

**IS
Di**

Instituto
Superior
de Diseño

Instituto Superior de Diseño
Facultad de Diseño de Comunicación Visual 2018-2019



DISEÑO DEL SISTEMA DE IDENTIDAD
AUDIOVISUAL DEL PROGRAMA: **X-DISTANTE**

*DISEÑO DEL SISTEMA DE IDENTIDAD
AUDIOVISUAL DEL PROGRAMA
X-DISTANTE*

DIPLOMANTE:

Ignacio L. Lumpuy Tallet

TUTOR:

DI. Diego García Gzegotzewski

ASESOR:

DI. Alfredo Aguilera Torralbas
Heiking Hernández Velázquez



AGRADECIMIENTOS:

A mi madre, por estar a mi lado “empujándome” durante todo momento en este período de mi vida.

A mi padre, por haber hecho posible que estudiara esta carrera con comodidad.

A los amigos del ISDi que tanto me apoyaron y ayudaron a mejorar la tesis.

A todos los amigos del Canal Habana, La Marca y el DIALFA que me apoyaron y contribuyeron de alguna manera a la realización de este proyecto.

A Heiking, por haberme permitido hacer este proyecto y dado sus mejores consejos.

A Diego, por ser un buen tutor y compartir su tiempo y experiencia conmigo.

A Alfredo, por haber compartido mucho de su tiempo y haber sido un pilar indispensable cuando más ayuda necesitaba.

A Eric, por haberme guiado en el camino correcto a último minuto para mejorar el proyecto.

A Darwin, Richard, Dina, Emmanuel, Claudia, Nayeliz, Níco, y a todos los demás profesores que me han dado clases y me han ayudado a superarme durante estos cortos cinco años.

A William y a Ramiro, por haberme vinculado al mundo del diseño y por haber sido mis primeros profesores.

Y especialmente a mi hermano Roberto, por su criterio y por haber sido capaz de motivarme cuando más estresado estaba.



ÍNDICE

NECESIDAD

- Solicitud del cliente / 7
- Planteamiento de la necesidad / 8
- Características del programa / 9
- Validación de la necesidad / 10
- Condicionantes de diseño / 12
- Estrategia de gestión / 15

PROBLEMA

- Definición de problema / 18
- Objetivos / 19
- Factores / 21
- Requisitos de diseño / 44

CONCEPTO

- Discurso de identidad / 48
- Rasgos de estilo / 49
- Premisas conceptuales / 51
- Alternativas conceptuales / 54

- Evaluación de Premisas y Alternativas / 58
- Storyboard / 62
- Concepto óptimo / 64

DESARROLLO

- Identificador / 67
- Variantes compositivas / 69
- Código Cromático / 70
- Código Tipográfico / 71
- Estrategia Audiovisual / 72
- Presentación / 73
- Animación de Marca / 74
- Identificador en pantalla / 75
- Cortinillas de Sección / 76
- Fondo del Programa / 77
- Cierre y Créditos / 78

CONCLUSIONES

- Conclusiones / 80
- Recomendaciones / 81
- Bibliografía / 82

ANEXOS

- Cronograma de trabajo / 84
- Tabla Metodológica / 86
- Materiales Utilizados / 87
- Encuestas / 88
- Glosario / 96

CAPÍTULO I:

NECESIDAD

INTRODUCCIÓN:

El programa X - Distante fue emitido por primera vez en el verano del 2006 como un programa de animados para adultos a través del recién inaugurado Canal Habana como parte de su política de abarcar los intereses audiovisuales de los distintos sectores del público capitalino. Con el pasar de los años X-Distante ha resultado ser un programa de corte comunitario, tal vez mucho más horizontal y participativo que otros programas de la TV cubana, debido al hecho de que buena parte de su contenido está co-determinado por el propio público que lo disfruta y no de las rígidas políticas de programación del Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT).

ENCARGO:

La dirección de programación del canal Habana en conjunto el programa X-Distante solicitan a la facultad de Diseño de Comunicación Visual de la Universidad de la Habana, una actualización de la imagen del programa mediante una nueva identidad visual y su correspondiente sistema de aplicaciones audiovisuales, buscando así mejorar su identificación con los intereses actuales del público adulto.

NECESIDAD:

El programa "X-Distante" cuenta ya con más de 10 años de fundado y es que gracias a su variada programación de animados para adultos y al carisma de su enigmático presentador Mario Masvidal, este espacio se ha convertido en uno de los más vistos del canal por adolescentes y adultos de la capital, amantes de este tipo de producciones. Debido a las características de los materiales que proyecta este programa y a la seriedad con que aborda el tema de la animación casi que podría ser clasificado como único en su tipo, a pesar de existir en la televisión cubana otros con una estructura similar pero con una mejor implementación de sus signos de identidad y de sus aplicaciones audiovisuales; por eso, a medida que nuevas generaciones comienzan a acercarse al programa, se hace cada vez más necesario dotarlo de una pauta visual novedosa que permita organizar y mantener actualizada su identidad, sin perder la capacidad de captar el interés de su público y que lo pueda posicionar adecuadamente.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

El programa X - Distante ha estado al aire desde el 14 de julio del 2006 como un programa de animación dirigida a un público adulto como parte de la política de contenidos del Canal Habana para abarcar los intereses audiovisuales de los distintos sectores del público en la capital. Su sede radica en los estudios de filmación de Mazón y San Miguel y a través de la dirección de correo del canal, el público puede emitir su opinión acerca de los contenidos del programa, así como solicitar materiales para ser proyectados.

ESTRUCTURA:

- Secciones habituales (La Serie, La Película): Estas secciones integran cada emisión del programa y forman parte de su estructura básica, salvo casos excepcionales en que el filme a proyectar es demasiado largo y el capítulo de la serie queda cancelado hasta la próxima semana. La serie dura 24 minutos y es emitida al inicio después de la introducción del programa; al finalizar esta, se realiza una breve reseña de la película, de 5 a 10 minutos aproximadamente, donde se debate acerca de su factura de producción y el tema que aborda; luego de esto es despedido el programa y

finalmente, proyectado el filme. (Duración máxima del programa 2:15 Horas)

- Secciones especiales de verano (El Videoclip, El Corto, La Miniserie, Las Curiosidades): Durante el período de verano la duración del programa se prolonga unos 15 minutos y en este espacio de tiempo se aprovecha para emitir alguno de estos cuatro tipos de materiales o una combinación de ellos, en dependencia de su duración y la del programa. (Duración máxima del programa 2:30 Horas)

TIPOLOGÍA DE LOS MATERIALES EMITIDOS:

- *Por técnica de animación:*

2D (Gráfica Bidimensional), 3D (Gráfica Tridimensional), Stop Motion, Experimental.

- *Por género o temática:*

Fantasía, Ciencia Ficción, Aventura, Horror – Thriller, Comedia, Recuentos de la vida.

VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD:

HUMANISMO:

Pocos son los programas en nuestro país que tratan la animación para adultos con el respeto que se merece y la han difundido tan bien como lo ha hecho X-Distante; la realización de este proyecto contribuirá notablemente a que este programa cumpla mejor con su cometido de dar a conocer el fruto del arduo trabajo de varios genios de la animación entre jóvenes y adultos del país. X – Distante, con sus interesantes materiales, ha ayudado a reforzar los sentimientos amistad, compañerismo, honor y humanismo en miles de jóvenes a lo largo del país que se han identificado con la situación del protagonista de una película o se han dado cuenta del daño que la guerra, el odio y el egoísmo le podrían hacer a la sociedad o incluso al planeta en un futuro distópico.

ECONOMÍA:

X – Distante es un programa de televisión sin fines de lucro, ya que no obtiene ningún tipo de beneficios económicos por la transmisión de

su contenido, ni del público que lo sigue ni de las compañías distribuidoras de los materiales que emite, debido a las restricciones de derecho de autor de los mismos y a que en nuestro país la televisión es totalmente gratuita. La realización de este proyecto de tesis supondrá una considerable ayuda al equipo de realización del programa ya que posibilitará la existencia de un documento que pauté la comunicación y la identidad visual del mismo, así como también una actualización estético-funcional que permitirá atraer nuevo público y un consecuente aumento de la audiencia.

SUSTENTABILIDAD:

En este proyecto, gracias a un enfoque del diseño donde prima el desarrollo sostenible y a la poca utilización de recursos que presupone su realización, no se incide de ninguna manera en posibles afectaciones al medio ambiente. Todo lo contrario, en el programa se promueve un mensaje en favor de la vida y la protección de la naturaleza a partir de los materiales de este corte que han sido seleccionados para ser emitidos a lo largo de los años; ya sea a través de los hermosos filmes del afamado director nipón Hayao Miyazaki o de películas tan críticas con respecto a este tema como la oscura y postapocalíptica "9" del conocido Tim Burton.

CONDICIONANTES DE DISEÑO:

CONSUMO:

Debido a su prolongado tiempo en emisión tanto la identidad visual como la secuencia de presentación de X-Distante están fuertemente grabados en la memoria del público que lo ha seguido durante estos 13 años; por lo tanto, para no generar descontento y confusión entre dicho sector de seguidores por las transformaciones que pueda suponer este rediseño, los directivos han estipulado como condicionantes que se mantenga la atmósfera adulta y oscura del programa, el gag tipográfico con la X característico del identificador, la estructura del programa y parte del nombre de las secciones, así como también el tema musical de la mencionada secuencia. Actualmente, en la capital, el tipo de público que está consumiendo activamente el programa son en su mayoría jóvenes y adultos, que comenzaron a verlo desde los primeros años de su emisión, con una edad promedio de 20 años y un rango que oscila entre los 16 y los 30; el resto, son adolescentes de entre 11 y 15 que lo consumen esporádicamente por

diversos factores. Pero, en las restantes provincias del país, pasa lo opuesto a esta situación y son más los adolescentes que los adultos, al haber conocido el programa escasamente hace casi 5 años, gracias a la señal digital. Una de estas causas es la franja horaria en que es emitido usualmente, al este coincidir con las telenovelas o los musicales de la noche del sábado, el deseo del adolescente por verlo provoca un conflicto con los gustos de los adultos que prefieren a estos otros programas más populares, teniendo en cuenta el hecho de que en la mayoría de los hogares solo hay un televisor. Otro factor que ha afectado "parcialmente" la audiencia es el paquete semanal, si bien le ha facilitado al público la adquisición de material de calidad y actualizado, también se lo ha facilitado a la dirección del programa, el inconveniente radica en que la mayoría de los jóvenes probablemente vean las series y películas antes de que el programa tenga siquiera la oportunidad de analizarlas para emitir las.

CIRCULACIÓN:

El Canal Habana es el encargado de la circulación y distribución a nivel provincial del programa, el cual sale al aire todos los sábados a las 9:00 PM por los canales 27 y 62, sin retransmisiones posteriores. A medida que la popularidad del Canal Habana crecía en la capital, el público de otras provincias comenzó a interesarse por la calidad y la variedad de programación que este ofrecía a través de los medios de prensa y de experiencias personales, de familiares o de amigos; por lo que, al ser lanzada la señal digital del Canal Habana, los índices de audiencia de varios de sus programas se incrementaron considerablemente y su popularidad sobrepasó incluso a la de algunos telecentros provinciales. Entre esos programas estaba X-Distante, el cual actualmente todavía conserva gran parte de esta popularidad y es uno de los de mayor nivel de audiencia del canal, por lo que, para mantenerla, cada vez se hace más necesario que incorpore códigos visuales correspondientes con las tendencias actuales de la animación y la gráfica a nivel mundial, para satisfacer un público cada vez más exigente e informado.

PRODUCCIÓN:

Actualmente el programa X-Distante es emitido a través del sistema de televisión analógica convencional y a través de la señal digital del Canal Habana. El primero, también conocido como broadcasting, emite la señal a los hogares capitalinos a través del aire por medio de ondas de radio en las bandas de frecuencia UHF y VHF; a diferencia de la televisión digital, la cual comenzó a ser implementada en el país durante los últimos años con excelentes resultados, este tipo de señal lamentablemente no permite a los usuarios ningún tipo de interactividad con la programación emitida. Desde su inauguración, el desarrollo de cada programa en el Canal Habana también se ha hecho de forma digital; por lo que queda establecido como condicionante la realización de las aplicaciones audiovisuales en resolución HD (1280 x 720px) para evitar comprometer la calidad de la imagen y garantizar así la mejor visualización posible para el público, aunque después en postproducción sea necesario reducir dicha resolución para poder emitirlo por señal analógica.

