



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de Grado.

ALUSSIONARIO

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Alumno: Ignacio Javier Rodríguez
Legajo: 59546/6

ÍNDICE:

1. Resumen	p. 3
2. Palabras Claves	p. 3
3. Hipótesis	p. 3
4. Objetivo	p. 3
5. Justificación	p. 3
6. Introducción	p. 4
6.1. Conceptos previos	p. 4
6.1.1. Ilustración	p. 4
6.1.2. Narración	p. 5
6.1.3. Nuevas tecnologías	p. 5
6.2. Antecedentes	p. 5
6.2.1. Tagtool	p. 5
6.2.2. Storyteller	p. 6
6.2.3. Historietas animadas o ilustraciones con animación limitada	p. 8
6.2.4. Reactable	p.10
7. Desarrollo	p.11
7.1. El cambio y movimiento de los elementos.	P.11
7.2. La inclusión de nuevas tecnologías y su aporte.	p.12
7.3. La obra – Alusionario	p.13
7.3.1. Proceso	p.14
8. Conclusión	p.17
9. Bibliografía	p.18

1. RESUMEN

En la actualidad la ilustración se ve muy influenciada por la tecnología y otros elementos que se han ido incorporando para facilitar su elaboración y generar más dinamismo en su representación.

Así como la animación se ha incorporado para darle vida a los dibujos, han surgido herramientas como las tabletas digitalizadoras y lapiceras inteligentes para ampliar las posibilidades de los artistas. Nos encontramos de esta forma, con elementos que complementan o sustituyen los recursos tradicionales para la elaboración de ilustraciones. Constantemente podemos ver cómo se va de un aspecto a otro (tecnología y tradición) en la búsqueda de un equilibrio. Cómo dentro de los videojuegos, por ejemplo, la búsqueda ya no pasa solo por la innovación digital, sino también por la originalidad de los recursos visuales. Sin embargo, hoy, hay un aspecto que está quedando en un segundo plano que podría revalorizarse aún más con la implementación de las nuevas tecnologías. Se trata de la cualidad Narrativa de la imagen, que desde un principio se sitúa como principal exponente y le da forma a todo lo demás. Hoy la multimedia se presenta para enriquecer esta cualidad de las obras y la ilustración es el elemento a relevar dentro de esta concepción.

2. PALABRAS CLAVE

Ilustración, Narración, Tecnología, Multimedia, Innovación, Intervención, Historia

3. HIPÓTESIS

Actualmente, la gran innovación del aspecto narrativo de la ilustración se da gracias a las herramientas que aporta la multimedia.

4. OBJETIVO

Demostrar de qué manera se ve alterada la ilustración con la incorporación de elementos multimediales y particularmente, cómo se ve afectado su aspecto narrativo.

5. JUSTIFICACIÓN

Lo que esta tesis busca es promover la revalorización de la ilustración y sus componentes como elementos primordiales a la hora de contar y comunicar una idea, concepto o contenido. Tratando de impulsar el uso de las herramientas propuestas por la multimedia a un campo no circunscripto a los videojuegos. Donde, si bien es cierto que se ha permitido la exploración de los personajes, por parte de los participantes, terminan desembocando en tramas desprovistas de solidez y poco atractivas. Es por esto que lo que intento demostrar con la implementación de las herramientas multimediales en el aspecto narrativo de la ilustración, es que el usuario sea capaz de notar y darle la importancia que merecen los elementos compositivos de la imagen para entender la trama de la historia.

6. INTRODUCCIÓN

¡Todo texto debería ser escrito como una fábula! ¿A quién no le agrada que le cuenten una fábula? ¡Toda imagen debería ser una ilustración! “Una imagen vale más que mil palabras” y puede contar infinidad de historias. ¡Toda obra debería ser interactiva! ¿Qué persona, en el mundo, no disfruta de ser parte de algo? ¿De poder intervenir en determinadas situaciones y recibir una respuesta por ello?

Existen formas de contar historias que resultan ser mucho más directas que otras. Tienen algo que provocan una conexión con el usuario que los motiva a seguir participando de ese hecho. Y justamente es la capacidad de generar esta relación lo que impacta en el espectador.

Mi enfoque principal está en la ilustración y cómo la misma, en la actualidad, se usa en una gran diversidad de rubros visuales y audiovisuales como principal recurso para contar. Generar conceptos, bocetos, plasmar ideas o crear fondos y storyboards. A partir de esto se desprende el aspecto narrativo como elemento primordial de la ilustración. Se puede ser un gran dibujante y eso no significa ser un buen ilustrador. Aunque cuando uno dibuja siempre está contando algo, el tema está en saber qué se quiere contar y cómo resolverlo. Y es entonces donde aparecen la multimedia, las nuevas tecnologías y las herramientas que aportan para enriquecer la calidad narrativa en la ilustración.

