

Treball de Recerca

MAGARI

the game

part II

Abstract

Català

Partint d'un interès per entendre els nostres propis comportaments, vivències, reaccions i emocions, juntament amb el desig de comprendre la resta d'adolescents i joves i sentir-nos units entre tots a causa d'unes mateixes situacions, ens hem plantejat les següents preguntes: *Què és allò que ens uneix com a joves? Com poden unes causes determinades, unir-nos o distanciar-nos entre nosaltres? Què podem fer davant aquestes situacions per comprendre'ns i trobar refugi?*

Pretenem conèixer quins són els motius que més ens preocupen com a conjunt, i com aquestes situacions que vivim, si no són tractades i/o compreses correctament, causaran un impacte negatiu en aquests grup social. Volem demostrar que aquestes situacions poden ser comuns, però mai normals, i buscar, des de la nostra perspectiva de persones que també ho pateixen, alguna manera, per mínima que sigui, de poder portar millor aquests problemes.

Després de fer una pensament sobre quin mitjà volíem utilitzar per transmetre el missatge, vam fer una recerca exhaustiva de la història de la novel·la visual, algunes enquestes al públic sobre els seus enuigs, entrevistes a professionals de diversos àmbits que hem treballat, un llarg i variant procés creatiu, una creació des de 0 sobre coneixements musicals, artístics, audiovisuals... Hem pogut donar cos al nostre projecte: MAGARI.

A partir d'això, hem pogut enllaçar els nous coneixements amb la informació que hem rebut, per poder crear una història fictícia que té la finalitat de ser una situació més general, on tothom pugui sentir-se atret de certa manera, però sense ser massa específic en totes les situacions personals que se'ns han presentat.

Gràcies a tota aquesta informació podem comprovar que la hipòtesi de l'enquesta és certa, i que no hi ha prou mesures per evitar aquests tipus d'escenaris reals i preocupants.

English

Based on the interest to understand our own behaviors, experiences, reactions and emotions, along with the desire to comprehend other teens and young adults and feel united because of the same situations, we have asked ourselves the following questions: *What is it that unites us, as young people? How can certain causes unite us or distance us from each other? What can we do in these situations to understand each other and find refuge?*

We aim to find out what are the reasons that concern us the most as a whole, and how these situations we live through, if they are not treated and/or understood correctly, will cause a negative impact on these social groups. We want to show that these situations can be common, but never normal, and look, from our perspective of people who also suffer from it, to be able to deal with these problems better.

After thinking about what medium we wanted to use to convey the message, we did an extensive research about the history of the visual novel, some surveys about the public's issues, interviews with professionals from various fields that we have worked with, a long and varied creative process, a creation beginning from 0 on musical, artistic, audiovisual knowledge... We were able to give life to our project: MAGARI.

Because of this, we were able to link the new knowledge with the information we received, to create a fictional story that aims to be a more general situation, where everyone can feel attracted in a certain way, but without being too specific in all personal situations that have been presented to us.

Thanks to all this information we can verify that the hypothesis of the survey is true, and that there are not enough measures to avoid these types of real and worrying scenarios.

Índex
PROCÉS CREATIU

Briefing.....	04
Inspiració.....	07
1. disseny de personatges.....	07
2. música.....	09
3. disseny del cartell.....	10
Gamma cromàtica.....	11
Logo.....	12
Cartell.....	14
Xarxes socials.....	15

Briefing

Definició de briefing:

Document de comunicació on s'expliquen els objectius del projecte, la finalitat, el plaç i els mitjans. La informació varia al llarg del projecte. El briefing d'àmbit creatiu inclou els detalls concrets del disseny, estils i formats d'acabat etc.

Objectius:

La finalitat i objectiu d'aquest Treball de Recerca és crear una novel·la visual per donar visibilitat a problemes i situacions reiterades, normalitzades, o no tan comuns, que afecten a la vida diària dels adolescents, amb la finalitat de brindar suport emocional per tots aquells qui les pateixen o viuen contextos similars. Per aquesta raó, busquem crear una trama que sigui adequada amb la realitat de molts joves, amb personatges familiars del seu entorn i amb situacions que poden ser habituals i/o realistes.

