



ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA EN LA ERA DIGITAL

PROYECTO DE GRADO

NICOLÁS BOTERO BRAVO
DAVID MOSQUERA ANGARITA

ASESOR DE INVESTIGACIÓN
CAROLINA CUERVO BUSTAMANTE

UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE INGENIERIA
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2014



AUROR

ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA EN LA ERA DIGITAL

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
UNIVERSIDAD ICESI
PROYECTO DE GRADO

NICOLÁS BOTERO - DAVID MOSQUERA
TUTOR: **CAROLINA CUERVO**

CALI, COLOMBIA
DICIEMBRE 2 DE 2014

Tú decides qué soñar.
- Auror

Oportunidad de Investigación

“El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración” (Autor desconocido).

Históricamente la ilustración ha sido una forma de expresión humana que ha permitido evidenciar y complementar la información de textos y escritos. Su aparición se remonta a culturas tan antiguas como las Egipcias, lo cual se constituye como una documentación valiosa sobre su desarrollo y progreso cultural (Montero, 2006, p. 1).

“Aunque las actividades del ilustrador se ha ramificado, como por ejemplo en el área del cine y la televisión actualmente su papel no ha cambiado sustancialmente, aún sigue trabajando al servicio de un patrón cultural, comercial, y de los medios de comunicación.”(Montero, 2006, p. 5).

La ilustración está presente en libros, cómics y novelas gráficas, anuncios publicitarios, afiches, animaciones, etc.; aporta información, desarrolla la percepción y la cultura visual, influye de múltiples formas al observador en su lectura a partir de la generación de contextos. Según Riaño Moncada (2010): “El concepto de ilustración está asociado a una función comunicativa de la imagen, se ilustra para ‘dar luz’... la imagen revela sentidos verdaderos” (p: 25).

Y Por su parte la fotografía surge con el desarrollo del primer procedimiento fotográfico “el daguerrotipo”, descendiendo de la llamada “cámara oscura” junto con las diferentes investigaciones acerca de las sustancias fotosensibles (sensibles a la luz) para adherir la imagen a una superficie (Ramón, página 1 – 3).

“La fotografía es un campo del arte que involucra una amplia gama de categorías, desde la fotografía Fashion hasta el fotoperiodismo.” (López, 2011).

La fotografía al igual que la ilustración, tienen diferentes ámbitos de aplicación como hemos mencionado anteriormente. Actualmente se ha explorado la convergencia entre estas dos expresiones artísticas, por un lado esta la artística, y por el otro lado se encuentran las compañías o empresas que hacen uso de esta convergencia con fines publicitarios.

Primero tenemos a Johan Thörnqvist, un artista e ilustrador establecido en Helsingborg, ha desarrollado un proyecto llamado “Cuando la fotografía se funde con la ilustración”, abordando la relación que se puede generar entre la ilustración y la fotografía para crear mundos imaginarios elaborados con un fin artístico. “Johan Thörnqvist con sus imágenes o collages astutamente constituidos con fotos y dibujos, se mezclan para formar un pequeño universo entero. Es difícil no enamorarse de la magia cotidiana que está mediada por el complejo formado entre la profundidad de las fotos y los detalles en los dibujos. ” (Benshi, 2010).

Y segundo, tenemos la aparición de Fido Dido (El personaje característico usado en la publicidad de 7UP) en el 2006, donde su característica principal, además de ser reconocido como un icono popular cultural, era la inmersión que se genera por ser un personaje ilustrado, en las fotografías publicitarias y en diferentes videos.

Continuando con la aparición de los primeros ordenadores, a mediados de los noventa, aparece la digitalización y con ella la creación de imágenes digitales. “De este modo, preguntarse por la ilustración digital no implica encontrar las variaciones dentro de un campo a partir de una transformación de los medios técnicos. se trata de comprender cómo la particularidad de una técnica puede reconfigurar la comprensión misma de un hacer, no solo a nivel de prácticas simples, sino de las formas de pensamiento, de nuestra lógica de relación con lo real.” (Riaño Moncada, 2010, p. 12). La digitalización trajo consigo una nueva relación ilustración-fotografía, siendo este punto nuestro enfoque del proyecto a realizar.

El encuentro de la ilustración con la fotografía ha dado lugar a nuevas formas de representaciones, en las cuales cada una aporta su expresividad. “La yuxtaposición de imágenes fotográficas con elementos gráficos dibujados, que llevan a la consolidación de unidades de espacios y tiempos discretos en los que su potencia está en crear mundos nuevos y diferentes de los de la realidad objetiva”. (Riaño, 2010, p. 31). Mientras que los medios digitales le han dado a la ilustración nuevos horizontes y alcances, la fotografía ha logrado traspasar la barrera de lo abstracto permitiendo la construcción de realidades modificadas (MG, 2012).

Por lo anterior, esta investigación se pregunta, cómo la relación entre ilustración y fotografía ha sido transformada por los niveles de interactividad y participación propios de la era digital. Se interpreta la interactividad como “la exploración asociativa de búsqueda y rastreo de información que se enmarca en un proceso dialéctico de control, selección, exploración, consecución-retroalimentación y retorno” (Regil, 2001).

Pregunta de Investigación

¿Cómo la relación entre ilustración y fotografía ha sido transformada por la interactividad propia de la era digital?

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Identificar la transformación generada en la relación entre ilustración y fotografía por la interactividad propia de la era digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- * Realizar una revisión histórica de la fotografía y la ilustración de manera independiente.
- * Identificar fundamentos teóricos, tanto de la fotografía como de la ilustración que permitan establecer los puntos de convergencia.
- * Identificar como la relación ilustración y fotografía ha sido influenciada por la llegada de la digitalización.
- * Indagar qué niveles de interactividad y participación se han explorado en la relación ilustración-fotografía.
- * Aplicar los resultados de investigación obtenidos en el desarrollo de una propuesta, que refleje la relación ilustración-fotografía en la era digital, intervenida por uno de los niveles de interactividad.

Marco de Referencia

De acuerdo a nuestro Objetivo de investigación "Identificar la transformación generada en la relación entre ilustración y fotografía por la interactividad en la era digital", determinamos unas categorías de investigación importante para crear y estructurar nuestro Marco de Referencia, es importante tener en cuenta que para un óptimo entendimiento de las categorías era indispensable hacer un recuento histórico que permita contextualizar sobre los temas de desarrollo propios.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Fotografía
Ilustración
Interactividad
Era Digital

OBJETIVO DEL MARCO DE REFERENCIA

El objetivo de esta marco de referencia es cumplir con dos objetivos específicos de nuestra investigación, que planteamos:

Realizar una revisión histórica de la fotografía y la ilustración de manera independiente.

Identificar fundamentos teóricos, tanto de la fotografía como de la ilustración que permitan establecer los puntos de convergencia.

Este último objetivo específico determina un aspecto importante de la investigación o recorrido histórico, debido a que determina las primeras correlaciones o momentos entre dos de nuestras principales características.

Para ello, identificamos 4 momentos indispensables a lo largo de la historia de la Fotografía y la Ilustración, e identificar donde estas dos expresiones artísticas se cruzan, para poder escoger 2 de esos momentos como los más valiosos y destacarlos de nuestro Marco Teórico.

MARCO TEÓRICO

En esta etapa mencionaremos los 4 momentos importantes y en la sección de Anexos se encuentra todo el recorrido histórico.

Fotografía

PRIMER MOMENTO

La investigación hace una pausa en este momento de la historia, cuando evidenciamos una relación muy estrecha que se empieza a generar entre el movimiento artístico del naturalismo, apoyado en describir la realidad objetivamente, pero pensada desde sus raíces sociales y la fotografía como técnica de capturar la luz, la forma, el contraste, etc. Para finales del siglo XVIII y casi hasta finales del siguiente siglo, aparece Camille Corot en París uno de los más grandes pintores y grabadores naturalistas que va a desarrollar el Cliché-Varre, que consiste en grabar, pintar o dibujar sobre una superficie transparente que posteriormente se pondrá sobre el papel fotográfico sobre el que se revelara.

SEGUNDO MOMENTO, PHOTOSECESSION

Fueron el primer grupo de fotografía americana que trabajaron para buscar que la fotografía fuera aceptada como un arte visual. Alfred Stieglitz fue el padre de esta corriente, manipularon las técnicas del negativo e impresiones, con el fin de aproximar los efectos de dibujos, grabados y pinturas al óleo. Todo lo anterior hizo parte de lo que se llamó movimiento pictorialista en 1890 cuando se formuló claramente el propósito de equiparar la fotografía a la pintura, donde ya se daba la manipulación, son las llamadas "impresiones nobles" que transformaban el positivo en una obra única, pero el pictorialismo no iba más allá de un intento de alineación de la fotografía con la pintura.

TERCER MOMENTO

El surrealismo trataba de sacar a la luz las fuerzas de nuestro inconsciente, descubiertas por Sigmund Freud, mediante el desarreglo sistemático de las formas habituales de percepción. André Breton fue el fundador y principal exponente de esta corriente artística, dice acerca de la psicología surrealista: el inconsciente es la región del intelecto donde el ser humano no

objetiva la realidad sino que forma un todo con ella.

La fotografía surrealista es importante ya que se desliga de su carácter artístico y adquiere un rol creador, convirtiéndose en una disciplina autónoma. Dentro de este periodo de tiempo, aparecieron imágenes manipuladas, en donde se aplicaban técnicas de revelado, impresión y captura algo diferentes y que iban con los objetivos del movimiento. Por otro lado están las imágenes no manipuladas, que son fotografías comunes pero que resaltan algunos elementos al azar y con algún grado de descontextualización pueden generar nuevos significados de la imagen.

"Como queda dicho, los fotógrafos surrealistas utilizaron técnicas como el pintar los negativos, duplicar y triplicar la exposición, la solarización y también el método de la fotografía sin cámara que Man Ray denominara rayografía. Estas rayografías eran la equivalencia en la fotografía de la escritura automática.

También se inventaron otras técnicas adicionales para la fotografía surrealista, así por ejemplo Guerin juntó dos negativos, uno de un paisaje convencional, y otro de una cristalización producto de haber permitido que cerveza u otros líquidos cristalizaron en un cristal.

Única en el surrealismo, es la técnica inventada con total desconocimiento de esta anterior, viene de la mano de Raoul Ubac y al americano David Hare, se denomina Brûlage, y consiste en quemar el negativo con una llama de alcohol etílico. De este modo el artista sólo tenía control sobre el resultado de una manera parcial".

CUARTO MOMENTO

Todas las técnicas usadas en fotografismo fueron válidas para el arte pop. La fotografía es manipulada hasta el extremo para conseguir sorprender al espectador.

La tipografía, la caligrafía, el dibujo, la ilustración, el graffiti y todo tipo de texturas se unen y superponen a la imagen fotográfica. El color es igualmente manipulado en todas sus dimensiones, virados, fotografías coloreadas, pintadas a mano o con el aerógrafo, solarizaciones, bitonos, ampliaciones de la trama de cuatricromía, serigrafía y un sinnúmero de posibilidades. Los artistas del Pop tenían como finalidad no la crítica ni el escándalo, sino el destacar que todo eso que era estimado como indigno del mundo del arte, podía ser considerado como artístico. del comercio y el mundo del arte.

Consideramos que este es quizás el momento más importante y significativo para nuestra investigación, ya que los elementos, las técnicas, las formas son usadas con intencionalidades más precisas y sólo para imitar o para un grupo selecto de personas.

Como bien lo dice Jacob Bañuelos, estudioso del arte pop, el fotomontaje es una forma de expresión visual que aparece con el nacimiento de la fotografía hacia 1839 y se consolida como género artístico en el seno del movimiento dadaísta de 1920. Salvo raras excepciones, en los libros de la historia general de la fotografía se cita al fotomontaje como una técnica, y en los libros técnicos se le clasifica incluso como truco. Se ignora el gran potencial expresivo que subyace bajo sus formas y que lo proyectan hasta nuestros días.

Ilustración

PRIMER MOMENTO

Como primer evento está el Arte PreRománico. Cerca del año 800 está uno de los elementos más representativos de los manuscritos y textos ilustrados, el libro de Kells, el cual fue hecho en Kells por monjes celtas. En la actualidad sólo se conservan partes del libro dado a un incidente en la época, donde varias partes se perdieron y otras fueron quemadas por los vikingos.

Determinamos este momento importante, debido a que fue uno de los principales momentos en donde la ilustración se integra con otras artes, como lo es la escritura, al igual que esta misma toma un papel (Además de comunicativo) artístico visualmente. Además de implementar la caligrafía como un modo de ilustración.

SEGUNDO MOMENTO

A continuación se destaca el movimiento artístico Expresionismo. Movimiento originado al principio del siglo XX, donde la intención era tratar de expresar los sentimientos a través de técnicas y construcciones de elementos con un nuevo sentido estético.

En este movimiento muchas artes fueron tratadas y resaltadas como el cine, la literatura, el teatro, la danza y la fotografía, pero su punto focal principal fue la pintura. Frente a lo anterior, fue uno de los primeros movimientos considerados como vanguardistas.

De este movimiento se destacamos 3 artistas cineastas: Fritz Lang, F. W. Murnau y Paul Wegener, los cuales, a través de diferentes técnicas de superposición de elementos, además del manejo estético en la escenografía, dieron un nuevo campo a la apreciación por el uso de elementos que enriquezcan la escena cinematográfica.

Destacamos la importancia de estas nuevas técnicas e incursiones en el cine, que permitió la creación de nuevas realidades, historias y paisajes, dando como resultado reproducciones cineastas famosas como Nosferatu, Metrópolis, El gabinete del doctor Caligari en su época.

TERCER MOMENTO

Para continuar, tenemos al Pop art junto a Man Ray y Andy Warhol como artista representativos del arte postmoderno alrededor del siglo XX. Inicio como una rebelión hacia las corrientes artísticas que se habían dado hasta el momento, con esto, artistas y demás movimientos nacieron para dar rompimiento al elitismo que generaba ese mismo arte.

En consecuencia surgieron tendencias hacia el rompimiento de las linealidades que se venían tratando y la incursión sobre nuevas metodologías, técnicas y tendencias para crear piezas de arte, con otro sentido, surgieron.

Man Ray incursionó en varias artes, desde la pintura hasta la fotografía, donde en esta última empezó a experimentar con la exposición de cosas del común, como llaves, latas, y fotogramas, con dibujos para generar collages y montajes hechos a mano, siendo uno de los pioneros en unir este tipo de técnicas para convertirlas en arte. Y por otro lado Andy Warhol, con su pensamiento con el cual llegó a determinar que todo es imagen, lo que está a nuestro alrededor y trató de aplicar esa teoría en sus piezas gráficas, fotografías y montajes.

CUARTO MOMENTO

Para finalizar tenemos que a principios de 1900, surgió como una nueva manifestación de la ilustración, la historieta o cómic.

Se dio inicialmente por la necesidad de transmitir ideas y en medios impresos como los periódicos, pero después, con el tiempo, se empezaron a enfocar en la producción de libros o historietas gráficas de libre comercialización.

Se crearon diferentes corrientes o tendencias de historietas como los comics, tendencias hacia historias de superhéroes, el manga, entre otras.

Scott McCloud llega a la siguiente definición acerca de la historieta o cómic: "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector". Scott es uno de los pioneros de considerar el cómic como arte, y vanguardista en el lanzamiento de WebComic (comic en internet).

Nos enfocamos también en este último aspecto, porque rescatamos el elemento importante narrativo que tienen los comics y la técnica "cuadro a cuadro" que se usa para generar historias, además, de poder tener esa capacidad de poder tener cualquier tema, desde aspectos sociopolíticos, hasta fantásticos.

Como otra de nuestras determinantes de investigación, Interactividad, hicimos una definición desde su aparición, para hacer hincapié en las repercusiones que tuvo en el momento de su nombramiento en la era digital.

Era Digital

A lo largo de la historia, las revoluciones tecnológicas e industriales han desempeñado un papel crucial influyendo en el desarrollo de la sociedad y de sus individuos. En el siglo XIX, la Revolución Industrial marcó el devenir del hombre entendido como entidad social y cultural. La llegada de la era digital y, con ella, las nuevas tecnologías, ha generado un crecimiento tecnológico sin precedentes, motivando que se hable de Segunda Revolución Industrial. Esta era tecnológica no sólo ha favorecido una mejora en la calidad de los servicios, sino un aumento en la diversidad de los mismos. Así, la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento (Franco, 2005, p.93).

Las técnicas implementadas por esta nueva etapa digital hacen parte de un conjunto de tecnologías cuyas aplicaciones abren un amplio abanico de posibilidades a la comunicación humana. La cualidad que poseen estos elementos de poder cohesionar en conjunto, define los procesos productivos y comunicativos de nuestra era a nivel mundial, denominada Revolución Digital. Así, los sectores del ámbito de las telecomunicaciones pierden su carácter autónomo e independiente a favor de la flexibilidad, y las antiguas

entidades autónomas y aisladas, se disuelven haciéndose obligatorios los contactos y las colaboraciones multidisciplinares. Esto provoca que todas las industrias que usan un mismo lenguaje en común tomen contacto y trabajen conjuntamente para elevar sus resultados (Larrégola, 1998, p. 190).

La influencia ejercida por los medios informáticos en todos los procesos y fases de la comunicación de los medios actuales abarca el registro, la manipulación, el almacenamiento y la distribución de la información, ya sea en forma de textos, imágenes fijas o en movimiento, sonido o construcciones espaciales. De la misma manera que la energía fue el motor de la Revolución Industrial, la información es el eje de esta nueva revolución, la tecnología.

Suele afirmarse que los elementos clave de la revolución digital son el ordenador personal y la presencia de la Internet. Pero para la mayoría de las personas, este fenómeno es propio de los años 90s ya que fue hasta este momento en donde se comercializó como tal. Sin embargo, las semillas de estas innovaciones fueron sembradas en el 1960, cuando el precursor del internet moderno fue creado por el Departamento de Defensa a través de su programa de ARPANET.

En 1970 se desarrollan formalmente las interfaces gráficas de usuario o GUI por sus cifras en inglés, con la idea de simplificar el uso de los ordenadores para usuarios de todo tipo y no sólo para los expertos.

En 1976 Steve Wozniak y Steve Jobs inventan la primera microcomputadora de uso masivo y más tarde forman la compañía conocida como la Apple que fue la segunda compañía más grande del mundo, antecedida tan sólo por IBM; y esta por su parte esaún de las cinco compañías más grandes del mundo.

Según Gerardo Ignacio Hernández, en 1981 se vendieron 800 000 computadoras personales, al siguiente subió a 1 400 000. Entre 1984 y 1987 se vendieron alrededor de 60 millones de computadoras personales, por lo que no queda duda que su impacto y penetración habían sido enormes.

Con el surgimiento de las computadoras personales, el software y los sistemas que con ellas se manejan han tenido un considerable avance, porque han hecho más interactiva la comunicación con el usuario, las hojas de cálculo, sistemas de bases de datos y aplicaciones de procesamiento de textos se hizo popular en esta época.

"La revolución electrónica ofreció la posibilidad de utilizar imágenes almacenadas desde

períodos anteriores y de transformar sus contenidos en algo contemporáneo, a través de la manipulación digital.

La evolución de la comunicación impresa se debió entonces, a los avances de las nuevas técnicas y de la tecnología informática, que entregaron al diseñador el control de los medios gráficos de producción y reproducción." (Cuadros de Bastos, Itanel. "El diseño gráfico: de las cavernas a la era Digital". Universidad Federal do Paraná. Brasil, 2003. Pág. 5)

La revolución digital, al sustituir la cultura escrita por la audiovisual, modificó por su base, todas las actividades humanas fundamentadas en la imprenta, entre ellas la política, la economía, la industria, el comercio, la educación, la literatura, las relaciones internacionales, el periodismo y especialmente cambió la forma como percibimos el arte.

Una de las características más relevantes propias de la Era Digital, es el cambio del comportamiento pasivo a uno proactivo, en donde el usuario deja de ser un mero receptor de información, consumidor sedentario de los medios tradicionales, y adopta un papel de respuesta frente a una oferta completa y variada de contenidos que él mismo puede seleccionar según sus necesidades.

Interactividad

Citando a Sheizaf Rafaeli (1988), interactividad significa la nueva tecnología que cambiará el modo de hacer las cosas.

Desde la época digital, términos como hipermedia, digitalización, multimedia, entre otros, han surgido a consecuencia de la evolución tecnológica, permitiendo nuevos métodos y maneras de visualizar e interactuar con la información. Desde apretar un botón para encender un vehículo, hasta el uso de teléfonos móviles, televisores y programas de computación.

Muchas áreas se han visto repercutidas por este término, desde el común social, pasando por temas educativos, entretenimiento y tecnología.

Debido al proceso de digitalización de la información, muchas actividades intermediadas por la tecnología han empezado a modificarse, como se mencionó antes, los objetos electrónicos y digitales que estamos en constante relación, conllevan una interactividad, es decir desde la comunicación por un teléfono móvil en cualquier espacio, hasta los vehículos inteligentes.