6.1. CONOCER PREVIOS

6.1.1. Ilustración

La ilustración es un medio para contar historias a través de imágenes. Éstas están compuestas por distintos elementos, los cuales no fueron puestos allí por casualidad, sino dispuestos de esa manera por el artista (autor). Estos elementos se utilizan para dirigir o guiar la mirada del espectador y que éste entienda lo que se está tratando de transmitir. En este tipo de composiciones influyen las formas, las direcciones, los tamaños y la perspectiva. El color, las luces y las sombras, el clima generado; todo en conjunto cuenta algo y forma parte de la narración. Son todos elementos y recursos que ayudan a apoyar y reforzar una idea o concepto que son la base de cualquier historia.

Como parte de la composición visual, estos elementos de los que hablo vendrían a ser elementos gráficos que constituyen un todo. Forman parte de nuestro diseño y nos servimos de ellos porque poseen una función específica, sin disminuir en protagonismo e importancia a los aspectos restantes. Cada uno de ellos cuenta con un orden de importancia establecido, resultando fundamental la relación entre los componentes y el espacio, que hacen a la composición final.

Podemos hablar del peso visual y las sensaciones que nos provocan de acuerdo a dónde estén ubicados los elementos gráficos. Por ejemplo, si se encuentran a la derecha de la composición, lo podemos leer como avance y proyección. Si, en caso contrario, se lo sitúa hacia la izquierda retrotrae la acción, y gana ligereza si le damos altura ubicándolo en la parte superior. Otro recurso importante es el equilibrio visual donde a través de técnicas sugestivas es posible dirigir intencionalmente, por medio de otros elementos, la atención a un punto determinado.

También es posible generar ritmo, donde el ojo completa una secuencia de objetos semejantes como un todo y tiende a agruparlos. Y por otro lado, mediante el uso de direcciones se puede inducir una guía imperativa donde la mirada se orienta naturalmente hacia un mismo punto.

Sumando al factor del ritmo con el uso de una progresión de elementos para crear armonía y movimiento le agregamos el factor cultural. Por pertenecer al mundo occidental, nuestra lectura se realiza de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Esto influirá sobremanera a la hora de interpretar los elementos gráficos utilizados. El correcto uso de estos componentes asegura el éxito de la comunicación.

6.1.2. Narración

La narración puede ser tratada lingüística o visualmente. Consta de una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que desemboca en la transformación de la situación inicial. Y, como en la ilustración, la idea central es comunicar una idea, concepto o contenido.

6.1.3. Nuevas Tecnologías

Hoy existen herramientas como la tagtool, tablets y tabletas gráficas, que facilitan mucho la interacción entre el artista y el universo digital. Brindan la posibilidad de acceder y modificar instantáneamente la obra en proceso.

Mientras que la tagtool es una herramienta que posibilita la generación de obras performáticas, donde la innovación está dada por la instantaneidad de la intervención (se crean animaciones o incluso videojuegos en tiempo real, lo que provoca un cambio constante de la narración). Las tabletas gráficas, por otro lado, son utilizadas en infinidad de obras multimediales con el fin de posibilitar al usuario intervenir la obra con un lápiz virtual.