El presupuesto de producción es anual y ni siquiera la dirección del programa tiene un dato conciso acerca de su cantidad, pero dadas las

características del programa, debería mantenerse bajo, en comparación con otras producciones del canal. Por ejemplo: debido a que el programa usa un fondo digital, no se tienen que invertir recursos en mantenimiento escenográfico y como tampoco se filma en exteriores no hay que invertir en costes de movilización de equipo; además los trabajadores y el presentador tampoco tienen la necesidad de mantener un ritmo de trabajo muy intenso, ya que se filma cada quince días y en ese tiempo, Masvidal ve la película y prepara el guion; luego, la edición final se realiza en cuatro tomas, por la propia directora.

ESTRATEGIA DE GESTIÓN:

ALCANCE:

Este proyecto de tesis abarcará las etapas de: Necesidad, Problema, Concepto y Desarrollo; correspondientes a la metodología previamente estipulada para el desarrollo de un adecuado proceso de rediseño y así lograr un resultado satisfactorio para la gráfica del programa en cuestión.

IDENTIDAD VISUAL:

- Identificador principal
- Identificador de sección
- Identificador en pantalla
- Tysser informativo

SISTEMA AUDIOVISUAL:

- Animación de marca
- Cortinillas de sección
- Secuencia de presentación
- Secuencia de despedida

PARTICIPANTES:

Este trabajo diploma será llevado a cabo por el estudiante Ignacio L. Lumpuy Tallet bajo la tutoría de Diego García Gzegotowski y asesorado por Alfredo Aguilera Torralbas y Heiking.

TIEMPO:

El tiempo de duración estimado para la culminación del proyecto es de 5 meses aproximadamente, comprendidos entre el 14 de enero del 2019 hasta el 27 de mayo del 2019 para la entrega del mismo. La defensa final del proyecto culminará en la semana del 15 al 21 de Julio.

COMPLEJIDAD:

El grado de complejidad que este trabajo diploma conlleva le permite ser catalogado en el rango de un proyecto de dificultad media o equilibrado; donde se busca vencer las etapas: Necesidad, Problema, Conceptualización y Desarrollo. La etapa de implementación final no se encuentra comprendida en el trabajo ya que los soportes diseñados serán lanzados posteriormente a la fecha de entrega, posiblemente para agosto o septiembre del año 2019, en dependencia de la decisión del canal.

CAPÍTULO II:

PROBLEMA

INTRODUCCIÓN:

En esta etapa del proyecto se define y analiza el problema de diseño, basado en el encargo solicitado por el cliente. En este capítulo se establecen los objetivos del proyecto, se especifica el alcance de acuerdo a las condicionantes de diseño determinadas y se organizan los procedimientos investigativos para el proceso de recopilación de la información necesaria para la culminación del proyecto. Además, también serán analizados los factores de diseño para lograr conformar los requisitos que permitirán una correcta evaluación de las soluciones en las posteriores etapas de este proyecto

PROBLEMA:

Diseño del identificador visual y las aplicaciones audiovisuales para el programa de televisión X-Distante, en función de lograr actualizar la imagen que proyecta para su audiencia y que esta sea más coherente con sus preferencias y con la variedad de materiales que hoy en día en él se transmiten.



OBJETIVOS GENERALES:

Diseñar la identidad visual y las aplicaciones audiovisuales para el programa de televisión X-Distante.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diseñar el identificador visual de X-Distante con su animación de marca.
- Diseñar el Tysser Informativo y la aplicación de la identidad en pantalla (Mosca).
- Diseñar la cortinilla principal y de las secciones del programa (La Serie, La Película, El Videoclip, El Corto, La Miniserie, Las Curiosidades)
- Diseñar las secuencias de presentación y despedida del programa.
- Entregar el manual de identidad y las plantillas para la edición de las aplicaciones audiovisuales.

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN:

- Entrevistas dirigidas al personal del departamento de comunicación del Canal Habana.
- Estudio y revisión documental (historia del programa, estructura y funcionamiento).
- Observación y revisión bibliográfica referente al tema del proyecto (Internet y Centro de Información del ISDi).
- Estudio de homólogos, referentes y soportes audiovisuales similares, con el objetivo de posicionar la imagen del programa dentro de las tendencias audiovisuales existentes.

ANÁLISIS DE FACTORES:

CONTEXTO:

ENTRE LOS CANALES DEL ICRT:

En nuestro país, a finales de los años 90 y comienzos de la década del 2000, dada la demanda creciente de la población por el consumo de materiales audiovisuales de calidad, se hizo inevitable la necesidad de diversificar la programación cinematográfica en la televisión, por lo que el ICRT decidió crear una serie de programas con estructura similar para proyectar películas, enfocados en satisfacer los distintos gustos de la población. Al principio, dichos programas se ubicaron exclusivamente en Cubavisión y su estructura a pesar de ser bastante básica, resultó ser muy atractiva para el público cubano. Cada programa contaba con un destacado crítico de cine o un periodista como conductor y este hacía un breve análisis del filme a emitir; con el tiempo algunos se fueron diversificando y actualizándose con las tendencias internacionales, llegando así a emitir series, videoclips y documentales de interés

para el propio espectador.

La opinión especializada por años ha considerado que los programas como estos enseñan a los televidentes no solo lo más reciente del mundo audiovisual, sino que ayudan a forjar el ejercicio del criterio y promueven la cultura cinematográfica sin hacerlos pasar por una academia. Durante cada emisión el saber académico de sus presentadores se pone en función de lograr un lenguaje sencillo, pero no necesariamente simple, que permita la comunicación fluida y directa con un amplio grupo de espectadores. Así, espacios como: De Nuestra América, La Séptima Puerta, Espectador Crítico, Letra Fílmica, Historia del Cine, Arte 7, Dojo en TV, Solo la verdad, Cuadro a Cuadro y otros más, han venido a fungir como puente entre la labor docente y de jurado cinematográfico de sus conductores y el público del programa, que espera cada semana el estreno de una nueva obra o la retransmisión de un clásico.

DENTRO DEL CANAL HABANA:

Dentro de la programación del Canal Habana, X-Distante es el único programa existente de crítica cinematográfica dirigido a adultos. Gran parte de su público actual se debe a características particulares como el carisma de su conductor y su acabado visual, que lo identifican dentro del propio canal y a su vez lo separan de sus homólogos del ICRT de inferior calidad visual. Por tanto, el rediseño de la identidad visual de X-Distante deberá posicionarlo al mismo nivel funcional y visual e incluso superior, que la de los mejores en la parrilla de programas cinematográficos de la Televisión Cubana (TVC).



USO:

El programa X- Distante cuenta con un espectro muy variado de público en la capital (donde más es consumido) y en el resto del país; compuesto en su mayoría por jóvenes y adultos, con un rango de edad que oscila entre los 18 y los 40 años; el resto, son adolescentes de entre 11 y 15 que lo consumen esporádicamente por diversos factores. En las restantes provincias del país, pasa lo opuesto a esta situación y son más los adolescentes que los adultos, al haberse comenzado a emitir el programa escasamente hace casi 5 años. En caso de cualquier inquietud o sugerencia, el público siempre se puede comunicar con el programa a través de la dirección de correo del canal y por vía telefónica.

PÚBLICO INTERNO:

Está conformado por el equipo de realización del programa, que incluye a la directora general, el director de programación, la directora de producción, el camarógrafo, el técnico de sonido, el conductor del programa, y todos los otros trabajadores del canal que posibilitan la salida al aire y que trabajan directamente en la supervisión

de las aplicaciones pautadas a realizar durante este proyecto. Tienen un rango etario que oscila entre los 20 y los 50 años.

PÚBLICO EXTERNO:

Está compuesto por jóvenes y adultos de todo el país, con una edad comprendida entre los 11 y los 30 años, llegando a existir casos excepcionales de personas de más de 40 años siguiendo el programa. Sus gustos y preferencias, como es de esperar, varían en gran medida, puesto que técnicamente estamos hablando de dos grupos etarios principales y un tercero que engloba al público accidental (adolescentes), con distintos niveles de cultura y experiencia visual, que determinan los materiales que descartan y los que prefieren quedarse a ver.

ADULTO JOVEN (18 – 30 AÑOS):

En este rango etario algunos jóvenes se identifican con las características del público “otaku”, término que en Japón designa al fanático obsesivo de algún tema en específico (coleccionismo, videojuegos, películas, etc.), pero que en occidente se utiliza para agrupar solo a entusiastas del anime y el manga. Sus gustos y preferencias han cambiado notablemente con el pasar de los años y ahora, al tener mayor cultura visual que de adolescentes, tienden a estar abiertos a películas y series que tocan temas más adultos y de corte más experimental. Generalmente prefieren géneros como la fantasía, la aventura, el horror-thriller y las comedias.



ADULTO (MAYOR DE 30 AÑOS):

Los miembros de este grupo etario no se integran a la subcultura otaku necesariamente y sería más adecuado clasificarlos como entusiastas de la animación, aunque algunos todavía comparten gustos similares con el grupo anterior. Tienden a preferir películas y series con guiones sólidos, generalmente de ciencia ficción y horror-thriller, así como también divertidas comedias o dramas de recuentos de la vida para pasar el rato. Disfrutan mucho de animes de las décadas de los 70, 80 y 90.



FUNCIÓN:

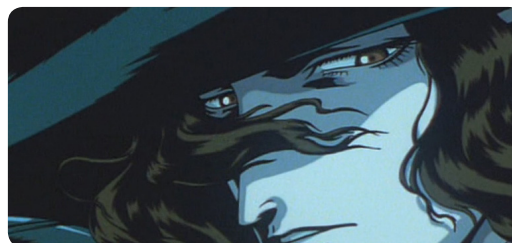
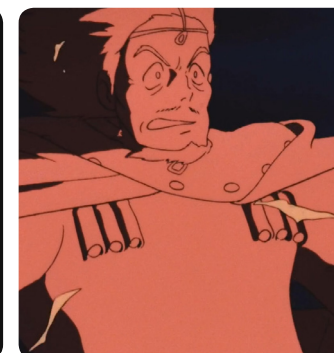
Para un programa de televisión, la principal función de un sistema de identidad visual es representar e identificarlo del resto, así como también proyectar la imagen y el concepto del mismo, con el fin de transmitir una identificación coherente y atractiva, capaz de otorgarle al programa un alto nivel de interés visual que lo ayude a ser reconocible, recordado y aceptado por el público durante el tiempo que sea necesario para el canal.

ANÁLISIS FUNCIONAL DEL IDENTIFICADOR VISUAL:

DENOMINACIÓN:

El nombre X-Distante surge del concepto principal del programa, el cual era acercar al público al mundo de la animación para adultos y mantenerlo informado acerca del acontecer global de este tipo de producciones cinematográficas, o sea, ir elevando al público al nivel cultural necesario (la distancia) para disfrutar del trabajo de grandes maestros de la animación a la par que cualquier otra pieza cinematográfica.

Por su eufonía, este nombre ha sido por muchos años del agrado del público y esto pudo ser corroborado en la encuesta realizada; además, fue posible determinar que el gag de la "X" era uno de los rasgos más identificativos del programa y el elemento del logotipo más popular entre la audiencia. Por lo tanto, se determina que es prudente mantener la denominación del programa y buscar alguna manera de conservar su estructura, evitando limitar el proceso de conceptualización demasiado.