Entonces, según Sheizaf, para definir interactividad se debe partir de cuatro supuestos, el primero es acerca de quién ofrece la información es un eje central y también controla su distribución, el segundo se asemeja a un grupo quien es el que provee la información y también controla su distribución, el tercero es donde alguien provee la información pero el consumidor es quien la controla, y finalmente la información es producida por el consumidor y un eje central es quien la controla.

Estos modelos o supuestos, son una de las teorías de cómo se maneja la información, al igual que también están relacionados términos como mediación de información, canales de información, proveer acciones y recibir respuestas.

La interactividad puede alterar y generar nuevos modelos de comunicación, de ahí yace la razón por la cual se dice que cambia, a través de la tecnología, la forma en como se hacen las cosas.

Apoyado por las nuevas tecnologías físicas como digitales, la era del internet (www), ha permitido que se generen nuevos canales de comunicación y de la modificación de la información, al igual que su transformación.

Para poder determinar qué es la interactividad hay que tener en cuenta el concepto interacción, debido a que son dos términos conjuntos y de mutua influencia. Desde la sociología, interacción, corresponde al comportamiento entre dos o más individuos que se adaptan para comunicarse. Pasando la interacción entre un objeto y el uso que el usuario le da, como un texto que debe ser leído. Y finalmente desde la informática es la relación Humano-computador (HCI) donde se establece un diálogo de comunicación.

Aunque muchas definiciones establecen una relación de sinonimia entre estos dos conceptos, realmente interacción es el estilo del sistema e interactividad es el sistema que muestra ese estilo. En palabras propias, interacción es la acción en sí e interactividad es como voy a hacer esa acción.

Asimismo existen ciertos niveles de interactividad dependiendo del objeto que permita cierta comunicación, esta desde "presionar un botón" como tv, radio, cine... Hasta el nivel mayor como interfaces inteligentes, comunicación a través de internet y los computadores, teleconferencias, sistema de cable interactivo para televisión, entre otros. Donde estos niveles están determinados por la capacidad de acciones bidimensionales que le dan al usuario de determinar y de entrar a interactuar con ellos, de cierta forma los sentidos ayudan a medir el nivel.

Y también dentro de cada nivel existen subniveles que determinan que tipo de acciones el usuario puede determinar en relación con el objeto, a esto va ligado el tipo de tecnología que se emplea y el desarrollo digital y conceptual.

Para un mejor entendimiento, investigamos acerca de los niveles de interactividad y grados de participación, los cuales Isidro Moreno determina de la siguiente forma:

GRADOS DE INTERACTIVIDAD

Iniciamos con un Grado cero donde el espectador o usuario solo esta de receptor de información, como una Sala de cine.

De ahí pasamos a un Grado uno, donde el usuario puede llegar a tener ciertos comandos sobre la reproducción o visualización de la información, como por ejemplo el reproductor VLC media player.

Continuamos con un Grado dos, los cuales comprende los equipos que permiten al usuario un número limitado de comandos de forma aleatoria, como los reproductores de DVD.

Seguidamente está el Grado tres, el cual se logra a través de sistemas informáticos, que permiten una gran variedad de comandos aleatorios con ramificaciones sin limitación alguna, ingresar a diferente tipo de contenidos pero NO en línea.

Y finalmente está el Grado cuatro. Este sistema es el mismo que el anterior anterior, pero con una conexión a internet, permitiendo que el contenido tenga múltiple comandos, diferentes arquitecturas de información, manipulación del contenido por muchos usuarios, y muchas posibilidades de secuencia de comandos, como los Sistemas interactivos y la hipermedia.

Después de determinar los grados de interactividad, seguimos con los niveles de participación.

NIVELES DE PARTICIPACIÓN

Inicialmente esta la Participación selectiva, que es cuando los grados de interactividad son básicos y se reducen a que el usuario solo puede seleccionar los comandos, sin ningún tipo de transformación en el contenido.

Seguidamente la Participación transformativa, que además de seleccionar comandos, puede transformar el contenido, donde el autor de la obra propone y el usuario dispone. Este tipo de participación se enriquece con la narrativa.

Y finalmente la Participación constructiva, la cual permite al usuario, seleccionar, transformar, modificar y crear nuevas realidades, juegos como Zoo Tycon. En este caso la narrativa no es lineal y la hipermedia adquiere su máxima expresión. Al igual que programas donde permiten la interacción de los usuarios a través de avatares en línea. como Mundo de estrellas (Simon

Birrell).

momentos los determinamos bajo movimientos artísticos representativos; el Pop Art y el Surrealismo.

Conclusiones

Determinamos 2 momentos importantes donde la historia se fragmenta en cuestiones artísticas, esos dos son:

POP ART

El Pop Art , dentro del marco de la investigación, es absolutamente decisivo, ya que aquí por primera vez en la historia la fotografía converge de una manera más estrecha con la ilustración y sobre todo de una manera premeditada, con unos objetivos de realización claros, es decir que las piezas estaban pensadas con un fin especial y no sólo suponía la modificación sin sentido tanto de las fotos como de las ilustraciones. De este movimiento se destaca el uso de tipografías, diagramación , contrastes a partir del uso de colores, intervención fotográfica no realista con fines comerciales y para campañas políticas.

SURREALISMO

Por el lado de la ilustración el Surrealismo fragmentó la objetividad de la realidad, se perdió, y en reemplazo surgieron las pinturas que "retratan" el inconsciente de las personas. En otras palabras, el Surrealismo dio cabida para la creación de nuevas realidades, que en parte, retrata los imaginativos de las personas.

Este movimiento artístico es importante, desde la ilustración en este caso, porque muchos de los artistas empezaron a incursionar en la creación de técnicas que pudieran unir varias artes, en este caso con la Fotografía, la creación de piezas de arte a partir de la exploración de técnicas y metodologías nuevas.

Para esta investigación es importante destacar de este movimiento la incursión en la yuxtaposición de elementos, el contraste generado entre las intervenciones de los elementos en la fotografía y la incursión de la ilustración en los fotogramas impresos para crear escenarios irreales y realidades alteradas.

Sueños

Después de identificar estos momentos, que definen el cuerpo del proyecto, reconocemos un elemento que es valioso rescatar porque ayuda a definir el alcance del proyecto y los límites del mismo, por lo anterior es importante ahondar un poco en la significación del "sueño" dentro del marco teórico, teniendo en cuenta el surrealismo como punto de partida.

André Breton, entonces, plantea un manifiesto surrealista en 1929 haciendo una fuerte crítica social pero además aporta lo siguiente: "y los relatos de sueños ofrecen, a un mismo tiempo, la ventaja de ser los únicos que proporcionan elementos de apreciación de alto valor a una crítica que, en el campo de lo artístico, se encuentra extrañamente desarbolada, permitiéndole efectuar una nueva clasificación general de los valores líricos, y ofreciéndole una llave que puede abrir para siempre esta caja de mil fondos llamada hombre" (Breton, 1929).

De acuerdo a esto evidenciamos la fuerte carga conceptual que aportan los sueños en los desarrollos surrealistas, a partir de los cuales pretenden identificar ámbitos humanos puros a través de las imágenes producidas en los sueños. Teniendo en cuenta el concepto al que nos hemos referido como surrealismo, y resumiéndolo en una representación que busca romper el significado de las cosas, quitándole el valor racional a lo que se plasma en las piezas, los sueños permiten exactamente lo mismo, generar una cantidad de información que no es filtrada y que expresa sensaciones "puras".

Sin alejarnos del tema, pero a manera de complemento, las grandes investigaciones acerca de este proceso surgen a partir de la psicología.

"La actividad mental que ocurre durante el sueño, se caracteriza por una imaginación sensomotora vivida, que es experimentada como si fuera una realidad despierta, a pesar de características cognitivas como la imposibilidad del tiempo, del lugar, de las personas y de las acciones; emociones, especialmente el miedo, el regocijo, y la ira, predominan sobre la tristeza, la vergüenza y la culpabilidad y a veces alcanzan una fuerza suficiente para despertar al durmiente; la memoria, incluso de los muy vívidos, es tenue y tiende a desvanecerse rápidamente después de despertarse a no ser que se tomen medidas especiales para retenerlo" (Hobson, 2013).

El sueño es un estado tanto corporal, fisiológico como mental del ser, donde además de servir como reparador del cuerpo, consiste en un proceso secuencial dado por etapas. Las

principales; REM (Rapid Eye Movement) y NO.REM, donde éste último inicia con el estado en donde el cuerpo está en proceso de recuperación y se encuentra poco sumergido, también llamado sueño lento, y el primero corresponde al estado en donde la mente empieza a crear periodos más largos de sueño, son nítidos para el ser, donde llega a recordar a partir de escenas, cargadas de emociones y en su mayoría son poco relacionados con el diario vivir, es decir, con nuestra realidad.

Hobson, 2013, afirma que la activación del sueño en su estado más consolidado, REM, es debido a la inestabilidad cognitiva del ser, considerado un proceso natural, donde la ausencia del control frontal (quien se encarga de controlar los impulsos, emociones y juicios) y la memoria episódica (la cual es la memoria que hace parte de los sucesos biográficos, momentos, lugares y emociones), fomentan el espacio de crear "realidades" que llevamos a contar o a recordar a través de imágenes al despertar.

Para finalizar, Seligman Apoya la teoría de que la función o la interpretación de los sueños nacen de las etapas de "recordar lo que se soñó", es decir, el vago recuerdo que tenemos después de haber soñado y despertar, se debe a en su gran mayoría a las imágenes que aún recordamos y tratamos de descifrar, imágenes que no están, según Hobson, 2013, controladas por quién sueña, sino que es una manifestación de la mente, donde si se llega a tener cierta certeza del estado en que se encuentra es poco probable que pueda manipular el sueño, y su contexto, a conveniencia.

Por lo anterior, y lo mencionado inicialmente sobre el sueño, determinamos que es un componente importante en el esquema narrativo, y por tal razón será parte del resto de la investigación.

Estado del arte

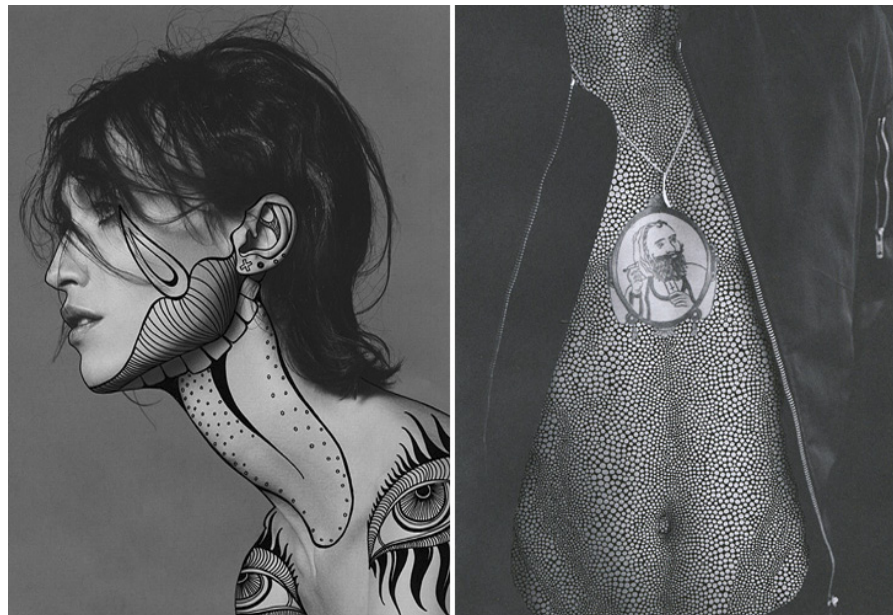
Después de nuestra investigación determinamos que la categoría Era Digital estaba presente en la Interactividad, debido a que al hablar de Interactividad hacemos referencia a la Era Digital basados en el texto de Isidro Moreno "Narrativa, Hipermedia y Transmedia".

Para determinar nuestro estado del arte hicimos cruces de categorías, entre 2 de ellas, y al encontrar proyectos, los enmarcamos bajo 3 aspectos importantes:

Técnica, Metodología y Estética.

La primera, Técnica, hace referencia al proceso técnico que cada proyecto llevó a cabo para poder realizarlo. Metodología significa el enfoque con que se realizó el proyecto, su finalidad, es decir para un fin comercial, publicitario, intervención social o artístico. Y finalmente Estética se refiere a los aspectos que resaltamos de cada proyecto que pueden ser de referencia para nuestro proyecto y para definir las determinantes.

DRAWING INSIDE THE LINE



Allan Dee Haynes. A mediados del 2013. USA, New York.

TÉCNICA

La técnica empleada en este proyecto consta de dos momentos. El primero es la búsqueda de imágenes en Revistas de moda y Magazines, donde los modelos tienen a tener escasa ropa, seguidamente una preselección de las fotografías que se acoplen a la intención que el artista desea.

Seguidamente comienza a dibujar y a crear ilustraciones sobre las imágenes seleccionadas

ESTÉTICA

Los aspectos estéticos de interés sobre este proyecto, es la forma como la ilustración es llevada a cabo, se acopla con el personaje de la fotografía llegando a complementar la pieza sin tener que llegar a chocar con las líneas estéticas marcadas por los cuerpos de los modelos. El uso de contrastes para poder resaltar la ilustración de la fotografía, pero al mismo tiempo el uso del color que maneja, para que la ilustración se acople igualmente con la pieza final.

METODOLOGÍA

Determinamos este proyecto netamente de carácter artístico, pero con un enfoque publicitario dado al origen de las fotografías.

CREATEUR DE CREATURES



Autores

Photography — Daniel Sommer
Illustration / Art Direction — Johannes König
Production und Styling — Alexandra Dietl
Hair&Make-up — Sandra Kern
Photo Assistance — Dominic Brighton, Jakob Ganselmeier
Fashion Department at Spex — Jörg Sauer
2010.Alemania.

TÉCNICA

Para la elaboración de este proyecto en primer lugar se realizó un casting para poder decidir qué modelos eran ideales según los conceptos que se habían planteado en el StoryBoard, hubo un trabajo de producción bastante importante que abarca generación del escenario, maquillaje, peinado, iluminación que hacen parte netamente del elemento fotográfico. Después de tener las tomas finales, se fortalecen los conceptos a partir de la postproducción digital con ilustraciones.

ESTÉTICA

Este proyecto aporta directamente al estado del arte por varios elementos, en primer lugar la intencionalidad de la fotografía, que fue pensada, organizada de manera minuciosa cuidando los detalles, con el objetivo de obtener imágenes muy bien elaboradas. En segundo lugar aparece el uso de la ilustración como actor principal en la composición, que descontextualiza las fotos de su entorno natural.

METODOLOGÍA

Este proyecto al contrario del anterior es de carácter publicitario de manera inicial, pero que puede ser comprendido como desarrollo artístico de los medios digitales.

PHOTOSHOP LIVE - STREET RETOUCH PRANK



Autores

Abby Norm, Adobe Nordic.
Agency: Abby Norm
Starring: Erik Johansson - Photographer & Retouch Artist
Music by: Hannes Lidén & Bessem Bedziri
Production company: We Are Digital Sthlm
Film production: Autoboyz
A mediados de Junio de 2013.USA.

TÉCNICA

Previamente es necesario el montaje de la instalación física, de la pantalla en la estación o parada de bus donde se va a proyectar el proceso. Seguidamente, es necesario del usuario para poder capturar las imágenes que se van a editar o retocar en vivo, es necesario de un profesional en retoque y una base de datos de imágenes que puedan usar para alterar la imagen original. Este proceso de postproducción es llevado en vivo a la pantalla que se instaló inicialmente.

ESTÉTICA

Destacamos de este proyecto la integración participativa (grado 0) del usuario en todo el proceso. El uso de tecnologías digitales para la proyección del proceso. Todo el trabajo de producción digital de las imágenes y la generación de nuevas realidades a partir de una fotografía casual al usuario como eje principal.

METODOLOGÍA

Determinamos este proyecto de un carácter publicitario dado, en parte, por la publicidad que hace la marca Adobe en el inicio y final del registro de la instalación. Pero también tiene un carácter social al intervenir en un espacio público sin un usuario determinado.

CONTRA EL MALTRATO INFANTIL



Fundación Anar. Abril, 2013. España

TÉCNICA

Este proyecto es una campaña contra el maltrato infantil, razón por la cual en primer momento debió decidirse acerca de su público objetivo y su contenido. Uno de los puntos más representativos de este proyecto es que es dual, con una pieza se dan dos mensajes diferentes según la categorización de su público objetivo. Es interesante rescatar el uso de la estereoscopia como propuesta análoga.

ESTÉTICA

La diversidad de los usuarios y su participación es indispensable ya que promueve la integración de varios segmentos en un mismo lugar pero con un mensaje transmitido distinto. Se rescata por una parte la tecnología usada para la impresión de la imagen, la postproducción de la misma que finalmente apoya el objetivo de la estrategia que es la proyección de dos realidades.

METODOLOGÍA

Es un proyecto publicitario para una campaña de sensibilización por lo que pertenece al sector comercial

SURI Y YO



Suri and Me, Mercè Godás. A mediados de Julio de 2013. España, Barcelona.

TÉCNICA

El proyecto comenzó como una narración Madre - Hijo, que con el tiempo se fué perfeccionando, cambiando y modificando para llegar a la historia que actualmente es. Después un desarrollo de Story Board junto con escenarios, personajes, escenas, enfoques, planos y demás. A esto se le suma la necesidad de crear todo un repertorio musical y banda sonora. Y finalmente, como es una aplicación móvil, es necesario determinar todas las interacciones que debe poseer la aplicación.

ESTÉTICA

Destacamos de este proyecto la integración participativa del usuario, además de ser considerado como personaje y eje central de la aplicación, dado a que es el usuario quien lleva a desarrollar la historia. El grado de interactividad es 1, debido a que posee comandos que el usuario puede seleccionar y determinar el curso de la historia. En cuanto a los niveles de participación es Selectivo, dado a que solo se centra en la selección de comandos ya determinados por el creador.

METODOLOGÍA

Determinamos este proyecto de un carácter comercial dado a que se generó una aplicación y se puso en venta para que pudiera ser adquirida por el público. Pero también tiene un carácter social dado a la iniciativa con que se creó y se originó el proyecto.

Conclusiones del Estado del Arte

Después de haber realizado el estado del arte con los proyectos anteriormente desarrollados, definimos ciertos parámetros dentro de cada cruce de categorías para definir tener un acercamiento hacia las determinantes del estado del arte.

Vimos que en la mayoría de los proyectos, la intencionalidad o intención es un factor clave e importante, dado a que permite definir muchos parámetros previos al momento de desarrollar el proyecto. Aspectos como estéticos visualmente, los niveles de participación y los grados de interactividad, el escenario, los usuarios, las tecnologías, la escenografía y muchas más variables que llegan a intervenir.

A esto le sumamos el carácter estético en cuanto al contraste que se maneja entre la ilustración y la fotografía, que permite, a través de colores y texturas, la yuxtaposición de las mismas, pero al igual, permite que resalten desde su carácter artístico. La escenografía junto con la iluminación, los planos, y escenarios, permiten la creación de espacios y vacíos donde estas dos artes pueden intervenir, ya sea de manera predeterminada o aleatoria.

El uso de herramientas de edición digital, permiten la postproducción de piezas y la vinculación de estas dos artes de forma digital. Tanto la manipulación de la imagen, como la ilustración, para generar nuevas realidades o alterar las existentes.

Y finalmente, los grados de interactividad y niveles de participación, en su medida, puede llegar a enriquecer la instalación, dado al poder de manipulación que se le da al usuario y el poder de vinculación que genera ya sea, durante, al comienzo o al final del proyecto, claro está, en la medida que el autor proponga y delimite

Metodología del trabajo de campo

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Planteamos los siguientes objetivos de investigación:

Indagar a profundidad sobre cada una de las categorías de investigación y encontrar los posibles elementos en que convergen estas.

Conocer la percepción de expertos en diferentes disciplinas relacionadas con el tema de investigación ante la posible unión de las 3 categorías en una propuesta de creación.

METODOLOGÍA E INSTRUMENTO

Para la elaboración de nuestro trabajo de campo y según nuestros objetivos de investigación, determinamos dos etapas:

PRIMERA ETAPA

Realizar entrevista a profundidad a 4 expertos profesionales de diferentes disciplinas relacionadas con nuestras categorías de investigación, es decir, por cada categoría realizaremos una entrevista.

Nuestro principal objetivo de estas entrevistas es identificar los elementos importantes y relevantes para poder cruzar las categorías.

Las entrevistas se componen de 2 partes. Inicialmente se harán unas preguntas específicas a cada uno de los profesionales de acuerdo a la categoría que se desarrollará con él, y se finalizará con unas preguntas Generales que se harán a todos los expertos. En Anexos se encuentran las 4 entrevistas.

