

UNIVERSIDAD NACIONAL
Centro de Investigación, Docencia y
Extensión Artística CIDEA
Escuela de Arte y Comunicación Visual

TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN:

**Informe del Evento Especializado
SECUENCIAS VERSÁTILES presentado para
optar por el grado de Licenciatura en
Arte y Comunicación Visual con énfasis
en Grabado.**

Paulina Velázquez Solís

Carnet 207346-1

Agosto de 2008

< TRIBUNAL EXAMINADOR >

Este proyecto Final de Graduación fue aprobado por el suscrito Tribunal Examinador, como requisito para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Grabado

Licda. Nelly Obando Álvarez
Decana
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística
Universidad Nacional

Lic. Sigfrido Jimenez Regidor
Director
Escuela de Arte y Comunicación Visual
Universidad Nacional

Licda. Emilia Villegas Gonzáles
Tutora del Proyecto
Profesora Escuela de Arte y Comunicación Visual
Universidad Nacional

Licda. Ileana Alvarado Venegas
Lectora del Proyecto
Profesora de Historia del Arte
Universidad de Costa Rica

**A mis padres, a mi hermano
Gracias a su apoyo incondicional**

< TABLA DE CONTENIDOS >

Tribunal Examinador.....	2
Agradecimientos.....	3
Tabla de Contenidos.....	4

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación.....	7
-Sobre la propuesta.....	7
-Sobre el grabado.....	8
-Influencias mundanas.....	9
-La gráfica como medio.....	12
-El público.....	13
-El elemento lúdico.....	14
1.2 El problema de Investigación.....	15
-Problema.....	15
-Subproblemas.....	15
1.3 Objetivos.....	16
-Objetivo general.....	16
-Objetivos específicos.....	16

CAPITULO II : MARCO CONCEPTUAL

2.1 Sobre la creación de significados.....	17
2.2 Lo lúdico y la interactividad.....	18
2.3 Referentes artísticos.....	21
-Edward Gorey.....	21
-Liliana Porter.....	22
-Francisco Toledo.....	22
-Pictoplasma.....	23
-Comic Abstraction.....	24
-William Kentridge.....	24
2.4 Otros referentes.....	25
2.5 Animación.....	26
2.6 Comics.....	30

CAPÍTULO III : METODOLOGÍA

3.1 Metodología de la investigación.....	37
-Actividades de la metodología.....	37
3.2 Metodología del evento.....	39
-3.2.a Efecto deseado en la exhibición.....	39
-3.2.b Criterios de selección de las obras para el evento.....	39
-3.2.c. Lugar del evento.....	40
-3.2.d. Criterios de selección de la sala.....	40
-3.2.e. Condiciones dadas.....	40
-3.2.f. Criterios de montaje.....	45
3.3 Registro del evento.....	46

CAPÍTULO IV : PROPUESTA DEL EVENTO

4. SECUENCIAS VERSÁTILES	
4.1 Resultados de la investigación.....	47
4.1.a. Dibujo e impresión, narración e imagen.....	47
4.1.b. El lenguaje visual y sus motivos.....	48
4.1.c. Guión de la historia principal.....	50
4.1.d. Sobre las piezas.....	53
1. Conexiones	53
2. El Secreto	55
3. Circulo vicioso	57
4. Continuum	60
5. ¿El principio del fin?	62
4.1.e. Sobre el montaje del evento.....	64
4.2 Consideraciones técnicas.....	65
4.3 Aspectos logísticos.....	66

CAPÍTULO V : RESULTADOS DEL EVENTO

5.1 Pasar de la idea a la realidad.....	67
5.1.a. Resultados de las piezas.....	68
1. Conexiones	70
2. El Secreto	71
3. Circulo vicioso	73
4. Continuum	74
5. ¿El principio del fin?	75
5.1.b. Resultados del montaje.....	77
5.1.c. Resultados de la logística.....	78
5.1.d Resultados del registro.....	
4 . 2 Pasada la experiencia.....	80

REFERENCIAS

5.1 Referencias bibliográficas.....	83
5.2 Referencias electrónicas.....	84

<CAPÍTULO I : INTRODUCCIÓN>

1.1 JUSTIFICACIÓN

Sobre la propuesta

“Esta particularidad del muñeco está ligada al hecho de que, al pasar al mundo de los adultos, él lleva consigo los recuerdos del mundo infantil, folclórico, mitológico y lúdico. Esto hace al muñeco un componente no casual, sino necesario, de cualquier civilización “adulta” madura.”(Lotman, 2000)

El presente informe documenta como a través del Evento Especializado se realiza una propuesta plástica sobre dos conceptos fundamentales: la transformación y el juego. Ambos ligados a una sensibilidad influenciada por la gráfica contemporánea, entendida ésta como la que se deriva de los medios de comunicación masiva, como la televisión, el Internet y los comics.

La premisa de la propuesta es que las secuencias y elementos presentados, según su orden de lectura, pueden variar la interpretación total, lo cual supone la posibilidad de que existan diferentes versiones de esa realidad, si se juega o se “pervierte” la lógica del tiempo lineal y progresivo. Por medio de imágenes gráficamente accesibles, la propuesta del Evento pretende plantear cuestionamientos sobre lo real y de cómo la realidad se constituye gracias al que la ordena y decodifica.

Específicamente, este Trabajo Final de Graduación (en adelante TFG) buscará vincular las posibilidades gráficas de técnicas como el dibujo, el grabado por incisión y la serigrafía con elementos visuales propios de la animación y el comic aplicados a estrategias de comunicación que estimulen una participación activa por parte del espectador.

Desde el punto de vista de la sintaxis visual, se desarrollará una narración donde un personaje imaginario y su mundo expresan la idea de transformación por medio de secuencias gráficas, utilizando para ello un tratamiento gráfico sintético con predominio del alto contraste, basado en el léxico visual del lenguaje del *arte secuencial* también denominado *comic*.