PERTINENCIA:

El diseño actual de X-Distante fue implementado hace 12 años (2006), por un diseñador egresado del Instituto Superior de Diseño. Pero, el diseñador no tuvo el cuidado de dejar en el programa (antes de retirarse del canal hace 6 años aproximadamente) un documento que pautara la trayectoria de sus signos visuales, ni los proyectos editables originales para su posterior modificación, por lo que se hace necesario un nuevo diseño que sea pertinente con estas características, las tendencias visuales actuales y los nuevos gustos del público meta. Además, el identificador no cuenta con variantes que exploten correctamente sus ventajas para el medio digital, por lo que pierde gradualmente interés visual al no poseer animaciones que lo respalden de manera más interesante y al contar con una selección tipográfica que presenta problemas de rendimiento para el puntaje en que es utilizada.

ANÁLISIS SEMIÓTICO:

La idea del logotipo de "X-Distante", surge como una referencia derivada de la palabra "equidistante", que significa "estar a la misma distancia", funcionando de esta manera como una metáfora del objetivo principal del programa: tratar de conectar al público cubano con la animación para adultos. El característico gag tipográfico de la "X" fue añadido con el objetivo de darle un carácter exótico y más dinámico al nombre del programa, de manera similar a como ocurre con los títulos de algunas producciones niponas. Esta decisión, en conjunto con su animación de marca, han provocado que su morfología sea asociada inevitablemente con el cine japonés de samuráis casi que exclusivamente, lo que juega en contra del objetivo del programa y de la variedad cultural de los materiales que son proyectados en este.

ANÁLISIS SINTÁCTICO:

- *Composición:* Alineada a la Izquierda.

- *Camino Gráfico del Identificador:* Solución logotipada estándar con accesorio estable.

- *Código Tipográfico:* Sans Serif muy similar en

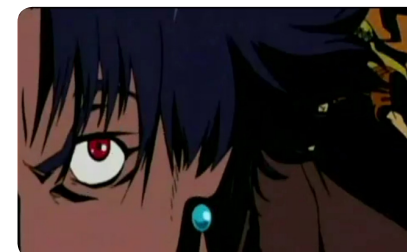
aparición a Helvética, muy pequeña y espaciada en comparación con el tamaño del gag de la X, lo que dificulta su rendimiento a pequeñas escalas.

- *Código Cromático:* Acromático, basado en el blanco y el negro sin ningún color de apoyo..

ANÁLISIS FUNCIONAL DE LAS APLICACIONES AUDIOVISUALES:

CÓDIGO DE ANIMACIÓN:

Debido a que tanto la secuencia de presentación y la de despedida están conformadas a partir de la edición de fragmentos de escenas extraídas de películas y series anime, estas cuentan con características mixtas de cada una de ellas, por ejemplo: intercalan planos de animación 3D con animación 2D, cada fragmento tiene un diseño de personajes distinto que no siempre se integra con el resto de la selección ni tampoco disponen de algún elemento gráfico que les permita unificarlos y solventar este problema. El único elemento en común que tienen estos fragmentos de la presentación es la selección de primeros planos de rostros mirando hacia el televidente, esto ayuda a generar impacto y expectación además de darle un toque interesante a la secuencia, pero carece de coherencia en algunas escenas y tiende a ser complicado de seguir ya que se rompe el sentido del movimiento de la cámara en varias ocasiones.





CÓDIGO TIPOGRÁFICO:

Créditos en Sans Serif, muy similar en apariencia a Helvética, pero con un puntaje demasiado pequeño para ser leído cómodamente.

CÓDIGO CROMÁTICO:

Utiliza la gama cromática de los fragmentos de animes empleados en su edición, entre los que predominan los tonos oscuros de azul, verde y marrón, complementados con negro y tonos pálidos de rojo, amarillo y gris para establecer un contraste adecuado.

CÓDIGO DE MONTAJE:

Predomina la utilización general de primeros planos de la cara de varios personajes con el fin de generar expectación e impacto, incorpora además algo de travelling y cámara lenta a lo largo de la selección de fragmentos.

MÚSICA:

Utiliza música electroacústica, de ritmo dinámico en crescendo, sincronizada con las escenas de anime, por lo que se clasifica como incidental sincrónica.

ANÁLISIS DE FACTORES USO + FUNCIÓN:

ENCUESTA (OBJETIVOS):

- Verificar el nivel de pregnancia actual del identificador y las secuencias de apertura y cierre.
- Verificar la funcionalidad y calidad de las aplicaciones audiovisuales.
- Tipología de audiovisuales favoritos del público actual.
- Identificación personal con la identidad del programa.

MUESTRA: 110 Personas

RESULTADOS: (Ver Anexos)



MERCADO:

En la televisión nacional existe un predominio de programas de proyección cinematográfica con una estructura similar a X-distante, es decir que cuentan con un conductor que introduce el filme a proyectar; de estos, lamentablemente muy pocos pueden ser analizados como referentes importantes debido a la notable diferencia de temas que abordan y a la pésima factura de su sistema de identidad y de sus aplicaciones audiovisuales, por lo que solo pudo ser seleccionado Cuadro a Cuadro por poseer las características necesarias.

A nivel internacional, programas con este tipo de estructura no existen, por lo que para llevar a cabo este estudio de mercado tuvieron que ser seleccionados para su análisis canales de televisión y bloques de programación, que emitieran materiales similares y compartieran características gráficas y estructurales con X-Distante.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS NACIONALES:

CUADRO A CUADRO:

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Descriptivo - Simbólica
- Composición: Centrada
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Sans Serif
- Código Cromático: 2 colores, rojo y blanco
- Tipo: Logotipo Retocado

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 3D y Motion Graphics 2D
- Código Tipográfico: Sans Serif
- Código Cromático: Colores rojo y blanco
- Código de Montaje: Travelling, Zoom Back y Zoom In
- Música: Incidental sincrónica



CANAL DISNEY XD

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Descriptiva
- Composición: Izquierda
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Display
- Código Cromático: 2 colores, violeta y verde
- Tipo: Logotipo Exclusivo

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 2D y Motion Graphics 3D
- Código Tipográfico: Display
- Código Cromático: Verde, violeta y magenta
- Código de Montaje: Cámara frontal
- Música: Incidental sincrónica



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS INTERNACIONALES:

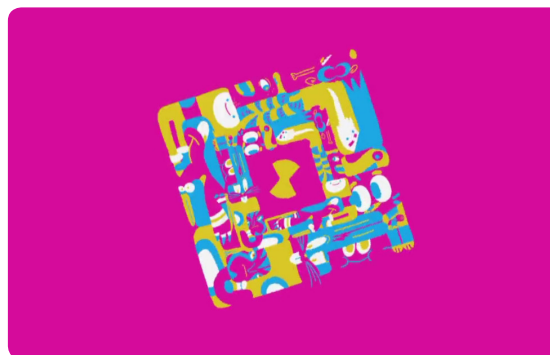
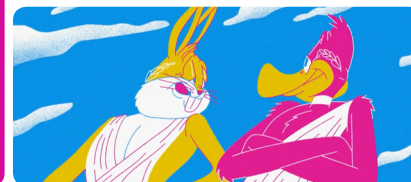
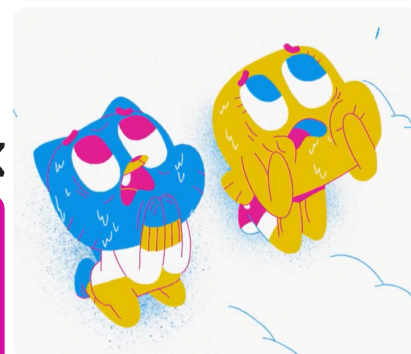
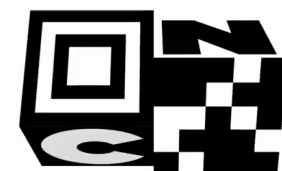
CANAL CARTOON NETWORK

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Descriptivo y Siglas
- Composición: Centrada
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Sans Serif Modulado Norteamericano
- Código Cromático: 3 colores, cian, amarillo y magenta
- Tipo: Logotipo Retocado con accesorio estable

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 2D, fluida y dinámica
- Código Tipográfico: Sans Serif Modulado Norteamericano
- Código Cromático: Colores cian, amarillo y magenta; blanco y negro
- Código de Montaje: Uso muy variado de planos y movimientos de cámara
- Música: Incidental sincrónica



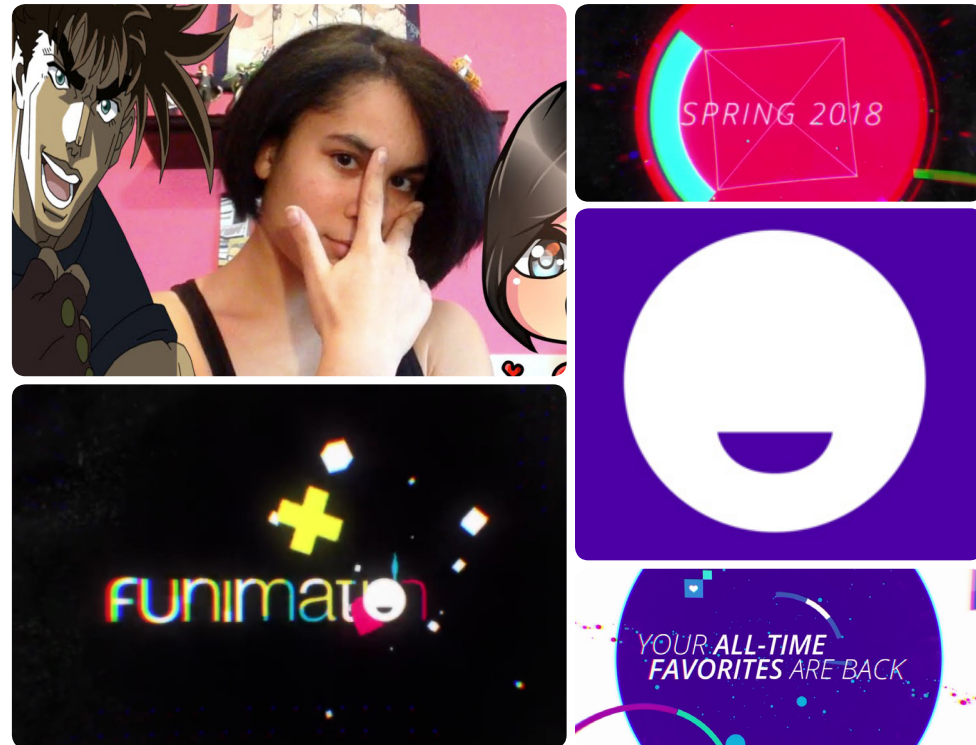
CANAL FUNIMATION

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Contracción (Funny - Animation).
- Composición: Centrada.
- Camino Gráfico: Solución Logotipada.
- Código Tipográfico: Sans Serif Mecana.
- Código Cromático: 2 colores, violeta y blanco.
- Tipo: Logotipo Retocado.

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 2D y Motion Graphics 3D
- Código Tipográfico: Sans Serif Mecana
- Código Cromático: Violeta y blanco con partículas en cian, magenta, amarillo y verde.
- Código de Montaje: Cámara frontal.
- Música: Incidental sincrónica.



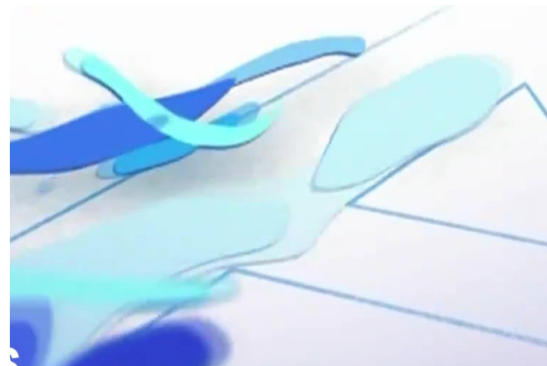
CANAL ANIMAX:

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Contracción (Anime - Maximum).
- Composición: Centrada.
- Camino Gráfico: Solución Logotipada.
- Código Tipográfico: Sans Serif.
- Código Cromático: 2 colores, Azul y blanco.
- Tipo: Logotipo Retocado.

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 3D y 2D
- Código Tipográfico: Sans Serif
- Código Cromático: Azul y blanco
- Código de Montaje: Travelling, Zoom Back y Zoom In
- Música: Incidental sincrónica.