SEGUNDA ETAPA

Después de haber desarrollado las entrevistas con los profesionales, pasaremos a la etapa de Validación de los determinantes de diseño que resultaron del trabajo de campo y del estado del arte, a través de encuestas.

Trabajo de campo

Para mayor información del análisis total de las entrevistas Y perfiles de los entrevistados, dirigirse a la sección de Anexos.

ENTREVISTA MIGUEL BOHÓRQUEZ

Fecha de la entrevista: Marzo 13 de 2014.

Duración de la entrevista: 40 minutos.

Lugar de la entrevista: Universidad del Valle, Edificio de Diseño.

Con esta entrevista pudimos determinar varios elementos que nos proporcionan lineamientos concretos, el primero de ellos se refiere a que la propuesta debe estar dada como una nueva forma de representación, un nuevo lenguaje visual que permita la construcción de contenidos apoyado en varias disciplinas simultáneamente. El segundo y no menos importante elemento se reconoce como el hecho de que debemos incorporar el uso de nuevos medios a nuestro proyecto, lo que se relaciona directamente con el tercer punto y es con la interpretación mucho más amplia de la ilustración que se ve apoyada con la mediación que ha propuesto la tecnología en la producción de imagen.

ENTREVISTA GERMÁN GARCÍA

Fecha de la entrevista: Marzo 14 de 2014.

Duración de la entrevista: 60 minutos.

Lugar de la entrevista: Instituto Departamental de Bellas Artes

La entrevista realizada arrojó información valiosa para la conceptualización y definición de la instalación física, debido a que nos definieron elementos a tener en cuenta como el perfil de usuario, si era necesario o no, y que tipo de interactividad se le podría dar al participar en la instalación. De igual forma que la creación de esta instalación debía tener un motivo, un mensaje que pusiera al usuario en un momento de reflexión (una intencionalidad), y este espacio de análisis podría estar apoyado por el uso de tecnologías de una forma innovadora, que no recurra a las técnicas convencionales para generar una interactividad propia de la era digital y permitiera la creación de nuevas realidades de forma virtual.

ENTREVISTA JOHNNY RASMUSSEN

Fecha de la entrevista: Abril 3 de 2014.

Duración de la entrevista: 120 minutos.

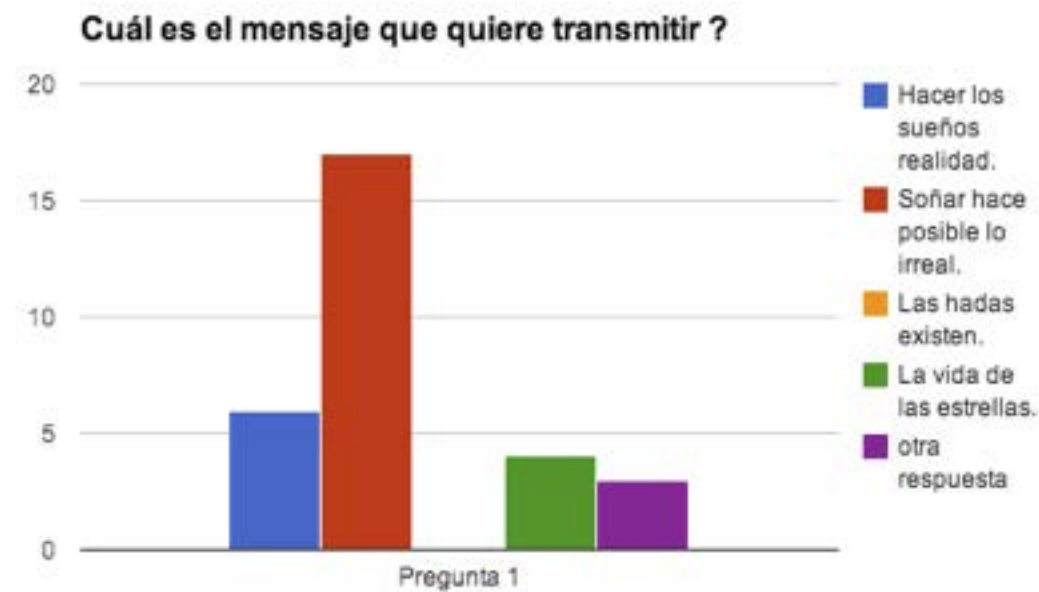
Lugar de la entrevista: Residencia de Johnny Rasmussen, San Fernando.

La importancia de esta entrevista radica en el hecho de poder identificar ciertas determinantes para nuestra propuesta de diseño, y afirmar ciertas hipótesis creadas por el marco teórico. Rasmussen es un personaje con trayectoria suficiente para que consideremos ciertos apuntes y relevancias mencionadas en la entrevista. El gusto por el arte fantástico y la creación de realidades a partir de la ilustración y la fotografía, radica en el hecho, de las posibilidades que da estas dos artes para plasmar ideas, imaginarias o no, que pueden comunicar, ya que de cierta forma es explotar tanto las técnicas como los límites que permiten, como afirma Rasmussen: "Personalmente trabajar con el arte fantástico me preparó para el mundo comercial, dado a que los montajes y fotografías fantásticas requieren más trabajo para darle credibilidad, y ya con esa preparación... No tomaba tiempo realizar algo comercial, no pedía mucha técnica ni preparación", la Ilustración y Fotografía fantástica permiten la disposición de elevar el nivel de síntesis al transmitir un mensaje.

Encuestas a Usuarios

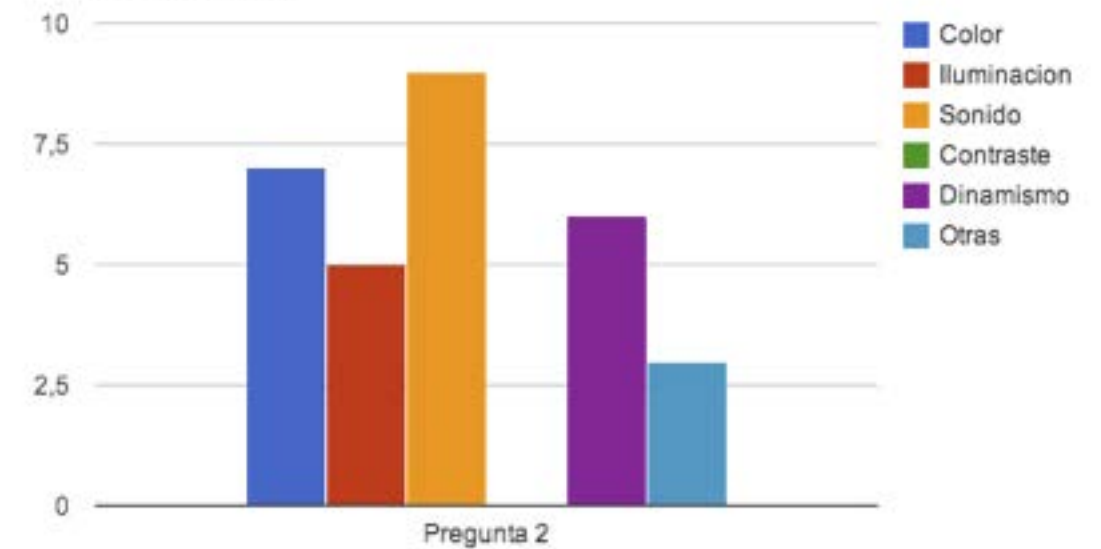
RESULTADO DE LAS ENCUESTAS

Se realizaron dos encuestas para validar y afianzar las determinantes para la propuestas de diseño, enfocados en los usuarios potenciales (entres 16 y 26 años).



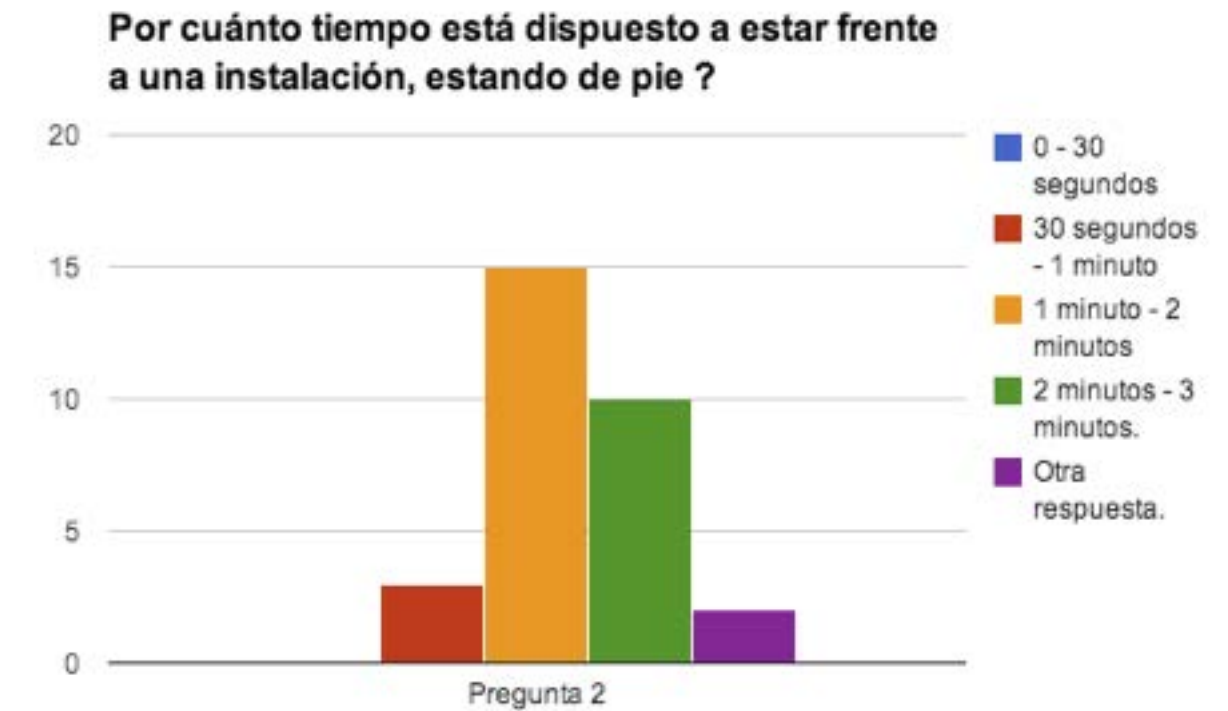
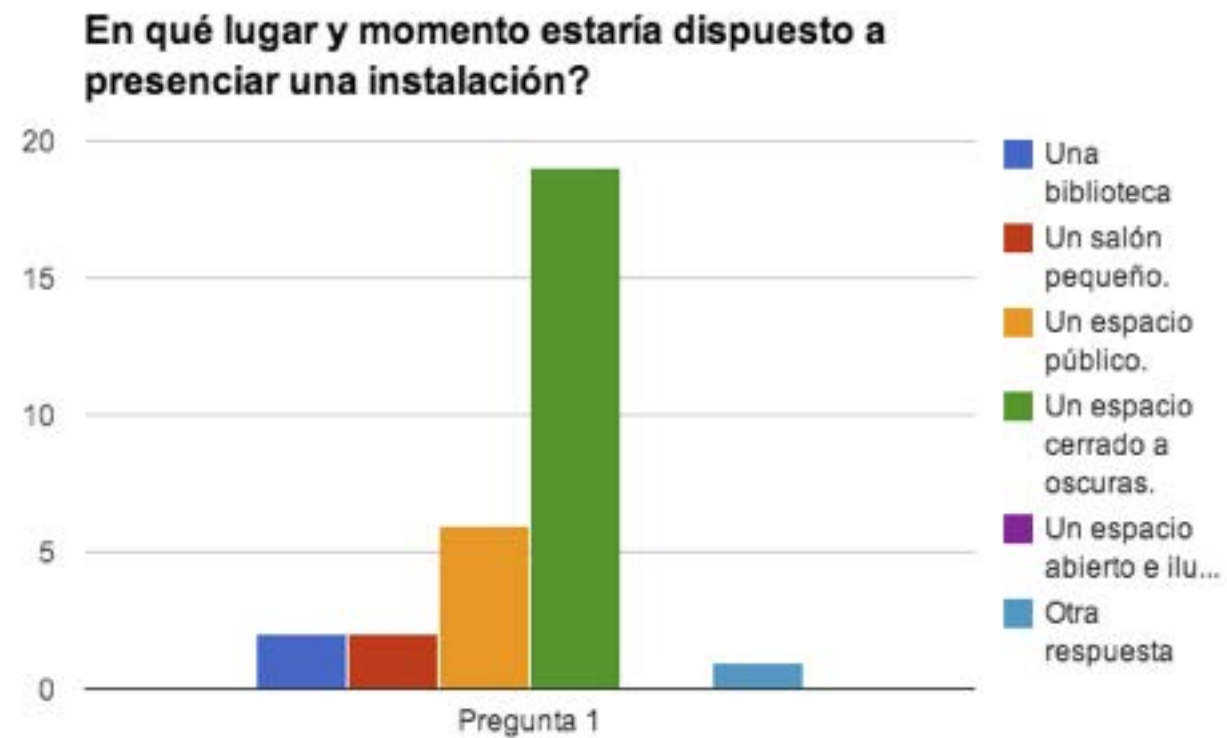
Con la primera encuesta quisimos enfocarnos en determinar, según la historia que realizamos, si el mensaje que transmitía era el que deseábamos transmitir o se podía representar de forma correcta, donde un 62% votó por "Soñar hace posible lo irreal" (El mensaje correcto), y un 20% "Hacer los sueños realidad". Este resultado determina que la mayoría de usuarios identificó el mensaje.

En una pieza digital, Qué estímulo le parece más importante ?



De igual forma, con la primera encuesta, poder saber la importancia que los usuarios le daban, en términos de diseño, al Color, Iluminación, Sonido, Contraste y Dinamismo a una propuesta gráfica digital para poder nosotros tener en cuenta a qué estímulos darle más importancia.

Los resultados que obtuvimos determinan que el 30% votó por el Sonido, 23% por el Color, 20% por el Dinamismo, un 16% por la Iluminación y un 6% por todas juntas.



Con la segunda encuesta, determinamos el tiempo promedio que debía durar la propuesta, dada a la historia y el lugar que los usuarios seleccionaron. Los resultados del lugar donde debería estar presenta la propuesta, determinaron que el 63% de las personas optan por "Un espacio cerrado a oscuras", un 20% por "Un espacio público" y un 13% en un espacio cerrado.

Y en cuanto al tiempo de la propuesta, el 50% de los usuarios determinaron que debe ser entre 1 minuto y 2 minutos la duración total, al igual que el 33% por una duración entre 2 minutos y 3 minutos. Este resultado nos da un rango de duración aproximado entre 1 minuto y 30 segundos, hasta 2 minutos y 30.

En Anexos encontrarán las encuestas con los demás datos analizados.

Determinantes

A partir de nuestra investigación de Campo y del Marco Teórico, definimos unas conclusiones que permiten determinar las características que debe tener nuestra propuesta para dar una solución a nuestro problema desde el diseño. Estas determinantes están planteadas bajo distintos aspectos.

DETERMINANTES GENERALES

- * La propuesta debe responder a la pregunta de investigación que se refiere al punto de encuentro entre la ilustración y la fotografía mediada por la tecnología en la era digital.
- * La interacción entre los usuarios y la propuesta debe darse de forma intuitiva , es decir que el usuario debe saber cual es su rol dentro de la pieza.
- * La propuesta estimular altamente lo sentidos auditivos, visuales que en general permitan atraer la atención y concentración de los usuarios.

DETERMINANTES DE DISEÑO

- * La propuesta deberá hacer uso de la Fotografía digital y la ilustración digital, elaboradas, construidas y presentadas de manera intencional
- * Para la elaboración de la propuesta es necesario el uso de herramientas que permitan la manipulaciones de imágenes digitalmente, soportando contenidos tanto fotográficos como ilustrados
- * La propuesta debe tener en cuenta el uso del Sonido, Color , Iluminación y una propuesta narrativa que presente el contenido de manera directa.
- * La propuesta debe transmitir un mensaje concreto y claro para el usuario.

DETERMINANTES TÉCNICAS

- * El funcionamiento de la propuesta no podrá depender del usuario, la interacción será mediada por los autores de la propuesta.
- * La propuesta debe estar situada en un espacio cerrado y la iluminación debe ser controlada.
- * La propuesta debe tener una duración máxima de 2 minutos y 30 segundos, y una duración mínima de 1 minuto y 30 segundos.
- * Se debe hacer uso de medios impresos en la elaboración de la propuesta, relacionado directamente con la parte humana que no se debe perder en las piezas.
- * Hacer uso de las tecnologías emergentes para la elaboración de la propuesta, como pantallas digitales, sensores, dispositivos móviles.
- * Permitirle al usuario tener una participación selectiva, mediada por el autor a través de mecanismos físicos que el usuario pueda tocar como botones, sensores, pulsadores.

Propuesta definitiva

La propuesta esta enfocada en contar una historia desde dos perspectivas (Sueño - Pesadilla) a través de 5 escenas animadas, las cuales varían dependiendo de la perspectiva. Donde la Fotografía y la ilustración entran a hacer un papel representativo en ambas, pero notorio dependiendo del Sueño (donde la fotografía es más representativa y más evidente de su uso) y la Pesadilla (donde la ilustración es el elemento más fuerte sobre la fotografía).

Conforme arrojó los resultados del trabajo de campo la propuesta debe estar situada en un el espacio limitado y cerrado, la iluminación y el sonido deberán ser controlados.

En este espacio estará una pantalla en donde se proyectará las escenas, 4 luces para ambientar la instalación, un dispositivo que le permite al usuario controlar las acciones que los autores proponen-determinen, y finalmente 2 - 4 parlantes para el sonido del espacio.

El dispositivo será una tableta con pantalla táctil, la cual estará soportada sobre una estructura hecha para él, en donde el usuario podrá llegar a interactuar, mediante acciones intuitivas, modificando elementos de la instalación, tales como:

- * El volumen del sonido en la instalación.
- * El tipo de sonido para las escenas.
- * Decide el orden en que se va a presentar el sueño y la pesadilla respectivamente. Es decir si ver las 5 escenas de pesadilla o las 5 escenas de sueño, o las 5 escenas cambiando entre sueño y pesadilla.

La interfaz del dispositivo será alusiva a nuestro tema (Sueño - Pesadilla - Corto), permitiendo al usuario un mejor entendimiento de las dinámicas y de los comandos que podrá modificar dentro de la instalación, de igual forma habrá una visita guiada por la instalación en la cual el usuario pueda entender las funciones que puede o no realizar.

Secuencia de uso

El usuario entrará al espacio y podrá visualizar la dirección a la cual debe dirigirse, una vez termine el camino habrá un indicador en el suelo el cuál lo llama a que haga parte de la instalación.

La pantalla sale de su estado de espera y presentará al usuario el logo de la instalación, Auror. A continuación muestra en esta, una breve frase acerca de la instalación y sobre el uso del dispositivo.

Después se presenta en la pantalla una imagen acerca de cómo el usuario puede modificar los 3 elementos anteriormente mencionados (Volumen, Sonido y Secuencia de las Escenas).

En el dispositivo se presenta la interfaz en la cual el usuario podrá modificar los 3 elementos, y se procede a indicar al usuario que es tiempo de que haga esa elección.

Una vez que ya el usuario escoge los sonidos del espacio, las 5 escenas del corto y la cantidad de volumen de los parlantes, se procede a reproducir el corto en la pantalla de forma continua las 5 escenas.

Durante la reproducción de las escenas el usuario no podrá modificar ni alterar nada desde el dispositivo, el ya hizo su elección.

Una vez se termina las secuencias del corto, en la pantalla se mostrará un mensaje, que debe ser claro y preciso para el usuario: "Tú decides qué soñar".

Después del mensaje final, al usuario se le indicará que ha terminado su participación en la instalación.

Factores Humanos

ERGONOMÍA

Es una disciplina que tiene en cuenta cómo el ser humano interactúa con su ambiente y los objetos. Tiene en cuenta las características fisiológicas, anatómicas y psicológicas del ser humano para lograr entender la relación del humano con el ambiente y determina las medidas más cómodas y las capacidades físicas del ser humano (Tilley, 2002). Por la naturaleza de esta disciplina, se considera un factor humano importante para tener en consideración a la hora de planear una instalación que involucra directamente la posición como se encuentra el usuario, razón por la cual se refiere específicamente a la ergonomía postural, que hace alusión a dos aspectos importantes, el primero es el apoyo total de la persona sobre la superficie estable, es decir de qué manera deben estar paradas las personas para una mayor comodidad, y en segundo lugar es el tiempo máximo deseable para que una persona no deba involucrar algún tipo de fuerza o apoyo externa, es decir, el tiempo antes de que la persona se canse de estar en la misma posición.