La transformación en un personaje como efecto de lo que sucede en una secuencia es una forma de representar el cambio, el paso del tiempo y la realidad, que para el caso de este proyecto consiste en una realidad específica e imaginaria, pero susceptible a ser traducida a nuestra experiencia personal.

Sobre el grabado

“En un comienzo, antes de la prensa de impresión para grabado, el grabado no era considerado un medio artístico, sino mas bien un medio de comunicación.”
(the-artist.org, 2008)

El grabado, en sus inicios fue una técnica utilizada para adornar objetos

“Los egipcios, los griegos y los etruscos, han dejado piezas de orfebrería y fragmentos de toda especie que prueban la práctica del grabado en esas lejanas épocas, y conocidos son además, los sellos y grabados sobre piedras finas de uso generalizado entre los romanos”(Cochet, 1947).

Alrededor del 500 a.C. los japoneses ya hacían grabado sobre papel, posteriormente dentro de la historia del arte occidental el grabado se dio a conocer por medio de los libros ilustrados, donde el grabado jugó un papel muy importante al facilitar la reproducción de las imágenes, que anteriormente eran realizadas a mano, una por una, por iluminadores y copistas.

Posteriormente, artistas como Alberto Durero dieron gran relevancia al grabado dentro del campo artístico desde el siglo XVI, sin embargo, a otras manifestaciones artísticas se les atribuía mas renombre que al grabado, el cual por su cualidad de ejemplar múltiple y al estar asociado a la ilustración, carece del valor de exclusividad que se le atribuye hasta hoy en día a técnicas como a la pintura.

Cabe mencionar que antes de realizar estudios de grabado en la Universidad Nacional, es precisamente gracias a libros ilustrados con grabados, que nace el interés por esta técnica en la que escribe, expandiendo esta inquietud a otras manifestaciones de la gráfica como son el dibujo, la ilustración, el comic y los dibujos animados.

Influencias Mundanas

“La animación y los comics han llevado a la evolución de conceptos estéticos en una nueva generación. Originados en Japón, Corea del Sur, Taiwán y Hong Kong, esta forma de arte ha emergido gradualmente en todo el mundo; manifestando estéticas virtuales derivadas de la vida diaria, esta nueva forma de arte a inundado la moda y la cultura joven.” (MOCA, 2004)

La elección de un motivo simple y accesible -un personaje imaginario y su mundo- basándome en el lenguaje visual derivado de los *Géneros Impuros* (García Canclini, 1990,p.314) como el comic, los dibujos animados y la ilustración, es una estrategia que busca facilitar la comunicación con el

público -en particular los jóvenes- que tienen acceso a este tipo de lenguaje visual, lo que podría potenciar la efectividad de la propuesta.

Esta predilección por lenguajes gráficos propios de los medios de comunicación, responde a las influencias recibidas durante la niñez y adolescencia, tales como los libros ilustrados, caricaturas, MTV, comics, páginas de Internet, etc. Los cuales suman el gusto por la gráfica y la literatura como una parte importante en el desarrollo del pensamiento de esta aspirante, complementando los intereses entre el mundo clásico y el popular contemporáneo.

Estas fuentes de información han sido una gran influencia para una generación entera, nacida a partir de los años 80 denominada por algunos como la *Generación Y* (wikipedia, 2007) la cual fue particularmente estimulada por la gráfica de programas de televisión estadounidenses y japoneses con los que crecieron, llegando a constituir un gusto particular compartido más allá de las fronteras y edades, formulando una identidad y gusto estético utilizado y reconocido por ciertas subculturas. Este fenómeno puede ser considerado como una manifestación de una identidad cultural global, en el sentido de que trasciende las fronteras entre aquellos individuos que comparten, se identifican y disfrutan de los mismos códigos estéticos y culturales.

“Entre las transformaciones culturales impulsadas por los procesos de globalización que han sido destacadas por los investigadores encontramos las cinco siguientes: el distanciamiento entre tiempo y espacio, la desterritorialización de la producción cultural, el reforzamiento de las identidades locales, el surgimiento de culturas globales y la hibridación.”
(Mantecón, 1993: 80)



1. Keroppi, personaje de la compañía japonesa Sanrio

Sobre la estructuración de un nuevo tipo de cultura gracias a las nuevas dinámicas de intercambio de información Gabriela Pedroza explica en su artículo “Globalización y cultura: un nuevo espacio para las identidades sociales”:

“Por ello, es importante estudiar la conformación de las nuevas formas de identidad cultural a la luz de los cambios y las transformaciones de la vida actual, impactada e influida por las redes de comunicación e información que han alterado las dimensiones tradicionales de tiempo y espacio, que han generado nuevas formas de agrupaciones sociales y nuevas formas de generación precisamente de cultura.

(...)

Estas alteraciones de las visiones de tiempo y espacio y la consecuente conformación de nuevas identidades culturales puede ser aproximada desde una forma específica de manifestación del fenómeno, que representa la recepción y particular apropiación que los sujetos hacen de los mensajes que circulan en las redes de comunicación e información, lo que señalaría la relación que dichos contenidos tendría con respecto al surgimiento de nuevas identidades. Es decir, los sujetos posmodernos, quienes reciben los mensajes de las redes globalizadoras responden a ellos de manera diferencial, no solo por la presencia desigual de las redes y la consecuente distribución desigual de los contenidos, sino porque los apropian de manera también diferencial que les daría elementos que soportarían la creación de nuevas identidades de nuevos grupos.”

Durante la década de los 90, se puede resaltar el éxito de animaciones y los comics que, ya bien por su contenido, su gráfica o ambos, fueron diseñados para adolescentes y adultos, generando una nueva tendencia comunicativa en la que surgieron nuevos y complejos códigos gráficos y narrativos dentro de lenguajes dirigidos convencionalmente a los niños, los cuales a su vez crearon una nueva subcultura ávida de este tipo de productos visuales, por lo que hoy en día existen canales de televisión por cable como Adult Swim, dedicados exclusivamente a ofrecer animaciones hechas para adultos.

