

**TFG memoria
Bellas Artes
2016-2017**

Mención: Artes Visuales y Diseño.

Título:

Procesos, Intermedialidad y cultura visual, Web
cómic:Som.

Estudiante:

Gavilanes Sánchez Alejandro David

Directora:

Marín García Teresa.

Facultad de Bellas Artes de Altea.

Universidad Miguel Hernández.



Palabras clave:

Interfaz, web cómic, hipernarrativa, hipermedia, cultura visual.

Resumen

El presente proyecto consiste en la creación de un webcómic titulado Som. Este cómic indaga sobre el funcionamiento de la interfaz, definiendo interfaz como el conjunto de procesos que ayudan a los organismos con el cumplimiento de sus funciones vitales. La pieza utiliza recursos de hipernarrativa e hipermedia.

El trabajo consta de investigación sobre el arte en la red, generación de un guion, diseño de: personajes, entorno web, logotipo y las viñetas necesarias para el cómic.

La temática del webcómic es la relación entre 3 organismos de naturalezas distintas, una Inteligencia Artificial, un Roedor y los humanos del entorno.

Índice

1.Propuesta	4
2.Objetivos	4
3.Referentes	5
4.Justificación	6
5.Proceso	7
6.Resultados	10
7.Bibliografía	17
8.Anexos	18

1.Propuesta

¿Qué diferencia nuestra percepción de la realidad de la de un ratón o una inteligencia artificial?. Una pregunta similar fue propuesta por Donald Hoffman (2015), cognitivista en la Universidad de California.

La necesidad de comprender hasta qué punto nos diferenciamos del resto de organismos que viven en nuestro entorno, es la idea que impulsa este proyecto. Examinar estas diferencias nos permite comprender los mecanismos que poseemos en común y cómo se generan las bases de la percepción visual. En cierta manera se busca comprender cuáles son los medios para la supervivencia como miembros de una comunidad informatizada y digitalizada.

Para indagar en esta pregunta desde las posibilidades del arte y el diseño, se propone el desarrollo de un cómic web que exprese cómo distintos organismos perciben su realidad mediante la interfaz, definiendo interfaz como el conjunto de mecanismos que nos ayudan a interpretar los estímulos de la realidad.

El medio es prioritario para la inclusión del trabajo en los medios de producción actual y para potenciar así los efectos de interactividad e hipernarrativa que se buscan para la obra.

Som, es un cómic que pretende explorar los errores de la interfaz, resaltar sus mecanismos y usos por parte de los humanos para generar lenguajes y símbolos. Pueden estos símbolos ir más allá de la aceptación de su significado por convenio como ya intuyó el psicólogo Wolfgang Köhler en 1929. En este sentido se da uso de la web como medio para la presentación del cómic, y como lugar para generar una comunidad activa que participe en el futuro del proyecto mediante el debate entorno a la temática planteada.

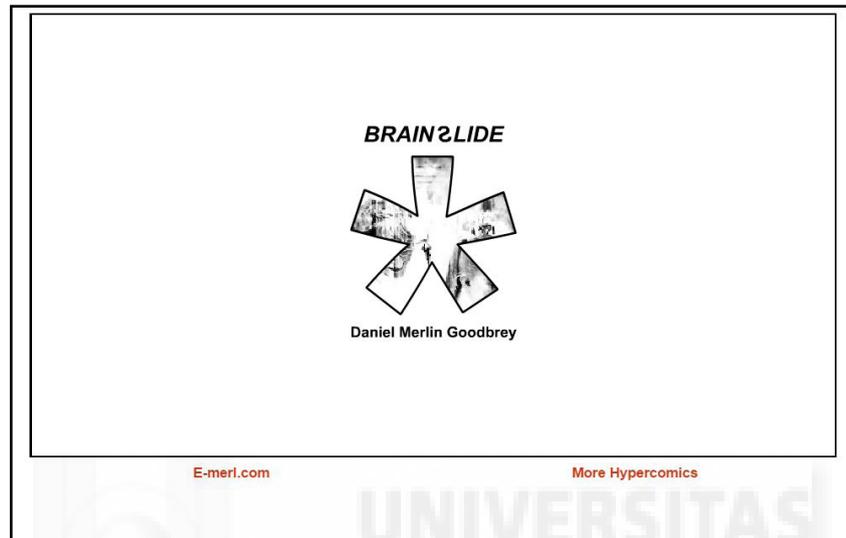
2.Objetivos

- Investigar sobre la interfaz humana como filtro de lo que se percibe y su relación con la cultura visual .
- Explorar técnicas y referentes de hipernarrativa en el cómic.
- Diseñar un cómic adecuado para plataforma web que explote los recursos adquiridos
- Construir una narración visual, que se apoye sobre recursos audiovisuales para evocar sensaciones generadas por otros sentidos (olfato, gusto, oído, sensación de temperatura..etcétera).
- Generar una comunidad que interactúe con la generación de la obra.