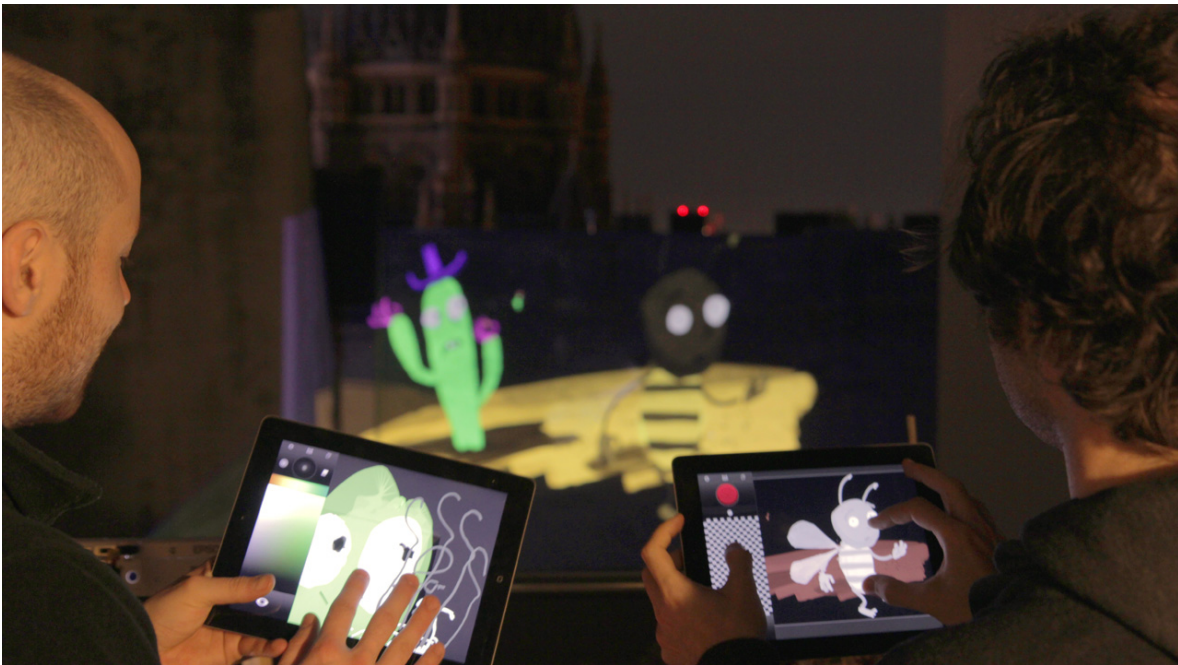
6.2. ANTECEDENTES:

En mis indagaciones para encontrar algo que se asemejara lo más posible a lo que estaba dando vueltas por mi cabeza, encontré varias obras y herramientas que se acercaban a lo que estaba buscando, las cuales me fueron generando nuevas incógnitas. Sin embargo, ninguna de ellas representaba de forma concreta y completa lo que necesitaba. Resulta notorio que muchos de los artistas, entre ellos, varios creadores de los materiales consultados, se estaban planteaban una misma cuestión: hablaban de algo que no es ilustración, y tampoco animación, sino que se trata de “algo más”. Algo que está surgiendo y que todavía no cuenta con nombre propio ni categorización dentro de alguna de las ramas artísticas ya existentes.

6.2.1. Tagtool:

El Tagtool es un instrumento de performance visual utilizado tanto en un escenario como en la calle. Sirve como una herramienta de VJ (VideoJockey), es un juego de video creativo, o una forma intuitiva de crear animaciones.

<http://www.tagtool.org/wp/>



6.2.2. Storyteller, un juego para construir historias:

Storyteller es un juego de rompecabezas donde se pueden construir historias ubicando personajes y objetos dentro de una secuencia de cuadros de historieta. Cada nivel tiene un objetivo como ser, “Logra un asesinato por celos” o “Una tragedia por amor”. El usuario es libre de llenarlo, de resolverlo de la manera que quiera. Es fácil de entender y jugar, pero las historias se vuelven cada vez más retorcidas. Hay que manipular secretos, deseos, personalidades, monstruos, muertos vivos, traición, amnesia, amor y otros elementos de la trama.