Públic objectiu:

Adolescents d'entre 16 i 18 anys, però està obert per a tot tipus de públics, especialment, majors de 15 anys.

Requisits:

Novel·la visual creada dins de l'aplicació Kocho. Quatre capítols i dos finals diferents. Idioma català.

Programar un joc i editar un tràiler. Creació de música instrumental i ambiental. Dissenyar cartells publicitaris. Crear un conjunt de xarxes socials i una web.

Sobre els personatges principals:

Inspiració en joves de la nostra classe, cercles d'amistats propers i altres coneguts. La finalitat és intentar adequar i incloure, si més no, diferents prototips de persona amb els personatges que crearem, per obtenir més varietat de característiques sobre les persones amb els que convivim i fer-les presents al joc.

Hem plantejat unes idees de comportament i actitud envers els protagonistes per trobar més similitud a la realitat:

- Un personatge tranquil, serè, alegre i amable (*comfort character*).
- Un personatge amb problemes de ira i paranoia, nerviós, estressat.
- Un personatge amb inseguretats (pèls, greix corporal, cànons de bellesa, que es compara).

Aquests són els models inicials, que poden anar variant depenent de la trama o com volem enfocar la novel·la visual. La idea no és 'haver de posar aquestes primícies obligatòriament', sinó més bé tenir més eines per poder jugar a l'hora de la creació.

- Alumne 1: Iván, espanyol, germà de l'Elizabeth, alçada mitja, complexió una mica forta perquè juga a futbol, pell blanca, cabell ondulat, 17-18 anys.
- Alumne 2: Antonio José, espanyol, molt alt i pàl·lid, cabells llargs, complexió un xic musculada perquè toca la bateria, prim, 18-19 anys.
- Alumne 3: Nicolás, argentí, alçada mitja, complexió forta perquè juga a volei, cabell fosc, nas aguileny, 17-18 anys.
- Alumne 4: Daehyun, coreà, una mica més baix que l'Iván però de complexió molt forta, cabell mig llarg, pell groguenca, 17-18 anys.
- Alumne 5: Jade, espanyol, no-binàrie, complexió petita (alçada baixa i cos prim), cabell rapat, pell clara, 17-18 anys.
- Alumna 6: Mae, espanyola, negra, baixa, complexió grossa, cabell afro, 17-18 anys.
- Alumna 7: Elizabeth, espanyola, germana d'Iván (semblança física), estatura mitjana, complexió mitja, cabell mig ondulat, blanca, 17-18 anys.
- Alumna 8: Gabriela, italiana, una mica alta, molt prima, pell clara, cabell llis i llarg, estil emo, 17-18 anys.
- Alumna 9: Ivanna, no s'especifica la nacionalitat però seria d'algun país d'Europa de l'Est, alta, complexió mitjana, blanca, ulls clars, cabell fosc, 17-18 anys.
- Professor 1: Gregori, ciències, espanyol, baix, prim, blanc, ulleres, bata de laboratori, aspecte descuidat (cabells desendreçats, barba de 3 dies), ulleres.
- Professora 2: Priya, música, hindú, pell fosca, estatura baixa, complexió prima, cabell curt i llis. ~~[Cancel·lat]~~
- Professor 3: Jordan, anglès, negre, complexió forta, estatura alta, cabell curt (quasi rapat).
- Professora 4: Olga, tutoria i una mica de tot, marroquina, alta, complexió mitjana, pell clara, hijab, roba ampla.

Pressupost:

Entre 50 i 100€ totals, tenint en compte els materials necessaris per a la presentació (vestimenta, teles, accessoris, cartells, guions impresos, targetes etc.).

Durada:

Inici el 23 de març amb un plaç de treball de 7 mesos. Ha d'estar acabat pel mes de novembre.

Inici del projecte: 23 de març de 2022

Publicació del joc: 1 de novembre de 2022

Entrega del projecte: 3 de novembre de 2022

Inspiració

En aquest apartat, compartim diferents idees i aportacions per la creació i disseny general del joc, des de disseny de personatges, dissenys de paisatges i fons fins a la música. També hem creat un perfil al Pinterest, on hi tenim algunes carpetes amb imatges de pentinats, roba etc.