La inclusión de este tipo de manifestaciones culturales como influencia para este TFG responde al hecho de que además de ser manifestaciones de la cultura contemporánea que reflejan la época en la que vivimos, son también lenguajes esencialmente gráficos, por lo que su afinidad con la especialidad de grabado de este TFG es natural, por lo que es importante su inclusión como parte de la estrategia del proyecto.

Dentro de la historia del arte existen varios ejemplos en los que artistas han basado parte de su obra en manifestaciones gráficas producto de los medios de comunicación, siendo tal vez el ejemplo mas emblemático el movimiento Pop, que si bien, no investiga en los intertextos de la imagen secuencial, se apropia de su estética para manifestar otros contenidos. Por ejemplo, Roy Lichtenstein, quien comenzó casi accidentalmente a adentrarse en su lenguaje visual, pintando a Mickey Mouse para sus hijos, llegó

eventualmente a utilizar la estética sintética del cómic sacada de contexto para elaborar obras pictóricas y escultóricas.



2. Roy Lichtenstein.

“Durante los años 60 artistas Pop como Andy Warhol, Roy Lichtenstein, y Claes Oldenburg se apropiaron de la imaginería de los cartoons y comics, que se veían como lo mas “bajo” entre las formas visuales, y extrajeron y aislaron los códigos visuales de su contenido textual. Y al final, de hecho las elevaron a la esfera de arte elevado.

Hoy en día se considera que sus obras representan símbolos e imágenes emblemáticas de esa era” (Lu. 2004, p.19)

El Movimiento Pop es esencialmente urbano, ligado a las grandes metrópolis del siglo XX, donde los elementos propios de la sociedad de consumo eran examinados bajo el lente de aumento de la creación artística *“revalorizando la inclusión, en el contexto artístico, del objeto de uso común y del material de desecho, creando así por primera vez la base de un directo acnubio entre arte de selección y producto de consumo, y luego con frecuencia Kitsch”*. (Dorfles.1976,p.15)

Actualmente existen otros artistas a nivel mundial que trabajan con estos referentes en diferentes nichos del quehacer artístico, incluyendo la ilustración. Ejemplo de este tipo de trabajo es el de Gary Baseman, que hace pinturas, ilustraciones (hechas en pintura) y objetos con un lenguaje que recuerda a las caricaturas de los años cincuenta.

Incluso, el MoMa en Nueva York presentó en el 2007 la exhibición *Comic Abstraction*, una selección de artistas que de una forma u otra utilizan el comic como materia prima dentro de su trabajo plástico.



3. Gary Baseman

En el caso de esta aspirante al grado de Licenciatura considero que el uso de estos referentes junto con otras manifestaciones artísticas es el resultado natural de la suma de las experiencias adquiridas, fuentes de información e intereses.

Finalmente, la suma de estas influencias, las manifestaciones clásicas del arte occidental del S.XIX y XX y sus versiones más contemporáneas dentro del mundo del arte, estudiadas como parte de mi formación académica y profesional, han hecho posible que este interés en la hibridación se manifieste en una gráfica personal que utilizo como medio para comunicarme con un público específico afín a este lenguaje, el cual, además de sus cualidades plásticas, presenta la ventaja de fomentar una primera reacción afectiva con el espectador, alejándome de una lectura estrictamente racional, facilitando que el espectador se sienta identificado ante una imagen visualmente accesible.

La gráfica como medio

Ya por su relación con los referentes visuales y artísticos que utilizo para esta investigación, así como por la formación recibida como estudiante de grabado y aprovechando el vínculo natural entre estos lenguajes marginales y la gráfica; para la elaboración de este proyecto, se utilizarán técnicas de dibujo e impresión, como el grabado en linóleo, la serigrafía, la impresión digital y la animación

Utilizando la síntesis gráfica, caracterizada en elementos como la línea, el plano, la textura visual y el alto contraste en blanco y negro, las imágenes construirán los elementos de este mundo imaginario, sus personajes y transformaciones, tratando de explotar las cualidades de cada técnica en particular y su presentación idónea, considerando la variedad de soportes, su montaje y posibilidades de interactividad del espectador en las relaciones entre secuencia, transformación y realidad.

El público

La exhibición producto del TFG está dirigida principalmente a una población urbana entre los 18 y 35 años, de ambos sexos, educada formalmente, con acceso a los medios de comunicación masivos (televisión, internet, cine, revistas, etc.) interesadas en las artes gráficas y el arte popular contemporáneo.

Para el propósito del TFG es importante una comunicación más directa con el público, por lo que por medio de la gráfica y diferentes grados de interactividad se tratará de interpelar de una forma lúdica al espectador, para que se involucre de una forma participativa con la propuesta, tratando de disminuir la distancia que tradicionalmente se asume entre arte y público.

El elemento lúdico.

“En la vida cotidiana de todos los pueblos -hasta en la de los más arcaicos- encontramos una división entre la conducta práctica y la signica. La esfera de ésta última es la fiesta, el juego, las celebraciones sociales y religiosas. El empleo de vestidos y movimientos especiales, el cambio en el tipo y el carácter del habla, la música, los cantos, y la rigurosa sucesión de gestos y acciones, conducen al surgimiento del ritual”
(Lotman, 2000, p.59)

La utilización del tema de la transformación por medio de secuencias y el interés por incluir elementos lúdicos responde al reconocimiento de la importancia de lo lúdico en el tratamiento de temas mas complejos, como por ejemplo en el contexto mexicano, donde la muerte juega -literalmente- un papel muy importante en la percepción de la vida y la realidad. Siendo una idea precisamente de transformación y no de final.