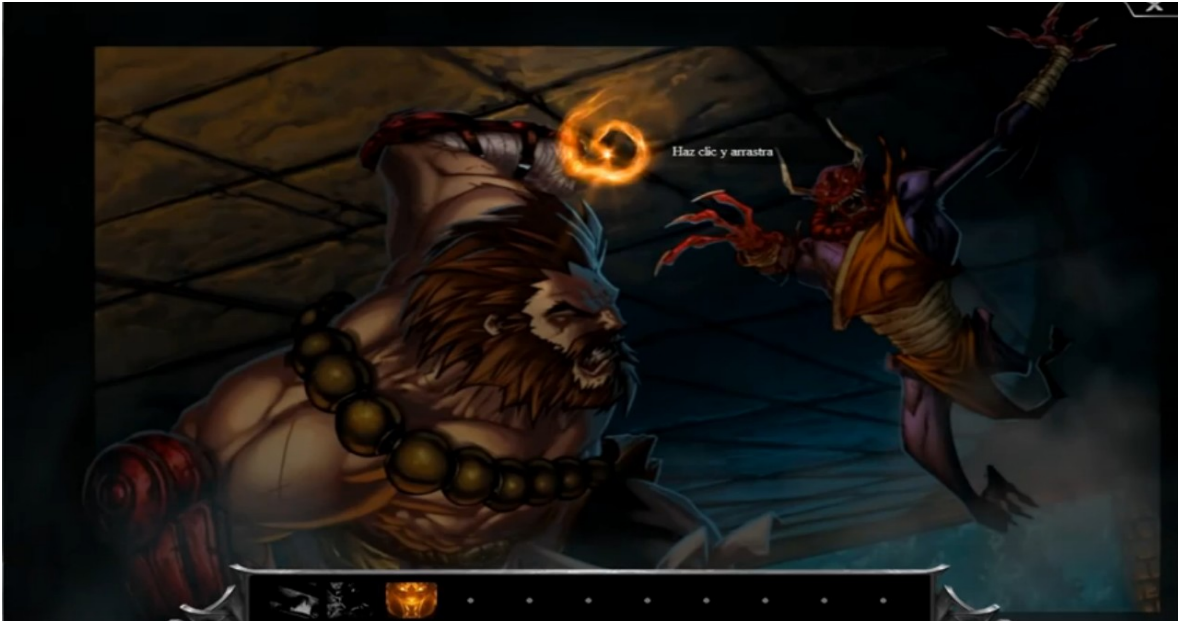
<http://www.storyteller-game.com>



6.2.3. Historietas animadas o Ilustraciones con animación limitada:

Cuando me refería a “algo más”, anteriormente, hablaba de obras como las que voy a mostrar a continuación. Algunas incluyen la interacción a través del mouse o el teclado y otras son únicamente contemplativas. Pero todas narran historias de formas innovadoras. El estudio Riot con su juego League of Legends viene presentando regularmente una gran diversidad de obras visuales que mezclan la ilustración, la animación y la interacción de forma muy efectiva y creativa.

<https://www.youtube.com/watch?v=V5SR7i2vPVw>





Por otro lado, Blizzard ha elaborado junto a Laurel Austin una serie de narrativas audiovisuales con ilustraciones que muestran un poco de movimiento pero no llegan a considerarlo animación.

<https://www.youtube.com/watch?v=LG3RVCEwCPg>





6.2.4. Reactable:

La Reactable es un instrumento musical electrónico inspirado en los sintetizadores modulares de los años sesenta. Fue desarrollado por un equipo de investigación del Grupo de Tecnología Musical de la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona), el cual estaba integrado por Sergi Jordà, Marcos Alonso, Günter Geiger y Martin Kaltenbrunner.

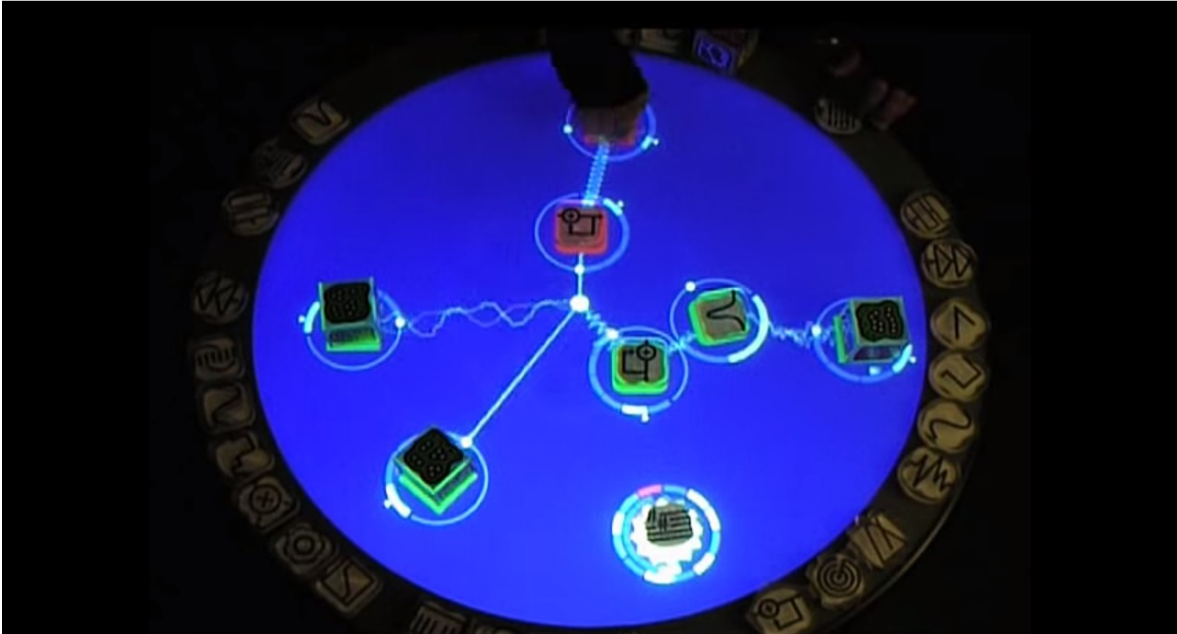
Este instrumento consta de una interfaz tangible, basada en un tablero circular semi translúcido, el cual está iluminado en forma directa. Cuenta, asimismo, con dos cámaras que de tanto en tanto analizan la superficie, siguiendo los movimientos, la naturaleza, la posición y la orientación de los diferentes objetos físicos y lógicos situados sobre el tablero. Es de uso colaborativo, es decir, puede ser controlado por múltiples usuarios (músicos) en forma simultánea, quienes comparten su control al mover y rotar objetos físicos sobre la superficie de la mesa. Manipulando dichos objetos, los cuales representan los componentes clásicos de un sintetizador modular, los usuarios pueden crear tipologías sonoras complejas y dinámicas, mediante generadores, filtros y moduladores, en una clase de sintetizador modular tangible.