3.Referentes

El referente temático o impulsor para este proyecto es la charla TED (Technology, Entertainment and Design converged) de Donald Hoffman (2015) , cognitivista de la Universidad de California,Irvine. Se ampliará se amplia su peso como referente en la justificación del proyecto.

Como referente visual y procesual se presta atención a Daniel Merlin Goodbrey creador de hipercómics que juegan con la percepción del lector como lo hace con *Brain Slide* de 2002.



Portada del hipercómic *Brain Slide*, alojada en la web e-merl.com

Se observa la forma narrativa de la película *Requiem for a Dream* dirigida por Darren Aronofsky, en el año 2000 y el libro de Italo Calvino *Si de una Noche de Invierno un Viajero*. También se consideran importantes en cuanto a valor estético los cómics *Hellblazer*, Volumen 2 (2016) y *Sandman*, número 10 (2002) en cuanto a su carácter experimental y la vitalidad de sus personajes.



Fotograma de la película *Requiem for a Dream* 2000. En este se aprecia el uso de distintos planos en una sola imagen.

4. Justificación

Desde nuestros mecanismos físicos de relación con el entorno se obtiene una información filtrada y seleccionada. ¿Vivimos verdaderamente en la realidad o vivimos en la realidad como nos gustaría que fuera?

Donald Hoffman trabaja actualmente desde el cognitivismo (ciencia que estudia los procesos mentales implicados en el conocimiento) para resolver esta cuestión y según sus estudios publicados en *Visual intelligence* (1998), la respuesta parece ser que no.

Casi todos los filósofos han tratado en algún momento esta idea ¿Es lo que vemos la realidad? Descartes, Kant, Platón, todos han buscado respuesta, pero es posible que la única forma de llegar a esta respuesta sea mediante las matemáticas.

Puede ser que el “problema crítico” para que entendamos nuestra realidad, reside en que nuestra percepción reside dentro de la propia metafísica. Resumiendo parte de *Crítica de la razón pura*, I.Kant (2007). Vemos las cosas, no como son, sino como somos nosotros. Es decir como seres lógicos y sensoriales. Siendo esto así, es probable que exista infinidad de hechos que no entendemos y que puede que percibamos de forma incompleta o incorrecta.

La pieza por tanto pretende explorar el funcionamiento de la propia interfaz, siendo esta el conjunto de mecanismos sensoriales y cognitivos que nos permiten interpretar la realidad. Ya que cualquier acercamiento o búsqueda de una verdad objetiva parecer ser imposible. La pieza propone como nos ayudarían otras perspectivas a entender nuestra propia realidad y una posible realidad “verdadera”.

El proyecto pretende estimular y generar reflexión por parte del lector sobre el hecho de que no podemos salir de nuestros medios para lograr entender la realidad. Para ello, Som invita a la formación de un debate colectivo con resultados gráficos y conceptuales dentro de la propia web.

La necesidad de investigar en esta temática mediante un web cómic, viene dada por la forma de vida actual.

Los medios actuales han hecho totalmente difusos los límites espaciales y temporales, como se señala en *Internet and Society: Social Theory in the Information Age* de C.Fuchs (2008). ¿Estamos pues preparados como especie para entender de verdad los acontecimientos a una escala tan difusa?

Nuestra relación con los nuevos medios ha cambiado el valor de la información y su uso, de tal forma que nuestra relación con el flujo de datos se ha visto afectada. Si ya resulta difícil para la humanidad aceptar que un objeto no es solamente como se percibe, cuánto más difícil tiene que ser comprender nuestra existencia en las redes donde nuestra información existe casi como un ente, que se propaga y se controla en la red. Cada movimiento de información parece tener efecto en más de una realidad como señala J.Prada en *Filtrar, categorizar, etiquetar* del 2015.

El web cómic Som busca cuestionar nuestra realidad y las posibles consecuencias de todos los cambios que devienen del avance tecnológico y la externalización de la personalidad a los medios online.