Como ejemplo, se menciona el caso de la festividad del Día de Muertos en México, la cual incluye las calaveras o calacas de azúcar que se les dan a los niños, con su nombre escrito en la frente de la dulce muerte, invitándolos a comer su propia calavera; expresando simbólicamente, que la muerte puede muy bien ser dulce. Dentro de esta misma festividad, la elaboración de altares responde a la idea de que los muertos son capaces de regresar al mundo de los vivos por una noche para degustar sus alimentos favoritos, es una forma de expresar la idea de que, más allá de la muerte existe otra realidad, a la cual accedemos por medio de la transformación de nuestro cuerpo. De esta forma, por medio de una actitud lúdica acordada y compartida durante un periodo determinado, la gente se prepara para asimilar un hecho natural e ineludible como lo es la muerte.

Como dice Lotman, los juegos, aunque se relacionan con el relajamiento psicológico, físico y la distracción, el lugar que tienen en la vida y educación del individuo y en la cultura es extraordinariamente importante:

“Lo específico de la conducta lúdica consiste en su carácter no monosémico: el juego presupone una conducta práctica y otra convencional (sémica) (...) la esencia de la conducta lúdica consiste en saber y no saber al mismo tiempo, en recordar y olvidar que la situación es ficticia. (...) El arte del juego consiste precisamente en adquirir la práctica del comportamiento de dos planos.” Y añade: *“No es casual que el juego -en particular los juegos deportivos- ejerzan tal acción de entrenamiento sobre la personalidad.”*

De esta forma, la utilización de un mecanismo lúdico puede facilitar la interacción del espectador con esta propuesta, que además al utilizar el recurso de la secuencia, se crean naturalmente narraciones, que como explica Lotman en su introducción a La semiósfera III, *“la narración es transformación, transposición interna de elementos, transformación interna y una posterior unión en el tiempo”* Acorde a esto, se puede considerar que la transformación es inherente a la narración y ésta a su vez inherente al mecanismo de la secuencia, la cual es una metáfora del tiempo y su posible interpretación para hacer comprensible la estructuración de la vida misma.

Lo lúdico es un vehículo para el aprendizaje. Dentro de la cultura popular, éste se manifiesta en los objetos folklóricos, los juguetes y las tradiciones. Que de una forma divertida, vistosa y hasta mística, transmiten conceptos determinados.

De este modo, por medio de imágenes accesibles, la propuesta del TFG pretende plantear cuestionamientos sobre lo real y de cómo la realidad se constituye gracias al que la ordena y decodifica buscando reducir la distancia entre la obra y el espectador por medio de estrategias que faciliten una actitud lúdica.

“La naturaleza activa del juego se opone en principio a la división en ejecutantes y contempladores. En el espacio lúdico no hay auditorio: solo hay participantes” (Lotman. 2000.p.59-61)

1.2 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

Problema

¿Puede plantearse al público que la percepción de realidad es sobre todo una construcción que puede ser transformada cuando alteramos el orden de los factores que la componen, utilizando en este caso como recurso metafórico, la secuencia gráfica?

Subproblemas

-¿Cómo construir una historia a partir de secuencias visuales que al descomponerse en los elementos que conformen la muestra, constituyan una narración no lineal?

-¿Es posible resaltar la importancia de lo lúdico, incentivando una participación activa en el público?

-¿Cómo se puede estructurar un lenguaje visual que tome referentes del comic y la animación, haciendo énfasis en la síntesis visual?

1.3 OBJETIVOS:

Objetivo General

Realizar una muestra gráfica que provoque la intervención del público en la transformación de una secuencia visual dada mediante el juego, de modo que le permita multiplicar las lecturas y recrear sus posibles sentidos.

Objetivos Específicos

1.3.1 Establecer los parámetros visuales que caracterizan el mundo del personaje imaginario y su implementación de acuerdo a las características de cada técnica a utilizar.

1.3.2 Utilizar como referente gráfico los códigos y convenciones del lenguaje visual del cómic y la animación aplicados a las necesidades del proyecto.

1.3.3 Utilizar las posibilidades comunicativas del recurso de la secuencia visual para expresar la idea de transformación y de una realidad cambiante.

1.3.4 Proponer un diseño de montaje que enfatice la idea de transformación y una temporalidad no lineal.

CAPITULO II <MARCO CONCEPTUAL>

2.1 Sobre la creación de significados.

*“4.51 Supongamos que se me dan **todas** las proposiciones elementales: entonces se puede preguntar simplemente: ¿qué proposiciones podría yo formar con ellas? Y éstas son **todas** las proposiciones y así están delimitadas.”*
(Wittgenstein, 1973 p.111)

La comunicación se basa en el uso de lenguajes con los que se intercambian ideas.

Los lenguajes funcionan gracias a ciertas reglas que son comprendidas y aceptadas por los individuos que utilizan tal lenguaje.

En la cultura occidental existen convenciones como la lectura de izquierda a derecha y en sentido descendente, utilizando como unidades de información las palabras, que como conjunto generan grupos más grandes con contenidos más complejos.

Dentro del sistema educativo la alfabetización verbal es la forma de pensamiento con la que accedemos a la información y al conocimiento. Por lo tanto, esto favorece que el sistema en el que funcione el razonamiento sea jerárquico y de izquierda a derecha, un sistema de ejes X y Y que recuerda al plano cartesiano.

Si todo lo anterior fuera cierto, valdría la pena detenerse un momento y reflexionar sobre qué tipo de interpretaciones privilegia este sistema, y cómo éstas al constituir nuestro mecanismo de comunicación y pensamiento desde la infancia regulan nuestra actividad intelectual, afectando nuestra percepción de la realidad.