Al mover y relacionar los objetos por la superficie del tablero se modifica la estructura y los parámetros del sintetizador de sonido. En forma simultánea, el proyector muestra la actividad y las características principales del sonido producido, otorgándole de esta forma la necesaria retroalimentación al ejecutante. Al haber varios músicos compartiendo el control (desplazando y rotando fichas transparentes sobre la mesa luminosa), cada uno de ellos puede crear una función sonora diferente.

Se puede decir que la reactable aspira a ser un instrumento colaborativo, intuitivo, enseñable y susceptible de ser aprendido (incluso por niños). Aspectos que considero realmente importantes a la hora de utilizar una obra y que pretendo puedan vislumbrarse en mi propia obra.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mgy1S8qymx0>

<https://www.reactable.com/>



7. DESARROLLO

7.1. EL CAMBIO Y MOVIMIENTO DE ELEMENTOS

Es impresionante como una misma situación en distintos momentos del día puede provocar sensaciones completamente distintas y contar historias diferentes.

En una entrevista, Alfred Hitchcock habla sobre la edición en sus películas y explica cómo con solo reemplazar un elemento, un plano por otro en una secuencia de planos por corte, puede modificarse toda la historia. Ese cambio puede significar que la personalidad de los personajes sea distinta y que el rumbo de la narración tome otra dirección. Este es el aspecto que quiero destacar. Una persona, con o sin el conocimiento necesario, alterando los elementos de una representación visual puede generar un cambio fundamental en la obra. Hablo de representación visual porque, en el caso de la fotografía el autor no tiene la posibilidad de dibujar o agregar cosas, ni de modificar el clima con un lápiz de color en el momento. Pero sí puede utilizar lo que encuentra en su entorno, y las distintas herramientas compositivas que conoce para alterar el espacio y lograr contar lo que quiere.

La animación le agrega el movimiento a todos estos elementos y, con una serie de principios básicos, ha logrado tal claridad en las acciones, que éstas fortalecen la idea que se intenta expresar. Incluso el sonido es utilizado con el fin de contar y reforzar el concepto.

Pero mi enfoque va dirigido a algo más sencillo, directo e intuitivo, que tiene que ver con razonamientos cotidianos y el uso de la imaginación para utilizar el contexto y los elementos que te pueden brindar un espacio con el fin de contar distintas historias.

Historias que provoquen un análisis más profundo, una búsqueda en las formas direcciones, tamaños, posiciones, etc.

7.2. LA INCLUSIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU APORTE

La escritora e ilustradora Mónica Weiss habla del contrapunto entre el texto y la imagen de un libro ilustrado, donde propone dos formas de entrada a la imagen o niveles de lectura: la IRRUPCIÓN (Inmediatez), momento en el que vemos la ilustración y recibimos un impacto global, entendemos el clima general de la obra e incluso el género de la misma; y la EXPLORACIÓN (análisis), donde la imagen es buscada, caminada, se descubren los secretos y las trampas de las mismas. Analizando el contrapunto como obras realizadas con diversos lenguajes y apostando al aumento de la capacidad de imaginar, la autora afirma que los libros álbum o álbum ilustrado son el resultado de la narrativa visual propuesta por el artista.