CAMPO VISUAL

El campo visual se concibe simplemente como la extensión de espacio que podemos observar sin necesidad de mover la cabeza y que se traduce en un aumento de la nitidez de los objetos que se encuentren en esta zona, este campo visual está dado en una medida en grados respecto al eje horizontal como vertical de nuestro cuerpo tomando como referencia la nariz. Partiendo de una mirada vertical, Tilley indica que el ángulo aceptable de rotación es desde -5 grados, hasta 30 grados, ya que en este rango el ojo se desplaza fácilmente. Pero, el ser humano es capaz de subir su mirada sin mover mucho la cabeza hasta -25 grados. Horizontalmente, el campo visual total está dado desde -30 grados hacia la izquierda o 30 grados hacia la derecha, pero clínicamente se ha revelado que para aumentar el índice de captación de imagen e impulsos es indispensable mantener un rango de -15 grados a 15 grados, ya que el resto del área fuerza el movimiento lateral de cada ojo en una dirección contraria.

ADAPTACIÓN OCULAR A LA OSCURIDAD

Es importante tener en cuenta esta característica, ya que nuestra instalación se presentará en el día pero en un espacio totalmente oscuro, lo que hace evidente el paso de un ambiente

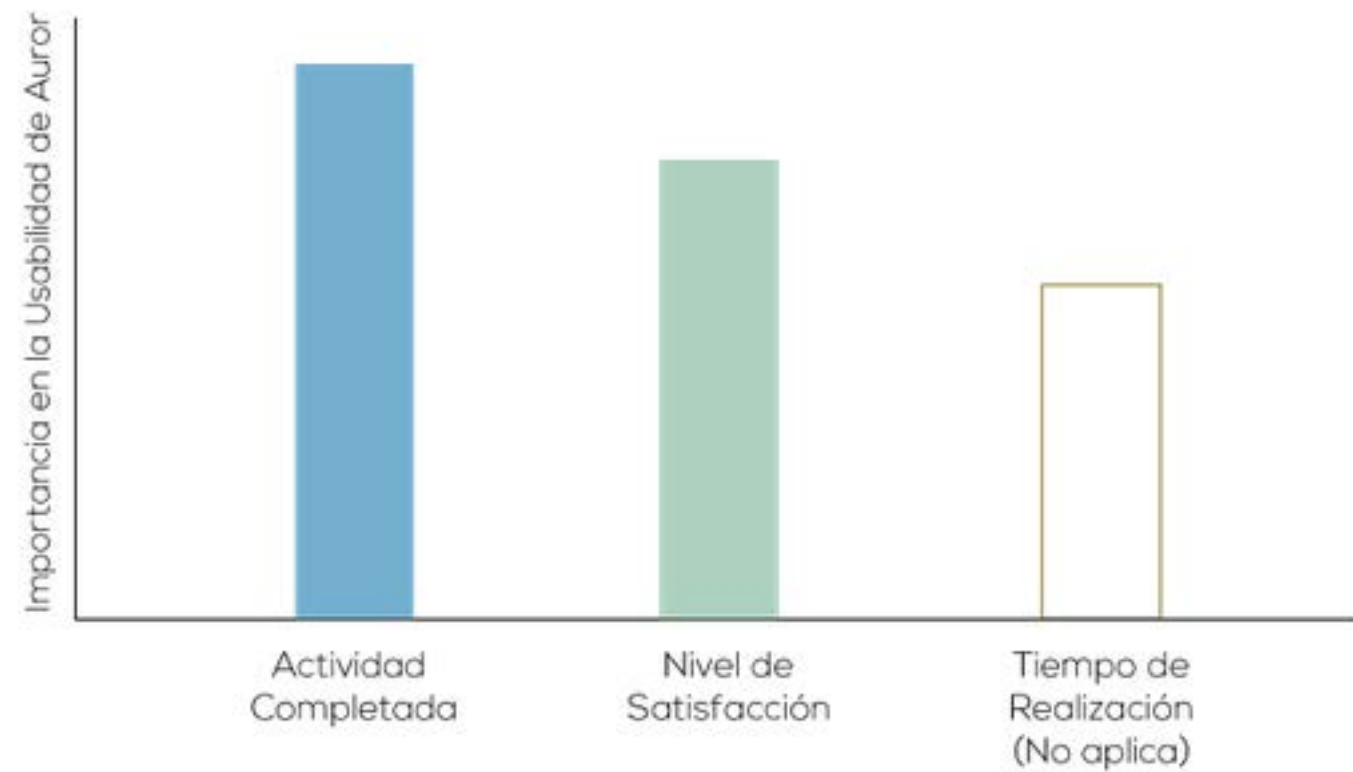
con mucha luz a uno con escasez de la misma. El ojo es un órgano fotosensible que funciona según la cantidad de luz que exista en el ambiente, cuando pasamos de un lugar a otro con condiciones inversamente diferentes hay un periodo de adaptación de 10 a 30 segundos en donde la persona no verá claramente y por lo tanto se debe evitar mostrar cualquier información importante en este espacio de tiempo.



USABILIDAD

En interacción Hombre-Computador (HCI por sus siglas en inglés), la usabilidad se refiere a la claridad, eficiencia y eficacia con que se diseña la interacción de una persona con un dispositivo ya sea un ordenador o en el caso de nuestra instalación, un dispositivo móvil. Auror es una propuesta que utiliza como eje principal "el sueño", por lo tanto todas las piezas gráficas guardan una familiaridad que está dada por la distribución de los elementos, los colores y las formas. La aplicación que será desarrollada para este proyecto es de carácter guiado, es decir, existirán unas instrucciones básicas de uso pero que solo son de respaldo ya que el objetivo es que sea lo más intuitivo posible gracias a técnicas del diseño como la jerarquía de importancia en la disposición de los elementos. Sin embargo, cabe aclarar que aunque no se necesita ningún tipo de conocimiento avanzado en dispositivos móviles, es indispensable que los sujetos que formen parte de la instalación hayan tenido un acercamiento básico con aplicaciones de uso táctil.

Auror es una instalación que no tiene un tiempo de uso predefinido, razón por la cual sólo es importante medir dos elementos, el primero y más importante es que se complete toda la actividad sin necesidad de pedir ayuda y en segundo lugar es el grado de satisfacción de cada sujeto de prueba respecto al uso de la interfaz y la aplicación en general.



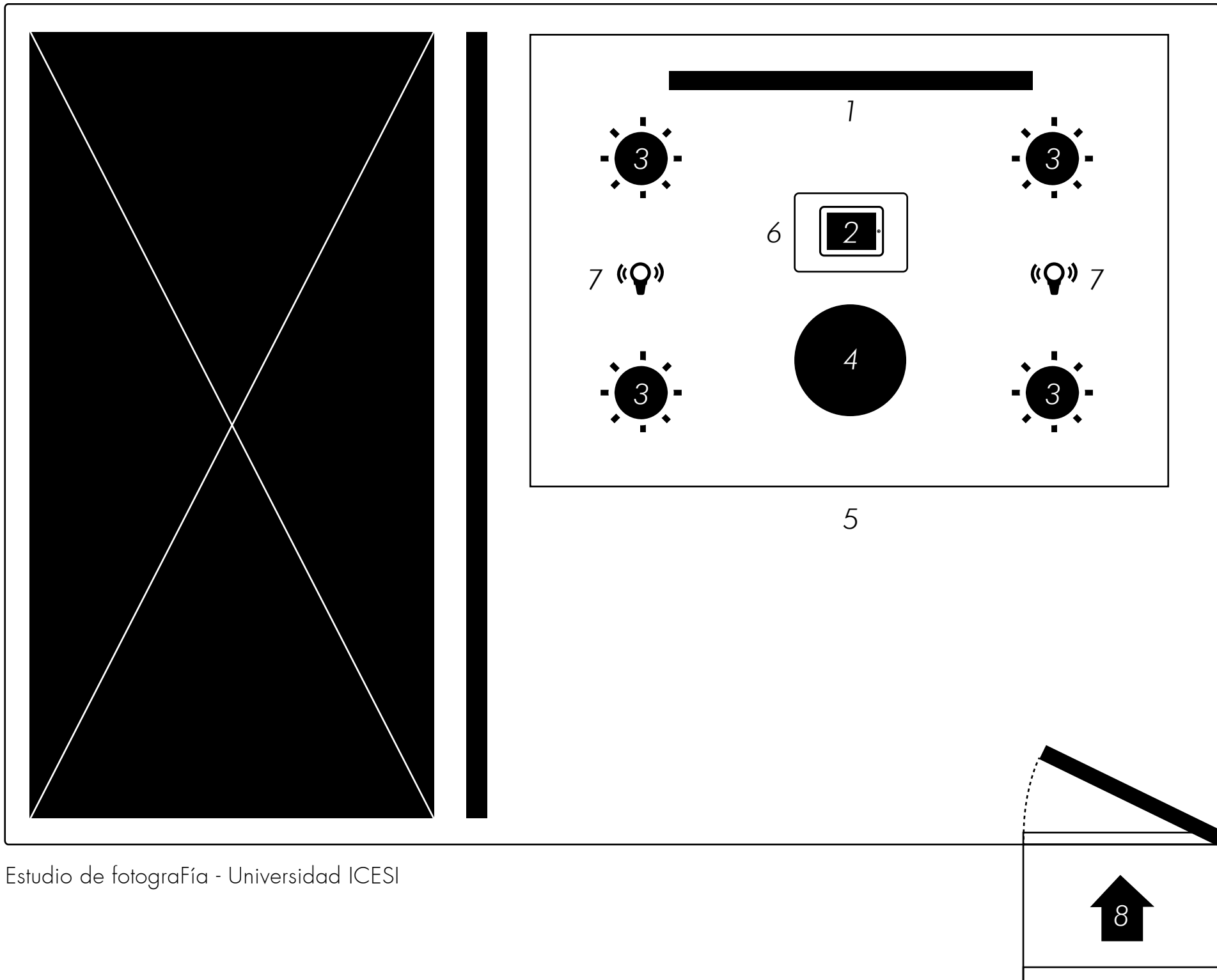
ACCESIBILIDAD

Definiendo brevemente la accesibilidad como esa característica del diseño que permite que las personas puedan llegar a él podemos hablar que nuestra instalación no tiene ningún tipo de restricción frente a esto ya que todos los elementos y requisitos físicos para poder llevar a cabo la instalación ya están dados previamente por nosotros los creadores, el usuario pasa a ser la última pieza que completa la estructura ya que solo necesita de su presencia en el espacio para poder llevar a cabo completamente las actividades.

Requerimientos

(Página siguiente)

Requerimientos de Espacio	
Sonido	El sonido debe ser controlado. Bajo nuestros parámetros, el usuario podrá modificar no el volumen, sino la pista de fondo.
Iluminación	La iluminación debe estar controlada bajo una cantidad de luz mínima emitida, y una máxima.
Sensores	Los sensores no deben ser visibles para el usuario, es por eso que necesitamos que la iluminación este en la correcta dirección, y que la instalación permita esconder los elementos técnicos para que no sean distracción por parte del usuario.
Espacio	Debe ser un espacio no muy grande y cerrado, que permita controlar la iluminación y el sonido. Preferiblemente sin iluminación exterior que penetre.
Requerimientos Técnicos	
Eléctricos	El espacio debe tener la capacidad para dar energía a los dispositivos y circuitos que tenga la instalación
Temporales	La Instalación tiene una duración estimada de 4 a 6 minutos por usuario
Usuarios	La instalación solo puede ser usada por 1 usuario a la vez.
Manejo	La instalación una vez terminado su montaje, debe poder ser usada sin ningún tipo de personal que deba estar pendiente de su progreso. El usuario es el unico elemento necesario para el funcionamiento de la misma.
Requerimientos Físicos	
1 Arduino Uno	
1 Sensor Bluetooth	
5 Luces Led, con capacidad de variar la emisión de luz	
2 - 4 Parlantes	
1 Pantalla	
1 Dispositivo Android, Tableta	
1 Lámina de Acrílico, para la estructura del Dispositivo	
2 - 4 Botones de Presión	



Estudio de fotografía - Universidad ICESI

Diseño Espacial

ESTRUCTURA DE LA INSTALACIÓN
ELEMENTOS DEL ESPACIO

- 1 Pantalla
- 2 Dispositivo Android, Tableta
- 3 Luces
- 4 Marca en el suelo
- 6 Soporte
- 7 Parlante
- 8 Entrada

Viabilidad

Para definir la viabilidad de nuestro proyecto, decidimos enfocarnos en 3 aspectos esenciales.

El primero es acerca del presupuesto que se debe tener para el montaje de la instalación, junto con los costos de los elementos técnicos. El segundo es cómo podríamos aplicar para llevar a cabo esta instalación a otros espacios donde se nos permita hacer el montaje y tengamos la disposición de un espacio físico. Y para finalizar, el tercer elemento es acerca de cómo podríamos acceder a fondos de financiamiento, donde se necesitan de los Requerimientos Espaciales, Técnicos y Físicos se cumplan.

Es por eso que realizamos una búsqueda en las convocatorias, tanto a nivel del Valle del Cauca, como a nivel de Colombia, dónde busquen proyectos con la temática que nos incumbe (Instalaciones - Performance - Expresiones Artísticas - Video - Medios Digitales, entre otros), que nos permitan llevar a cabo el financiamiento de la instalación, el espacio necesario y bajo las condiciones específicas requeridas. Encontramos estas 3 convocatorias que son patrocinadas y divulgadas por el Banco de la República, y son las siguientes:

La primera es: **“Imagen Regional** es un programa del Banco de la República que fomenta la producción en las artes plásticas en las regiones a través de la circulación y la visibilidad de la obra de los artistas y sus procesos. La convocatoria está dirigida a artistas colombianos con o sin título profesional, sin límite de edad, o extranjeros que estén radicados en el país por más de cinco años; tienen cabida todos los medios dentro de las artes visuales.”

Y queremos rescatar el campo que maneja la misma : “La convocatoria está abierta a todos los medios dentro de las artes visuales: dibujo, pintura, escultura, grabado, fotografía, instalación, performance, video, medios digitales, entre otros.”

La segunda se llama **El Parqueadero** y es una “Convocatoria a nivel Distrital de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño en cooperación con el Banco de la República para seleccionar ocho (8) proyectos de laboratorios de creación artística, investigación y/o formación para presentarse en el espacio de El Parqueadero.”

Resaltamos que la convocatoria no solo está centrada en un proyecto de X categoría, sino que está abierta a cualquier tipo de proyecto que aplique una investigación y esté relacionada con el campo de las artes (Fotografía - Imagen - Video, entre otros).

Y para finalizar esta la convocatoria que **“El Banco de la República** invita a los artistas de las regiones a participar en la convocatoria Imagen Regional 7, un evento que desde hace varios años propicia la promoción de artistas emergentes de todo el país. Podrán participar artistas colombianos, sin límite de edad, oriundos de regiones diferentes a Bogotá, o quienes estén radicados en ellas por más de cinco años; tendrán cabida todas las técnicas y manifestaciones de las artes visuales.”

Al igual que las anteriores “La convocatoria incluye las diferentes manifestaciones dentro de las artes visuales: dibujo, pintura, escultura, grabado, fotografía, expresiones gráficas, ensamblaje, collage, técnica mixta, instalaciones, performance, video, nuevos medios, artes del cuerpo, entre otras expresiones actuales del arte contemporáneo.”

A pesar que estas dos últimas convocatorias han cerrado por este año, hemos podido identificar el posible “mercado” al cual podemos aplicar para la viabilidad de nuestro proyecto - instalación. El Banco de la República junto con otras entidades culturales y de expresiones artísticas, están promoviendo la participación de los estudiantes-profesores-profesionales en la creación y proyección de aplicaciones artísticas para ser llevadas a espacios en todo el país.

Presupuesto

Para generar un estimado del costo del proyecto, generamos una tabla de los insumos necesarios para realizar la instalación. De ello realizamos una segunda la cuál indica el costo real que hemos invertido, frente a los materiales que ya teníamos a nuestro alcance.

<i>Auror</i>	Televisor	\$1'399.000
Presupuesto TOTAL	Tableta	\$1'098.000
<hr/>	Computador	\$2'800.000
Costo REAL	Arduino	\$50.000
\$6'600.000	Acrílico	\$428.000
\$1'303.000	Extensiones	\$50.000
	Adaptador HDMI	\$80.000
	Balas	\$630.000

El presupuesto no incluye elementos impresos ni decoraciones del espacio, solamente la instalación en sí, debido a que son elementos esenciales para el funcionamiento de la misma y no elementos externos que, de faltar, no influyen en el buen desempeño de la instalación. De igual forma no tiene el costo de la investigación ni proceso del desarrollo y conceptualización de la instalación, este aspecto, va incluido dentro de la mano de obra.

Desde el inicio se plantea la instalación con la capacidad de adaptarse a diferentes contextos. Una de las determinantes de la propuesta, arrojada por el trabajo de campo, determina que la instalación debe tener un mensaje claro y conciso para el usuario, es por ello que al generar diferentes mensajes el contexto puede adaptarse, ya sea una campaña publicitaria de expectativa, para reforzar conocimientos de una marca o lanzamiento de una marca, los insumos se crean y producen de nuevo, y el espacio, con medios impresos, se adecua para ambientar la instalación.

Es por ello que generamos un valor aproximado para la viabilidad de la instalación en un contexto comercial. El valor lo definimos a partir de las horas que se necesitan para producir la instalación más el presupuesto total.

Determinamos que serían 200 horas por persona, es decir 400 al final, donde el valor de cada hora es de \$30.000 y a esto adicionamos un valor, que corresponde a los impuestos que deben ser pagados, dando como resultado lo siguiente:

Mano de obra (400 horas): \$12'000.000
Presupuesto Total: \$6'968.000
Impuestos (Variables)
TOTAL : \$20'000.000.

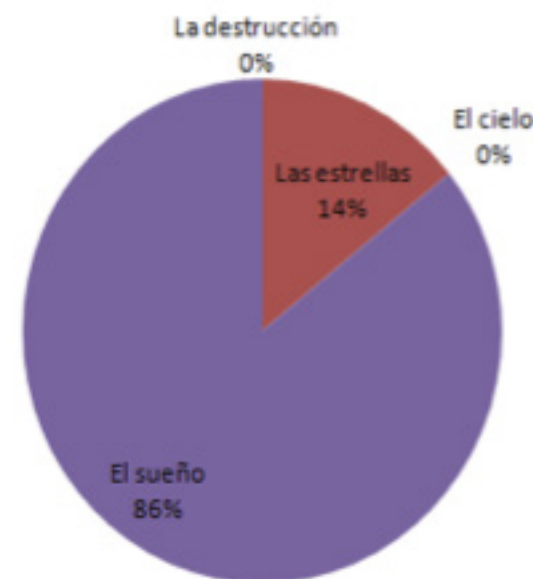
Comprobación de la propuesta; Pruebas de usuario

Después de la realización de la aplicación, del corto animado y de generar la comunicación entre las plataformas correspondientes, se realizó una prueba de usuarios a 15 personas con el objetivo de identificar la claridad con la que se recordaba el mensaje de la instalación, identificar cual de los elementos perceptibles era el más importante y además se preguntó acerca de la usabilidad de la aplicación en el dispositivo móvil, estos fueron los resultados más importantes:

SOBRE LA TEMÁTICA CENTRAL

Se deseaba indagar si los usuarios relacionaban los elementos gráficos y el ambiente generado con la instalación con algunos de los temas preseleccionados y aunque todos guardaban relación el sueño obtuvo el 86 % de correspondencia y coincide con nuestras determinantes.

¿Cual es la tematica central de la instalación?



SOBRE EL MENSAJE FINAL

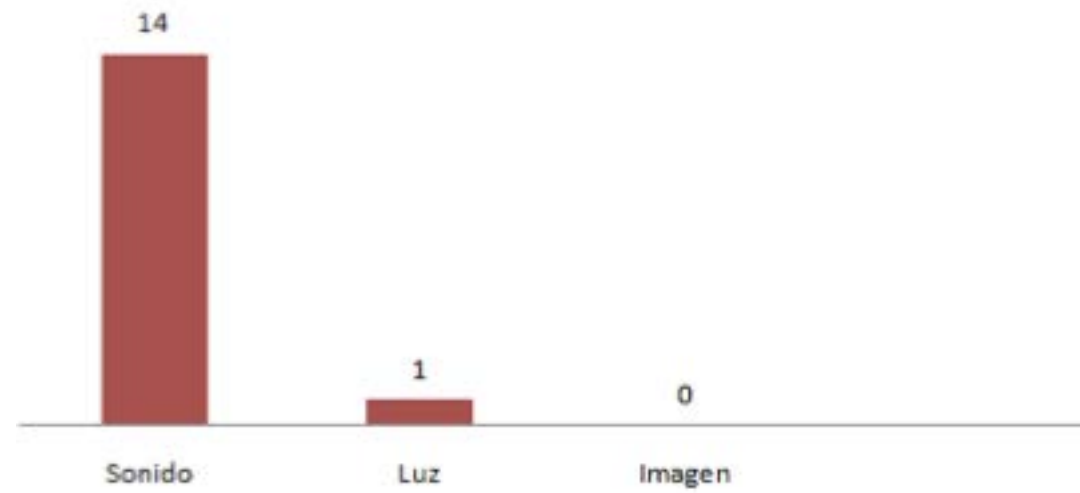
Después de terminar de usar la instalación, se preguntó cuál era el mensaje que había obtenido del proceso y todos los usuarios respondieron " Tú decides qué soñar" que corresponde a nuestro objetivo y al mismo tiempo satisface una de las determinantes centrales del trabajo de campo.



SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS

Según nuestra primera encuesta en PDG 1 a los usuarios, consideraban que el sonido era el elemento más importante en una instalación, pues bien , según la segunda prueba de usuario, obtuvimos un 93% de correspondencia , es decir 14 usuarios consideraron que el elemento mas importante fue el sonido.

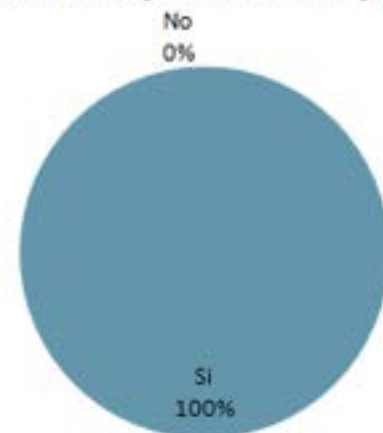
Elementos Importantes



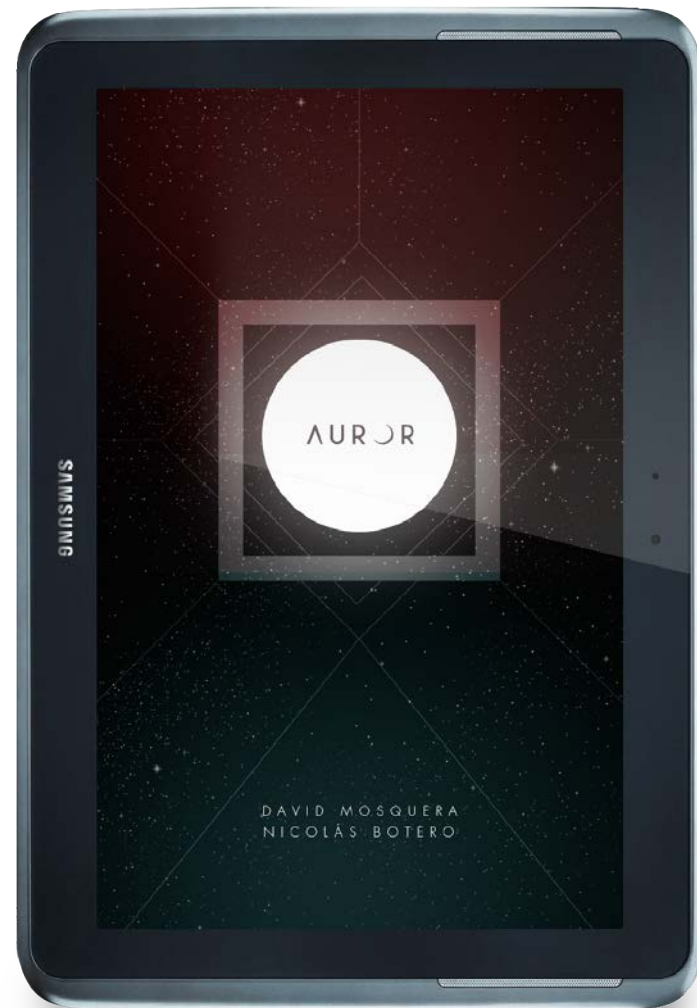
SOBRE LA PRESENCIA DEL USUARIO

El usuario es parte indispensable para el funcionamiento de la obra, ya que no es de carácter contemplativo solamente, sino que requiere unas acciones guiadas por el usuario y además la presencia del mismo como tal. El 100% de las personas está de acuerdo en que la instalación respondía a ambos aspectos.

Instalación responde a la presencia



Interfaz Móvil



Interfaz Televisor



Ajustes del prototipo

CORTO ANIMADO

Después de haber hecho las pruebas de usuario, se determinó que se debía modificar el tiempo de las escenas, que la duración de todas sea la misma para que sin importar la perspectiva a elegir, el corto tuviera la misma duración. El elemento unificador (la semilla), debía estar presente en ambas perspectivas, que fuera secuencial en todas las escenas, para que funcionara de hilo conductor sin importar el orden de las mismas.

INSTALACIÓN

Después de haber hecho las pruebas, la ubicación de las luces se cambiaron para estar situadas en un espacio donde el usuario pudiera verlas constantemente, debido a la altura y a la estructura del espacio, las luces no estaban presentes para el usuario durante su presencia en la instalación.

Para una mayor ergonomía y facilidad de uso, se construyó una estructura de acrílico, que permitía el apoyo del dispositivo móvil, y de igual forma considerarlo como un espacio donde la estructura electrónica (Computador, cableado, sensores, bluetooth, Arduino) pudiera ser ubicada sin que el usuario pueda percibir su existencia.

PROGRAMACIÓN

En la parte de OpenFrameworks (C++), se modificó la secuencia de los videos que van apareciendo en la pantalla del Televisor a lo largo de la instalación, esto con el motivo de brindarle al usuario una retroalimentación más clara y unas instrucciones más precisas acerca de lo que debe hacer.

INTERFACES

Con el fin de mejorar la experiencia del usuario, se adicionaron algunos colores a la paleta del proyecto para resaltar los íconos, botones y generar contraste entre los elementos. Además se implementaron animaciones a lo largo de la aplicación (Android), para dar un Look an Feel más dinámico y darle una mayor carga estética a la aplicación.

Conclusiones

ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA

La relación entre ambas disciplinas es muy antigua y han tenido un desarrollo conjunto a lo largo de la historia, comparten técnicas y herramientas pero cada una posee una forma de expresión totalmente diferente. La expresividad generada por la ilustración, gracias a que permite la creación de la obra desde cero y puede hacer uso de elementos irreales, junto a la perfecta "imitación de la realidad" de la fotografía pueden generar elementos que por una parte hagan recordación porque posee elementos que ya conocemos pero a su vez se pueden jugar con los mismos de maneras infinitas adicionándole nuevas formas, colores, espacios etc.

VERSATILIDAD DE LA INTERACTIVIDAD

Auror se generó a partir de las dos formas de expresión nombradas anteriormente, pero contempladas simultáneamente bajo una temática central que es "El sueño" y que se unen gracias a las herramientas que nos presta la interactividad como es el diseño de aplicaciones móviles, la usabilidad de interfaces gráficas, identificar la retroalimentación en pantallas rápidamente, creación de animación a partir de programas que permiten la edición de imagen.

La interactividad permite que esos límites donde se tocaban la ilustración y la fotografía sean más tenues, permite la yuxtaposición de imágenes en una secuencia de video, hace posible transmitir mensajes diferentes a partir del uso de más ilustración o de más fotografía en una misma escena pero con objetivos distintos.

PARTICIPACIÓN DEL USUARIO

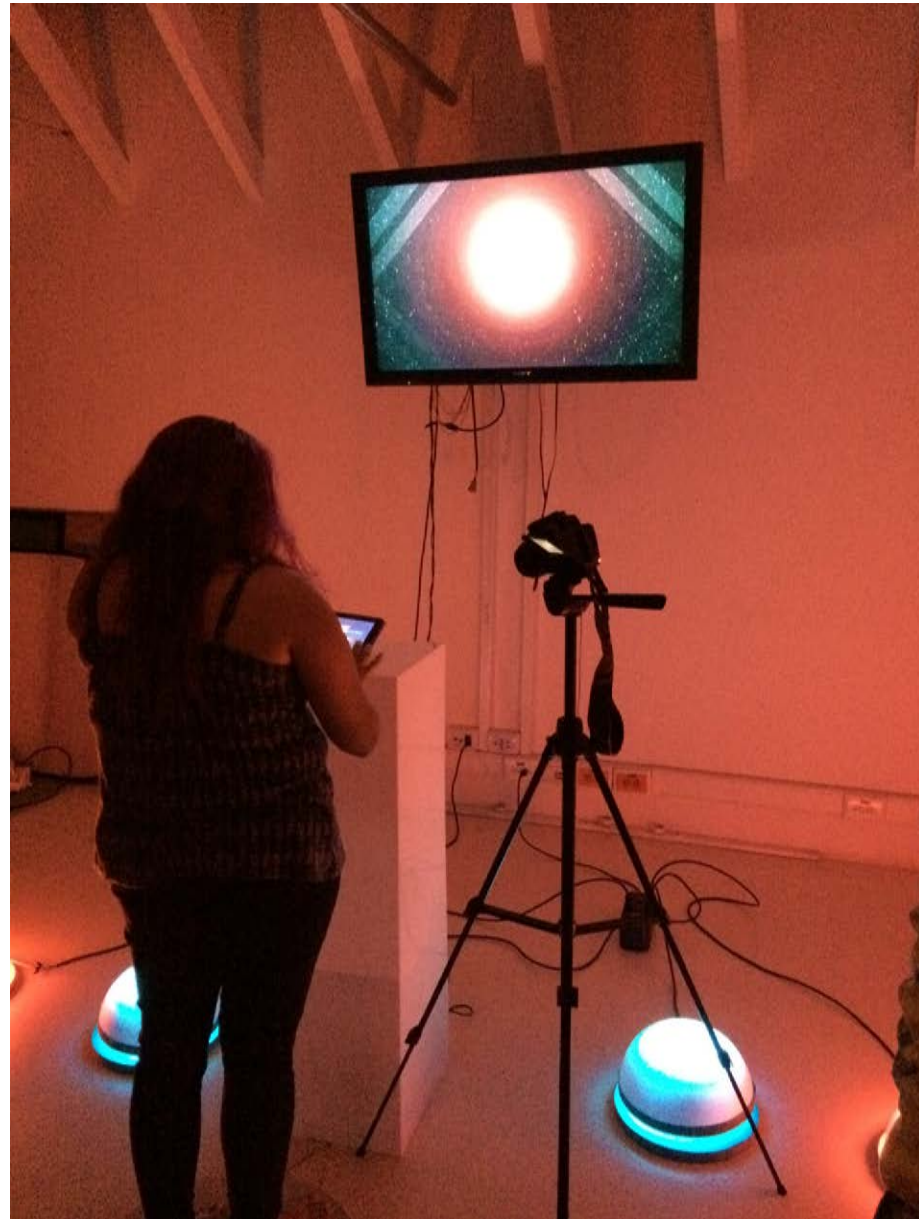
Ya nombramos dos de los tres elementos más importantes de nuestra investigación, por un lado está la relación entre ambas disciplinas, en segundo lugar está el puente que permite que esa relación sea dinámica y al mismo tiempo pueda ser usable, pero falta el elemento

más importante, las personas que podrán intervenir en la obra y la limitación de su participación en la misma.

Los usuarios con su presencia son quienes finalmente pueden dar una interpretación, una opinión, son la fuente de retroalimentación más confiable ya que dan sentido a todos los protocolos que la interactividad propone ya que se desarrollan en base a ellos mismos.

Para finalizar es importante resaltar que una instalación interactiva entonces requiere de una temática que puede abarcar desde aspectos artísticos hasta trabajo con marcas comerciales, un mensaje intencionado o en caso de no ser así se debe evidenciar que no lo posee, y finalmente definir unos niveles de participación dentro de los cuales los usuarios de la obra podrán accionar.

Instalación física - Pruebas de Usuario



Bibliografía

- Rubio Isabel, A. La Ilustración gráfica Siglo XX: Teodoro Miciano. Recuperado de <http://idd01z6t.eresmas.net/ilustracion.html>
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2012). Estudios de Diseño. MG, Memoria Gráfica, Número 5. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/memoriagrafica/numero5/03estudios.html>
- Vivas, R. (2012). Cuando la Fotografía se funde con la Ilustración. Recuperado de <http://www.xatakafoto.com/colecciones/cuando-la-fotografia-se-funde-con-la-ilustracion>
- Domínguez Lavín, A. (2011). Pencil vs Camera | Xataka Foto vs Ben Heine. Recuperado de <http://www.xatakafoto.com/entrevistas/pencil-vs-camera-xataka-foto-vs-ben-heine>
- N.N. (2010). SKYplay photos on Flickr. Recuperado de <http://www.northernstar.com.au/news/skyplay-photos-flickr/594814/>
- Bernhart, H.J. SkyPlay. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/h19/sets/72157594182549008/>
- Lina, D. (2012). Souvenir Optical Illusions by Michael Hughes. Recuperado de <http://www.boredpanda.com/souvenir-optical-illusions-michael-hughes/>
- Montero, M. (2006). Taller ilustración, ver la ilustración como una esfera. Historia de la Ilustración. Recuperado de <http://www.tallerilustracion.blogspot.com/2006/09/para-bajar.html>
- López, W. (2011). La importancia de la fotografía documental. Recuperado de <http://www.portafoliofoto.com/la-importancia-de-la-fotografia-documental/>
- Malene, Benshi. (2010). Entrevista: Johan Thörnqvist. Recuperado de <http://www.benshi.se/intervju-johan-thornqvist>

Fido Dido. Recuperado de <http://fidodido.com/about/his-story/>

REGIL, Laura. (2001). Interactividad: Construcción de la Mirada". En narxiso.com: El reflejo de Internet. Recuperado de <http://www.narxiso.com/interact.html>

M. Natividad Almendro. (2014). El Arte a través de las mujeres: Julia Margaret Cameron (1815-1879). Recuperado de <http://papeldeperiodico.com/2014/02/04/el-arte-traves-de-las-mujeres-julia-margaret-cameron-1815-1879/>

Newhall, B.. Historia de la Fotografía, Desde sus Orígenes hasta Nuestros Días. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1983.

Sougez, Marie-Loup. Historia de la Fotografía. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

Susperregui, J. M.. Fundamentos de la fotografía. Bilbao 1988. Pág. 99

Pérez, A. (1998). El Surrealismo en la Fotografía. Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <http://www.picassomio.com/art-articles/el-surrealismo-en-la-fotografia.html>

Franco, G. (2005). Tecnologías de la comunicación: producción, sistemas y difusión digital. Madrid: Fragua.

Larrégola, G. (1998). De la televisión analógica a la televisión digital. Barcelona: Libros de comunicación global.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.

Hurlburt, G. F., Voas, J. (2011). Storytelling: from cave art to digital media. US.

Montero, M. (2006). Taller ilustración, ver la ilustración como una esfera. Historia de la Ilustración.

Cadena Flores, S. I., Mínguez García, H. 2012. De la tipografía en el libro al libro-arte tipográfico. Recuperado de http://www.editorialrm.com/img/pressbook/pressbook_84_1.pdf

Sánchez-Biosca, V. (1987). El expresionismo: hacia una relectura de las vanguardias Ideologies & Literatures II 2 201 209. Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/31145>

Bourlot, C. 2010. Pop Art: ¿ El movimiento artístico de mayor cercanía con el pueblo?. p. 93. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/275_libro.pdf#page=93

Massota, O. 1982, La historieta en el mundo moderno. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/wilde/historieta.pdf>

Jenfs F. Jense, (1998). Interactivity, tracking a new concept in media and communication studies.

Perales Blanco, V. (2012) .Creatividad y Discursos Hipermedia, Narrativa Hipermedia y Transmedia. Recuperado de http://books.google.es/books?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA21&dq=creacion+hipermedia+y+transmedia+isidro+moreno&hl=en&sa=X&ei=H5QDUoHMBur07Aau_ICQDQ&redir_esc=y#v=onepage&q=niveles%20interactividad&f=false

Benjamin, W. (1980). El surrealismo, la última instantánea de la inteligencia europea. Recuperado de <http://autonomiayemancipacion.org/AyEold/Debate/B-2/Benjamin,%20El%20surrealismo.pdf>

Mendieta Reyes, M. (2005). La Historia de la Fotografía y su impacto en México. Tesis profesional. Recuperado de http://hcu1.dosmildiez.net/marcov/wp-content/uploads/2009/08/63_Miriam_7Dic05.pdf

Nieves Sánchez, G. (2004). Evolución de la Fotografía a través de la obra de Lewis Carrol: Alicia en el país de las maravillas y a través del espejo. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/inf/ucm-t27129.pdf>

Hobson, J. A. (2013). Phi Kappa Phi Forum Recuperado de <http://nebulosa.icesi.edu.co:2517/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=a0daf2bd-d8a1-494b-bb24-44ff67b9b98a%40sessionmgr198&vid=5&hid=123>

Seligman, M. (1987). A Reinterpretation of Dreams: Making Room for the facts of Physiologi. Recuperado de <http://nebulosa.icesi.edu.co:2517/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=11&sid=a0088d85-ce5a-4046-96d3-4153a062cccf%40sessionmgr198&hid=123>

Anexos

PITCH

Sinopsis

Mientras se encontraba soñando, Auror, visualizó cómo su vida se originó a partir de un eclipse lunar. Fenómenos inesperados rodearon su nacimiento, desde volar cientos de kilómetros con un soplo de brisa hasta iluminar todo un bosque con tan solo un destello. Y finalmente encontró su camino.

Historia

Ciertas plantas del bosque no son como las demás, algunas dan frutos que no hemos llegado a presenciar. Auror, es un pequeño ente encontrado en una pequeña isla en la mitad de un lago, llegó ahí por cosas de la vida.

Sueño

En una noche cualquiera, una estrella cae sobre Auror y ésta nos narra su historia. Comenzó en un bosque lejano, como un pequeño capullo que cayó, era tan ligero que con la más pequeña brisa navegaba cientos de kilómetros. Creció y evolucionó gracias al eclipse lunar, para finalmente llegar a su destino como un ser guardián.

Pesadilla

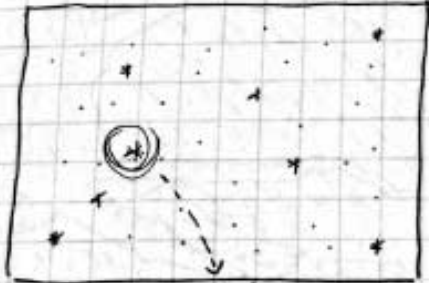
En una noche muy lluviosa y oscura, una estrella roja cae sobre Auror y ésta nos su pesadilla. Comenzó en un bosque lejano, como un pequeño capullo que cayó y recibió un fuerte golpe, era tan pesado que no podía moverse ni con la más fuerte tormenta, así que rodó y rodó en el bosque hasta quedar atascado en una rama. Como no pudo presenciar el eclipse, nunca creció y murió. No pudo llegar a su destino como un ser guardián.

Mientras se encontraba soñando, Auror, visualizó cómo su vida se originó a partir de un eclipse lunar. Fenómenos inesperados rodearon su nacimiento, desde volar cientos de kilómetros con un soplo de brisa hasta iluminar todo un bosque con tan solo un destello. Y finalmente encontró su camino.

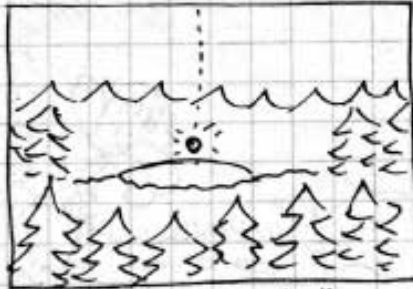
PERSONAJE

- El personaje es una partícula. Un mundo en sí, para representar el infinito y las posibilidades que permiten los imaginarios. Es un ÁTOMO.