BLOQUE TOONAMI DE ADULT SWIM (CARTOON NETWORK)

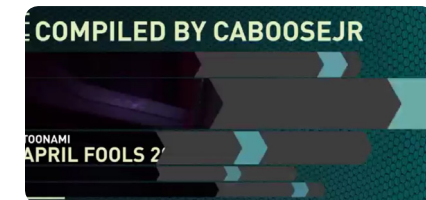
IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Contracción (Cartoon - Tsunami)
- Composición: Centrada
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Sans Serif Mecana
- Código Cromático: Monocromática
- Tipo: Logotipo Exclusivo

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 3D y Motion Graphics 2D
- Código Tipográfico: Sans Serif Mecana, combinada con caracteres japoneses
- Código Cromático: Magenta y verde fluorescentes complementados con negro y tonos de grises
- Código de Montaje: Cámara frontal, Zoom Back y Zoom In
- Música: Incidental sincrónica

TOONAMI



BLOQUE NOITAMINA DE FUJI TELEVISION

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Descriptiva (Anagrama)
- Composición: Centrada
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Serif Bodoniana, combinada con caracteres japoneses
- Código Cromático: Azul y Naranja complementados con Blanco y Negro
- Tipo: Logotipo Estándar

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Animación 2D tradicional
- Código Tipográfico: Serif Bodoniana, combinada con caracteres japoneses
- Código Cromático: Azul y Naranja complementados con Blanco y Negro
- Código de Montaje: Cámara frontal
- Música: Incidental sincrónica



BLOQUE AT-X (ANIME THEATER X) DE TV TOKYO

IDENTIFICADOR VISUAL:

- Denominación: Contracción - Descriptivo
- Composición: Centrada
- Camino Gráfico: Solución Logotipada
- Código Tipográfico: Sans Serif
- Código Cromático: Negro y Rojo
- Tipo: Logotipo con Accesorio Estable

APLICACIONES AUDIOVISUALES:

- Código de Animación: Motion Graphics 2D
- Código Tipográfico: Sans Serif
- Código Cromático: Negro y Rojo
- Código de Montaje: Cámara frontal
- Música: Incidental sincrónica



CONCLUSIONES (*Análisis de mercado*):

- Existe un predominio de las soluciones logotipadas sobre las imagotipadas y una preferencia por la utilización de tipografías Sans Serif, por su rendimiento en pantallas y medios digitales.
- Los colores sobresaturados y la gráfica "flat" bidimensional predominan como tendencia entre los referentes extranjeros.
- Predominio de la utilización de la animación 3D como técnica primaria de producción y como apoyo para la animación 2D en las aplicaciones audiovisuales.
- La música seleccionada en la mayoría de los homólogos analizados es incidental sincrónica, lo que ayuda a seguir mejor la acción y el movimiento en las secuencias de introducción y cierre.
- Solo uno de los canales de ejemplo analizados utiliza la misma fórmula de producción estilo Anime Music Video (AMV) que X-Distante para sus aplicaciones audiovisuales, teniendo este un

éxito total entre el público frente a otros canales competidores.

- En ambos contextos, son muy utilizados los travelling y zoom de cámara para mostrar elementos, como los créditos, y centrar la atención sobre alguno de ellos en un momento específico de la secuencia.

TECNOLOGÍA:

El estudio de filmación de Canal Habana, ubicado en la esquina de Mazón y San Miguel, cuenta con una tecnología relativamente moderna, en lo que a equipos de filmación respecta. Desde allí, además de X-Distante, se filman otros programas muy conocidos del canal como Hola Habana, Libre Acceso y Habana Noticiero. Para X-Distante, el canal dispone de una cámara, un set de micrófonos y un set de filmación con fondo verde como recortador. Para llevar a cabo las tareas de edición y postproducción de cada emisión, el equipo de trabajo utiliza las aplicaciones Premiere y After Effects de la suite de Adobe, debido a su sencillo diseño de interfaz, su excelente rendimiento y a la multitud de opciones que brinda.

VIDEO NTSC:

El sistema de televisión NTSC (National Television System Committee) consiste en una ampliación del sistema monocromático (blanco y negro) estadounidense, su desarrollo lo inició la cadena CBS a finales de la década del 30, pero no fue hasta los años 50 cuando fue aprobado por la

FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos de América). Consiste en la transmisión de 29,97 fotogramas por segundo a una resolución de 720x486 pixel, con una proporción de aspecto de 4:3. Para aprovechar mejor el ancho de banda se usa video en modo entrelazado dividido en 60 campos por segundo, que son 30 cuadros con un total de 525 líneas horizontales y una banda útil de 4.25 MHz que se traduce en una resolución de unas 270 líneas verticales.

En nuestro país, dadas las limitantes tecnológicas presentes en los estudios de filmación del Canal Habana, el diseño de las aplicaciones audiovisuales presentadas también deberán poder adaptarse a las pautas establecidas por el ICRT para este tipo de emisiones; lo que supone la utilización de las normas de codificación NTSC, sistema que actualmente utiliza colores RGB a 32 bits de profundidad, pero sigue basando su funcionamiento en la transmisión de 29,97 fotogramas por segundo, a una resolución de pantalla de 720x480 pixeles.

TELEVISIÓN DIGITAL:

La Televisión digital terrestre (TDT) es la aplicación de las tecnologías del medio digital (codificación binaria) a la transmisión de contenidos a través de una antena convencional (aérea) y una red de transmisores terrestres. El estándar de Televisión para terminales fijos y móviles utilizado en la República Popular China, DTMB (Digital Terrestrial Multimedia Broadcast) fue el elegido en Cuba para migrar de la televisión analógica a la televisión digital. La Televisión digital terrestre en Cuba comenzó a desarrollarse en 2012 y en mayo de 2013, el Instituto de Investigación y Desarrollo de Telecomunicaciones (Lacetel), anunció que Cuba estará utilizando la norma china de Transmisión Digital Terrestre Multimedia o DTMB, luego de lo cual comenzaron las transmisiones de prueba en la capital La Habana, donde se realizaron demostraciones en una zona de 45.000 hogares. Así, nuestro país inició su entrada al mundo de la televisión digital con la implementación de la definición estándar (SDTV, Standard Definition) y a partir del 2014 se introduce la tecnología de alta definición (HDTV, High Definition).

Con la televisión digital en Cuba se está llevando a cabo un proceso tecnológico que amplía las

opciones de los servicios, implica robustez en la señal, calidad de imagen y sonido, uso eficiente del espectro radioeléctrico, interactividad, movilidad y portabilidad de los equipos receptores. El Canal Habana, al estar ubicado en una zona céntrica de la capital, fue uno de los primeros telecentros en incorporar la señal digital a sus transmisiones, lo cual facilitó que sus programas llegaran a otras provincias y en consecuencia, se incrementaran sus niveles de audiencia exponencialmente al ofrecer programas muy diversos y de excelente calidad.

REQUISITOS DE DISEÑO:

Los requisitos de diseño, obtenidos como resultado de la investigación, ayudarán a determinar bajo qué circunstancias de funcionalidad, tecnología, mercado, contexto y usabilidad se realizará el proyecto de rediseño de la identidad visual del programa.

CONTEXTO:

- Las aplicaciones audiovisuales resultantes tendrán un valor estético correspondiente con el prestigio profesional del programa y del Canal Habana.

USO:

- Serán representados los géneros fílmicos favoritos de cada grupo etario del público en las secuencias de apertura y cierre.

- Se utilizarán además series y películas actuales (posteriores al 2006) como material de edición de las aplicaciones audiovisuales.

FUNCIÓN:

- Se conservará la denominación original del programa y la ubicación de la "X", adaptada al nuevo diseño.
- El tema musical de las secuencias de presentación y despedida será proporcionado por la dirección del programa.
- Por la diversa procedencia de los materiales emitidos, el nuevo diseño comunicará una posición cultural más variada y neutral (no solo japonesa).
- Se seleccionará una familia tipográfica con buen rendimiento visual en los medios digitales, especialmente a puntajes bajos.

MERCADO:

- Será conservado el carácter profesional del programa, a través de la gráfica y los colores del nuevo diseño.
- Se mantendrá el ritmo rápido y dinámico de las aplicaciones audiovisuales para generar expectación y tensión en el televidente.

TECNOLOGÍA:

- Las aplicaciones audiovisuales se entregarán en resolución HD, con una relación de aspecto de 16:9, color RGB y una velocidad de 29,97fps.
- Se utilizarán los mismos softwares de edición y postproducción (Adobe Premiere y Adobe After Effects) que en el canal para entregar las plantillas al editor.

CAPÍTULO III:

CONCEPTO

INTRODUCCIÓN:

A la hora de definir el discurso de identidad para X-Distante fueron tenidos en cuenta los resultados de las encuestas realizadas al público meta del programa, el análisis de identificadores homólogos y aplicaciones audiovisuales similares al tema del programa: la animación para adultos. En esta etapa se desarrolló un previo estudio de diferentes tendencias audiovisuales actuales y distintas técnicas de animación para poder seleccionar los elementos necesarios para el desarrollo del concepto.

DISCURSO DE IDENTIDAD:

fílmicos de los materiales emitidos por el programa durante su trayectoria en el canal, este atributo es fundamental.

ATRIBUTOS GENERALES:

- Instructivo/Educativo
- Crítico
- Estelar
- Profesional
- Recreativo

- *Dinámico*: La velocidad, el impacto y la tensión son características necesarias para mantener interesado a la mayoría del público actual y en especial al público habitual del programa, por lo que incorporar el dinamismo al nuevo diseño es necesario.

ATRIBUTOS ESPECÍFICOS:

- Multicultural
- Dinámico
- Minimalista
- Especializado

ATRIBUTOS A COMUNICAR:

- *Profesional*: La complejidad de los temas que aborda el programa habitualmente y el enfoque con que estos son tratados por el conductor, hacen de la profesionalidad una cualidad muy deseada e indispensable para su público.

- *Multicultural*: Atendiendo a la variada procedencia cultural, de técnicas de producción y de géneros

RASGOS DE ESTILO:

CÓDIGO TIPOGRÁFICO:

Será evaluado el uso de una amplia selección de familias tipográficas con características que les permitan un buen rendimiento en el medio audiovisual y que connoten un carácter profesional, optando principalmente por las Sans Serif para comunicar estos atributos y obtener un adecuado contraste e interés visual en la solución final.

CÓDIGO CROMÁTICO:

La gama cromática a utilizar en la solución será seleccionada con el objetivo de comunicar el ambiente profesional del programa, por lo que será evaluado el uso de colores sobrios, de preferencia fríos como el azul, los grises, el negro y el blanco, para generar un ambiente de corte similar al que posee actualmente.

CÓDIGOS AUDIOVISUALES:

ANIMACIÓN:

Dado que la mayoría de las escenas de animación serán extraídas de películas y series, evaluar para su selección aquellas de mayor impacto, dinamismo y fluidez visual; características que también se mantendrán en las animaciones de cada efecto y gráficos auxiliares empleados.

EDICIÓN:

Mantener el dinamismo, la coherencia y el sentido del movimiento entre los planos y cortes de las escenas seleccionadas con el tema musical y los efectos sonoros.

SONIDO:

Utilización del tema musical originalmente compuesto para las secuencias de apertura y cierre del programa, debido al posicionamiento que este ha logrado entre el público. Se evaluará el uso de efectos sonoros incidentales para complementar algunas animaciones.

PREMISAS CONCEPTUALES:

PREMISA 1 - "PORTAL A OTRO MUNDO":

Sugerir a través de una metáfora como el programa con sus materiales hace vivir al televidente las distintas realidades que aprecia en cada uno de ellos y como estas le afectan emocionalmente.

ALTERNATIVA 1: "Escape" (Representar como el programa funciona como un conducto de escape para que el televidente pueda abstraerse de la realidad.)

ALTERNATIVA 2: "Mundo del Espejo"
(Representar el mundo ficticio de la animación para adultos como un reflejo alterno de la realidad, al que se puede viajar.)