Me gustaría, en esta instancia, intentar completar esta concepción de contrapunto entre el relato gráfico y el plástico, como vengo mencionando anteriormente, con el lenguaje que hoy nos brinda la multimedia y particularmente, la interacción. A estas instancias de lectura que Mónica Weiss menciona en su artículo (Irrupción y Exploración) les sumaría como nuevo elemento la Interacción o Intervención. Creo que hoy los artistas buscan llegar de otra manera a los usuarios y estos últimos se encuentran inmersos en un contexto mucho más dinámico y vertiginoso, pero sobre todo cambiante, buscando que se los incluya en los resultados. Es por esto que mi planteo propone un nuevo nivel de narrativita, apostando a lo digital con la necesidad de construir historias atractivas, coherentes y capaces de aprovechar las posibilidades expresivas de la tecnología.

Quiero resaltar un fragmento que Karin Littau utiliza en su libro Teorías de la lectura:

“Puesto que la tecnología de la imprenta y la del cine son reflejos la una de la otra en cuanto a la modalidad perceptual, parecería que la tecnología de cada época encarna el modo fisiológico-perceptual al cual responden los consumidores” (Littau, 2008, p.92).

Este es uno de los aspectos que destaco de las sociedades actuales y cómo los artistas, hoy en día, buscan aprovechar las nuevas herramientas dentro de esta adaptación tecnológica que estamos transitando constantemente. La autora menciona que de la misma manera que el libro impreso trajo aparejados cambios en la transmisión, divulgación y consumo de los textos, las nuevas tecnologías digitales, que nos permiten acceder de forma inmediata en cualquier parte del mundo al material, modifican el modo de circulación de la información y la comunicación misma. Visto y considerando que la computadora es una innovación tecnológica relativamente nueva, se generan varios interrogantes sobre cuánto ha afectado ya nuestra manera de escribir, leer, e incluso, de pensar.

La computadora se nos presenta de dos formas innovadoras para leer una obra. Por un lado, como un artefacto que permite la manipulación de símbolos, una tecnología como extensión del cuerpo, que a través del hipertexto y los sistemas de hipermedios

permiten al usuario acceder a textos, imágenes, películas y sonidos escribiendo comandos o utilizando el mouse. Y por otro lado, la computadora en tanto artefacto que manipula la percepción, como extensión de los sentidos, que genera una inmersión del usuario en el ciberespacio, haciendo uso de los entornos de realidad virtual. Es así que podríamos hablar de cómo toda la tecnología supone una instancia de inmersión, ya que hoy en día nos encontramos rodeados por ella.

Nos encontramos saturados por la tecnología y es por ello que debemos dedicarnos a buscar cómo aprovecharla para superar la linealidad que presentaban el texto y las imágenes impresas, insuficientes para satisfacer las complejas operaciones que puede manejar el cerebro en su calidad de enorme red neuronal que funciona en paralelo. Ya no hablamos de un mero mecanismo de producción de ideas y significados solamente, sino también, de tecnologías que manipulan las percepciones de los lectores en la medida que afecta su sensibilidad.

7.3. LA OBRA – ALUSSIONARIO

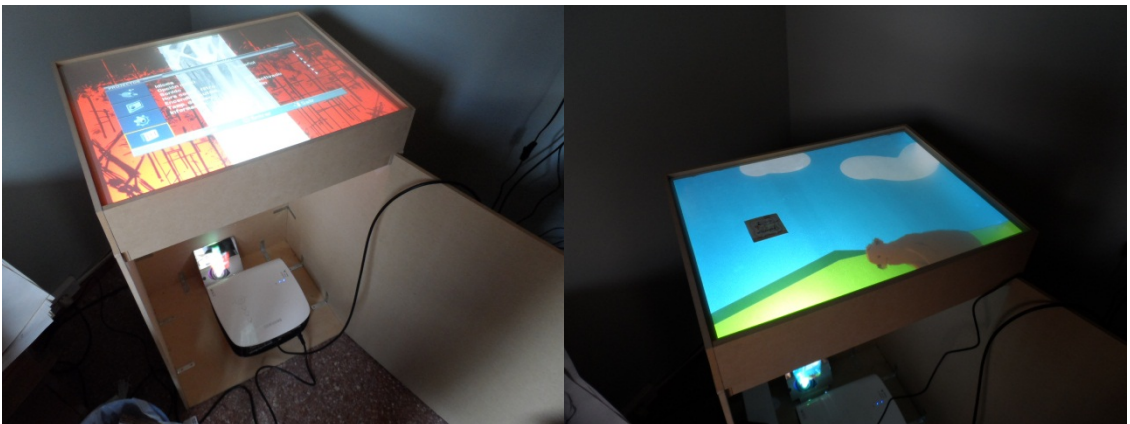
Alussionario intenta revalorizar la ilustración y sus componentes como elementos primordiales a la hora de narrar una historia. Ofrece al usuario distintos objetos especialmente diseñados, buscando que, a través de su uso, éste logre evocar aquellos conceptos sobre composición alguna vez adquiridos y aplicarlos en su proceso narrativo.