Storyboard



Escena 1: Cielo estrellado



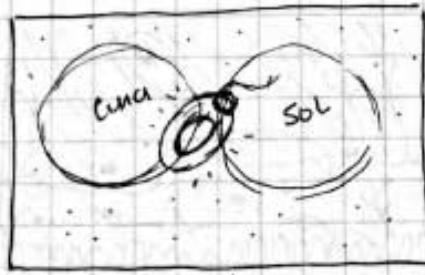
Escena 2: Caer estrella



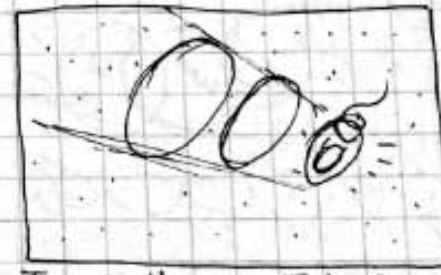
Escena 3: Nace el capullo



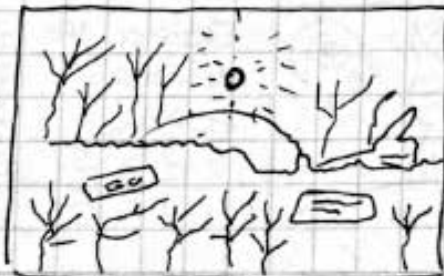
Escena 4: Capullo flotando



Escena 5: Eclipse



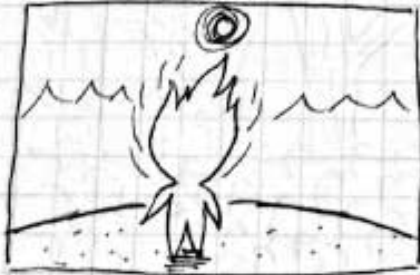
Toma alterna Eclipse



Escena 6:
lago
Muerto



Escena 7:
Amanecer



Escena 8: sube estrella

PESADILLA (MÁS ILUSTRADA)



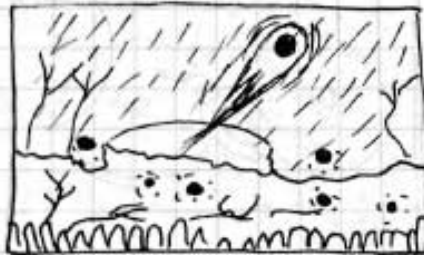
Escena 9: Flor fea



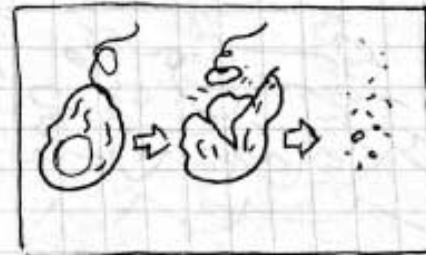
Escena 10: Capullo y lava



Escena 11: NO eclipse



Escena 12: Pesadillas



Escena 13: Muere Autor



Escena alterna:
NO eclipse



Escena 14:
estrella
fugaz

Escenas

Introducción

Escena 1: Se divisa un cielo en su totalidad oscuridad, con unas pequeñas luces conocidas como estrellas. El cielo se encuentra nublado. Después de un tiempo una de las estrellas cae.

Escena 2: Se alcanza a percibir un lago, en medio de un bosque y una pequeña isla en la mitad del lago, la estrella cae en toda la mitad de la isla y se torna blanca la pantalla.

Sueño

Escena 3: Se percibe un bosque, algo vivo y lleno de naturaleza, empieza a surgir una flor, a crecer, aparece un capullo y una suave brisa mueve el capullo y lo eleva.

Escena 4: el capullo está flotando por la brisa, se divisa un paisaje de árboles, estrellas fugaces al fondo y otras estáticas.

Escena 5: Todo se torna lento, y se hace una toma cerca del capullo, mientras en el fondo sucede un eclipse entre la Luna y el Sol.

Toma alterna: Se ve desde una diferente perspectiva el eclipse, y se proyecta una luz sobre el capullo revelando la figura de su interior, Auror.

Escena 6: Se divisa el mismo lago de la escena 2, pero destruido, feo y acabado, con unas pequeñas estrellas flotando por todo el lago. Llega Auror y desprende un brillo, creando vida y embelleciendo todo y ascienden los sueños perdidos.

Escena 7: Se hace una toma cercana donde se muestra como Auror sale del capullo y abre sus ojos. En ese momento se termina el sueño.

Escena 8: La estrella sale del cuerpo, crece y sube al espacio.

Pesadilla

Escena 9: Se percibe un bosque oscuro, acabado y abandonado, empieza a surgir una pobre flor casi sin vida, y aparece un capullo grande y pesado. Mientras llueve el capullo cae y rueda.

Escena 10: El capullo rueda, y pasa por lugares secos y abandonados, sigue lloviendo, tormentas y truenos.

Escena 11: Todo se torna lento, y se hace una toma cerca del capullo, mientras en el fondo sucede un eclipse entre la Luna y el Sol.

Toma alterna: Se ve desde una diferente perspectiva el eclipse, y se proyecta una luz que no llega al capullo, es tapada y bloqueada por una ventisca de hojas, se revela la figura de su interior, Auror, feo, delgado y casi muerto.

Escena 12: Se divisa el mismo lago de la escena 2, pero destruido, feo y acabado, con unas pequeñas estrellas flotando por todo el lago. Como Auror no llegó, los sueños se convierten en pesadillas, rojas y furiosas. Estas pesadillas se despegan al cielo como estrellas fugaces.

Escena 13: Se hace una toma cercana donde se muestra como Auror se desintegra.

Escena 14: La estrella se torna roja y sale disparada al cielo, golpeando las estrellas.

Analogía de la Historia

La analogía con el cielo se creó para representar que los sueños siempre están “presentes”, en un espacio, que pueden ser bellos y tocables, pero también pueden tornarse peligrosos y dañinos, no depende de quien sueña controlarlos en la gran mayoría, ellos nacen, crecen y se desenvuelven solos, son reacciones que suceden constantemente. Y que a pesar de su final, siempre son bellos y siempre vuelven a aparecer.

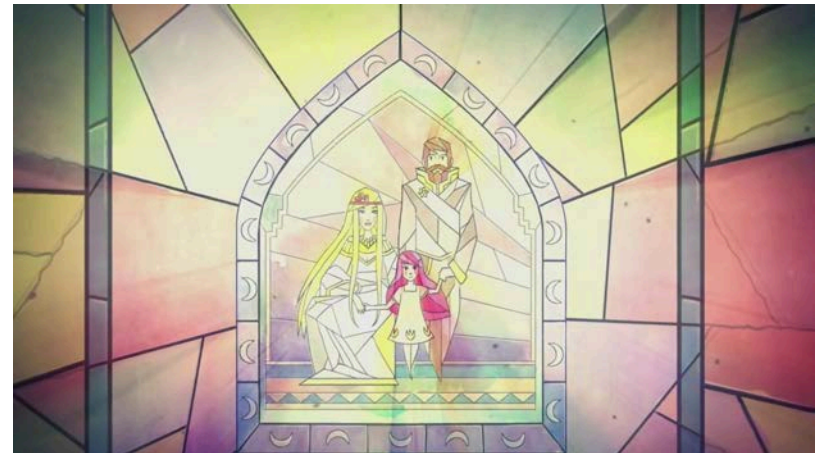
Referencias de Arte

A continuación se mostrarán las referencias de Arte, usadas para la elaboración del **Concept Art**.



Hyper Light Drifter

Escogimos este proyecto acerca de un videojuego y ser un proyecto Independiente, la estética artística que maneja tiende a ser muy “imaginaria”, en el sentido que evoca imaginarios contruidos con ilustraciones, y este es uno de nuestros puntos importantes en el proyecto. Muchos de los personajes y escenarios están creados a partir de bocetos como se ven en la imagen, de esta forma conceptualizan todo un “mundo” a partir de elaboraciones, en esencia, hechas a mano, le dan ese carácter humano que puede llegar a conectar a los jugadores. A pesar que el arte final es distinto al concept art, nos parece interesante el proceso que realizan para llegar al resultado casi final.



Child of Light

Dado al concepto que queremos manejar del una partícula que en parte pueda ser representada y entendida como un átomo, escogimos éste videojuego porque en esencia ellos también hacen uso de un personaje que representa una partícula.

Nos interesa ver el manejo escenográfico, de colores de cómo se cuenta una historia a partir de una “diminuta” partícula, un ser que evoca magia, movimiento y vida.



LVVDP title sequence

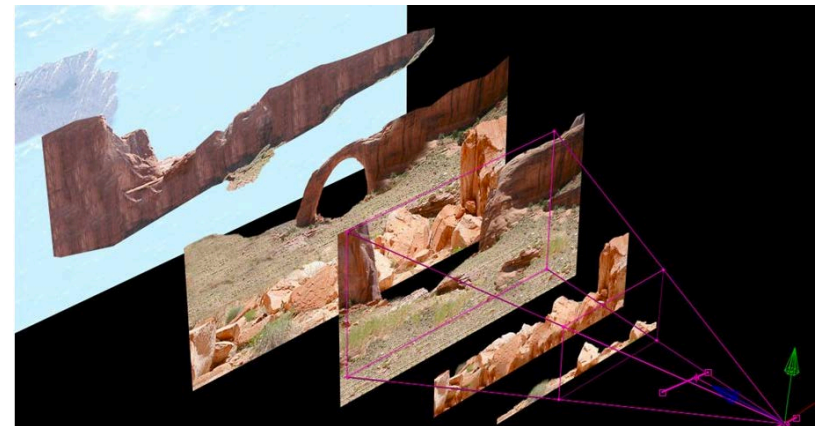
Esta referencia nos parece de suma importancia, debido a que es, entre las referencias que hemos mostrado, que marca esta simbiosis y unión entre la animación digital y la fotografía. Nos interesa destacar y tener muy en cuenta el manejo que hace con la ilustración o animación digital para que se integre con la fotografía y viceversa, porque en ciertas partes no sólo

la ilustración se acopla a las fotografías o videos, sino también en muchas escenas la ilustración modifica la realidad dándole otro valor y otra perspectiva. De esta forma les permite jugar con escenas y situaciones poco reales.

Referencias Técnicas

Para la elaboración del corto es importante tener en cuenta que la manipulación digital de imágenes reales, llega a permitir crear también escenarios a través de la alteración de la perspectiva. No solo para darle veracidad a la imagen si no también para enriquecerla visualmente.

Por ello tenemos este Multi Planes - Animate a photo, que nos da herramientas para lo mencionado anteriormente.



Diseño de la Partícula

Basados en el concepto de manejar una partícula que sea el hilo conductor del corto, realizamos un bosquejo que pueda acoplarse a la historia. Llamada Auror.



Diseño de Escenarios

Los escenarios están contruidos a partir de los planos que están definidos en el Storyboard. Para ello realizamos, con la analogía de la historia, un proceso por el cual el corto ha de pasar. Inicialmente el corto tendrá más Fotografías que Ilustración para evocar la realidad, pero a medida que el corto transcurre, elementos ilustrados toman más representación. Las imágenes y los recursos son 100% hechos por los creadores-autores del corto.



Ejemplo de los Escenarios

Combina Ilustración y fotografías, pensadas de una manera intencional.

1. Fotografía

Orígenes e historia de la fotografía

La fotografía tal y como la conocemos actualmente ha requerido de una gran cantidad de tiempo, pensadores, momentos históricos, que envueltos en la fascinación y necesidad por capturar instantes han desarrollado diferentes mecanismos, partiendo desde la cámara oscura hasta la digitalización de la misma.

El renacimiento es un punto de partida indispensable para entender el fenómeno de la captación de la imagen, debido al desarrollo del conocimiento y, especialmente, de las artes plásticas. Leonardo da Vinci (1452-1519), deja una minuciosa descripción de la cámara oscura que dice: "Cuando las imágenes de los objetos iluminados penetran por un agujero en un lugar muy oscuro, se reciben esas imágenes en el interior de dicho aposento en un papel blanco situado a poca distancia del agujero: se verán en el papel todos los objetos con sus propias formas y colores".

Leonardo en su afán de promocionar la ciencia a partir del arte, expandió la utilidad de la cámara oscura mucho más allá de su uso físico, alejándose un poco de la experimentación científica, alquimista y matemática, incursionando en el concepto de la perspectiva como la relación entre objetos, que pasará a convertirse en el primer fundamento teórico de la imagen. Adicionalmente, se determina la representación espacial de las cosas y el papel que juegan dentro de un espacio determinado, lo que más adelante será premisa

necesaria para el planteamiento de la imagen icónica. Da Vinci enfatiza su desarrollo conceptual al planteamiento de mecanismos orgánicos para verificar sus teorías, como lo plantea en su "Tratado de la pintura": "las leyes de la perspectiva, sólo se podrían comprender conociendo los mecanismos del ojo".

Las cámaras oscuras se perfeccionaron gracias a los nuevos aportes que fueron realizados para su posterior uso. Una de las mejoras más importantes fue la implementación de un lente biconvexo en el orificio por donde entraría la luz para formar una imagen mucho más brillante. A finales del siglo XVI nace una separación de opiniones entre Daniel Barbaro quien recomendó la adición de un diafragma para

hacer más nítida la imagen, y en 1573 Danti sugirió el reflejar las imágenes con un espejo cóncavo para hacerlas parecer derechas. Pero fue solo hasta 1676 con el matemático Johan Sturm que se produjo la reducción del tamaño, la sustitución de un lente ordinario, por un conjunto de estos en vidrio sobre un tubo de bronce, que en su desarrollo final se convirtieron en precursores de las cámaras réflex propias del siglo XX.

Las imágenes podían ser capturadas, pero su fijación todavía no era posible, a no ser que la imagen proyectada se repasara posteriormente a lápiz. Se construyeron muchos tipos de cámaras e incluso, en algunos casos, el habitáculo era lo suficientemente grande para que el artista pudiera introducirse dentro. Pasó casi un siglo, fue hasta 1725 en donde el Alemán alquimista Schulze inició una investigación acerca de la propiedad que tenían las sales de plata para oscurecerse por

acción de la luz. Posterior a esta investigación, otro alquimista Suizo, Senebier publica una escala que refleja los tiempos de oscurecimiento del cloruro de plata.

Ya para este momento de la historia se pueden reconocer dos elementos cruciales que darán origen a la fotografía como la conocemos. Como dice el profesor de historia de la comunicación visual Juan Ignacio Hernaiz, de la Universidad Complutense de Madrid: "hasta aquí, por lo tanto, estamos en condiciones de señalar lo que luego habríamos de conocer como fotografía. Tiene dos componentes: uno físico, ya antiguamente investigado y en condiciones de ser utilizado para reproducir imágenes sobre una superficie determinada, y otro químico, donde se advierte la importancia de las sales de plata al reaccionar por la acción de la luz, reproduciendo las imágenes consecuentes, pero sin obtener la posibilidad de que esas imágenes quedasen todavía fijadas."

Para este punto de la historia, existen los requisitos y elementos necesarios para que la fotografía pueda darse, por un lado encontramos la cámara oscura o dispositivo como tal, y por otro lado esta la superficie que es sensible a la luz, queda faltando entonces la técnica que permita fijar la imagen.

El siglo XIX es un momento histórico decisivo para reconocer el cambio que sufrió la percepción del arte en el mundo, precedido de unas revoluciones burguesas y en medio de la transición del estado absolutista, la burguesía impone la mecanización de muchos procesos y es el auge de la evolución de las artes plásticas y la imprenta.

Fue entonces Joseph Niepce quien logró fijar la primera imagen mediante tratamiento químico. Su principal objetivo era encontrar en la medida exacta de aquellos químicos previamente estudiados que eran susceptibles a la luz, y de qué manera podría fijar imágenes prolongadamente. Su aporte más importante radica en que buscó intensamente la superficie adecuada sobre la cual la fotografía podría fijarse, y buscó otros procedimientos colocando en la cámara oscura otros soportes o superficies emulsionadas como planchas de estaño o peltre, papel y cristal.

En 1816, logró fijar las imágenes de la cámara oscura sobre papel emulsionado con cloruro de plata, mediante el ácido nítrico. Así fue como en 1822, Niépce, tomó una vista desde la ventana de su casa de campo en la aldea de Saint-Loup de Varenne, cerca de Chalon Sur-Saône. Exposición que duró unas ocho horas y en la imagen, sólo se aprecian los marcos de la ventana abierta y las construcciones de la granja con pocos detalles, casi sin medios tonos e invertida lateralmente. El reconocimiento como inventor de la fotografía a Niepce es reciente, ya que durante muchos años quien pasó como su descubridor e incluso dio nombre a su invento fue Louis Jacques Mande Daguerre, quien trabajaba en un popular espectáculo conocido como Diorama que reproducía escenas a partir de fotografías, muy relacionado con el campo de la óptica, razón por la cual se conoció y estableció una relación comercial con Niepce.

Daguerre supo intuir las posibilidades que el invento de Niépce poseía y aprovechó la penosa situación económica en que había quedado el patrimonio familiar, a la muerte de

Nicéphore, para firmar un contrato en el que Isidore Nièpce, le entregaba por una pequeña suma de dinero, todos los beneficios del invento.

En un principio, el éxito de Daguerre fue absoluto y su nombre se utilizó para bautizar el procedimiento inventado. Había nacido el daguerrotipo. La expansión del invento fue relativamente rápida y los periódicos exaltaban abrumadoramente el nuevo hallazgo .

El daguerrotipo y la fotografía, como ha de suponerse, fueron excluyentes y únicamente eran utilizados por la burguesía pujante propia del siglo. Se convirtió en un negocio rentable por su aplicación al retrato resaltando aún más ese poder atribuido a la hegemonía familiar tradicional que posteriormente se fue mezclando con la clase media.

Las imágenes que se generan a partir de este invento eran únicas, imposibles de reproducir, aparecía lateralmente y se veía en negativo o positivo, según el ángulo de observación y la incidencia de la luz. Talbot , físico, matemático, astrólogo, es un pilar fundamental en este momento de la fotografía ya que identificar todos esos vacíos e inconformidades del invento de Daguerre y partiendo de la idea del " Arte del dibujo fotográfico", donde inicialmente se le ocurrió imprimir las imágenes en el papel que desencadenó en la técnica del negativo-positivo que daba la posibilidad de generar un número infinito de copias. Finalmente en 1841 después de reducir el tiempo de toma de una hora a unos pocos minutos, patenta su invento el 8 de febrero y fue nombrado Calotipo.

Lo que revolucionó la fotografía fue el descubrimiento por Frederick Scott Archer, en 1851 de una emulsión que bautizó con el nombre de colodión húmedo. Esta emulsión era idéntica al proceso del Calotipo de Talbot, pero aplicada sobre una placa de cristal cubierta de una capa de colodión. Con este procedimiento se extendió el retrato fotográfico y aparecieron los primeros retratistas que comenzaron a fraguar la historia de este apartado de la fotografía. Se abrieron salones fotográficos pero también surgieron los fotógrafos callejeros, que prácticamente perduraron hasta los inicios de la segunda mitad del siglo XX.

En el marco de esta investigación y relacionándola con aspectos del desarrollo de la pregunta propiamente dichos, es importante reconocer la aparición de Julia Margaret Cameron (1815-1879). "Se dedicó a la fotografía a los 48 años de manera simultánea con su ocupación como ilustradora, trabajó con soportes que rayaba premeditadamente, con lo que conseguía obtener ese efecto que luego se ha denominado "flou", marca indiscutible de esta artista" (Natividad Almendro,2014).

Como bien lo dice (NewHall,1983, p.73) "hasta ahora la fotografía se ha contentado principalmente con representar a la Verdad. ¿No puede ampliarse su horizonte? ¿Y no puede aspirar también a delinear la Belleza? Alentando a los fotógrafos a replantear los objetivos pasando del entretenimiento meramente , sino también a instruir, purificar y ennoblecer"

El primer fotógrafo que mostró fotografías retocadas fue Franz Hanfstaengl. Causó una sensación de descontento pero al mismo tiempo de intriga, ya que si una de las características del medio fotográfico es la fidelidad en la reproducción, pierde esta cualidad cuando se abusa del retoque, al que posteriormente se le unió el coloreado con el fin de hacer más grata la fotografía, en donde el fotógrafo apuntaba cuidadosamente los rasgos del modelo para después de imprimirla poder colorearla de manera veraz y poder entregarla a los clientes.

La popularización masiva de la fotografía, sucedió en 1888 cuando George Eastman inventó un rollo de papel sensible a la luz con la capacidad de contener 100 negativos fotográficos, y bajo el lema "Usted aprieta el botón y nosotros hacemos el resto" quien logró posicionar la cámara Kodak Pocket dentro del mercado masivo generando lo que antes no se había logrado y era accesibilidad por parte de todas las personas, lo que generó descontento por parte de los profesionales ya que su trabajo se había visto casi que ridiculizado ya que cualquiera podía tomar fotos.

George Eastman desarrolló una industria, hoy transformada en una importante multinacional, líder mundial en el campo de la imagen, que no sólo tiene en cuenta los factores comerciales, sino que dedica amplias inversiones a un trabajo de infraestructura, creando un gran segmento dentro de la empresa dedicado a la investigación fotográfica a todos los niveles.

Dejando un poco atrás el origen de la cámara y su desarrollo en los primeros acercamientos, es igualmente importante el cambio conceptual que sufrió con los inicios del siglo XX que conocemos como Foto Montaje.

Como bien lo dice, Jean Keim en su libro "Historia de la fotografía": "el fotomontaje se trata de crear una realidad nueva, tomando los elementos fotográficos aisladamente o mezclados con elementos dibujados, pintados o con letras, no como ocurría antes que cada persona o grupo de personas eran fotografiados aisladamente antes de ser captados juntos" (Keim , p.89).