En el cas de la música, hem volgut especificar què volem utilitzar per a la banda sonora del joc (instruments, recursos...).

disseny de personatges

(sobre l'**Estil de dibuix**): Havia pensat en fer un estil de dibuix que sigui dedicat en l'aspecte de petits detalls a la roba que faran servir els personatges i que sigui una mescla d'un estil més detallat i un altre més d'il·lustració.

Exemples visuals:

“Killing Stalking”



“Dream Daddy”



Sobre els dissenys, a mi m'agradaria adaptar un estil més minimalista i bufó. Amb poques línies, i aquestes més definides amb una sola traça. Colors més variats, però sense que ressaltin gaire. Que tingui pinta de videojoc però que no sigui tant tant realista, i tampoc infantilitzat. Podríem dir, amb una estètica més típica d'anime.

Exemples visuals:

“Animal Crossing”



“Attack on titan”



“Tokyo Revengers”



“Nana”



“Hypnosis Mic”



“The Legend of Zelda”



“Codi Lyoko”



“Miraculous Ladybug”



música

- [Memories \[Mad Father\]](#)

Només melodia que és simple del piano amb el que sembla ser el toc d'un triangle per una escena trista.

- [By Your Side \[OMORI\]](#)

El so del piano d'una manera més alegre pero senzilla, acompanyat amb una música més bé ambiental per ordinador podria servir per a una escena normal on surten els personatges parlant (seria el que sonaria cada vegada que sortissin parlant de forma quotidiana).

- [A Home For Flowers \(Tulip\). \[OMORI\]](#)

Música únicament feta per ordinador amb un ritme semblant a el chà-chà-chà, que doni una sensació de calidesa a la persona que juga al joc.

- [Fairy Fountain \[The Legend of Zelda\], per Amy Turk](#)

Utilitzar l'arpa o similar per fer melodies més tranquiles que podem utilitzar en moments concrets on volem representar una situació més calmada o serena, d'amistat, "bon rollo", però tranquila.

- [Air on The G String \(de J. S. Bach\), per Anastasiya Petryshak](#)

L'acompanyament dels contrabaixos (que fan una espècie de melodia pinçada), pot servir per complementar l'arpa mencionada anteriorment.

- [What is Love?, per TWICE \(music box ver.\)](#)

En aquest cas, crec que una melodia feta amb una caixa de música acompanya millor a una escena més sentimental (una reconciliació, un moment on un personatge s'obre a un altre, una escena trista...).

- [Animal Crossing Wild World \(tema principal\)](#)

Utilitzar la guitarra, ukelele i/o instruments de corda similars per fer notes llargues, notes més agudes o acords majors. A més, utilitzar un teclat, o fins i tot un sintetitzador per crear una harmonia entre els diferents instruments esmentats anteriorment. Aquesta melodia podria servir per la música de la introducció, d'un final en concret, o de l'escena de crèdits, ja que té més complexitat que les idees anteriors i així es dona certa importància al que succeeix.

- [Nearer, my God, to Thee, per André Rieu](#)

Aquesta melodia és més clàssica i no lliga tant amb la idea que tenim, però volia aprofitar les notes que apareixen a partir del minut 0:30, que són molt més agudes que les anteriors. M'agradaria aprofitar aquest recurs del violí per escenes més tenses per intentar transmetre a l'espectador incomoditat (si és que ho requereix l'escena), crear tensió, malestar...

disseny del cartell

[Danganronpa 2 \(opening\)](#)

Gamma cromàtica i presentació del personatges (fons + disseny + nom dels personatges).