Funciona sobre una Reactable donde el usuario, en una primera instancia, se encontrará con el fondo de una ilustración. Un paisaje preestablecido con ciertas características que a primera vista no contará demasiado. A ambos lados de la imagen tendrán a disposición una serie de elementos con los que podrán intervenir la obra. Entre los elementos a utilizar hay Personajes (capaces de adoptar distintas posturas), un Sol/Luna (para modificar el momento del día), un Sol/Nube (para alterar el clima de la ilustración), y una Goma de borrar (para reiniciar toda la aplicación). Con esto busco que el usuario entienda que al intervenir los elementos que componen una ilustración se pueden narrar distintas historias a través de diversas situaciones. El uso de distintos elementos compositivos, direcciones, posiciones y tamaños influyen en los ejes primordiales de la historia y pueden generar cambios fundamentales de la misma. Es decir, como parte de la composición visual estos elementos gráficos constituyen un todo. Forman parte de nuestro diseño y nos servimos de ellos porque poseen una función específica, sin disminuir en protagonismo e importancia a los aspectos restantes. Cada uno de ellos cuenta con un orden de importancia establecido, resultando fundamental la relación entre los componentes y el espacio, que constituyen la composición final.

7.3.1. Proceso:
Construcción de la mesa.



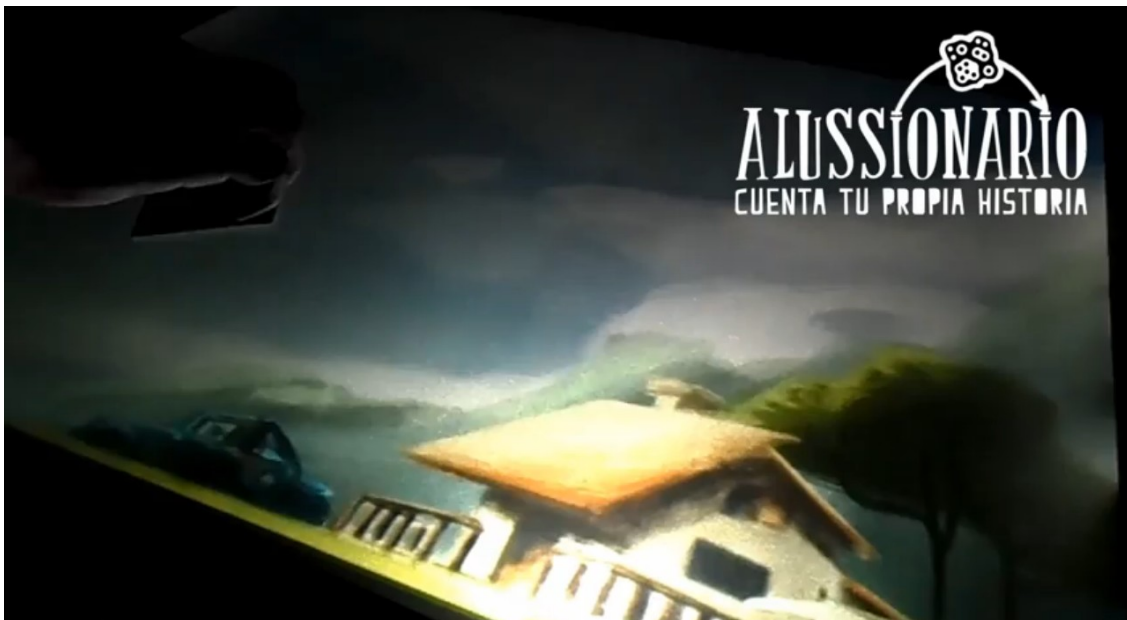
Instalación de luces, espejos y cámara. Pruebas con proyector.





Primeras pruebas de la mesa funcionando.