El fotomontaje es un género de expresión que ha evolucionado a través de la historia de la fotografía y del arte contemporáneo del siglo XX. Una fusión entre el significado de lo representativo contra lo simbólico, es un resultado de la combinación de técnicas, materiales y recursos de diversas perspectivas de la producción visual: fotografía, dibujo, pintura, cine, video, infografía. "Por medio del principio del fotomontaje se puede construir una imagen como medio de expresión particular y como sistema semiótico de comunicación visual." (Yañez, 1981 , p.17)

"Los fotógrafos encontraron inspiración en la pintura, también los pintores encontraron en la fotografía una útil aliada. El pintor impresionista Claude Monet, dijo a finales del siglo XIX que, "la técnica cambia, pero el arte permanece siempre igual". Presentía que el arte fotográfico recién aparecido acabaría revolucionando el universo visual. Se dio cuenta de la necesidad de aplicar a la pintura nuevos recursos técnicos necesarios para su evolución, consiguiendo resultados

distintos a los tradicionales. Desde entonces fotografía y pintura han ido desarrollándose conjuntamente. Ejemplos claros tenemos en los hiperrealistas americanos y más adelante, esta simbiosis la podemos encontrar en las obras realizadas por el artista Andy Warhol."(Nieves, 2004 , p.57)

Durante la década de los 90, se incorporó el computador a la fotografía digital como una herramienta más de trabajo y el artista de medios electrónicos maneja los píxeles de la misma manera como un pintor usa sus pinceles. Aunque este paso de lo analógico a lo digital, ha sido punto de crítica por quienes defienden la materialidad de la fotografía , es decir, quienes apuntan que la originalidad de las obras dependen en gran medida de : primero su fidelidad con la representación de la realidad y en segundo lugar con su reproductividad , lo que sugiere que sólo es original aquella obra que no pueda ser reproducida más de una vez.

Mucho más allá de eso , desde una perspectiva más "objetiva", las tecnologías más antiguas son de alguna manera restrictivas y empobrecidas en cuanto a su limitación de capturar la realidad y poder ser fácilmente accesibles , que en contraste con las nuevas (tecnologías electrónicas), hay una promesa por inaugurar una era de flexibilidad sin fronteras en la creación de imágenes, como bien lo describe Philippe Quéau. El fotógrafo establece un diálogo con el computador , ayudado con herramientas que le permiten producir imágenes a través de un tablero digital, dando rienda suelta a la imaginación, elaborando propuestas impensables en el pasado pero sin perder el horizonte de representar en este caso una realidad.

2. Ilustración

En la época prehistórica las ilustraciones o primeros acercamientos de ilustración, fueron consideradas como fuente de registro de las comunicaciones humanas. Después de la interpretación de los primeros artes rupestres de la caverna, llegaron a la conclusión que en sus inicios surgieron del registro de la caza de animales, aspectos técnicos sobre la caza, armas que usaron, escenas de caza y hechos relacionados, donde construían los primeros acercamientos de paisajes y comunicación entre generaciones.

A medida que la civilización avanza, empiezan a surgir diferentes tipos de iconos para la comunicación y registro de conocimiento en las diferentes culturas que estuvieron presentes, como los egipcios, mayas, entre otros. Alrededor del siglo XIX a. C. se generaron los primeros papiros y manuscritos, los cuales fueron importantes porque fueron los principios de los textos escritos, El libro de los muertos fue uno de sus principales representantes.

Destacamos este aspecto, porque este tipo de comunicación se basaba netamente sobre iconos y jeroglíficos ilustrados, que de alguna forma son imágenes plasmadas.

Haciendo hincapié en este aspecto, uno de los puntos importantes del avance de la civilización, es la globalización de la información y de la descentralización de esta misma.

Con la era digital y tecnológica mucha de esta información está al alcance del público, convirtiendo este arte y narración local, como lo es la ilustración, en una cápsula tiempo/espacio general, es decir, que traspassa las propiedades de físicas pudiendo estar en cualquier momento y ser accedida por cualquier individuo con acceso a internet.

Facilitando de esta forma el entendimiento de diferentes lenguas, culturas, arquitectura, música y demás artes que se han podido generar a través de la historia con la digitalización de la misma.

Retomando el recorrido histórico, existen diferentes fuentes de información acerca del uso de gráficos para la comunicación entre las personas, desde aspectos históricos y narrativos, hasta mercantiles y económicos. Esta información está establecida en materiales como los manuscritos iluminados a finales del siglo IX.

El Arte PreRománico, cerca del año 800 esta uno de los elementos más representativos de los manuscritos y textos ilustrados, el libro de Kells, el cual fue hecho en Kells por monjes celtas.

En la actualidad sólo se conservan partes del libro dado a un incidente en la época, donde varias partes se perdieron y otras fueron quemadas por los vikingos.

Determinamos este movimiento importante, debido a que fue uno de los principales movimientos en donde la ilustración se integra con otras artes, como lo es la escritura, al igual que esta misma toma un papel (Además de comunicativo) artístico

visualmente. Además de implementar la caligrafía como un modo de ilustración.

Con el nacimiento de la imprenta, por parte de J. Gutenberg alrededor del siglo XV con la creación de los tipos móviles en madera, se empezó la comercialización de textos donde ya no solo cierto grupo selecto de personas, como los letrados, monjes, personajes importantes en las ciudades tenían acceso a la información y a los libros ilustrados dado al estatus económico, político y social.

Este hecho cambiaría la educación, dado a que muchos precursores extendieron este conocimiento y la distribución de la información. Un ejemplo claro es Jan Amos Comenius, en 1658, considerado el padre de la pedagogía moderna dado a que fue el precursor de cambiar los libros textuales en ilustrados, con el “Obis pictus”.

Ya la ilustración no se consideraba solamente un medio de comunicación, empezó a darle valor a los textos e impresiones de la época, porque aporta estatus, convirtiéndose en una actividad económica y naciente en la sociedad, gracias a la implementación de la litografía muchos artistas ilustradores se extrapolan a otras áreas del conocimiento, como la educación, la elaboración de mapas geográficos (a finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII), cuentos infantiles a mediados de 1900 y novelas ilustradas.

A finales del siglo XIX aparecieron las primeras fotografías en los libros impresos incrementando el realismo total de la

ilustración. En este momento se modernizó, gracias a la tecnología, las placas de madera reemplazadas por piezas de metal, además de las técnicas de impresión ayudaron a la masificación de la impresión de los libros.

En la década de los 20 y 30, empezaron a aparecer artistas enfocados en las publicaciones publicitarias, uno de sus pioneros fueron Norman Rockwell, con la revista *Saturday Evening Post*, que de cierta forma mostró la influencia de la fotografía sobre la ilustración. Desde este aspecto la publicidad puede considerarse como respuesta al comercio y a la evolución de la industria. Donde este último aspecto evolucionó para eliminar la obra de mano artesanal y tecnificar los procesos de impresión.

Posterior a la segunda guerra mundial, empezó el desarrollo conceptual del diseño gráfico, vanguardias y movimientos históricos como el cubismo, surrealismo, expresionismo, fauvismo y el “boom” del Pop Art (por sus publicaciones masivas y publicitarias) empezaron a ser influencia en la determinación artística de muchos diseñadores, dado a la carga histórica que conlleva cada uno.

El expresionismo fue un Movimiento originado al principio del siglo XX, donde la intención era tratar de expresar los sentimientos a través de técnicas y construcciones de elementos con un nuevo sentido estético.

En este movimiento muchas artes fueron tratadas y resaltadas como el cine, la literatura, el teatro, la danza y la fotografía,

pero su punto focal principal fue la pintura. Frente a lo anterior, fue uno de los primeros movimientos considerados como vanguardistas.

De este movimiento se destacamos 3 artistas cineastas: Fritz Lang, F. W. Murnau y Paul Wegener, los cuales, a través de diferentes técnicas de superposición de elementos, además del manejo estético en la escenografía, dieron un nuevo campo a la apreciación por el uso de elementos que enriquezcan la escena cinematográfica.

Destacamos la importancia de estas nuevas técnicas e incursiones en el cine, que permitió la creación de nuevas realidades, historias y paisajes, dando como resultado reproducciones cineastas famosas como *Nosferatu*, *Metrópolis*, *El gabinete del doctor Caligari* en su época.

Para continuar, tenemos al Pop art junto a Man Ray y Andy Warhol como artista representativos del arte postmoderno alrededor del siglo XX.

Inicio como una rebelión hacia las corrientes artísticas que se habían dado hasta el momento, con esto, artistas y demás movimientos nacieron para dar rompimiento al elitismo que generaba ese mismo arte.

En consecuencia surgieron tendencias hacia el rompimiento de las linealidades que se venían tratando y la incursión sobre nuevas metodologías, técnicas y tendencias para crear piezas de arte, con otro sentido.

Man Ray incursionó en varias artes, desde la pintura hasta la fotografía, donde en esta última empezó a experimentar con la

exposición de cosas del común, como llaves, latas, y fotogramas, con dibujos para generar collages y montajes hechos a mano, siendo uno de los pioneros en unir este tipo de técnicas para convertirlas en arte.

Y por otro lado Andy Warhol, con su pensamiento con el cual llegó a determinar que todo es imagen, lo que está a nuestro alrededor y trato de aplicar esa teoría en sus piezas gráficas, fotografías y montajes.

En la actualidad, la digitalización de la información ha dado también cabida a la importancia de la ilustración, debido a la necesidad de información demandada por los usuarios digitales, la ilustración se ha convertido en una información más, debido a la necesidad de poder visualizar contenido de otra forma, además de la variedad de insumos y elementos que permite la digitalización de las cosas. Por lo consiguiente muchas redes sociales están enfocadas en tener como punto inicial o focal las imágenes como blogs, youtube, flickr, buscadores de información, entre otros.

Muchos proyectos gubernamentales, en parte a lo anterior, se han interesado por la riqueza cultural e histórica que tienen territorialmente y, desean poder capturar, registrar y acoplar esta información optando por el uso de elementos visuales que puedan enriquecer esta información a través de imágenes, videos, gráficos, esquemas, mapas, entre otros elementos digitales.

Debido a la digitalización de la información, existe gran variedad de contenido que se puede encontrar en la gran red llamada Internet, por lo anterior, estoy de acuerdo con la afirmación que mencionaré acerca de las producciones digitales hechas por diseñadores; George F. afirma que la ilustración debe ser considerada un arte y por ende “ así como confiamos en nuestros antepasados en el registro de caza de animales, también hay que confiar en los creativos para poder narrar y crear historias imaginarias, y la próxima vez que veas una ilustración no sólo se pueda apreciar por el valor estético que posee, sino que también por el poder que tiene para contar una historia”.

Hago hincapié en esta afirmación, porque debido a la facilidad con que se puede actualmente incluir cualquier tipo de material en internet, y las herramientas digitales, muchas personas pueden generar contenido que puede ser visto por terceros y la labor del diseñador no es igualmente valorada.

Para finalizar tenemos que a principios de 1900, surgió como una nueva manifestación de la ilustración, la historieta o cómic.

Se dio inicialmente por la necesidad de transmitir ideas y en medios impresos como los periódicos, pero después, con el tiempo, se empezaron a enfocar en la producción de libros o historietas gráficas de libre comercialización.

Se crearon diferentes corrientes o tendencias de historietas como los comics, tendencias hacia historias de superhéroes, el manga, entre otras.

Scott McCloud llega a la siguiente definición acerca de la historieta o cómic: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”. Scott es uno de los pioneros de considerar el cómic como arte, y vanguardista en el lanzamiento de WebComic (comic en internet).

Nos enfocamos también en este último aspecto, porque rescatamos el elemento importante narrativo que tienen los comics y la técnica “cuadro a cuadro” que se usa para generar historias, además, de poder tener esa capacidad de poder tener cualquier tema, desde aspectos sociopolíticos, hasta fantásticos.

Como otra de nuestras determinantes de investigación, Interactividad, hicimos una definición desde su aparición, para hacer hincapié en las repercusiones que tuvo en el momento de su nombramiento en la era digital.

Continuando con el recuento histórico, muchos artistas han logrado la vinculación de la ilustración con los textos escritos, debido al proceso de la imprenta que se realizó por el alemán Gutenberg, pero este proceso fue llevado a cabo por un proceso de aprendizaje, cultural y religioso.

Y es así que muchos de los avances tecnológicos en el área de la ilustración y la reproducción de textos se han llevado a cabo por eventos importantes a través de la evolución de la civilización, desde la creación de placas de impresión de

ilustraciones, hasta la masificación digital de las herramientas de diseño que ayudan a generar contenido digital, como la imagen digital.

3. Entrevistas

Por la categoría de Ilustración, Miguel Bohórquez.

Preguntas Específicas

Iniciando:Profesión, Cargo.

- Cuál es tu concepto de ilustración ?
- Considera la ilustración como arte ? Por qué ?
- Considera que la ilustración puede convertirse en una herramienta de expresión?
- Qué tipo de tendencias marcan o definen su estilo de ilustración ?
- Qué elementos considera relevantes para la ilustración ?
- Qué técnicas conoces para ilustrar?
- Qué proyectos considera usted que han sido los más importantes en su carrera y por qué?
- Qué proyectos identifica usted que han sido relevantes para su desarrollo como ilustrador ? (que han aportado a su carrera de ilustrador).
- Que tipo de interacción tienen los espectadores con sus ilustraciones?

- Qué piensa de la ilustración como herramienta de comunicación ? Cómo puede comunicar ?
- Qué piensa de la intervención de los medios digitales en la Ilustración?
- Qué aporte han hecho los medios digitales a la ilustración?
- Cómo es su relación con los medios digitales ?

Por la categoría de Fotografía, Johnny Rasmussen.

Preguntas Específicas

Iniciando:Profesión, Cargo

- Cómo define usted la Fotografía ?
- Considera que la Fotografía puede convertirse en una herramienta de expresión?
- Qué piensa de la Fotografía como herramienta de comunicación ? Cómo puede comunicar ?
- Qué proyectos identifica usted que han sido relevantes desde su carrera y profesión ? (que han impactado).
- Qué elementos tiene en cuenta para evaluar una Fotografía? En qué espacios físicos
- Como intervienen los medios digitales en la Fotografía?
- Qué aporte han hecho los medios digitales a la Fotografía?
- Qué elementos debemos tener en cuenta para nuestro proyecto , al crear una propuesta de diseño ?

Por la categoría de Interactividad, Fotografía e Ilustración, Germán García.

Iniciando:Profesión, Cargo

- Cómo define usted la Interactividad ?
- Qué grados de interactividad existen?
- Cómo se apoya la interactividad en otras disciplinas del Diseño?
- Cómo es la relación de la interactividad con los medios digitales?
- Qué proyectos identifica usted que han sido relevantes desde su carrera y profesión, que esté presente la interactividad ? (que han impactado).
- Qué elementos tiene en cuenta para evaluar una propuesta interactiva? Como
- Qué elementos debemos tener en cuenta para nuestro proyecto , al crear una propuesta de diseño ?

Y finalmente, como cruce de categorías entre **Ilustración, Fotografía e Interactividad, Germán García.**

Preguntas Específicas

Iniciando:Profesión, Cargo

- Cómo define usted la ilustración y la Fotografía?
- Considera que la ilustración puede convertirse en una herramienta de expresión? Y la fotografía?
- Qué piensa de la ilustración como herramienta de comunicación ? Cómo puede comunicar ?

- Qué proyectos identifica usted que han sido relevantes desde su carrera y profesión ? (que han impactado).
- Qué elementos tiene en cuenta para evaluar una propuesta de arte ? Y si es interactiva que puntos adicionales tiene?
- En qué espacios físicos
- Como intervienen los medios digitales en la Ilustración? Y en la Fotografía?
- Qué aporte han hecho los medios digitales a la ilustración? Y a la Fotografía?
- Qué elementos debemos tener en cuenta para nuestro proyecto , al crear una propuesta de diseño ?

Y estas son las preguntas generales que se desarrollaron de último:

Preguntas Generales

- Estamos investigando 3 categorías en especial: fotografía, ilustración y medios digitales.
- Qué relación puede encontrar entre ellas? Tienen elementos comunes desde el diseño y la creación?
- Conoce proyectos que tengan una convergencia entre ilustración y fotografía?
- En qué espacio físico le parece a usted que puede realizarse una instalación que combine estas 3 categorías?
- Qué factores considera usted determinantes en la realización de una propuesta con estas características?

- Cuál cree usted que debe ser la participación del usuario en este tipo de proyectos? (Pueden explicar un poco los grados de interactividad)

4. Aplicación de Instrumentos

Entrevista

Bohórquez, Miguel.

Diseñador gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali 1998.

Realizó estudios de especialización en Prácticas Audiovisuales con énfasis en escrituras en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle 2004.

Ha trabajado como Diseñador gráfico, animador 2D, ilustrador para empresas de publicidad e independientemente en proyectos institucionales, educativos y culturales.

Ha sido profesor desde el 2000 hasta la fecha. Actualmente es profesor del Departamento de Diseño de la Universidad del Valle encargado de asignaturas de proyectos de diseño gráfico y audiovisual.

Hace parte del grupo de investigación en Diseño Nobus de la Universidad del Valle. Es coordinador de la línea de investigación en Narrativas Visuales.

Ha participado como ponente en algunos eventos de diseño y animación en Colombia.

Dentro de su filmografía se cuenta la dirección de cortometrajes animados, la dirección de animación, el diseño de títulos cinematográficos y el diseño de imágenes gráficas y cabezotes para programas televisivos de la región.

Fecha de la entrevista: Marzo 13 de 2014.

Duración de la entrevista: 40 minutos.

Lugar de la entrevista: Universidad del Valle, Edificio de Diseño.

Análisis de la Entrevista

Uno de los elementos más significativos para el desarrollo de nuestro proyecto, es encontrar la forma correcta de comunicar, explotar positivamente los recursos y herramientas que brinda el punto de convergencia entre la fotografía y la ilustración, dentro de un campo de interactividad propiamente dicho. En un primer momento lo confirmamos con la realización del marco teórico, donde aparece explícitamente en el Pop-Art por ejemplo , el aporte que se brindó a la realización de contenidos visuales cargados de significados y que se afirma como lo dice Miguel en la entrevista :*“La Ilustración es una faceta del diseño gráfico, como elemento de representación... Un recurso o una especie de herramienta del diseño gráfico para hacer su trabajo, como la fotografía. Ambos pueden constituirse como un lenguaje”*.

Según lo anterior nace una claridad que determina el planteamiento del proyecto y se refiere a la forma como deseamos comunicar, una forma que no es única sino por el contrario variable, que puede nacer de la unión de muchas técnicas, estilos , formatos y medios de reproducción, que finalmente es lo que define la diferencia de cualquier idea con resto. A partir de lo anterior, se expresa de manera directa por

parte del entrevistado , la incitación por hacer uso de herramientas tecnológicas que bien lo define como *“una remediación, en los medios digitales están todos los medios. Una de las ventajas es que uno de alguna manera tiene una experiencia muy similar a la que tiene cuando se enfrenta a cualquier material analogico... Una simulación”*. Es pertinente relacionar un poco la intencionalidad de Miguel con la versatilidad que otorgan los medios y la tecnología en los procesos de creación de piezas audiovisuales, aunque el debate entre lo analogico y su caracter de originalidad no ha acabado por completo, nuestro proyecto debe aferrarse a él uso de estas herramientas ya que permiten acceder a un punto de transformación de la imagen que sería imposible modificar sin su uso, es decir, el uso de tecnología digital es indispensable para llevar a cabo satisfactoriamente la propuesta de esta investigación.

Es muy valioso el punto de inflexión que se generó en este trabajo de campo dentro de esta categoría, ya que a medida que avanzábamos en el marco teórico se visualizaba una ruptura en la forma tradicional de las disciplinas y que se corrobora con lo siguiente:

- *“En una pieza interactiva...La ilustración tendría que romper los formatos, un ilustrador que se inserte en un proyecto donde la ilustración es un recurso de alguna pieza interactiva, tiene que pensar la ilustración no como una especie de realidad autónoma y bidimensional, dentro de la cual hay que meterse, el espectador ve la ilustración y de alguna manera accede a ese mundo haciendo un esfuerzo en términos de la imaginación e interpretación... Tiene que*

romper la frontera de la bidimensional y la técnica, pensar otros formatos, como los móviles de Alexander Calder... Pensar en términos tridimensionales... Encontrar una especie del sentido del movimiento”

Lo anterior abre el campo de posibilidades al momento de hacer un prototipo pero al mismo tiempo cierra esa brecha de exclusión genera la ilustración como disciplina inmutable que no tiene otros campos de aplicación, pero que evidentemente no es así, la ilustración debe abrirse a la interpretación, a la cohesión directa con nuevas alternativas gráficas ya que finalmente todo hace parte de la imagen , *“imagen de síntesis, imagen generar a partir de código, diseño paramétrico. Una especie de fenómeno estilístico que surge del mismo medio”* .

En síntesis con todo lo anterior, concluimos en entrevista varios elementos que nos proporcionan lineamientos concretos, el primero de ellos se refiere a que la propuesta debe estar dada como una nueva forma de representación , un nuevo lenguaje visual que permita la construcción de contenidos apoyado en varias disciplinas simultáneamente. El segundo y no menos importante elemento se reconoce como el hecho de que debemos incorporar el uso de nuevos medios a nuestro proyecto , lo que se relaciona directamente con el tercer punto y es con la interpretación mucho más amplia de la ilustración que se ve apoyada con la mediación que ha propuesto la tecnología en la producción de imagen.

Entrevista

García, Germán.

