc. Estas partículas, en un contexto ficticio, podrían tener personalidades, capacidades físicas, formas y colores distintivos. Este enfoque me permitiría personificar conceptos científicos complejos, haciéndolos más comprensibles y atractivos.



El siguiente paso fue el diseño de los personajes. He desarrollado una guía sintética que incluía indicaciones sobre la personalidad de cada tipo de partícula: electrones veloces, protones poderosos, neutrones resilientes, fotones luminosos, positrones enigmáticos y neutrinos escurridizos. He asociado características físicas y comportamientos humanos con cada partícula, profundizando en su naturaleza para hacerlas más relatable y vivas.

“A veces, sentirse pequeño en un mundo tan grande nos recuerda lo importante que es cada gota”
(Sohn, *Elemental*, 2023).

Además, he realizado un estudio exhaustivo sobre los productos transmedia que están actualmente en boga. Investigando diversas campañas de publicidad para entender cómo funcionan y cómo podrían aplicarse eficazmente a mis propios productos. Este análisis me permitió diseñar estrategias de marketing y engagement que maximizaran el alcance y la interacción con la audiencia.

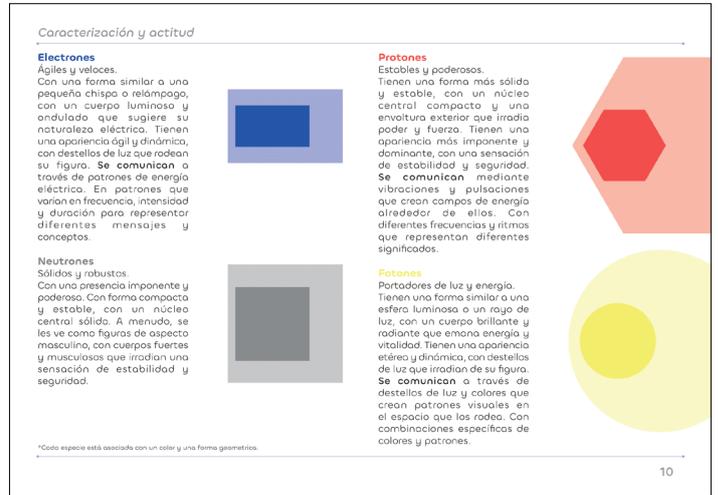
Finalmente, recopilando todo lo aprendido, he aplicado estos conocimientos en la creación de productos visuales y narrativos atractivos. He desarrollado una historia intrigante con personajes bien definidos, capaces de resonar con el público y fomentar una conexión emocional. Este enfoque integral asegura que los espectadores no solo se sientan entretenidos, sino también educados y comprometidos con el universo que he creado.

5. RESULTADOS

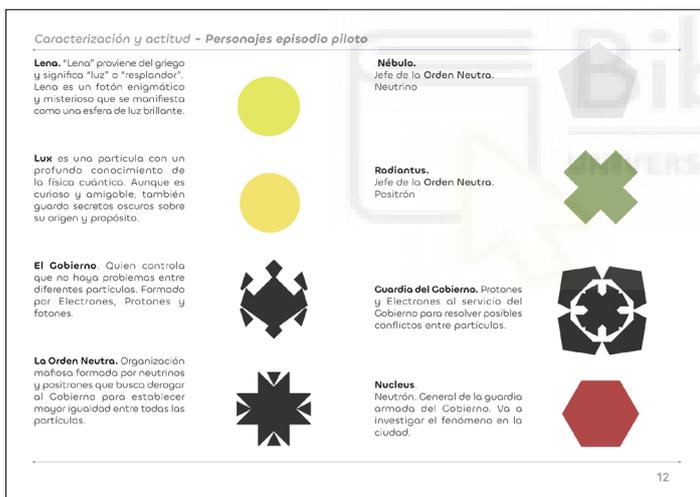
Los resultados han sido la ideación y desarrollo de los guiones, personajes y una aproximación a las estrategias de marketing, además de un videoboceto con los títulos iniciales para la serie o para su uso en otros medios. Aquí se muestran algunas páginas de la biblia:



Índice



Caracterización y actitud



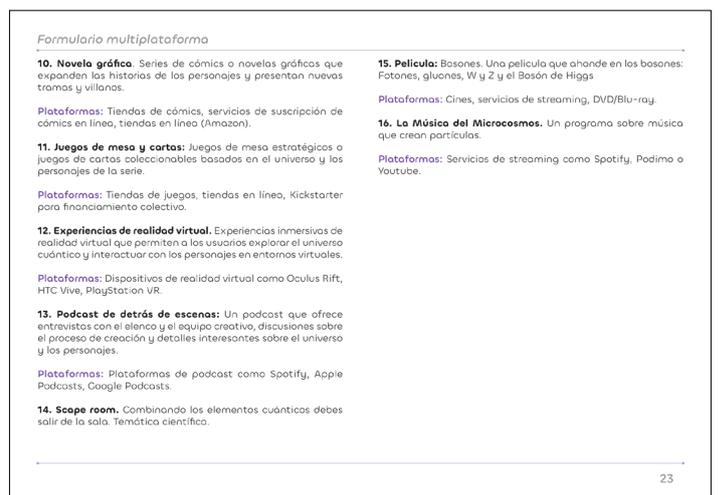
Caracterización y actitud - Personajes episodio piloto



Caracterización y actitud - Personajes episodios



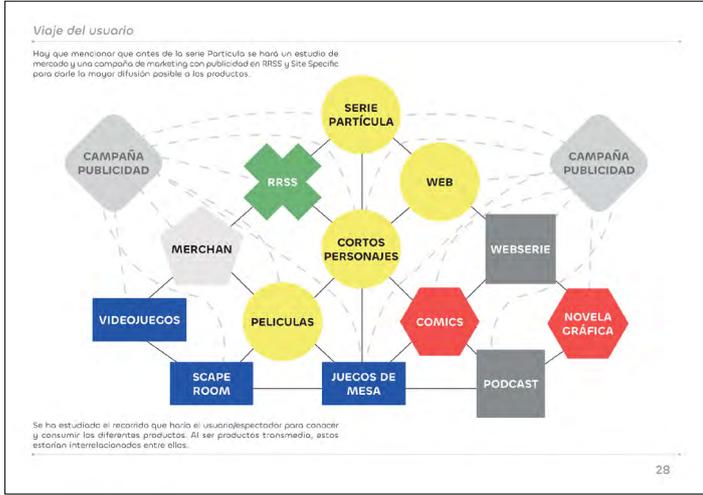
Formulario multiplataforma - Productos



Formulario multiplataforma - Productos

5. RESULTADOS

Toda la Biblia presenta una estética minimalista y limpia: con fondo blanco, texto en negro y las imágenes, iconos e información necesaria. Está diseñado así para facilitar su rápida lectura y entendimiento.



Viaje del usuario

Wireframes

La marca **Partícula** tendrá su propia página web, donde los usuarios podrán encontrar las últimas novedades, los productos de merchandising, un apartado sobre los creadores y otros productos creados. A su vez, desde la página web podrán ir a los diferentes redes sociales de la plataforma.

La serie **Partícula** se podrá encontrar a su vez en plataformas como Netflix y Amazon Prime, estando la estética de la serie adaptada a los directrices de diseño de los diferentes plataformas. Al estar unas segundos en el apartado de la serie, se reproducirá automáticamente un avance de la serie.