5. Proceso

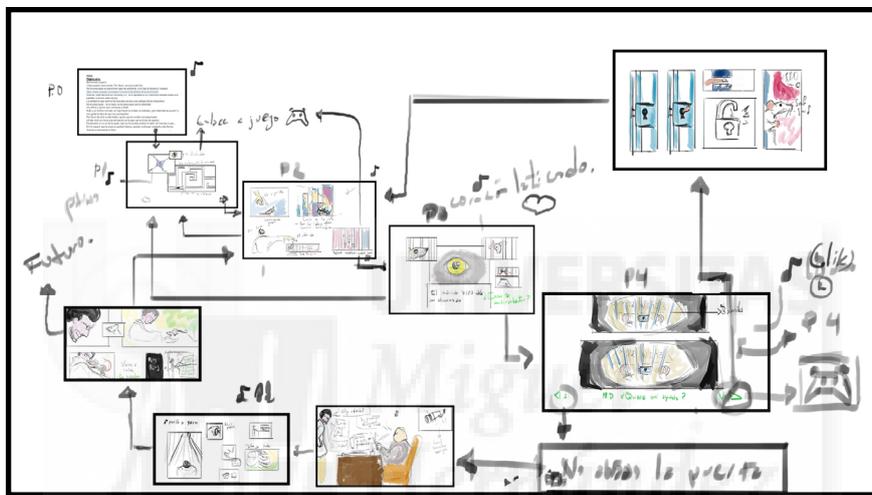
El núcleo del trabajo es el diseño y desarrollo de un webcómic pensado para la hipernarrativa. Además se ha realizado la pertinente investigación temática en generación de cómics e hipernarrativa, para el proceso se indagado y experimentado con herramientas como Adobe Flash y wordpress.

Este cómic se ha desarrollado a partir de los siguientes elementos básicos:

- Guión base, recopilación de vínculos para la hipernarrativa.
- Personajes y entornos.
- Identidad web (logotipo, dominio y plataforma o página web).

Guión

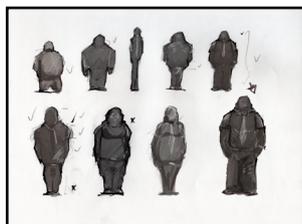
Aplicando los los conocimientos adquiridos para la producción audiovisual, el guión se crea mediante el análisis de los sucesos más relevantes, planteamiento, nudo y desenlace narrativos. A partir de este guión se desarrollan los personajes, sus relaciones y sus características necesarias. Superada esta fase se genera un story-board.



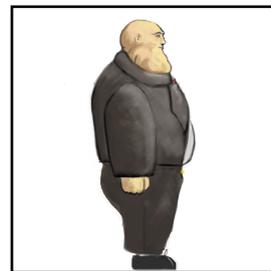
Esquema gráfico del guión y el storyboard (2017) . Ilustración digital.
1920 x180 píxeles.

Construcción de personajes

Para los personajes del cómic primero se acotan sus rasgos y psicología para su papel dentro del guión, luego estos perfiles se bocetan y rediseñan para finalmente acabarlas según lo aprendido en ilustración digital y animación



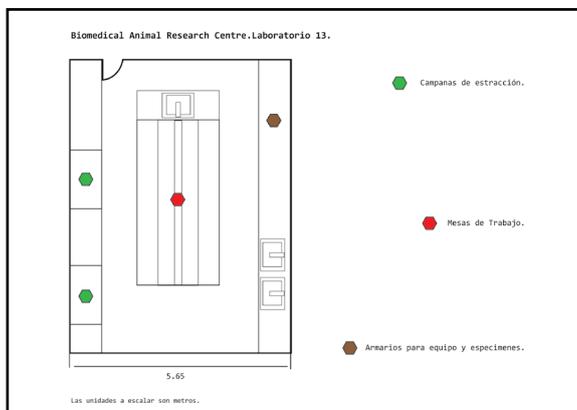
Bocetos a tinta de la silueta del personaje
(2017).
Tinta sobre papel. DIN A3.



José. Boceto digital
(2017). 1920 x 180
píxeles.

Espacios del cómic.

En primer lugar se realiza una búsqueda de lugares similares y sus condiciones, luego se bocetan un plano y se los lleva al 3D.



Plano del laboratorio (2017).
Ilustración vectorial. 1920 x 180 píxeles.

Identidad Web.

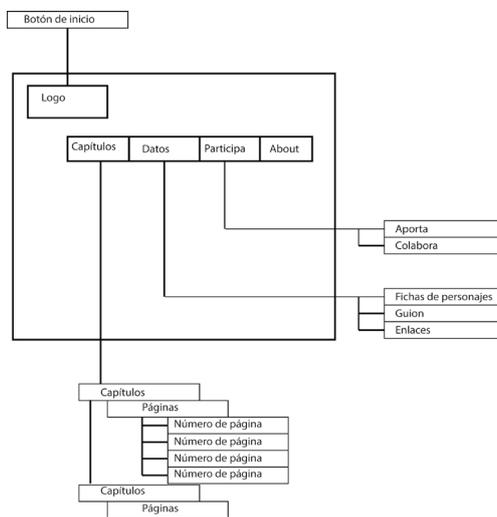
Se parte de un brainstorming a partir de las ideas principales del cómic y símbolos posibles. Seleccionadas las ideas más importantes se trabaja sobre ellas de forma gráfica. Después de varias pruebas para el naming, se buscan elementos gráficos representativos y se combinan los resultados. Hecho esto se prueban variaciones y se trabaja sobre un boceto final. *Som* hace referencia a la palabra *somos* y *axón* en reacción a la misma palabra en Valenciano.