Alrededor de 1920, Ludwig Wittgenstein, filósofo reconocido por sus estudios sobre el lenguaje, en su obra más representativa de su primer periodo, el *Tractatus Logico-Philosophicus*, estudia las relaciones entre lenguaje y pensamiento, indagando en las partes que las componen, incluyendo las nociones de realidad y de la muerte, partiendo del hecho de que una buena formulación del lenguaje es capaz de describir correctamente la realidad.

El segundo Wittgenstein, caracterizado por su libro *Investigaciones Filosóficas*, ahonda en las sutilezas del lenguaje, dejando de lado la perspectiva racionalista del *Tractatus Logico-Philosophicus*. En esta obra ahonda entre otras cosas, en los *juegos del lenguaje* como manifestación del uso de un código particular.

Sus estudios tienen relación con la elaboración de este TFG, pues condensan conceptualmente varias de las inquietudes que atañen a la investigación que fundamenta esta propuesta de Evento: La indagación en los mecanismos de un código -lenguaje o imagen- y sus relaciones para crear significados y describir lo real así como la relevancia de lo lúdico en la estructuración y aprendizaje de códigos.

Para este TFG se utilizarán como apoyo conceptual sus teorías sobre el lenguaje escrito y hablado, haciendo un paralelo de éste con el uso del lenguaje visual.

Por su pertinencia para clarificar el punto anterior, a continuación cito varios fragmentos de las Investigaciones Filosóficas de Wittgenstein así como de textos que las explican (Las negritas son mías)

*“He aquí como formula Wittgenstein su teoría del lenguaje: **el lenguaje es imagen** de la realidad. Imagen, en el sentido literal de la palabra, No es como una imagen, sino solamente imagen. A todo elemento de la imagen (proposición simple o compuesta) corresponde en la realidad el mismo elemento.”(Cia, 2007)*

*“El significado de una palabra es su uso, su puesta en práctica. El ejemplo modelo es el juego del ajedrez, en el que **el movimiento de una sola ficha cambia las posibles combinaciones de todo el conjunto.**” (Wittgenstein, 1973)*

*“**Imaginar un lenguaje es imaginar una forma de vida** (...) Hablar un lenguaje es participar en una forma de vida con un determinado modo de pensar y de vivir. La “forma de vida” como actitud fundamental de la persona que habla, está implicada en el uso del lenguaje.” (Wittgenstein, 1973)*

*“**La narración** es también un juego del lenguaje que no trata de explicar que las cosas tengan que ser entendidas de una determinada manera. Narrando una experiencia se muestra que puede ser comprendida en todo su contexto y que la variada referencia entre la trama de la narración y su contexto **se puede abrir a varias interpretaciones según quien las reciba**, Wittgenstein hace pasar la hermenéutica narrativa de la propuesta magisterial a la experiencia plural de los sentidos. (Cia, 2007)*

En una forma extremadamente reducida, se puede decir que Wittgenstein plantea dos perspectivas de entender el lenguaje y la comunicación, la primera desde un planteamiento racional y cientifista, la segunda, desde una perspectiva emocional y lúdica, la cual surgió cuando la racionalidad de su primer periodo fue incapaz de explicar la sofisticación de los juegos del lenguaje. Ese segundo planteamiento es el que mejor se adapta a las intenciones de esta investigación.

2.2 Lo lúdico y la interactividad.

Es de especial interés para esta investigación que la propuesta desde su planteamiento gráfico y de comunicación se relacione con el público de forma lúdica buscando facilitar la interactividad del público en distintos niveles. Con esto se pretende por una parte acortar la distancia entre el público y la propuesta, buscando desmitificar la idea de arte como algo dado, terminado y cuasi-sacro, ante el cual el espectador puede sentirse ajeno; por otro lado, el acto de participar activamente para descifrar una pieza, modificarla o terminar de elaborarla, busca reasaltar la potestad del individuo sobre la realidad, invitándolo en el contexto de este proyecto a ejercer su capacidad de modificar, construir e interpretar esa realidad.

En la actualidad la expresión “interactividad” se ve ligada sobretodo a las nuevas tecnologías cuyo atractivo principal es la posibilidad de manipular sus contenidos, escoger la información deseada e incluso, como anuncian las marcas de televisores con tecnología de punta, la posibilidad de darle “rewind” al partido de fútbol y ver de nuevo la jugada que se perdió por estornudar, sin depender de la repetición de la televisora.

Sin embargo el término “interactivo” apela a todo mecanismo en el que el receptor tiene una participación activa, siendo capaz de modificar de alguna forma el contenido de una interfase, o de accederlo selectivamente, sea o no un dispositivo digital.

Las posibilidades interactivas pueden clasificar por grados de interactividad, los cuales se refieren al rango de libertad que tiene el público para hacer decisiones dentro del dispositivo: cuanto puede cambiar, qué y cómo puede decidir leerlo etc. (Meritxell, 2000)

Las actividades lúdicas implican una relación interactiva, la cual varía en diferentes grados, desde la aparente pasividad de quien lee un cómic o una novela creando imágenes, sonidos o voces en su mente, hasta la construcción de algún objeto como sucede con los juegos para armar conocidos como Legos. Juegos de cartas, de fichas, cambiar de lugar, intervenir un objeto o imagen, son variadas las estrategias que pueden dictar el modo de interactuar con algún elemento, con el común denominador que se requiere de una disposición lúdica por parte del participante.

“El propio concepto de interactividad es en sí polémico y ambiguo, ya que puede ser entendido a diferentes niveles y no necesariamente tiene que estar relacionado con las nuevas tecnologías, dándose el caso de otras definiciones como arte relacional o arte participativo que comparten efectos o posibilidades del proceso participativo y de interacción entre obra y público.(...) (Bascones, 2007)

Aplicando estos conceptos a las posibilidades interactivas dentro del arte, se puede considerar que una pintura o fotografía en la pared listo para ser interpretado por el espectador podría entrar en la categoría de grado de interactividad baja, en tanto el público puede elegir como interpretarlo y sacarle tanta información como su bagaje cultural y la acertada o no realización del mismo le permitan. Por otro lado, un Penetrable de Jesús Soto sería de interactividad alta, pues la forma de experimentar la pieza implica una posición activa por parte del espectador, que en el momento mismo de interactuar con la obra, la modifica.