PREMISA 2 - "ESPACIO CONTENEDOR":

Sugerir una similitud entre el programa con un espacio de almacenamiento de contenidos al que solo el televidente puede acceder y alterar a voluntad para mejorar su cultura.

ALTERNATIVA 1: "Videoteca" (Analogar la gran variedad de materiales del programa con una videoteca de infinito contenido para el televidente.)

ALTERNATIVA 2: "Caja de pandora" (Hiperbolizar la seriedad de los temas tratados en la animación y como estos son liberados por el televidente.)



PREMISA 3 - "ACORTAR DISTANCIAS"

(Diseño Revolutivo): Comunicar metafóricamente como el programa "acorta" la distancia cultural entre el espectador y distintas regiones del mundo a través de los filmes de animación para adultos que proyecta. **(PREMISA SELECCIONADA)**

ALTERNATIVA 1: "Puente" (Representar la disminución de distancias a través de un puente como medio de interacción cultural)

ALTERNATIVA 2: "Autopista + Vehículo" (Analogar la disminución de distancia cultural con el recorrido de un vehículo de alta velocidad en una autopista.)

ALTERNATIVA 3: "Contacto" (Representar como interactúa cada cultura al disminuir las distancias y entrar en contacto entre ellas y el televidente.)



ALTERNATIVA 1:
PREMISA 3

 **DISTANTE**

 **Distante**

 **DISTANTE**

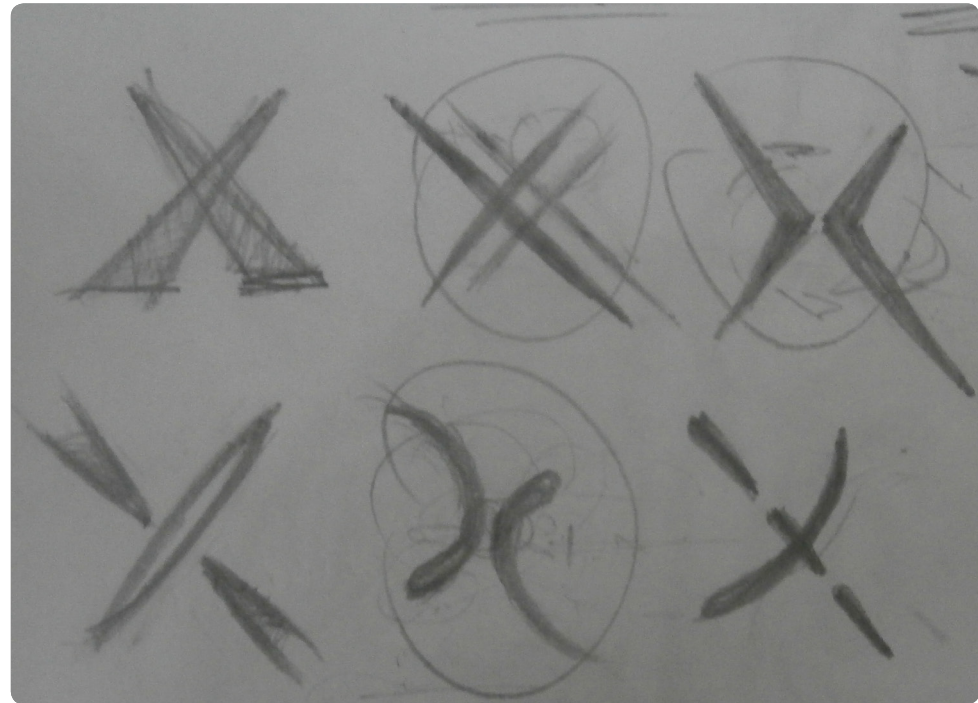


ALTERNATIVA 2:
PREMISA 3

X- Distante

X-DISTANTE

X-Distante



■ ALTERNATIVA 3:
PREMISA 3



■ ALTERNATIVA 3:
PREMISA 3



EVALUACIÓN DE PREMISAS Y ALTERNATIVAS:

PARÁMETROS ANALIZADOS:

- Pregnancia
- Facilidad de Comprensión
- Impresión en el Público
- Impacto Visual
- Viabilidad de Representación
- Fidelidad con el Programa/ con la Premisa/ con los Atributos a Comunicar.
- Rendimiento en medios audiovisuales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

- 1= No cumple el parámetro.
- 2= Cumple al mínimo el parámetro.
- 3= Cumple el parámetro.
- 4= Cumple mejor el parámetro.
- 5= Cumplimiento máximo del parámetro.

**EVALUACIÓN
DE PREMISAS**

PREMISAS	1	2	3
- Facilidad de Comprensión	4	2	4
- Pregnancia	3	1	4
- Viabilidad de Representación	2	4	5
- Impresión en el Público	4	3	4
- Fidelidad con el Programa	5	4	5
- Fidelidad con los Atributos	5	3	5
TOTAL	23	17	27

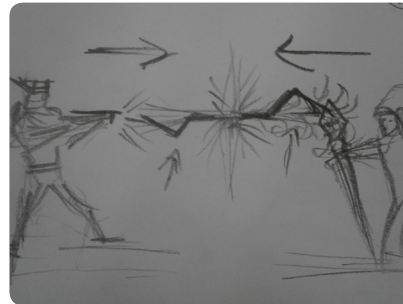
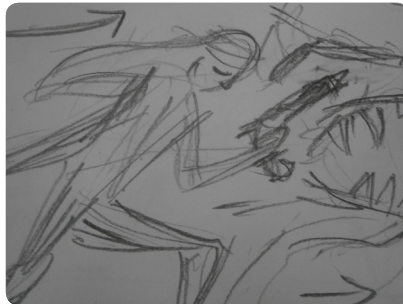
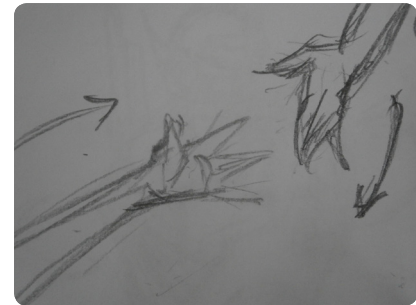
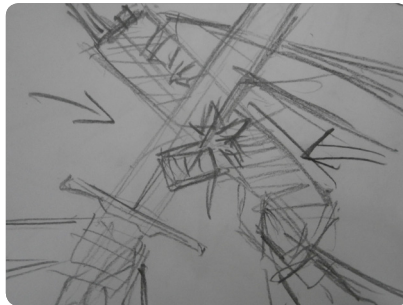
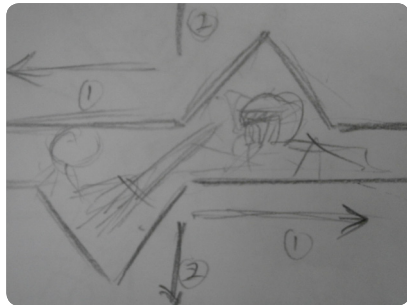
**EVALUACIÓN
DE ALTERNATIVAS**

ALTERNATIVAS	1	2	3
- Facilidad de Comprensión	4	5	4
- Pregnancia	3	4	4
- Impresión en el Público	3	4	5
- Fidelidad con la Premisa	3	2	5
- Fidelidad con los Atributos	3	4	5
TOTAL	16	19	23

EVALUACIÓN DE VARIANTES

VARIANTES	1	2
- Facilidad de Comprensión	5	4
- Pregnancia	4	4
- Impacto Visual	2	4
- Fidelidad con la Premisa	4	5
- Fidelidad con los Atributos	5	5
- Rendimiento en Medios Digitales	2	5
TOTAL	22	27

TIPOLOGÍA DE PLANOS (STORYBOARD)



CRITERIOS DE SELECCIÓN (PLANOS DE ANIMACIÓN)

- Presencia de enfrentamientos, persecuciones, impactos, cortes y contacto físico.
- Fidelidad a con al menos dos de los atributos a comunicar.
- Dinamismo y velocidad acorde al ritmo del tema musical.
- Variedad de técnicas de animación.
- Variedad de procedencia cultural.

TOTAL DE MATERIALES:

- 11 Largometrajes
- 4 Cortometrajes



CONCEPTO ÓPTIMO:

Comunicar la capacidad del programa de poder disminuir la distancia cultural entre el espectador y la animación para adultos de distintas partes del mundo, por medio de una representación hiperbolizada de cómo “chocan” cada una de ellas entre sí y el propio espectador. Para ello serán empleadas animaciones y efectos capaces de sugerir la interacción, el conflicto entre dos o más elementos y que además estén entre el rango de tendencias audiovisuales más populares actualmente, como lo son el agresivo efecto “glitch” y la sensación inmersiva que provocan los halos de color en la aberración cromática. Teniendo siempre en cuenta el dinamismo y el impacto visual durante el proceso de selección de planos para la edición de las secuencias de apertura y cierre, sin dejar de reforzar el carácter profesional del programa y de su conductor.



CAPÍTULO IV:

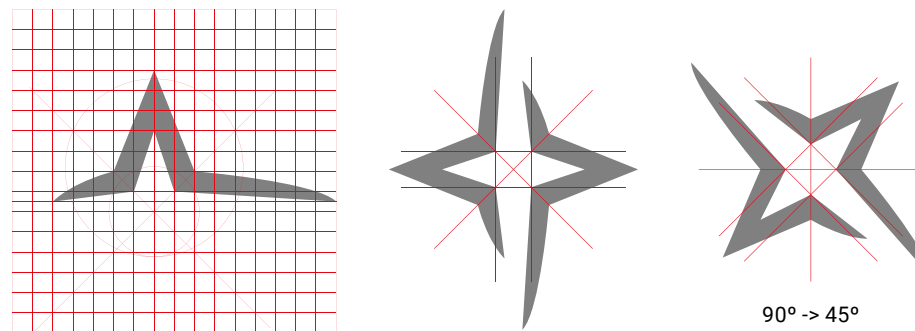
DESARROLLO

INTRODUCCIÓN:

El correcto funcionamiento de un identificador depende de que tanto son respetadas las reglas y prohibiciones establecidas por su diseñador a la hora de este ser utilizado en una aplicación. Este capítulo comprende esa serie de reglas necesarias para la aplicación del nuevo diseño, además de incluir un detallado proceso de desarrollo y funcionamiento de las aplicaciones audiovisuales que convivirán en pantalla con este, a modo de sistema.

CONSTRUCCIÓN DEL IDENTIFICADOR

Para la construcción del nuevo identificador de X-Distante primeramente se generó una retícula para ubicar y geometrizar adecuadamente las partes que integran la morfología de la "X", posteriormente este elemento se rota 90° en el sentido de las manecillas del reloj, se duplica y se rota la copia en el mismo sentido, quedando paralela a la original y cuidando que cada vértice interior esté a la misma distancia de cada uno. La "X" debe medir 15 veces la altura del guión que la separa de la letra "D" y estar a la misma distancia que esta del propio guión. Para lograr un mayor grado de integración de la marca, a varios caracteres se les realizó un ajuste en sus terminales con la misma inclinación y sentido que los extremos rectos de la "X".



ÁREA DE SEGURIDAD:

Para establecer el área de seguridad del identificador se tomó el carácter "a" y fue ubicado alrededor de sus límites para darle el espacio necesario a la hora de incorporarlo a otras aplicaciones.

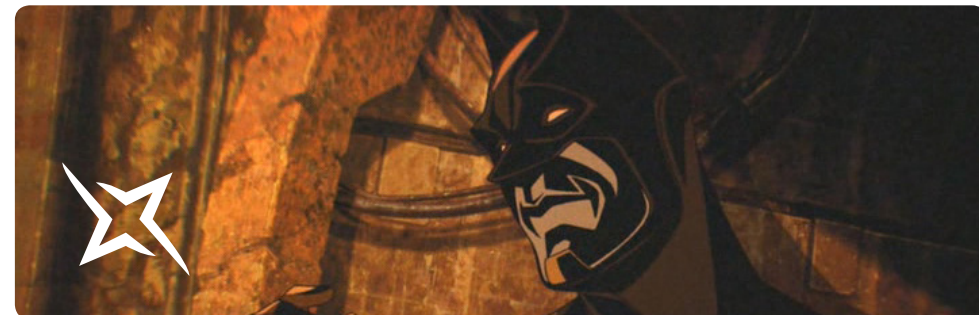
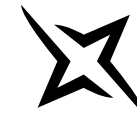
PROHIBICIONES

- No invertir el orden de los elementos que lo componen.
- No estirar o deformar.
- No reflejar.
- No girar.
- No aplicar degradados.
- No aplicar colores distintos a los del código cromático.