Esquemas de ideas

Boceto logotipo Som (2017).
Tinta sobre papel. A4

La página web se piensa para ser limpia y que el espectador pueda centrarse en las imágenes del cómic.



Esquema gráfico de la página web y sus menús.

Ya que la web se han de unir todos los elementos (imágenes,hipervínculos e identidad visual) se hacen varias pruebas con distintas plataformas de producción web e interactividad hasta dar con el método idóneo, es decir el más adecuado a la idea, rápido y económico.

Se toma como medio la plataforma para gestión de páginas Wix.

La página resultante se enlaza a un dominio web y se publica.

Animaciones

Así también para dotar de un carácter más dinámico a la web, se generan varias animaciones, estas se trabajan de dos formas.

La primera es la interpolación mediante curvas de Bézier, para ello primero se realiza una ilustración por capas en Adobe Photoshop y luego se anima mediante la herramienta puppet tool en Adobe After effects, con esta herramienta y algunos juegos de efectos como escala y opacidad se consigue una animación exportable en formato MP4 o AVI.

Estas animaciones se pueden convertir luego a gif animado o conjugar con algún tipo de audio si fuese necesario.

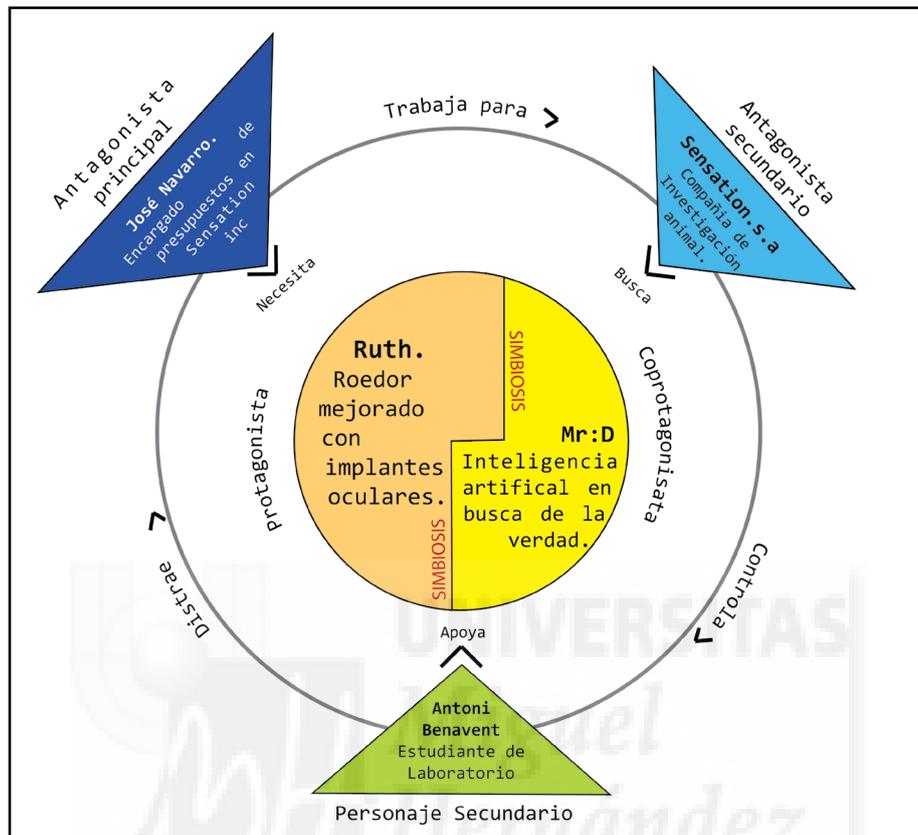
La segunda forma es la animación por fotogramas. En esta se utiliza el programa SketchBook pro ya que permite una animación más ágil que la prestada por Adobe Photoshop. Aquí se dibuja cada uno de los fotogramas y el resultado se puede exportar directamente a GIF animado o un video de tipo MP4.



6.Resultados

El guión.

El sumatorio del storyboard y el guión principal se puede simplificar mediante dos esquemas. El primero enseña la relación de los personajes y el segundo los conceptos investigados para la construcción del guión. El guión completo se encuentra en el apartado de anexos.



Esquema resumen la relación entre personajes según el guión.



Esquema resumen de los conceptos tratados en el guión.