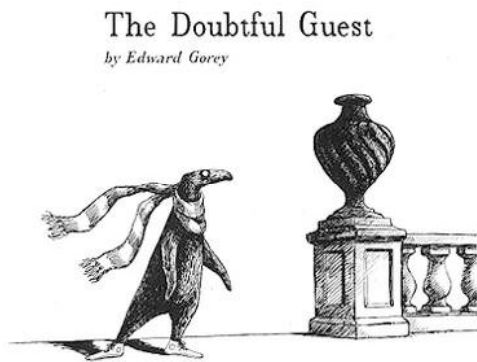
Otros ejemplos de grados de interactividad dentro del arte pueden ser el transitar por una instalación, llevarse parte de una pieza, como la instalación de dulces de Félix González Torres, o los juegos de video que se activan únicamente con la participación del espectador.

Desde el arte, la interactividad significa algo más que apretar un botón o mover un elemento en la pantalla, significa que el arte, normalmente contemplativo (y no discuto que también sea un modo de interacción con el espectador) se convierte en un arte que permite y demanda la acción del espectador para adquirir sentido y completarse como obra.” (Bascones, 2007)

Desde esta perspectiva, plantear obras interactivas o participativas para este Evento busca enfatizar el papel del espectador en la tarea comunicativa del arte, dándole así la oportunidad y la responsabilidad de interpretar, intentando evidenciar la tarea de construir conocimiento a través del ejercicio de codificación de significados.

2.3 Referentes artísticos.

Entre los artistas que se consideran más relevantes como influencia en el desarrollo del trabajo de esta aspirante, se identifica a Edward Gorey, Liliana Porter, Francisco Toledo, el colectivo Pictoplasma y la exposición Comic Abstraction.



5. Edward Gorey, Portada, Dibujo a plumilla.

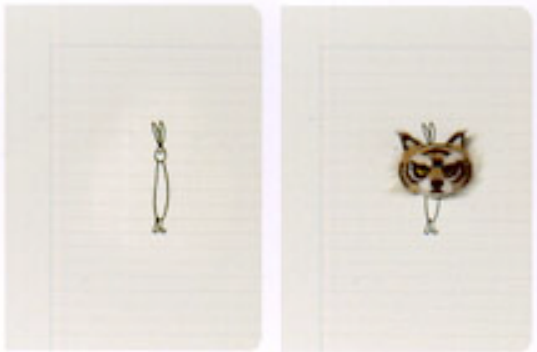
Edward Gorey (1925-2000)

Artista norteamericano, conocido como escritor, ilustrador, diseñador de vestuario y escenografía para teatro y ópera. Su obra es especialmente reconocida en sus libros que más que libros ilustrados, son dibujos acompañados por algunas palabras, algo más cercanos a un libro gráfico.

Sus temáticas oscilan entre el absurdo, el chiste y lo oscuro, donde retrata a personajes humanos y fantásticos y sus historias.

Su trabajo gráfico está compuesto principalmente por dibujos a plumilla posteriormente reproducidos en libros, grabados en metal, acuarelas con color, y objetos tridimensionales.

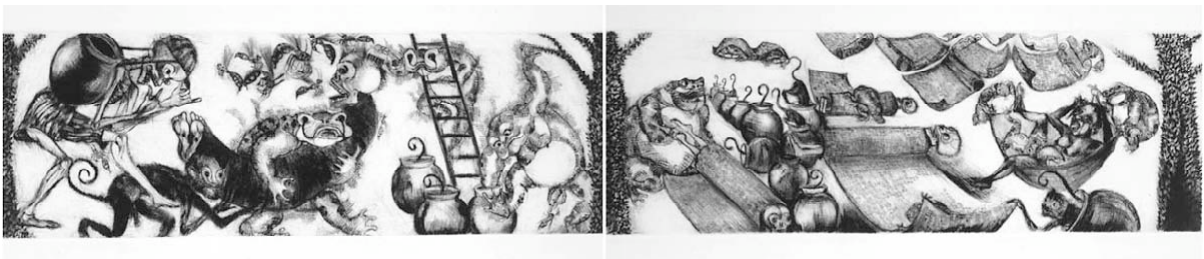
Para efectos de esta investigación, su influencia es importante por su uso de la gráfica, su gran manejo de la composición y los tonos, así como la parte discursiva de su trabajo y su desarrollo de libros gráficos que se localizan equidistantes entre el libro de cuentos, de literatura o el comic.



6. Liliana Porter, *Disguise*, litografía a cuatro colores con muñeco de tigre.

Liliana Porter (1941)

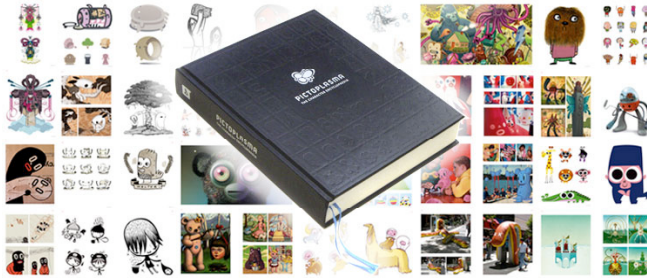
Artista y grabadora argentina, reside y es profesora de arte en Nueva York. En su trabajo utiliza objetos (en su materialidad real o reproducido en fotografía, litografía o video) combinados con dibujo o algún otro elemento gráfico, creando imágenes y situaciones donde existe cierta narrativa que cuestiona el objeto, los niveles de realidad, lo que representan; caminando en una línea fina entre el juego y la reflexión filosófica. En relación con esta investigación, su trabajo es especialmente importante como referente por esa agudeza para generar las imágenes que con una apariencia inofensiva y lúdica, presentan planteamientos profundos



7. Francisco Toledo, *La muerte de aguador*, 2004, Aguafuerte.

Francisco Toledo (1940)

Pintor y grabador mexicano que ha sabido llevar a la contemporaneidad la gráfica popular utilizando motivos de animales para hablar de lo humano desde el cuerpo y sus funciones fisiológicas -como lo escatológico y la sexualidad- así como la muerte, tema de gran importancia en toda la historia del arte mexicano como herencia de la tradición precolombina.