COMPOSICIÓN

Desde las etapas tempranas de su desarrollo el nuevo identificador fue pensado para funcionar como un logotipo iconizado que tuviera una variante compositiva que le aportara flexibilidad y fuera capaz de servir como ícono de la cultura que promueve el programa y con la que se identifica su público. Incluso, tiene la capacidad para animarse junto al logo principal en las aplicaciones audiovisuales y funciona muy bien como identidad en pantalla (mosca).



CÓDIGO CROMÁTICO

Según pruebas realizadas durante la etapa actual, se definió que tanto para el sistema audiovisual y digital no eran óptimas variantes de 2 o más colores, y además los resultados arrojados por la encuesta realizada al público y al equipo de realización del programa arrojó que consideraban más fieles a la atmósfera del mismo las variantes acromáticas. Por lo que para garantizar un mejor rendimiento óptico de la imagen y una mayor fidelidad al concepto planteado, se deberán usar las variantes propuestas. En caso de tener que usar una imagen de fondo muy cargada de colores, se recomienda como solución óptima utilizar la variante principal en blanco con una sombra paralela aplicada a ella.



CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Como tipografía institucional se escogió la familia Exo 2.0, ya que posee una excelente legibilidad en los medios audiovisuales y la personalidad propia de las tipografías Sans Serif diseñadas para páginas web, ligeramente geométricas y con un color tipográfico uniforme. La variante Semi Bold fue utilizada en la construcción del identificador y combinada con las variantes Light e Italic en el resto de las aplicaciones audiovisuales.

Exo 2.0 Semi Bold
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789,."

Exo 2.0 Light
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789,."

Exo 2.0 Italic
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789,."

ESTRATEGIA AUDIOVISUAL

Fue desarrollada una estrategia audiovisual coherente con la identidad del programa y que se sustenta a través de un sistema de aplicaciones que responden correctamente al discurso de identidad planteado en el Capítulo III: Concepto.

COLOR

Todas las aplicaciones se desarrollarán sobre un fondo negro con un degradado gris (50%) proveniente del centro. Sin dejar de hacer énfasis en la fluidez y el dinamismo, reforzado por el impacto visual del efecto de aberración cromática aplicado sobre los canales de color RGB de las secuencias de apertura y cierre.

TIPOGRAFÍA

Para las aplicaciones audiovisuales se empleará la familia tipográfica Exo 2.0, sin modificaciones en sus características para garantizar un óptimo rendimiento en pantalla.

ANIMACIÓN DE MARCA

La animación de marca está presente al finalizar la secuencia de presentación y para ser usada como cortinilla según desee la dirección del programa. Las cortinillas de sección, mosca, tysser fueron trabajados a partir de elementos de la misma animación de marca. La presentación, como resultado de la encuesta y como parte de la estrategia revolucionaria seguida, está realizada a partir de cortes de planos y escenas extraídos de películas de animación para adultos clásicas que han sido emitidas en el programa y de otras más recientes que aún no han sido emitidas.

RECURSOS GRÁFICOS

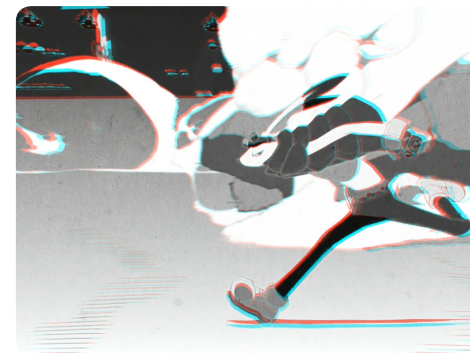
Tanto a la presentación como a la secuencia de cierre les fue aplicado un efecto de aberración cromática que deja ver halos de color rojo y azul transparentes en el contorno de las imágenes, lo que le proporciona un efecto pseudo-estereoscópico muy popular entre el público que sigue el programa. También le fueron superpuestas a casi todas las aplicaciones, una breve animación en Stop Motion realizada a partir de intercalar planos de cartulina reciclada, dándoles un aspecto más serio y más vinculado con la animación.

SECUENCIA DE PRESENTACIÓN

La nueva presentación del programa fue desarrollada de manera similar a un Anime Music Video (AMV), una práctica muy habitual entre el público entusiasta del anime. Para ello fueron seleccionadas distintas escenas y planos provenientes de 18 fuentes distintas, buscando aquellas que respondieran mejor a los atributos y al concepto desarrollado, con el objetivo de sincronizarlas con el tema musical del programa y organizarlas de manera coherente, tratando de respetar la continuidad de movimiento de los distintos planos para evitar que el televidente pierda el foco de atención. También, para reforzar la coherencia visual entre tantos planos de distinta procedencia, le fue aplicado un filtro de escala de grises y le fue añadido un efecto de aberración cromática, lo que sumado a la superposición de la animación de textura de papel reciclado termina de integrarla visualmente como un solo producto.

TIPOGRAFÍA: Exo 2.0 - Semi Bold

DURACIÓN: 57 segundos.

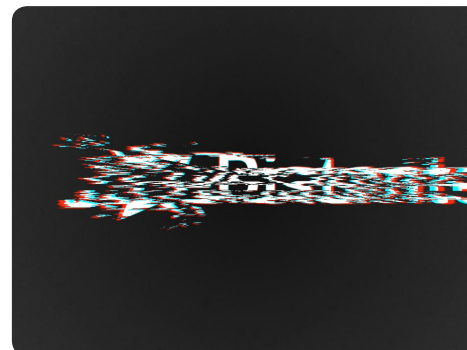
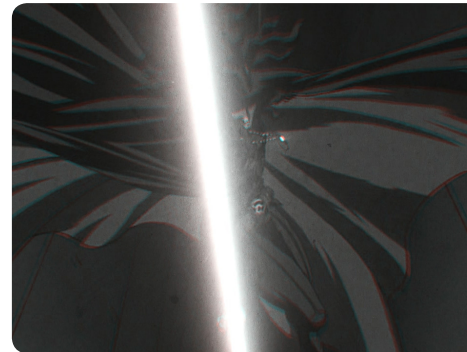


ANIMACIÓN DE MARCA

Uno de los criterios que influyó durante el proceso de selección de alternativas en la etapa concepto fue la capacidad de ser cinético, o sea, que tuviera bastante flexibilidad a la hora de ser animado. Para la animación de marca finalmente se optó por representar el proceso de generación de la "X" y de como a partir de esta se obtiene el resto del logotipo. La pregnancia de esta animación resultante permitió que fuera utilizada parcialmente para otorgarle el interés visual necesario al tysser y la mosca, para integrarse adecuadamente como un sistema. También le fue agregado un efecto de "Glitch" en tres momentos para lograr una mejor sincronización con la música de fondo y dotarla de mayor atractivo visual para el público actual, dada la popularidad de dicho efecto en los materiales que habitualmente consumen. El color base del identificador es blanco para que pueda admitir todo tipo de cambios de tonalidades con mayor facilidad.

TIPOGRAFÍA: Exo 2.0 - Semi Bold

DURACIÓN: 5 segundos.



TYSSER Y MOSCA

El Tysser surge a partir de la animación de marca, en el que por medio de planos que interactúan entre sí de manera dinámica y fluida, se produce un resultado coherente que se corresponde al diseño del identificador y a los atributos a comunicar. Debido a que es un programa pequeño y de presupuesto bastante ajustado, casi nunca hay invitados, por lo que solo existe una variante de tysser y dos de mosca, de las cuales una siempre se ubica en la esquina inferior derecha casi al finalizar el programa y sirve para mostrar la dirección de correo; la otra, solo aparece en la esquina superior derecha durante la emisión de la serie y los avances de la película, esta ubicación se debe a los habituales subtítulos. A diferencia del tysser, la mosca posee aplicado un breve efecto de "glitch" que la integra con la animación de marca. Los textos del tysser deben ser editados solo en la precomposición de la plantilla.

TIPOGRAFÍA: Exo 2.0 - Semi Bold y Light Italic.

DURACIÓN: Variable

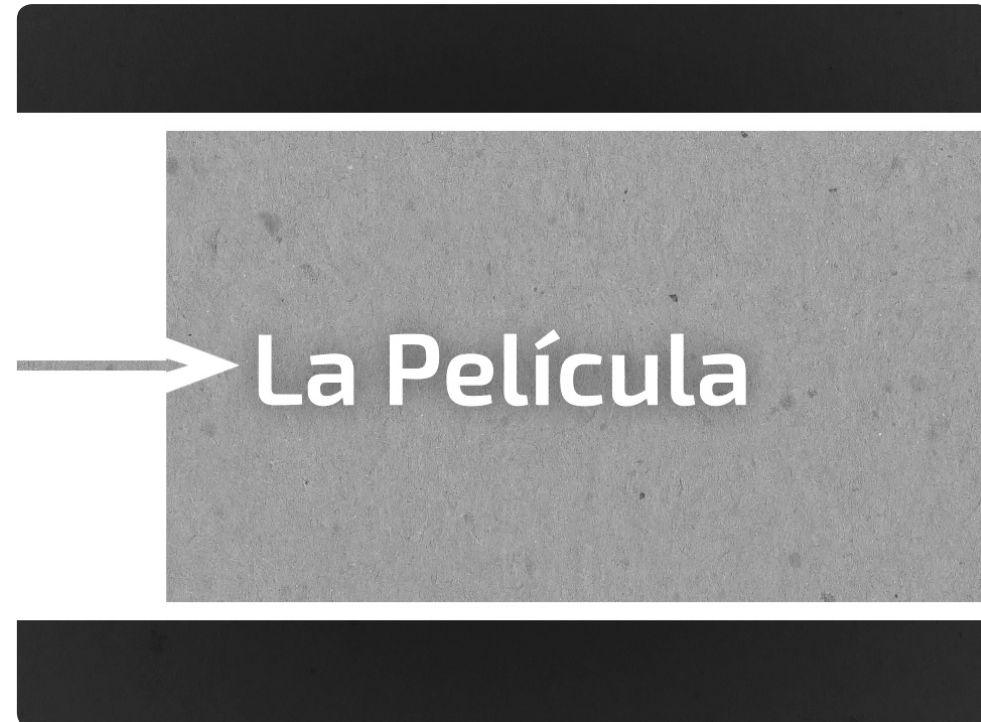


CORTINILLAS DE SECCIÓN

La animación de cortinillas de cada sección del programa inicia con la aparición de un elemento señalador dentro de un plano gris (con la animación de papel superpuesta) que se mueve fluidamente desde la izquierda donde se indica el nombre de la sección, luego se hace una transición a los dos planos de los últimos segundos de la secuencia de presentación y el plano contenedor desaparece, dejando ver el logo del programa. Cada sección posee la misma secuencia de animación introductoria, solo cambia el nombre y además, después de ser emitido el material anunciado se utiliza la animación de marca como cortinilla para hacer la transición al conductor del programa.

TIPOGRAFÍA: Exo 2.0 - Semi Bold

DURACIÓN: 6 segundos.



FONDO DEL PROGRAMA

Los resultados de la encuesta arrojaron que era necesaria la creación de esta aplicación, puesto que anteriormente el programa solo emitía un zoom ligeramente pixelado de la película del día que con frecuencia revelaba partes importantes de la trama de la misma. Para evitar esto se decidió sustituir la película de fondo por una secuencia de imágenes fijas con disolución cruzada, extraídas por el editor del programa de los primeros 15 minutos de la propia película, cuidando que no posean subtítulos y que sirvan para introducir a los personajes y la situación. Esta secuencia será ubicada sobre un plano contenedor igual al presente en la cortinillas de sección y de igual manera incluirá la animación superpuesta de texturas de papel. A la plantilla editable solo se le debe ser modificada la secuencia de fotografías y la extensión de la misma de acorde a la de cada escena del conductor, interactuar con la animación y la máscara le provocaría daños a la aplicación.