“Jojo”



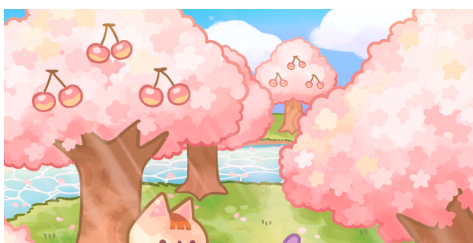
“Danganronpa”



Gamma

cromàtica

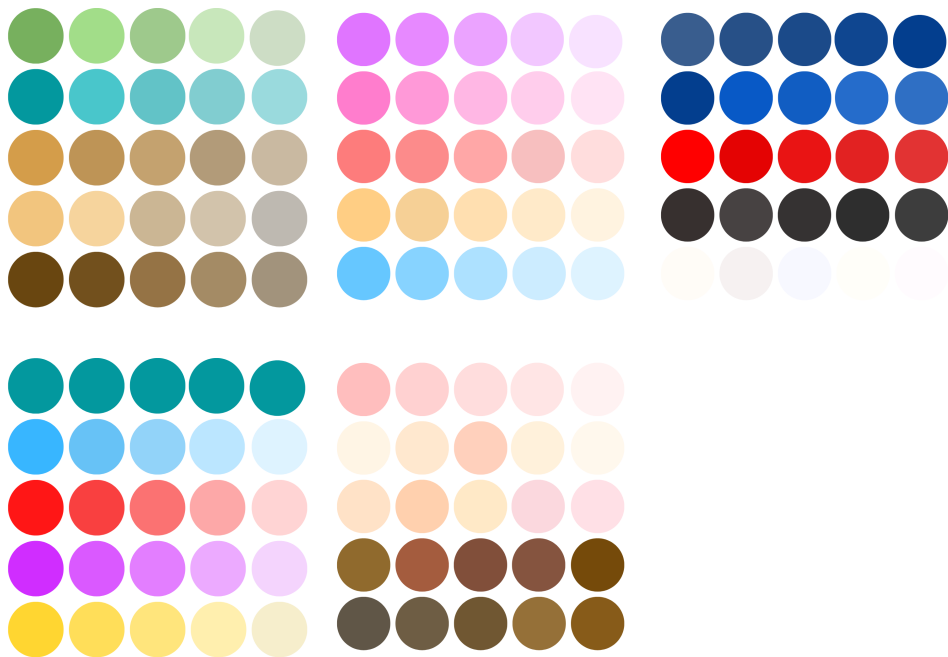
Per crear la paleta ens hem basat en aquestes il·lustracions de @chanteii al Twitter.