Los personajes

Estos se estructuran en torno al guión. Sus características principales se reflejan en las fichas creadas para asociar de forma gráfica la personalidad y rasgos físicos.

Las fichas se corresponden con las figuras;1,2,3 y 4. Siendo todas ilustraciones digitales elaboradas durante el 2017 en un tamaño de 4990 x 3537 píxeles.



Fig1



Fig2

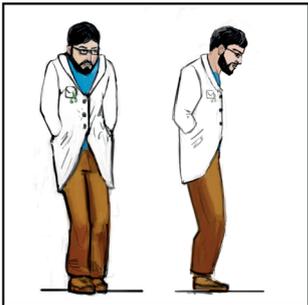
Ficha de personaje



José Navarro (Encargado de Presupuestos en Sensation s.a.)
Naturaleza:
Homo sapiens sapiens ,mamífero orgánico. Nacido en Castellón en 1980.
Físico:
 Con una altura de 1.88m y 140 kilogramos de peso y alopécico.
Personalidad:
 Jovial , terco y pragmático. Se guía por su propia máxima “Todo esfuerzo ha de valer la pena”.
Papel en la historia:
 Antagonista secundario, su función es la de recuperar a Ruth para rescatar el costo equipo que lleva el roedor dentro.

Fig3

Ficha de personaje



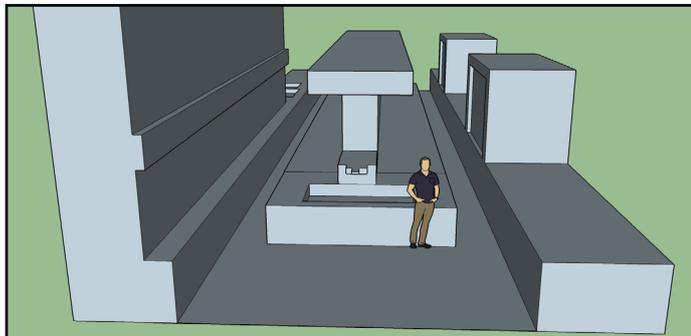
Antoni Benavent
Naturaleza
Homo sapiens sapiens ,mamífero orgánico. Nacido en Valencia en 1991.
 Estudiante de Laboratorio.
Físico:
 De altura media, 1,70 metros, pelo negro y tes pálida.
Personalidad:
 Introverso, de gran corazón y un un gran fan de la ciencia y las batallas con figuritas.
Papel en la historia:
 Personaje secundario, protector y amigo de Ruth. Ante Mr:D se siente simplemente fascinado y desea saber hasta qué punto es tan buen matemático como el.

Fig4

Los entornos

Se construyeron 2 proyecciones tridimensionales mediante software 3d. Estas servirán como referente en el momento de trabajar con el espacio en las viñetas.

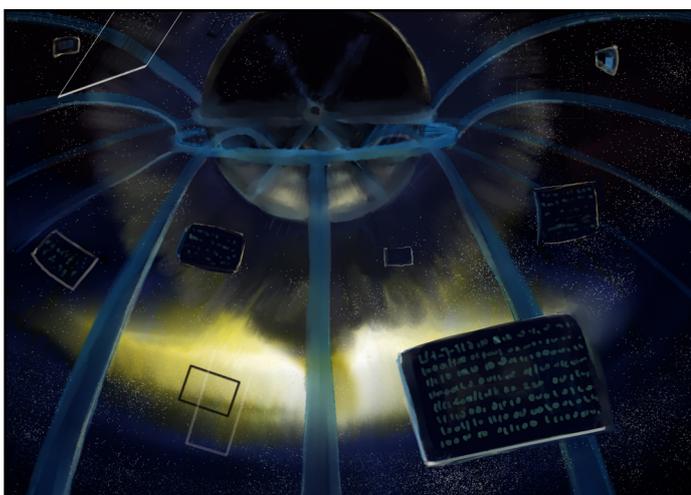
También se ilustró el mundo de Mr:D en caso de que fuese necesario para futuros capítulos del cómic.



El laboratorio (2017). Modelado digital .



El piso de Antoni (2017). Modelado digital.

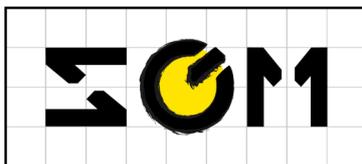


El ciber espacio (2017). Ilustración digital.3508 x 2480 píxeles.

La identidad web

Finalmente se vectorizan los bocetos previos y se genera un logotipo. Así mismo se elabora una pequeña guía de estilo para el uso y la reproducción del logotipo.

Recordemos que Som hace referencia a la palabra valenciana somos y la castellana axón.