<https://www.youtube.com/watch?v=T9qFV8SETnA&list=UUWB182iNG5FFzgWP1JzKUzw>



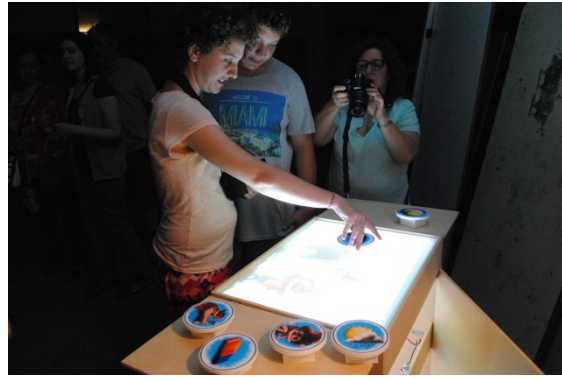
En cuanto a los elementos, los mismos serán utilizados como herramientas, representados a través de figuras ilustradas con un fiducial en su cara posterior. El usuario deberá ubicarlos sobre la superficie de la pantalla ilustrada para que sean reconocidos por

el sistema. Podrá rotarlos para ir generando cambios en los elementos que agrega y también, con estas rotaciones, tendrá la posibilidad de cambiar cuestiones climáticas y horarias de la imagen para agregarle dramatismo a la narración.



Resultados finales de la obra y presentación en el Festival de Artimañas vol.II:





Video de la obra funcionando durante el festival:

<https://www.youtube.com/watch?v=wBISE9lwwac&feature=youtu.be>

8. CONCLUSIÓN

Hoy con las nuevas tecnologías y las posibilidades que nos brinda la multimedia, sumado a la insaciable necesidad de innovación, nos encontramos con nuevos tratamientos de la imagen que influyen en el aspecto narrativo de la ilustración. Aplicaciones web, historietas interactivas, ilustraciones con animación limitada. Todos apuntan a lo mismo, el refuerzo de una idea o concepto.

Después de observar mi obra (Alussionario) funcionando durante el Festival de Artimañas Vol.II, pude reafirmar que al interactuar con ella, gracias al fácil e intuitivo acceso a los elementos, resultó ser muy aprensible para los usuarios, dando lugar a la posibilidad de concentrarse en los personajes y elementos de la composición. He incluso llegando al extremo de solicitar más objetos para poder ampliar la cantidad de opciones para contar lo que se imaginaban. Si bien para hacer uso de esas herramientas

apropiadamente hay que tener conocimientos previos sobre los recursos a utilizar, considero que los usuarios ya conocen esos contenidos, vivimos rodeados de ellos y hay formas de utilizarlos a nuestro favor para expresar lo que queremos.

Estamos en una etapa de la concepción de arte contemporáneo donde se habla mucho de la instancia donde la obra se completa con la intervención del público, y en concordancia con esto, las posibilidades que ofrecieron las tecnologías utilizadas para intervenir la obra manualmente, en soledad o a través de un colectivo de personas, ampliaron las posibilidades de lectura de la ilustración. Al poder modificar sus elementos, las experiencias de cada usuario fueron generando distintas situaciones y también despertaron sensaciones en los demás interactores, provocando que quieran contar algo y explorar las distintas versiones narrativas que ofrece la obra de acuerdo a como se utilicen sus elementos.

En la obra se buscó la revalorización de la ilustración y sus componentes como elementos primordiales a la hora de contar y comunicar una idea, concepto o contenido a través del uso de las herramientas de la multimedia. Lo que interesó desde un principio fue el aspecto narrativo de la ilustración y que el usuario pueda notar y darle importancia a los elementos compositivos de la imagen generando distintas tramas a partir de la interacción.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Beltramino, F. (2011). Para una crítica de la originalidad del arte interactivo. *En el límite*, 2 (2), pp. 11-16. Disponible en:

<http://www.unla.edu.ar/index.php/en-el-limite-numeros-descargas>

- Causa, E., Romero Costas, M., Botasi, S. G., Subia Valdez, J. R. y Rirota, T. (2012). "Ugarit" una interfaz gestual para la escritura musical analógica. *Proyecto Biopus*. Disponible en:

<http://www.biopus.com.ar/txt/textos/2012-mm-informe-final-pictoarte.pdf>

- Littau, K. (2008). *Teorías de la lectura: libros, cuerpos y bibliomanía*. Buenos Aires: Manantial.

- Markle, F. (1964). *Una charla con Hitchcock* [Video]. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=sXtdl34PTnw>

- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial Paidós. Disponible en:

http://www.hrenatoh.net/curso/textos/txt_hamlet_no_holodeck.pdf

- Romero Costas, M. (2011). El rol de la interactividad en el arte digital. *En el límite*, 2 (2), pp. 66-74. Disponible en:

<http://www.unla.edu.ar/index.php/en-el-limite-numeros-descargas>

- Weiss, M. (2002). El contrapunto en el libro ilustrado. *Foro de Ilustradores*. Disponible en: <http://forodeilustradores.com.ar/articles/weiss-01.htm>