TIPOGRAFÍA: Ninguna

DURACIÓN: Variable

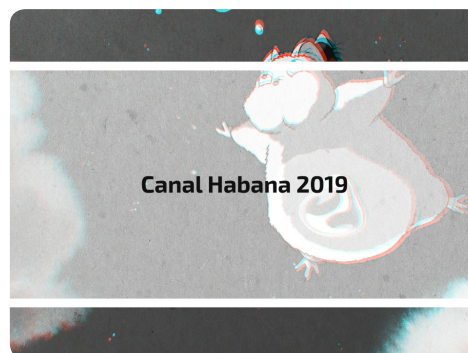
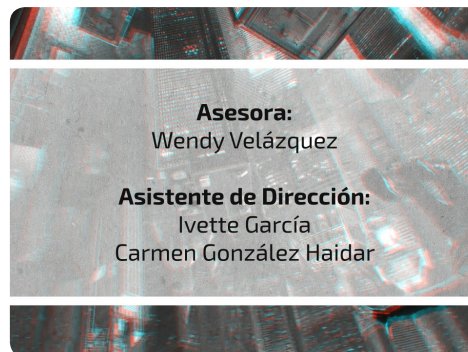


SECUENCIA DE CIERRE

Esta secuencia, al igual que la de apertura está realizada a modo de AMV y siguiendo las mismas pautas gráficas que le fueron aplicadas a la anterior, la mayor diferencia está en el tema musical, que es más lento y pausado, por lo que contiene menos cortes y un ritmo más pasivo. Los créditos se muestran en planos contenedores iguales a los utilizados en el fondo del programa y las cortinillas de cada sección, pero esta vez poseen un efecto de transparencia que deja ver como transcurren las animaciones mientras se muestra la información. Los textos han sido alineados al centro de la composición con formato de párrafo alineado también al centro. Se recomienda solo interactuar con la composición de cada texto, sin modificar su formato, para evitar daños a la aplicación.

TIPOGRAFÍA: Exo 2.0 - Semi Bold y Regular

DURACIÓN: 36 segundos.



CAPÍTULO V:

CONCLUSIONES

El actual proyecto ha permitido dar una respuesta adecuada al encargo de diseño del cliente, que surge con la necesidad de renovar el sistema de identidad visual y las aplicaciones audiovisuales del programa X-Distante, después de más de una década sin cambios, hacia un diseño más actualizado, novedoso e identificativo con la variada cultura de la animación que promueve, así como con los gustos audiovisuales y tendencias actuales de su público meta, con el objetivo de captar nueva teleaudiencia y mejorar la aceptación de la animación para adultos en el contexto cubano. Teniendo en cuenta que fueron cumplidos los factores y requisitos determinados en la etapa problema para su desarrollo y realización final, al igual que como fue seguida la metodología de investigación adecuada, podemos afirmar que este proyecto ha logrado un resultado que cumple satisfactoriamente con la necesidad del cliente y se convertirá en una herramienta de gran valor e importancia, por facilitarles de gran manera el trabajo al equipo de realización del programa en el Canal Habana, para que sigan manteniendo al aire a X-Distante por otra década al menos y nuevas generaciones puedan incorporarse a disfrutarlo.

RECOMENDACIONES

- 1-** Cumplir con las regulaciones y recomendaciones óptimas de cada aplicación para mantener la coherencia entre la imagen y el mensaje que transmite el programa.
- 2-** Mantener vivo el espíritu del programa para generar nuevas aplicaciones (audiovisuales o impresas) y más proyectos que promuevan la animación para adultos en el futuro.
- 3 -** Actualizar con más periodicidad las secuencias de apertura y cierre con planos de nuevos materiales para hacer más interesante la dinámica del programa y captar mayor teleaudiencia.

BIBLIOGRAFÍA

CONFERENCIAS:

- Departamento de Comunicación Visual; Conferencias de Identidad Visual. La Habana. ISDi. 2017.

LIBROS:

- (2003) Costa, Joan. Identidad corporativa. Editorial Trillas. México.

SITIOS WEB:

- <http://blog.honeyfeed.fm/es/que-es-un-otaku-definicion>
- web-japan.org
- <http://definicion.de/otaku>
- <http://www.animemusicvideos.org>
- <http://www.amv-france.com>
- <http://www.zonaamv.com>
- <http://www.wikipedia.org>
- <http://www.caimanbarbudo.cu>
- <http://www.icrt.gob.cu>

TESIS:

- Aguilera Torralbas, Alfredo E. Programa de Identidad y Sistema Señalético para el Teatro Eddy Suñol de Holguín. Facultad de Diseño de Comunicación Visual. ISDi, La Habana, 2011.

- Nicanor Hernández, Marcos Javier. Proyecto de Identidad y Sistema Audiovisual de Cuerda Viva. Facultad de Diseño de Comunicación Visual. ISDi, La Habana, 2017.

- García, Emilio y Amigo, Luis. Diseño de los signos de identidad visual y las aplicaciones audiovisuales del programa televisivo mesa redonda: Trabajo de Diploma, Facultad de Diseño de Comunicación Visual, Instituto Superior de Diseño, 2014.

- García Gzregorzewski, Diego E. Documental Promocional de la Compañía Liszt Alfonso Dance Cuba. Facultad de Diseño de Comunicación Visual. ISDi, La Habana, 2018.

CAPÍTULO VI:

ANEXOS

CRONOGRAMA:

Etapas	Proceso	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
NECESIDAD	Orientación de la tesis	X					
	Taller pre - tesis		X				
	Elaboración del cronograma		X				
	Encuentro con el cliente		X				
	Análisis de la información		X				
	Solicitud y necesidad		X				
	Validación de la necesidad		X				
	Determinación de las condicionantes		X				
	Estrategia de gestión		X				
PROBLEMA	Definir problema y objetivos		X				
	Elaboración de la tabla metodológica		X				
	Aplicar técnicas investigativas		X	X			
	Análisis de factores		X				
	Elaborar requisitos de diseño		X				
	Predefensa			X			

CRONOGRAMA:

Etapas	Proceso	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
CONCEPTO	Definición del discurso de identidad		X				
	Elaboración de las premisas conceptuales		X				
	Desarrollo de alternativas		X X				
	Desarrollo de variantes		X				
	Selección del concepto óptimo			X			
	Predefensa				X		
DESARROLLO	Identidad visual			X X X			
	Secuencia de presentación y créditos				X X X X X		
	Aplicaciones (animación de marca, tysser, mosca, identificador de sección y cortinillas)					X X X	
	Confección del libro de tesis					X X	
	Pre - entrega					X	
	Arreglos finales					X	
	Entrega del proyecto						X
	Presentación final						X
	Defensa final						X

TABLA METODOLÓGICA

Variable	Fuente de Información	Métodos y Técnicas	Muestra	Dimensión	Indicadores
Estructura y Dirección del Programa	<ul style="list-style-type: none"> - Cliente - Dpto. de comunicación del Canal Habana 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista - Análisis de documentos y contenidos 	Intencional	<ul style="list-style-type: none"> - Historia y programación - Estructura - Detalles de producción y tecnología 	Tecnología/ Economía/ Circulación/ Producción/ Contexto/ Uso/ Función/ Atributos
Intereses del Público Meta	<ul style="list-style-type: none"> - Público objetivo - Dpto. de comunicación del Canal Habana 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Análisis de documentos y contenidos 	Intencional	<ul style="list-style-type: none"> - Tipología de audiovisuales más consumidos - Análisis de factores 	Humanismo/ Consumo/ Contexto/ Función/ Uso/ Mercado / Atributos
Sistema de Identidad Visual del Programa	<ul style="list-style-type: none"> - Cliente - Público objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista - Encuesta - Observación estructurada 	Intencional	<ul style="list-style-type: none"> - Identificador principal - Rasgos formales y gama cromática 	Semántica/ Selección tipográfica (familia y peso)/ Gama cromática/ Proporciones/ Formas y contra formas/ Modulaciones/ Rendimiento Visual
Sistema Audiovisual del Programa	<ul style="list-style-type: none"> - Cliente - Público objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista - Encuesta - Observación estructurada 	Intencional	<ul style="list-style-type: none"> - Secuencia de Presentación y Créditos - Aplicaciones audiovisuales - Técnicas de producción 	Semántica/ Edición/ Animación/ Selección tipográfica (familia y peso)/ Gama cromática/ Tecnología/ Función/ Uso/ Mercado
Identidad Visual y Estructura de Programas Homólogos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de bibliografía digital - Consulta de sitios web 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación estructurada - Análisis de documentos y contenidos 	Intencional	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de factores - Rasgos formales y gama cromática - Tendencias gráficas - Técnicas de producción 	Selección tipográfica (familia y peso)/ Gama cromática/ Función/ Uso/ Mercado/ Tecnología/ Convivencia de marcas

MATERIALES UTILIZADOS:

PELÍCULAS:

- Akira
- Ghost in the Shell
- Isle of Dogs
- Mononoke Hime (Princess Mononoke)
- Mutafukaz
- Paprika
- Redline
- Spiderman into the Spiderverse
- Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)
- Summer Wars
- Vampire Hunter D: Bloodlust

SERIES:

- Love, Death & Robots,
Episodios:
- Sonnies Edge,
- The Withness,
- Zima Blue,
- Blindspot



ENCUESTA

Encuesta dirigida al público de X-Distante: El Instituto Superior de Diseño y la dirección del programa X-Distante del Canal Habana desean conocer su opinión acerca de la gráfica y los signos de identidad de dicho programa, en vista a una posible renovación de su diseño. Gracias por su colaboración.

1-¿QUÉ TANTO RECUERDAS EL LOGOTIPO DE X-DISTANTE?

Bastante __
Poco __
Casi nada __

2-¿TE GUSTA EL LOGOTIPO DEL PROGRAMA?

Sí __
No __

3-¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEL LOGOTIPO TE GUSTAN MÁS?

El tipo de letra __
El tamaño de la letra __
La X __
Que sea blanco __
Que sea bidimensional __
Ninguna __

4-¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEL LOGOTIPO NO TE AGRADAN MUCHO?

El tipo de letra __
El tamaño de la letra __
La X __
La falta de color __
Que solo sea bidimensional __
Ninguna __

ENCUESTA

Encuesta dirigida al público de X-Distante: El Instituto Superior de Diseño y la dirección del programa X-Distante del Canal Habana desean conocer su opinión acerca de la gráfica y los signos de identidad de dicho programa, en vista a una posible renovación de su diseño. Gracias por su colaboración.

5-¿TE GUSTA LA MANERA EN QUE APARECE EL LOGOTIPO EN PANTALLA?

Si __
No __

6-SI LE PUDIERAS AGREGAR UN COLOR AL LOGOTIPO ¿CUÁL SERÍA?

Tono de Rojo __
Tono de Verde __
Tono de Azul __
Otro __
Ninguno __

7-¿QUÉ TANTO RECUERDAS LA PRESENTACIÓN Y LA DESPEDIDA DE X-DISTANTE?

Bastante __
Poco __
Casi nada __

8-¿TE GUSTAN LA PRESENTACIÓN Y LA DESPEDIDA DEL PROGRAMA?

Si __
No __

ENCUESTA

Encuesta dirigida al público de X-Distante: El Instituto Superior de Diseño y la dirección del programa X-Distante del Canal Habana desean conocer su opinión acerca de la gráfica y los signos de identidad de dicho programa, en vista a una posible renovación de su diseño. Gracias por su colaboración.

9-¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DE LA PRESENTACIÓN Y LA DESPEDIDA TE GUSTAN MÁS?