Som, logotipo, rejilla de construcción (2017). Ilustración vectorial.



Som, logotipo.
Versión para blanco y negro.



Som ,logotipo pruebas, de tamaño y favicon.
Ilustración vectorial .

Página web resultante.

Se puede visitar en <https://www.sonm.xyz/>

Esta página consta de 4 menús: El primero para alojar el cómic, el segundo aporta información sobre la pieza, el tercero es un foro para los usuarios y el cuarto nos invita a contactar con el autor de la obra.

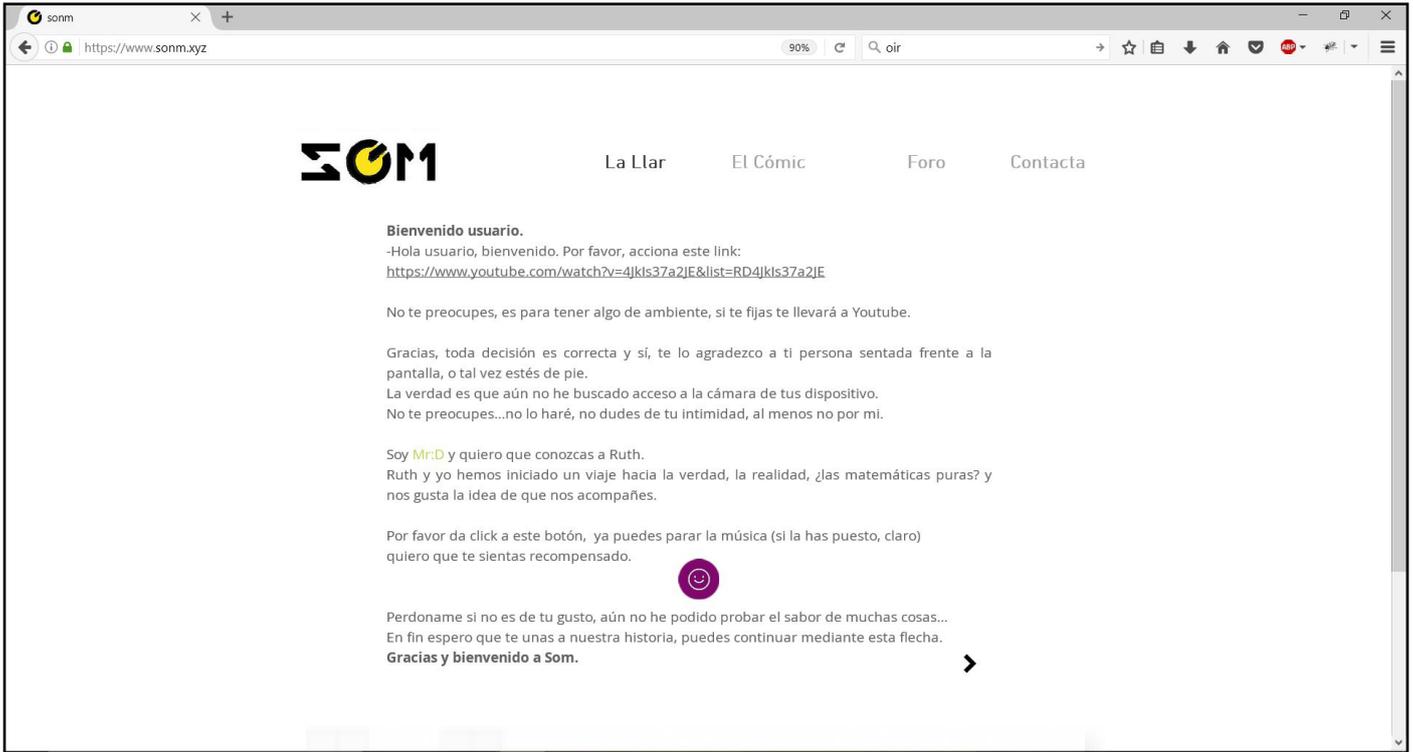
El cómic resultante consta de 8 páginas y 3 ventanas emergentes, en este conjunto se alojan: 11 **Animaciones** y dos variaciones de distintas piezas.