Estos son algunos mockups y wireframes de productos:

Mockup biblia transmedia Mockup target de visita

Mockup sello Mockup fondo de móvil

Mockup pegatina Mockup target de identificación

Wireframe de la tienda en la web, con los diferentes productos

37

Wireframes

Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes

Tipografías de la marca

Tipografía para el logotipo de Partícula

Tipografía para el cuerpo de texto de la marca

Tipografía para el idioma común y la transcripción a humano

Tipografía para los títulos del capítulo

Tipografía para la escritura de los particulas

Tipografía para los idiomas de los diferentes particulas

39

Tipografías principales

Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes

Tipografías de la serie

Tipografía para los títulos del capítulo

Tipografía para la escritura de los particulas

Tipografía para los idiomas de los diferentes particulas

Tipografía para el idioma común y la transcripción a humano

40

Tipografías de la serie

Marketing - Target de la audiencia

Target de la audiencia

Aficionados a la ciencia ficción y narrativas científicas

Gamers

Usuarios activos en redes sociales y plataformas de streaming

Aficionados al arte y la cultura

Marketing Online

Segmentación del público

Encuestas y feedback del usuario

Campañas en redes sociales y publicidad digital

48

Marketing - Target de la audiencia

Marketing - Modelo de negocio

Modelos de negocio tradicionales

Merchandising

Publicaciones impresas

Modelos de negocio digitales

Suscripciones a contenido digital

Realidad Aumentada y Experiencias Virtuales

Moneda virtual y economía del juego

Modelos de negocio innovadores

Realidad virtual inmersiva a gran escala

Viajes temporales interactivos

Genética personalizada del personaje

Integración de narrativa en la vida cotidiana

50

Marketing - Modelo de negocio

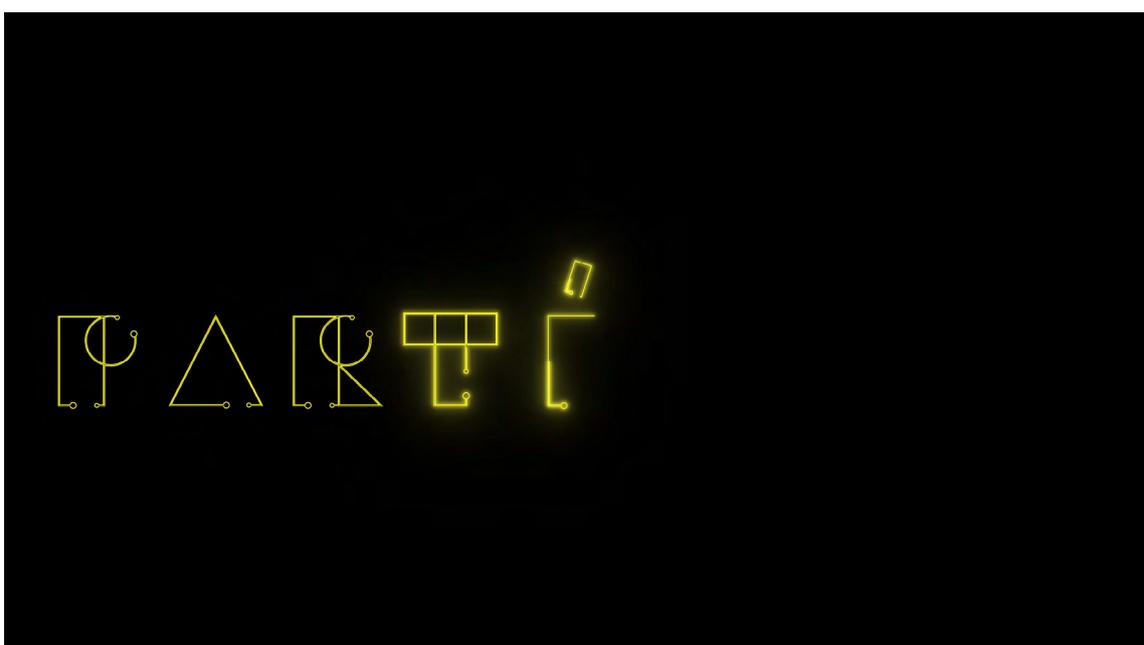
5. RESULTADOS

Aquí están enlazados la Biblia entera y el videoboceto:



Enlace a la biblia transmedia:

https://drive.google.com/file/d/1hc6U7sneJSBf_R5KGOULk0xcJ_CRGItJ/view?usp=sharing



Enlace al videoboceto de los créditos iniciales:

<https://drive.google.com/file/d/1v01eVWC-uFV686vGI6G5wbc3ZpIIRgU7/view>

6. BIBLIOGRAFÍA

WEBS

BBC Science Focus. (Visto el 4/04/2024). Wave-particle duality. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Wave%E2%80%93particle_duality

Khan Academy. (Visto el 7/04/2024). La dualidad onda-partícula. Recuperado de <https://es.khanacademy.org/science/hs-physics/x215e29cb31244fa1:electromagnetic-radiation/x215e29cb31244fa1:wave-particle-duality/e/understand-wave-particle-duality>

Universidad Nacional Autónoma de México. (Visto el 9/04/2024).

Dualidad onda-corpúsculo. Recuperado de <https://sistemas.fciencias.unam.mx/~rich/Electro1/contenido.html>

Physicsclassroom. (Visto el 14/04/2024). The Wave-Particle Duality of Light and Matter. Recuperado de <https://www.physicsclassroom.com/Teacher-Toolkits/Wave-Model-of-Light>

Hyperphysics. (Visto el 15/04/2024). Wave-Particle Duality. Recuperado de <https://www.lessonplanet.com/teachers/georgia-state-university-hyper-physics-wave-particle-duality>

CERN. (Visto el 16/04/2024). Organización Europea para la Investigación Nuclear. https://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_Europea_para_la_Investigaci%C3%B3n_Nuclear

Quantum Diaries. (Visto el 18/04/2024). Quantum Diaries. <http://www.quantumdiaries.org/>

Physics Today. (Visto el 18/04/2024). Physics Today. <https://www.aps.org/publications/physics-today.cfm>

Scientific American. (Visto el 18/04/2024). Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/>

LIBROS

Greene, B. (2000). **El Universo Elegante.** Barcelona: Editorial Planeta.

Zeilinger, A. (2010). **La Danza de los Fotones.** Barcelona: Editorial RBA.

Feynman, R. P. (1994). **QED: La Extraña Teoría de la Luz y la Materia.** Barcelona: Editorial Crítica.

Sagan, C. (1980). **El Universo en un Cascarón.** Barcelona: Editorial Salvat.

DOCUMENTALES

Cosmos: Un Viaje a Través del Espacio y el Tiempo. (2014). Netflix.

Particle Fever. (2013). National Geographic.

Quantum: The Ultimate Reality. (2016). NOVA.

SERIES DE TV

Barillé, A. (1987). **Érase una vez la vida.** Procidis

Brumm, J. (2018). **Bluey.** Ludo Studio.

Esmail, S. (2015). **Mr. Robot.** USA Network

Lucasfilm Animation. (2021). **Star Wars Visions.** Disney+

Brooker, C. (2011). **Black Mirror.** Channel 4

PELÍCULAS

Sohn, P. (2023). **Elemental.** Pixar Animation Studios.

Goscinny, R., & Uderzo, A. (1959). **Astérix y Obélix.** Dargaud

Lowery, D. (2017). **A Ghost Story.** A24

Fleischer-Camp, D. (2021). **Marcel, la concha con zapatos**

Yonebayashi, H. (2010). **Arrietty y el mundo de los diminutos.** Studio Ghibli.

VIDEOJUEGOS

Nintendo. (2023). **Pikmin 1 + 2.**

Nintendo. (2013). **Pikmin 3.**

Nintendo. (2023). **Pikmin 4.**

Nintendo. (1995). **Super Mario World 2: Yoshi's Island.**