La edición (coordinación de imágenes con sonido) __
Que sea como un AMV (Anime Music Video) __
La manera en que aparecen los créditos __
El tamaño de la letra __
La animación del corte de la X __
Ninguna __

10-¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DE LA PRESENTACIÓN Y LA DESPEDIDA NO TE AGRADAN MUCHO?

La edición (coordinación de imágenes con sonido) __
Que sea como un AMV (Anime Music Video) __
La manera en que aparecen los créditos __
El tamaño de la letra __
La animación del corte de la X __
Ninguna __

11-¿CREES QUE LA PRESENTACIÓN Y LA DESPEDIDA REPRESENTAN BIEN LA IDENTIDAD DEL PROGRAMA Y LOS GUSTOS DE SU PÚBLICO?

Sí __
No __

ENCUESTA

Encuesta dirigida al público de X-Distante: El Instituto Superior de Diseño y la dirección del programa X-Distante del Canal Habana desean conocer su opinión acerca de la gráfica y los signos de identidad de dicho programa, en vista a una posible renovación de su diseño. Gracias por su colaboración.

12-¿CONSIDERAS ADECUADO QUE SE USE COMO FONDO DEL PROGRAMA PARTE DE LA PELÍCULA O SERIE QUE VAN A ESTRENAR?

Si __

No __

13-¿CÓMO PERCIBES EL AMBIENTE QUE TE TRANSMITE EL PROGRAMA?

Adulto __

Juvenil __

14-¿QUÉ GÉNEROS DE ANIMACIÓN Y/O ANIME DE LOS QUE HAN SIDO EMITIDOS PREFIERES VER?

Fantasía __

Ciencia Ficción __

Aventura __

Horror - Thriller __

Comedia __

Recuentos de la vida __

15-EXISTEN DISTINTAS TÉCNICAS PARA PRODUCIR PELÍCULAS DE ANIMACIÓN Y EN EL PROGRAMA HAN SIDO PRESENTADOS FILMES CON CASI TODAS ELLAS ¿CUÁLES TE GUSTAN MÁS?

Animación 2D (Clásica) __

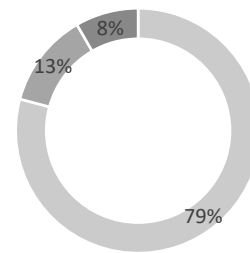
Animación 3D __

Animación en Stop Motion (Marionetas de Arcilla) __

Animación Experimental __

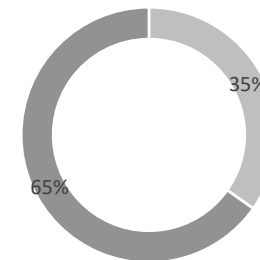
RESULTADOS DE LA ENCUESTA

1- ¿QUÉ TANTO RECUERDAS EL LOGO?



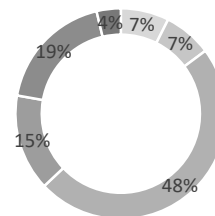
■ Bastante ■ Poco ■ Casi Nada

2- ¿TE GUSTA EL LOGO?



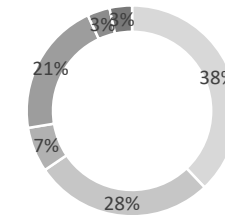
■ Sí ■ No

3- ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEL LOGO TE AGRADAN?



■ Tipografía ■ Puntaje ■ La X
 ■ El color blanco ■ Bidimensional ■ Ninguna

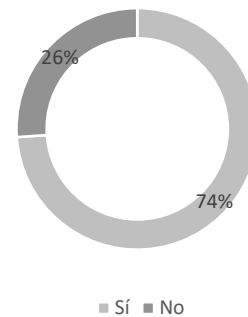
4- ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEL LOGO NO TE AGRADAN?



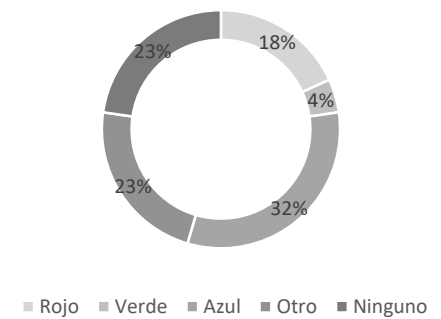
■ Tipografía ■ Puntaje ■ La X
 ■ Falta de color ■ Bidimensional ■ Ninguna

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

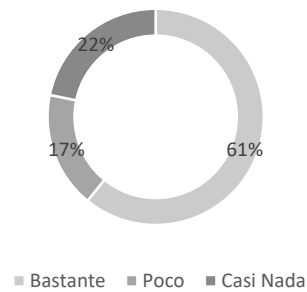
5- ¿TE GUSTA CÓMO APARECE EL LOGO EN PANTALLA?



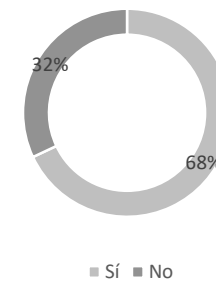
6- ¿QUÉ COLOR AGREGARÍAS AL LOGO?



7- ¿QUÉ TANTO RECUERDAS DE LA PRESENTACIÓN Y DESPEDIDA?

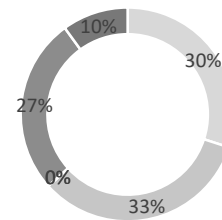


8-¿TE GUSTAN LA PRESENTACIÓN Y DESPEDIDA?



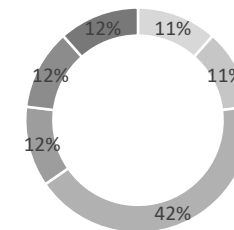
RESULTADOS DE LA ENCUESTA

9- ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TE AGRADAN?



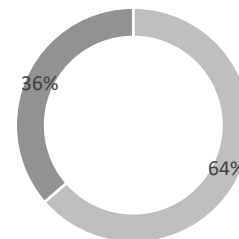
■ Edición ■ AMV ■ Créditos
■ Puntaje Texto ■ Corte de la X ■ Ninguna

10- ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS NO TE AGRADAN?



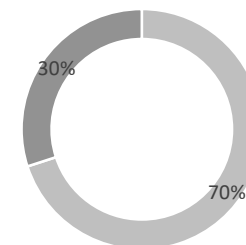
■ Edición ■ AMV ■ Créditos
■ Puntaje Texto ■ Corte de la X ■ Ninguna

11- ¿CONCUERDAN LA PRESENTACIÓN Y DESPEDIDA CON LA IDENTIDAD?



■ Sí ■ No

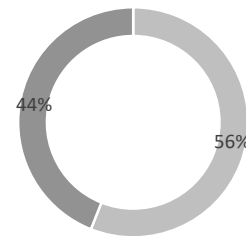
12- EL USO DE LA PELÍCULA COMO FONDO



■ Sí ■ No

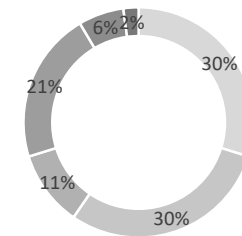
RESULTADOS DE LA ENCUESTA

13- AMBIENTE DEL PROGRAMA



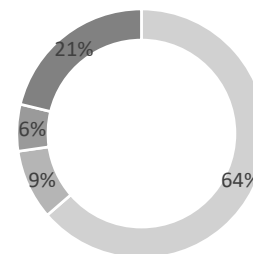
■ Adulto ■ Juvenil

14- GÉNEROS PREFERIDOS



■ Fantasia ■ C. Ficción ■ Aventura
 ■ Horror-T ■ Comedia ■ R. de la vida

15- TÉCNICA DE ANIMACIÓN PREFERIDA



■ 2D ■ 3D ■ Stop Motion ■ Expeimental

GLOSARIO:

CULTURA OTAKU:

ANIME:

Presunta abreviatura de animēshon, que es la adaptación japonesa de la palabra "animación". Su uso por parte del público extranjero para referirse a la animación concretamente japonesa, ha terminado por convertirla popularmente en un término que identifica a la animación de procedencia japonesa. El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. El anime se caracteriza fundamentalmente por el uso particular de la llamada animación limitada, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y sobre todo, un peculiar estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios.

AMV:

Un Anime Music Video (video musical de anime) más conocido por el acrónimo AMV, es un vídeo musical realizado generalmente por otakus. La principal característica de los AMV es que están compuestos de escenas de una o más series o películas de anime acompañadas por una canción que busca sincronizarse con el ritmo de esta última. Debido a su carácter multimedia y a que son realizados de forma informal por fanáticos del anime, el mayor medio de difusión de los AMV es el Internet a través de sitios web como upves.com y Youtube. Sin embargo, también es frecuente la exhibición de estos vídeos en convenciones de anime, donde se realizan muestras y concursos. Aunque los AMV están tradicionalmente limitados al anime, los videojuegos con un estilo de anime también son una opción popular de fuente para la realización de estos videos, convirtiéndose en aproximadamente el 10% de los AMV disponibles según estadísticas publicadas en septiembre del 2005.

GLOSARIO:

OTAKU:

El término otaku se emplea popularmente en Japón y se ha adquirido en otros países como sinónimo de persona con aficiones apasionadas al anime y/o manga. El uso contemporáneo de este término se originó en un ensayo de 1983 por Akio Nakamori en la revista Manga Burikko. El desarrollo de la subcultura se ve desde los años 1980 con la mentalidad social cambiante y el fomento de rasgos otakus en las escuelas japonesas, combinado con la resignación de algunos individuos a ser marginados sociales. La subcultura se convirtió en un grupo que se produjo con el boom del anime, particularmente con Mobile Suit Gundam y diversificado en el mercado de historietas, antes de ser etiquetado como otaku.

Los diversos intereses de la subcultura otaku han dado lugar a numerosas clasificaciones sobre los otakus. En el año 2005, el Instituto de Investigación Nomura clasificó a los otakus en doce grupos y estimó el tamaño y la repercusión en el mercado de cada uno de estos grupos. Estas publicaciones no se refieren exclusivamente al anime y manga, clasificando en distintos grupos

otakus de fotografía, automóviles, idol, videojuegos y electrónica. El Instituto de Investigación Nomura hizo dos estudios sobre el fenómeno otaku, el primero en 2004 y el otro más específico en 2005. En este último se definen veinte campos mayores de interés de los otaku. De esos grupos, el manga es el mayor grupo, con 350 000 individuos y una escala de mercado de 83 mil millones de yenes. Los otakus de idols fueron el siguiente grupo más grande, con 280 000 individuos y un mercado de 61 mil millones de yenes.



GLOSARIO:

AUDIOVISUAL:

ABERRACIÓN CROMÁTICA:

En óptica, la aberración cromática es un tipo de distorsión óptica provocada por la imposibilidad de una lente para enfocar todos los colores en un único punto de convergencia. La luz de longitud de onda más corta (azul) es curvada más que la luz de longitud de onda más larga (roja), de manera que la luz azul forma el foco en un punto más cercano a la lente que la luz roja. El efecto puede reducirse colocando dos lentes juntas en una configuración conocida como pareja, par, o doblete acromático. Cabe resaltar que los espejos no sufren de aberración cromática, ya que la luz es simplemente reflejada sin cambiar de medio (es decir, no hay diferencia en el índice de refracción). En práctica, la aberración cromática longitudinal se entiende como el efecto de bordes coloreados que se produce alrededor de un objeto visto a través de una lente, causado por la incapacidad de la lente de desviar todos los colores hacia un mismo foco.

GLITCH:

Un glitch (error) en el ámbito de la informática o los videojuegos es un error que, al no afectar negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad del programa o juego en cuestión, no puede considerarse un bug, sino más bien una "característica no prevista". En algunos videojuegos se pueden observar glitches visuales debido a ficheros mal codificados o dañados, que al ser leídos forman figuras o imágenes erróneas. El término glitch, en mayor o menor medida conocido en informática y videojuegos, llegó a oídos del gran público gracias a los videojuegos de masas tales como Battlefield, Call of Duty o el anteriormente mencionado Gears of War. En los medios audiovisuales se conoce como "efecto glitch" a cualquier animación, filtro o plugin que intente recrear el efecto visual que se produce cuando uno de estos ocurre.