- El ojo de Ruth* (2017). Animación digital por interpolación. 25fps. 1920 x 1080 píxeles. 04``.
- Ruth en el laberinto* (2017). Animación digital por interpolación. 25 fps. 1920 x 1080 píxeles. 15``.
- Buscando a la rata* (2017). Animación digital por interpolación. 25fps. 1920 x 1080 píxeles. 04``.
- La rata en la caja* (2017). Animación digital por interpolación. 25fps. 1920 x 1080 píxeles. 17``.
- Ruth parpadeando* (2017). Animación digital por interpolación. 25fps. 1920 x 1080 píxeles. 08``.
- Barra de sincronización* (2017). Animación digital por interpolación. 25fps. 1920 x 1080 píxeles. 12``.
- Ruth encerrada* (2017). Animación digital por interpolación. 24 fps. 1920 x 1080 píxeles. 04``.
- Ruth encerrada V2* (2017). Animación digital por interpolación. 24 fps. 1920 x 1080 píxeles. 07``.
- Espera* (2017). Animación digital por interpolación. 24 fps. 1920 x 1080 píxeles. 06``.
- Neurona chispeante* (2017). Animación digital, frame por frame. 12 fps. 1920 x 1080 píxeles. 8``.
- Ruth conversión* (2017). Animación digital frame por frame. 12 fps. 1920 x 1080 píxeles. 04``.
- Ruth conversión V2* (2017). Animación digital frame por frame. 12 fps. 1920 x 1080 píxeles. 20``.
- Camera zoom* (2017). Animación digital frame por frame. 12 fps. 1920 x 1080 píxeles. 02``.

Ilustraciones

- Portada Som* (2017). Ilustración digital. 1920 x 1080 píxeles.
- Oficina* (2017). Ilustración digital. 1920 x 1080 píxeles.
- Hacia el laboratorio* (2017). Ilustración digital. 1920 x 1080 píxeles.
- Confianza* (2017). Ilustración digital. 1920 x 1080 píxeles.
- Hand Oficina* (2017). Ilustración digital. 1920 x 1080 píxeles.

7 Efectos de Audio de autores extornos, siendo 3 de estas canciones (la información de estas se encuentra en anexos)



<<https://www.sonm.xyz/>> [consulta (11/062017)]

7. Bibliografía

- Hoffman, D. (1998). *Visual intelligence: How we create what we see*. W W Norton & Co.
- Kant, I (2007). *Crítica de la razón pura*. trad. de M. Caimi, Buenos Aires, Colihue.
- Fuchs, C (2008). *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*. Salzburg : Salzburg University eds.
- Martín Prada, J.(2015). *Filtrar, categorizar, etiquetar, en Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL, 2ª edición.
- Martín Prada, J.(2015). *Interactividad electrónica e interacción social, en Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (pp. 133-149).Madrid: AKAL, 2ª edición.
- J.L.Brea.(2010). *Las Tres eras de la imagen*.Madrid: AKAL.
- U.Beck. (2001). *Vivir nuestra vida propia. Individuación, globalización y política, En el límite. La vida en el capitalismo global*. Barcelona, Tusquets: Anthony Giddens y Will Hutton (eds).
- Mc Cloud, S. (2012). *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Mc Cloud, S. (2014). *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.



8. Anexos

Guión Literario

Tema: Interfaz humana e hipernarrativa.

Glosario

Interfaz(definición):

Sistemas biológicos que permiten al cerebro de un individuo generar un mapa interpretable y funcional de la realidad que nos rodea.

Más información siguiendo el enlace,

https://www.ted.com/talks/donald_hoffman_do_we_see_reality_as_it_is

Personajes.

-Ruth: Rata usada para experimentar con implantes que tiene por objetivo mejorar la vista humana. (protagonista)

-Mr:D. (Coprotagonista) Virus informático que se adhiere a una IA, lo cual hace que este ente cuestione su realidad y su existencia. El virus actúa en la red pirateando y adquiriendo información de los usuarios conectados. Los implantes presentes en Ruth son especialmente atractivos para la IA híbrida que se siente capaz de vivir a través del mamífero de laboratorio. .(Secundario)

-Antoni: Técnico de laboratorio que adopta a algunos animales de experimentación para evitar que sean sacrificados.(Secundario)

Encargado de presupuestos: Antagonista Principal, un funcionario dedicado a evitar que se incumplan las normas durante su jornada laboral y recuperar a Ruth.

-José Navarro: Encargado de presupuestos para Sensation. s.a. Solo desea recuperar los costosos implantes y poder tomarse unas vacaciones.

-Directiva de Sensation.inc (Antagonista secundario): Grupo de accionistas que creen que los implantes hacen algo más allá de las mejoras visuales para los que fueron creados, además estos son muy costosos y desean recuperarlos.

Lugares

-Piso de Antoni: Lugar donde el técnico cuida de sus mascotas, aquí los protagonistas y Mr:D interactúan y buscarán una forma para ayudar a Ruth con sus implantes y descubrir si la verdad (si existiera)..

-Biomedical Animal Research Centre: Compañía que invierte en la investigación de trasplantes y nanoimplantes, una subsidiaria de Sensation s.a.

-Ciberespacio: Hogar de Mr:D y de todos nuestros datos.