gamma inicial



GAMMA DEFINITIVA



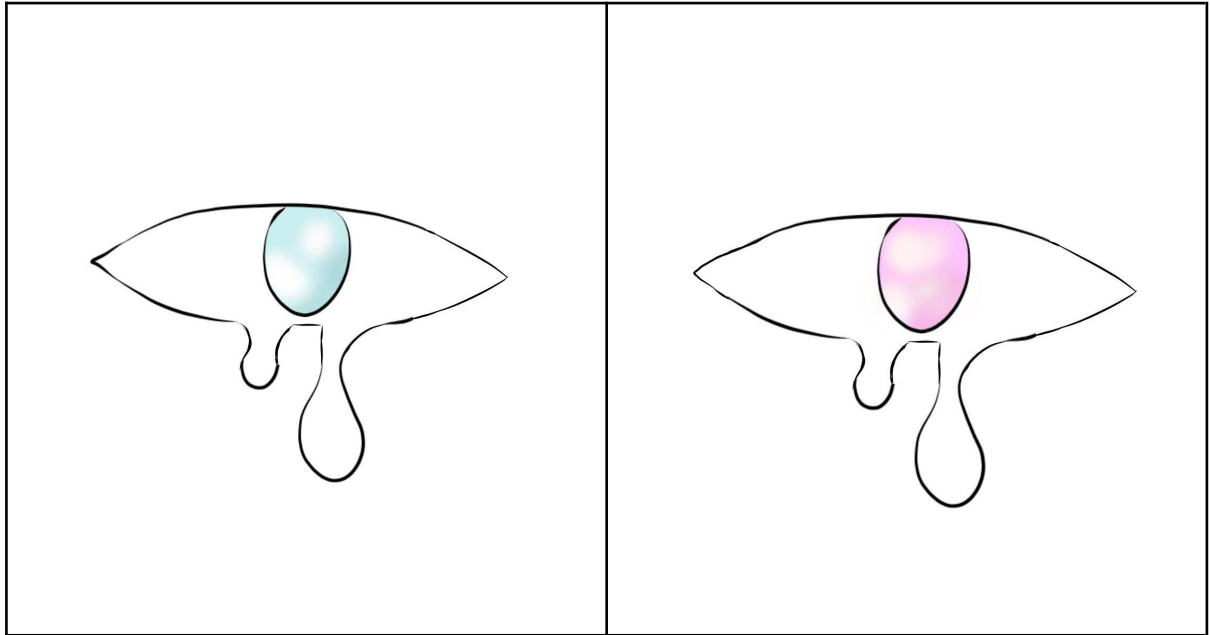
Logo

MAGARI

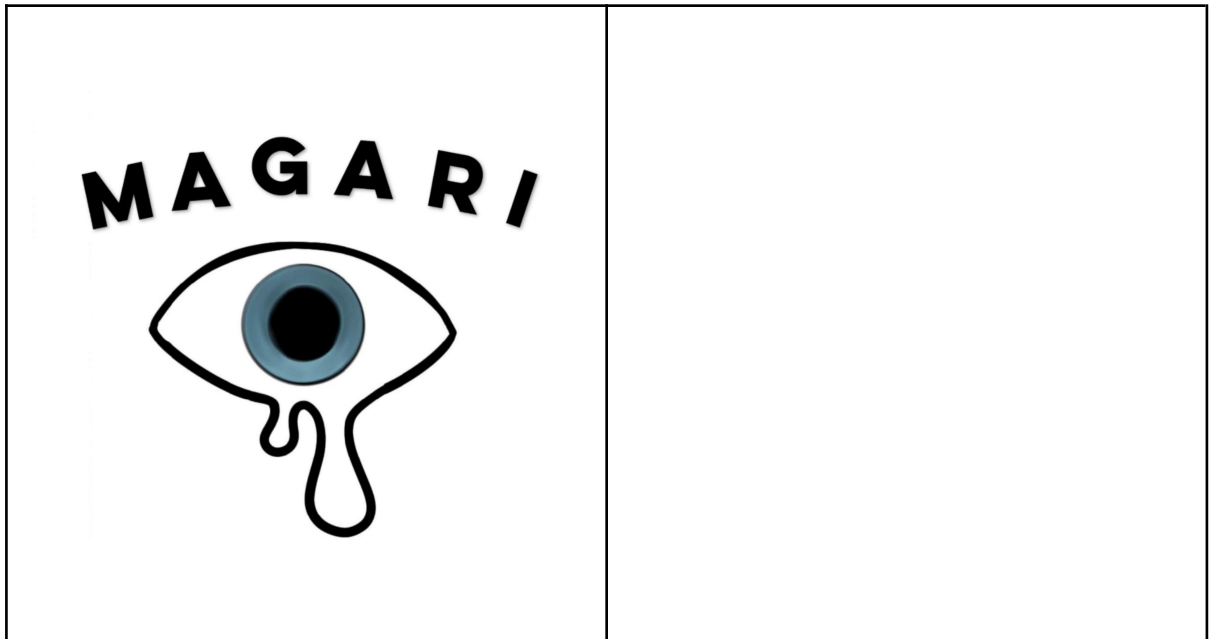
idees pel logo



primer disseny de logo en digital



logo definitiu i animat



Cartell



Xarxes socials

posts instagram

1. Inici: Logo + objectiu
2. Introducció al joc (trama)
3. Significat de Magari
4. Paleta
5. Cartell
6. Anunci
7. Presentació Mae
8. Presentació A.J.
9. Presentació Elizabeth
10. Presentació Iván
11. Personatges secundaris
12. ???

story instagram

Ampliació de posts, curiositats (noms, glossari, música, interaccions amb el públic, entrevistes, formularis, trama...), “Iván contesta” (fan preguntes al personatge i aquest contesta, pot ser amb tots), altres...