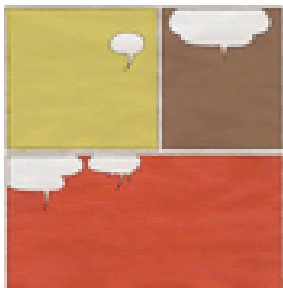
8. Pictoplasma, The Character Encyclopaedia.

Pictoplasma

Colectivo internacional de artistas y diseñadores interesados en los personajes, basado en Berlín. Este grupo, fundado alrededor de 1999 por unos jóvenes alemanes en un principio, pero pensado como un espacio colectivo internacional, es hoy en día el espacio más conocido que ha dado lugar al desarrollo y difusión del creciente interés en los personajes, abordándolos desde múltiples perspectivas.

Artistas reconocidos, noveles y aficionados se dan cita cada dos años en Berlín para la *Pictoplasma Conference*, un evento en el que por varios días se realizan charlas, exposiciones y un festival de animación de personajes (el cual es de frecuencia anual).

Su gran aporte a la gráfica contemporánea consiste en haber dado a conocer e incentivar este tipo de arte, que sin duda es representativo de una generación entera que se identifica con él. Adultos jóvenes en busca de amigos imaginarios, con cualidades variadas, incluso sexuales, pero siempre abrazables. ¿Será que existe una urgencia de cierto escapismo en la gente que se siente ligada a esta gráfica, por falta de afecto, o simplemente por descontento con una realidad árida y demasiado racional? Quien sabe. Sin embargo para este trabajo de investigación, su consulta es inevitable y necesaria, por su importancia dentro del fenómeno de comunicación que es la gráfica contemporánea.



9. Rivane Neuenschwander, Zé Carioca, 2004, pintura sobre hojas del comic Zé Carioca de 1960.

Comic Abstraction.

Exposición presentada en el Museum of Modern Art MoMA en Nueva York del 4 de Marzo al 11 de Junio de 2007, curada por Roxana Marcoci.

Esta exposición presentó a trece artistas que utilizan la abstracción y modelos de representación del comic en diferentes imágenes de tiras cómicas y películas, caricaturas, fábulas o cartoons y animaciones para plantear preguntas sobre la guerra y los conflictos globales, la pérdida de la inocencia y los estereotipos étnicos.

Esta referencia es pertinente para nuestra investigación en tanto perspectiva de utilización del comic y la animación, aunque no así en el aspecto temático directamente.



10. William Kentridge, *History of the Main Complaint* (1996) still de video.

William Kentridge (1955)

Artista sudafricano conocido sobre todo por sus animaciones elaboradas con fantásticos dibujos hechos al carboncillo. Estos filmes tratan la problemática del apartheid sudafricano de una forma visual poética. Es relevante para esta investigación sobre todo como referente técnico dentro de las posibilidades de la animación experimental, considerando cómo puede aprovecharse la calidad matérica de un elemento simple y tradicional como el carboncillo, transformando un mismo dibujo en diferentes secuencias.

2.4 Otros referentes .



12. Logo de MTV

MTV fue lanzada al aire en 1981 y se caracterizó por promover un nuevo género audiovisual: el *videoclip*, el cual conjuga la música y vídeo en una forma flexible y sensible a experimentaciones, lo que eventualmente conformó nuevos códigos audiovisuales.

Ya entrados en los noventa, la *época de oro* de MTV estimuló la difusión de animación contemporánea dentro de los espacios de Liquid Television y MTV Oddities, donde se transmitían distintas animaciones para adolescentes y adultos, como The Maxx, Aeon Flux (las cuales son una adaptación de un comic) Ren and Stimpy, Daria y Beavis and Butthead, las cuales, usando una gráfica particular para cada programa, hablaron de mundos distintos, del absurdo o de la vida de los adolescentes en la actualidad.

Los cortos de animaciones experimentales que eran transmitidos entre los comerciales, dieron a conocer las posibilidades comunicativas de 30 segundos, dándoles la oportunidad a artistas para explotar el espacio tradicionalmente utilizado para la publicidad. Esta ventana facilitó la experimentación de la gráfica en movimiento con técnicas como la animación cuadro a cuadro, el dibujo, el collage, etc.

Igualmente las animaciones japonesas o animé como AstroBoy, Mazinger Z, Los Caballeros del Zodiaco y Hello Kitty con las que creció la generación Y han fomentado un gusto particular por su estética y los códigos de lenguaje con los que se comunican. Mas allá de esta poderosa capacidad de crear nuevas identidades, su relevancia no se limita a ser una influencia cultural, sino también una máquina productora de dinero como lo asegura Shoichirio Tachiki en su ensayo "The Acceptance and Prevalence of Japanese Manga, Animation and Art":

"Por ejemplo, en el año 2002, la producción del mercado del animé hecho en Japón fue de aproximadamente 520 billones de yenes, mas de 3.2 veces la cantidad que produjo en hierro y acero manufacturado exportado a Estados Unidos. Hoy en día la animación ha superado por mucho la que era la industria mas importante y posee el excepcional impacto económico de mantener a una nación"
(Lu:2004, p.54)

2.5 Animación

“La idea de que el cine de animación está reservado genéricamente para el espectador de edad infantil es errónea en la misma medida en que lo es que los cuentos maravillosos de Andersen sean considerados libros infantiles, y el teatro de Schwartz, teatro infantil.” (Lotman, 2000, p.)