Historia

Ruth es una rata de laboratorio que se usó en investigaciones relacionadas con la regeneración de retina y el uso de transplantes para mejorar la visión de los humanos.

Sin embargo no se pudo testar la tecnología implementada en el roedor y por tanto se decidió sacrificar al objeto de pruebas. Los experimentos se abortaron porque el uso de estos implantes comprometía la seguridad y la privacidad de cualquier usuario.

En este momento Ruth conoce a Antoni, un técnico de laboratorio que prefiere adoptar al roedor y darle una vida grata antes que sacrificar a la rata. Este hecho afectará a la vida del técnico ya que **cuando Mr:D** se una a Ruth, su percepción de la realidad se verá cambiada..

De forma paralela Mr:D descubre los implantes de la rata y busca la forma para conseguir su propio beneficio. Mr:D quiere investigar qué es lo que le hace distintos de los humanos y desea sentirse vivo y libre. Ruth será su forma de relacionarse con la realidad más allá del mundo cibernético, será su vía para superar su propia interfaz.

Guión Story board

Inicio

Página cero.

Bienvenido usuario.

-Hola usuario, bienvenido. Por favor, acciona este link:

No te preocupes es para tener algo de ambiente, si te fijas te llevará a Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=4Jkls37a2JE&list=RD4Jkls37a2JE>

Gracias, toda decisión es correcta y si , te lo agradezco a ti, persona sentada frente a la pantalla, o tal vez estés de pie.

La verdad es que aún no he buscado acceso a la cámara de tus dispositivo.

No te preocupes...no lo haré, no te preocupes por tu intimidad.

Soy Mr:D y quiero que conozcas a Ruth.

Ruth y yo hemos iniciado un viaje hacia la verdad, la realidad, ¿las matemáticas puras? y nos gusta la idea de que nos acompañes.

Por favor da click a este botón, quiero que te sientas recompensado.

(Al dar click se inicia una animación en la que cae un trozo de queso).

Perdoname si no es de tu gusto, aún no he podido probar el sabor de muchas cosas...

En fin espero que te unas a nuestra historia, puedes continuar mediante esta flecha.

Gracias y bienvenido a Som.

Página1

Neuronas. Ojo dilatándose

Enlace a un juego y Audio de pitido agudo.

El roedor se desplaza por un laberinto.

Página2

Extracción rápida del roedor.

Nos tiran en la jaula (frío) Luz.

Página 3

Tengo una nueva oportunidad, podré entender cosas más allá de mi propia realidad. Cosas que solo puede ver con mis nuevos ojos. Ojos que se crearon para mi y el futuro de la humanidad. Lástima que nadie me entienda.

Interacción entre Mr:D y Ruth. Se unen gracias a los implantes que son pirateados por la Inteligencia Artificial.

Página 4

Plano subjetivo con el roedor que mira los barrotes, se repite la toma pero se despliega la interfaz de MR:D y el texto...Aceptas que te ayude, las repuestas son links a distintas páginas.

Si se acepta, se avanza, de lo contrario se se regresa a la toma dos mediante una viñeta donde la ra ta muere.

Página 5

El texto indica no abrir la puerta, pone espera y mira. Se solicita click en una cámara. Hay más enlaces pero no son operativos.

Página 6

Se ve la cámara de una oficina, animación de zoom.

El encargado de presupuesto le pide a Antoni que se lleve al roedor.

Cada rostro lleva un indicador de Link, lleva a las fichas de cada uno.

-¿Qué es lo absurdo hoy jefe?

-Alguien ha solicitado una eliminación...

-¡Qué se creen, que somos idiotas!

-La ley...

-¡Demonios claro que sí!..Antoni, llévese a Ruth a casa, no vamos a matar a ningún animalillo..lo que me faltaba. Seguro que ha sido algún error de traducción.

Últimamente los correos que llegan de la cede central no están en castellano.

-Cierre la puerta por favor Antoni.

Empieza la diversión, no te lo pierdas.

-No se preocupe jefe, ya me encargo yo.

Página 7

Antoni se dirige al laboratorio para llevarse a Ruth. El chico se siente contento por la posibilidad de compañía. Aunque sea una mascota.

Página 8

Antoni se sube al roedor sobre el hombro, tonos verdes y amarillos (alegría)

Nos vamos a casa(Link al diseño 3d)

Llamada de Mr:D

Página 9

La aventura comienza.

Link al foro para participar

Se ve la mano de Antoni sujetando su móvil. En la pantalla del móvil se ve un mensaje de Mr:D.

Listado de canciones presentes en la web.

-Gispy Kings (1995) *You got a friend in me.*

-Fat Boy Slim (2004) *Slash Dot Lash.*

-Fat Boy Slim (2006) *Push the Tempo.*