Comunicador Social de la Universidad Autónoma de Occidente, Cali.

Máster en Gestión de Instituciones y Empresas Culturales, Universidad de Barcelona-España.

Profesor titular del programa de Artes Plásticas de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes, Cali.

Profesor cátedra del programa de Artes Visuales del Departamento de Arquitectura, Diseño y Artes de la Universidad Javeriana, Cali.

Cátedras: Semiótica, Estética Clásica, Estética Moderna, Gestión de Proyectos y asesor de proyectos de grado en Artes y Diseño.

Experiencia en Comunicación Organizacional. He participado como curador en distintos proyectos culturales realizados en la ciudad y de exhibiciones con artistas emergentes de la ciudad.

Fecha de la entrevista: Marzo 14 de 2014.

Duración de la entrevista: 60 minutos.

Lugar de la entrevista: Instituto Departamental de Bellas Artes.

Análisis de la Entrevista

“La ilustración es una técnica, que sigue siendo importante porque nos da la idea de lo humano... No nos podemos olvidar de esas formas análogas, pese a que hay mucho desarrollo, nos encanta conservar esa cosa que es propia de

lo humano. Y queremos siempre evocar, pero además nos permite crear nuevos escenarios, unos nuevos mundos”, esta afirmación nos da cabida para poder resaltar una determinante en la propuesta de diseño.

Aunque nuestro propósito es incluir los medios digitales, es decir la era digital, en nuestro proyecto también queremos rescatar la importancia de la ilustración gráfica como arte manual y humano. Sin importar la técnica que usemos o el medio por el cual desarrollemos las variables de ilustración, queremos evocar un sentimiento humano, ya sea a través de imaginarios o representaciones del mundo real.

Por lo anterior, es necesario poder aterrizar nuestro proyecto, esto significa que para poder llegar a cumplir un fin nuestra instalación es necesario de que entre en contacto con el público, con lo humano, debido a que son los usuarios quienes, a través de la interactividad, le dan vida a la obra, la finalizan. Por lo tanto, es necesario determinar estos usuarios.

Un punto significativo para poder determinar la importancia de esta categoría yace en la afirmación realizada por Germán: *“Muchas propuestas están en función de que sean interactivas o que tengan interacción con el público, porque el público puede enriquecer, puede transformar. Inclusive el artista se puede volver una especie de mediador para que finalmente el arte se pueda involucrar con la realidad”*.

Esto nos da dos determinantes o posibles incursiones de la interactividad en nuestra propuesta de diseño, por un lado está la existencia de una interactividad la cual sea mediada,

construida y participativa netamente por parte del usuarios, es decir, donde el usuario puede enriquecer la pieza y decida actuar con ella por su propia voluntad, donde no existe ningún tipo de mediación por parte del autor (nosotros), y aquí nace la otra posible determinante, en donde nosotros como autores y creadores de la pieza, podemos llegar a ser un mediador o facilitador entre el público y la puesta de la instalación.

Sin importar cuál sea el tipo de interactividad que deseemos crear, es necesario no olvidar un punto a destacar: *“Hay que pensar cuales son los límites que se quiere poner en consideración con la propuesta”*, afirma Germán. Esto nos hace reflexionar acerca de que siempre debemos saber los límites que queremos proponer con la interactividad, para que de esa forma podamos controlar y saber hasta donde el usuario puede llegar, depende de nosotros poder determinar las variables que entran en juego y hasta donde estas variables tienen el poder de afectar la interactividad.

Es valioso poder destacar que la interactividad, en este nuevo mundo digital, es un factor inmersivo, en el sentido que propicia nuevas realidades, según Germán: *“Se supone que lo interactivo nos debe poner en otro estado de realidad... Como siempre estamos en un mundo tan rutinario, lo interactivo lo que hace es sacarnos de esa realidad”*. Debemos pensar que a través de nuestra propuesta de diseño, junto con la interactividad, podemos proponer nuevas formas de ver las cosas, de poder relacionarnos con los elementos y de percibirlos, pero para poder determinar las variables es necesario primero un proceso de decantación hacia quien es el

usuario final, afirma Germán que *“Realmente es para unos sujetos que tienen unos perfiles. Que tienen una forma de pensar, unos deseos de cosas. Entonces es posible que uno piense que mas vale cuáles son esos perfiles de esas mentes. Para identificar inclusive cuales son los grupos con que quiero interactuar, porque tienen unas nociones”*. De esta manera es indispensable poder enfocar nuestro proyecto a un público debido a que ellos son quienes nos pueden propiciar los límites de interactividad, y nos dan una noción de hacia donde queremos enfocar nuestra creación. No es igual el conocimiento, trayectoria y relación que tiene una persona de corta edad, 6-10 años, frente a una propuesta interactiva que incluye ilustración y fotografía, que a una persona de una edad más avanzada, 18-22 años, el tiempo que han vivido es diferente y “el mundo” que han recorrido es también diferente.

Por lo anterior *“Se supone que lo interactivo propone una nueva dimensión, que no tengamos que ir a un espacio físico real, sino que es virtual”*, afirma Germán. Entonces, identificar nuestro perfil de usuario nos da variables para pensar si es necesario tener un espacio físico que sea complemento de nuestra propuesta e instalación interactiva, o decidir si netamente haremos alguna especie de simulación de un espacio físico, en lo virtual. Aunque también existe la posibilidad de que estas dos variables no sean excluyentes y creemos tanto un espacio físico, como virtual que se afecten mutuamente.

Sea cual sea la variable en que nos enfocaremos, es necesario saber de qué forma ese estado virtual y real, afectaría a nuestros usuarios, debido a que, como dijo Germán, *“Tiene que ser una situación que requiera reflexionar, pensar, y eso hay que propiciar en un proceso de interacción o la interactividad que tienes que hacer, porque si no se pierde la dimensión de para qué sirven las cosas”*. Es decir, necesitamos saber la situación que presentaremos a nuestro público, pero para ello, es significativo poder establecer en qué contexto y situación se pondrá la instalación, debido a que es necesario, para poder interactuar, un proceso de análisis y de pasar a un estado de procesos cognitivos, como pensar, analizar, procesar información. No es igual tratar de generar este proceso en una situación que se requiera de actuar, a una situación donde el usuario está dispuesto a pensar y analizar las variables que presentemos.

Entrevista

Rasmussen, Johnny.

Químico de la facultad de Química de Barcelona, España. En 1965. Fotógrafo al Departamento de Diseño de Cartón de Colombia en Cali, en 1972. Invitado al XXVII SALÓN NACIONAL DE ARTES VISUALES (Mención de Honor), con la fotografía a color “POLIFEMO”, en 1978. En 1968 Ingresa a la ASOCIACIÓN DE FOTÓGRAFOS DE COLOMBIA, ASFOTO. Funda en Bogotá en compañía de 6 fotógrafos, FOTOBANK. Seleccionado e incluido en el libro “THE ART OF PERSUASION, A HISTORY OF ADVERTISING PHOTOGRAPHY”, con la fotografía

“HOMO CANNABIS”, muestra itinerante mundial organizada por el Museo George Eastman House, New Jersey, USA. En el 2000 Organiza el Primer Salón de Imagen Fantástica, en el Museo La Merced, Cali. Y en el 2001 organiza la Segunda Bienal de Imagen Fantástica, en el Museo La Merced, Cali. Exposición individual “Prohibido Prohibir: 30 años de fotografía erótica, Dossier Negro 1” en el Museo La Merced, Cali. Con la Fundación ATMA organiza varios eventos fotográficos, Salon de Fotografía de personas, Salon de Fotografía Imaginaria, Salon de Fotografía de Paisaje.

Actualmente Vive y trabaja en Cali como fotógrafo oficial de Rasmussen Publicidad, creada desde 1972.

Fecha de la entrevista: Abril 3 de 2014.

Duración de la entrevista: 120 minutos.

Lugar de la entrevista: Residencia de Johnny Rasmussen, San Fernando.

Análisis de la Entrevista

Una de nuestras determinantes era la Fotografía, y para poder llegar a un análisis profundo y de manera objetiva sobre esta categoría, realizamos la entrevista con uno de los mayores exponentes de la Fotografía en nuestra ciudad. Rasmussen define la fotografía de la siguiente manera: *“Fotografía es un arte... Se complica si se quiere plasmar fantasías a través de imágenes capturadas, porque es cuestión del montaje, las modelos, escenarios... Pero es un reto muy bello”*. Para Johnny una de las principales cualidades de la fotografía es poder

plasmarse de manera “verdadera” la realidad, ya sea una realidad creada a partir de montajes, modelos, elementos que evocan fantasía pero son reales, o ya sea la captura de países o realidades que pueden ser percibidas sin un lente.

Una de las cualidades de mezclar la ilustración con la Fotografía es la capacidad que dan ambas para explorar estas dos artes. *“Es llamativo e interesante la simbiosis entre fotografía e ilustración, dado a que son proyectos donde convergen dos estilos y artes, aportando cada una hasta donde puede... Desde la fotografía con el montaje y con la ilustración que permite crear fantasía, mundos fantásticos”*, afirmó Rasmussen, esta cita fue acerca de la pregunta : *Cómo se puede relacionar la ilustración con la fotografía ?*

Johnny, fan de historietas, libros de ciencia ficción y amante de los mundos fantásticos, encontró en estas dos artes (Fotografía e Ilustración) un medio perfecto para poder plasmar sus ideas y una facultad de “credibilidad” al exponerlas a un público. De esta forma define el sentido o trasfondo de cada pieza que crea, bajo la siguiente afirmación: *“Y el mensaje cuál es ? Primero chocar... Sacudir al público para que reaccione... Detrás de cada imagen hay un mensaje, por la parte publicitaria me toca hacer bonito lo que es feo... Pero lo otro ya es el mensaje intelectual... Que se pregunte por todo... Hay que tener fe”* .

De esta forma encontramos valioso e importante poder plasmar imágenes que puedan transmitir un mensaje, pero para poder captar ese mensaje sea necesario poder “sacudir” al usuario, al espectador.

La fotografía y montajes fantásticos con la ilustración permiten, no solo explorar técnicas de construcción y montaje, sino también evocar el sentimiento de análisis y de cuestión hacia una pieza elaborada, es decir, al igual que los trabajos de Rasmussen en donde prima la mano de obra, la sensibilidad por los materiales, personajes y la preocupación por la simbiosis entre Fotografía e ilustración, nuestro proyecto debe estar preparado para poder presentar al usuario una pieza construida, cuales sea que sean los medios digitales para la construcción, que le permita estar inmerso en una realidad fantástica, donde, como se mencionó antes, se tenga fe para poder creer lo que se esta viendo “*Como dicen en NOSFERATU: ‘El hombre con la fe, es el único personaje del planeta que cree cosas que no conoce’... Tenga fe*” , que tenga un trasfondo intelectual, es decir “...*Fotografía un concepto*” Afirma también Rasmussen.

Apoyados en la siguiente cita de Rasmussen :“*Las primeras convergencias que desarrollé fueron gracias a los medios digitales, a los programas de edición... Por eso, para mi la simbiosis entre la ilustración, imagen fantástica y la fotografía fué el Mr Photoshop, dada a las posibilidades infinitas que da trabajar con eso*”. Afirmamos que el medio por el cual llevaremos a cabo nuestra propuesta, es a través de los medios digitales, dado que nos permite muchas posibilidades de crear y, como dijo Miguel Bohórquez, en ellos está la suma de las demás artes, una simulación de materiales y técnicas.

La importancia de esta entrevista radica en el hecho de poder identificar ciertas determinantes para nuestra propuesta de diseño, y afirmar ciertas hipótesis creadas por el marco teórico. Rasmussen es un personaje con trayectoria suficiente para que consideremos ciertos apuntes y relevancias mencionadas en la entrevista. El gusto por el arte fantástico y la creación de realidades a partir de la ilustración y la fotografía, radica en el hecho, de las posibilidades que da estas dos artes para plasmar ideas, imaginarias o no, que pueden comunicar, ya que de cierta forma es explotar tanto las técnicas como los límites que permiten, como afirma Rasmussen: “*Personalmente trabajar con el arte fantástico me preparó para el mundo comercial, dado a que los montajes y fotografías fantásticas requieren más trabajo para darle credibilidad, y ya con esa preparación... No tomaba tiempo realizar algo comercial, no pedía mucha técnica ni preparación*”, la Ilustración y Fotografía fantástica permiten la disposición de elevar el nivel de síntesis al transmitir un mensaje.

5. Encuestas

PRIMERA ENCUESTA

Preguntas (Muestra: 30 personas entre 16 - 26 años)

1. Según la Historia presentada anteriormente. Cuál es el mensaje que quiere transmitir ?

a. Hacer los sueños realidad.

- b. Soñar hace posible lo irreal.
- c. Las hadas existen.
- d. La vida de las estrellas.
- e. Otra respuesta.

2. En una pieza digital, Qué estímulo le parece más importante ?

- a. Color.
- b. Iluminación.
- c. Sonido.
- d. Contraste.
- e. Dinamismo.
- f. Otra respuesta.

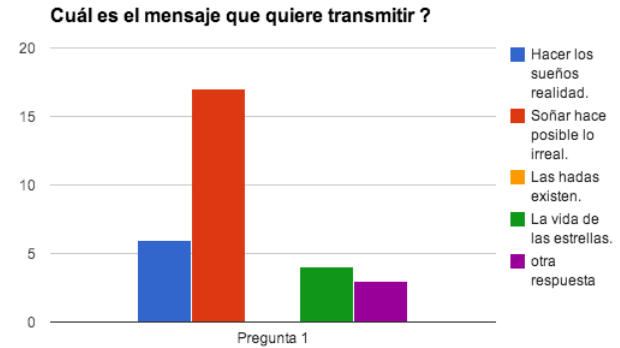
3. Estando Usted de pie, cuánto tiempo está dispuesto a estar frente a una instalación ?

- a. 0 - 30 segundos
- b. 30 segundos - 1 minuto
- c. Más de un 1 minuto

4. Según la respuesta de la anterior, en qué lugar y momento estaría dispuesto a verlo?

5. Edad

Resultados



1.

a. Hacer los sueños realidad.

6 PERSONAS

b. Soñar hace posible lo irreal.

17 PERSONAS

c. Las hadas existen.

0 PERSONAS

d. La vida de las estrellas.

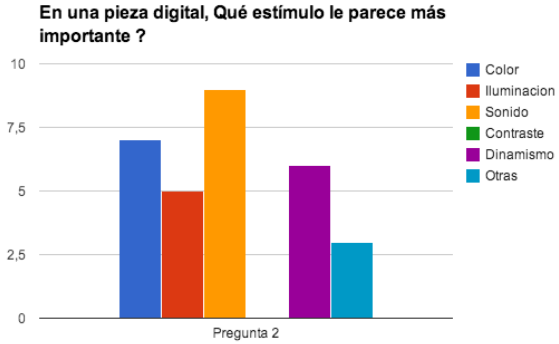
4 PERSONAS

e. Otras respuestas.

Dormir aclara tus ideas (1 persona).

El nacimiento de una persona (1 persona).

Todo lo que conlleva crear una vida (1 persona).



2.

a. Color.

7 PERSONAS

b. Iluminación.

5 PERSONAS

c. Sonido.

9 PERSONAS

d. Contraste.

0 PERSONAS

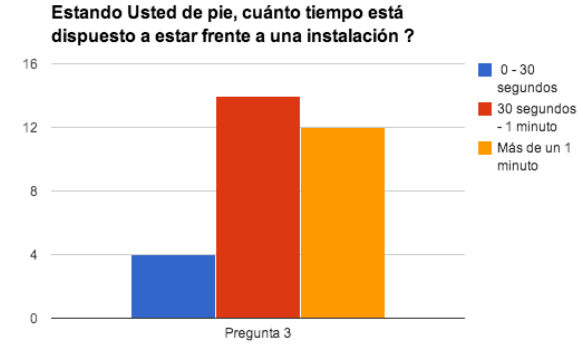
e. Dinamismo.

6 PERSONAS

f. Otra respuesta.

Todas las anteriores (2 personas).

Composición (1 persona).



3.

a. 0 - 30 segundos

4 PERSONAS

b. 30 segundos - 1 minuto

14 PERSONAS

c. Más de un 1 minuto

12 PERSONAS



4.

a. Lugar en específico.

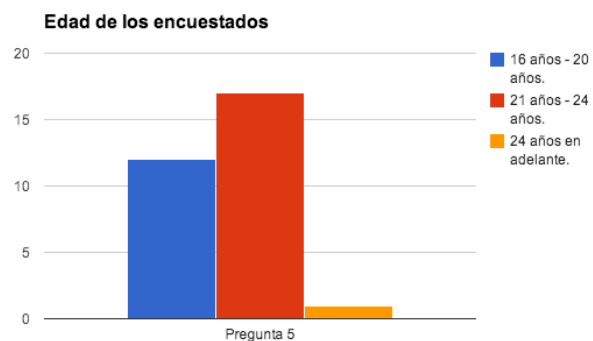
10 PERSONAS

b. No esta definido el lugar.

5 PERSONAS

c. No importa el lugar.

15 PERSONAS



5.

a. 16 años - 20 años.

12 PERSONA

b. 21 años - 24 años.

17 PERSONAS

d. 24 años en adelante.

1 PERSONA

SEGUNDA ENCUESTA

Preguntas (Muestra: 30 personas entre 16 - 26 años)

1. Según la descripción, en qué lugar y momento estaría dispuesto a presenciar una instalación?

Descripción: *Una instalación es una propuesta puesta artística en un espacio físico determinado, incorporando medios como video, sonido e imagen, para que el espectador pueda interactuar con ella.*

a. Una biblioteca

b. Un salón pequeño.

c. Un espacio público.

d. Un espacio cerrado a oscuras.

e. Un espacio abierto e iluminado.

f. Otra respuesta.

2. Según la Historia inicial y la descripción de la pregunta anterior, cuánto tiempo está dispuesto a estar frente a una instalación, estando de pie ?

a. 0 - 30 segundos

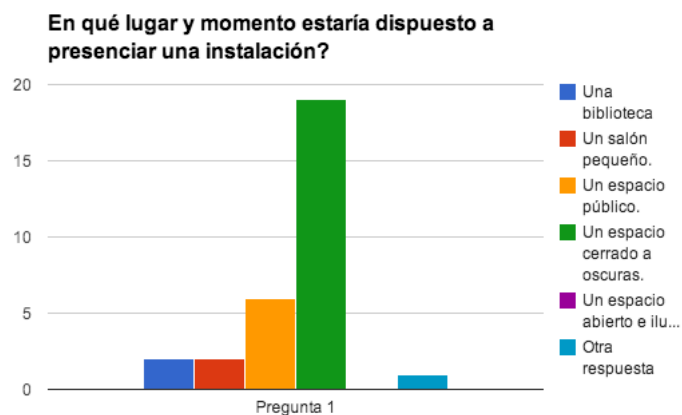
b. 30 segundos - 1 minuto

c. 1 minuto - 2 minutos

d. 2 minutos - 3 minutos.

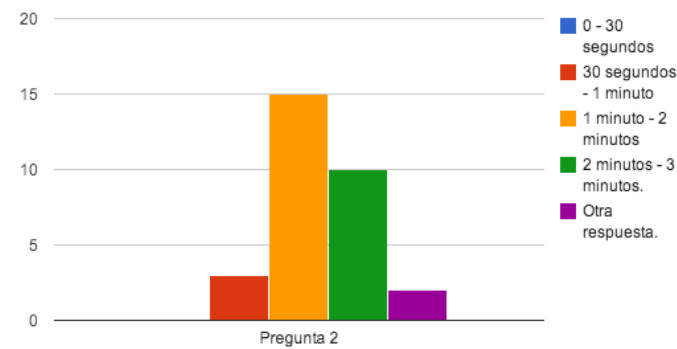
e. Otra respuesta.

Resultados



1.
 - a. Una biblioteca
2 PERSONAS
 - b. Un salón pequeño.
2 PERSONAS
 - c. Un espacio público.
6 PERSONAS
 - d. Un espacio cerrado a oscuras.
19 PERSONAS
 - e. Un espacio abierto e iluminado.
0 PERSONAS
 - f. Otra respuesta
La universidad y sus alrededores (1 personas).

Por cuánto tiempo está dispuesto a estar frente a una instalación, estando de pie ?



2.
 - a. 0 - 30 segundos
0 PERSONAS
 - b. 30 segundos - 1 minuto
3 PERSONAS
 - c. 1 minuto - 2 minutos
15 PERSONAS
 - d. 2 minutos - 3 minutos.
10 PERSONAS
 - e. Otra respuesta.
15 minutos - 20 minutos (1 persona).
Más de 3 minutos (1 persona).



AUROR

ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA EN LA ERA DIGITAL

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
UNIVERSIDAD ICESI
PROYECTO DE GRADO

NICOLÁS BOTERO - DAVID MOSQUERA
TUTOR: **CAROLINA CUERVO**

CALI, COLOMBIA
DICIEMBRE 2 DE 2014