Animación es el rápido despliegue de una secuencia de imágenes en dos dimensiones para crear la ilusión de movimiento.

Es una ilusión óptica de movimiento gracias al fenómeno de la persistencia de la visión.

Animación comprende desde un “flip book” hasta un largometraje.

Una propiedad básica del lenguaje de la animación consiste en que éste opera con signos de signos: lo que pasa ante el espectador en la pantalla es una representación de una representación.

No hay un creador único de la animación. Como precursora del cine, la animación fue el resultado de experimentos de muchas personas, como los juguetes ópticos creados en el S.XIX como la Linterna Mágica.

El viaje a la Luna de Georges Méliès, considerado el creador de los efectos especiales en el cine, fue la consecuencia de un accidente técnico cuando al filmar un autobús, su cámara falló y el siguiente fotograma cuando pudo volver a filmar, fue un caballo, generando la ilusión óptica de que el autobús se había convertido en un caballo.

Este pequeño ejemplo puntualiza dos características de la animación. La primera: la posibilidad de materializar situaciones propias de la imaginación, la segunda, el uso de la experimentación como técnica.



12. *Fantasmagorie* by Emile Cohl, 1908

Otro ejemplo es el de Émile Cohl, quien comenzó dibujando tiras cómicas y en 1908 creó su filme *Fantasmagorie*, el cual consiste en una figura “de palitos” moviéndose transformándose en todas clases de objetos, como una botella de vino que luego se convierte en una flor. Tenía también secciones de *live action* en las que las manos del animador eran parte de la escena. Este film fue hecho dibujando cada cuadro en papel, el cual era fotografiado en negativo.

Las técnicas de animación son muy diversas, sobre todo hoy en día que combinan los medios de edición digital, y a menudo las diferentes técnicas son utilizadas en conjunto. Sin embargo, a grandes rasgos pueden categorizarse en:

ANIMACIÓN TRADICIONAL: Los cuadros son dibujados a mano. Los dibujos son copiados en un acetato transparente, y se ponen en un fondo pintado y se fotografía uno a uno en una cámara especial. Hoy en día esta técnica es obsoleta, pues los dibujos pueden ser escaneados directamente en la computadora y transferidos a film de 35 mm. pero manteniendo la apariencia de la animación de “cel” Ejemplos: The Lion King de Disney studios, Spirited Away de Studio Ghibli, Les Triplettes de Belleville dirigido por Sylvain Chomet.

ANIMACIÓN COMPLETA : El estilo más conocido de animación que se caracteriza por su realismo y gran detalle, como todas las animaciones de Disney.

ANIMACIÓN LIMITADA : Es un proceso más barato para hacer dibujos animados que no buscan un acercamiento “realista” como Los Picapiedra producido por Hanna-Barbera Productions y la animación de Yellow Submarine con música de The Beatles dirigida por George Dunning.

ANIMACIÓN RUBBER HOSE: Los personajes suelen ser muy caricaturescos y se caracterizan por la libertad artística de los animadores donde no hay que seguir leyes de la física ni de la anatomía como en la animación completa. Ejemplos: Las primeras caricaturas de Mickey Mouse, Popeye, The Ren and Stimpy Show de el animador John Kricfalusi.

ROTOSCOPIO: Técnica patentada Max Fleischer en 1917, donde los animadores dan seguimiento a la acción o live-action, cuadro a cuadro, ya sea copiando los contornos de actores para hacer los dibujos animados o usando material de rotoscopio como una base para una expresión más fluida de la animación. Ejemplos: Blanca Nieves y los siete enanos de Disney, Los viajes de Gulliver de 1939 producida por Fleischer Studios y Paramount Pictures.

STOP MOTION: Cualquier tipo de animación que requiere que el animador altere físicamente la escena, tomar un cuadro, alterarla de nuevo, volver a tomar otro cuadro hasta crear la animación. Hay muchos tipos de animación stop-motion como:

Animación de arcilla o claymation es un tipo de animación que utiliza figuras de algún material maleable que usualmente tienen un armazón de alambre. O pueden ser totalmente de arcilla como en los filmes de Bruce Bickford donde figuras de arcilla se transforman en otras figuras. Ejemplos: Morph producido por la BBC y Aardman Animations, Wallace and Gromit dirigido por Nick Park de Aardman Animations; The Amazing Mr. Bickford, video con piezas orquestales de Frank Zappa con

la animación de Bruce Bickford y el programa de televisión para niños The Trap Door dirigido por Terry Brain and Charlie Mills.

Cut out, un tipo de stop-motion que consiste en piezas de dos dimensiones que se pueden mover, hechas de papel o tela. Ejemplos: Las secuencias animadas de Terry Gilliam's en Monty Python's Flying Circus; Fantastic Planet dirigida por René Laloux; Tale of Tales dirigida por Yuriy Norshteyn y produced por el Soyuzmultfilm studio en Moscú; el episodio piloto de South Park, serie de televisión creada y escrita por Trey Parker and Matt Stone para Comedy Central.

Animación de Siluetas: Una variante monocroma de la animación “cut-out” donde los personajes solo son visibles como siluetas negras. Ejemplos: The Adventures of Prince Achmed de 1926 hecha por el animador alemán Lotte Reiniger, Princes et princesses, animación francesa de Michel Ocelot, producida en 1999 por La Fabrique y Les Armateurs.

ANIMACIÓN GRÁFICA

Animación de modelos, es una forma de animar personajes que interactúan con el mundo real (live-action) Ejemplos: Los filmes de Ray Harryhausen como Jason and the Argonauts y la animación de Willis O'Brien para la primera película de King Kong.

Animación de títeres, consiste en utilizar títeres interactuando entre ellos en un ambiente construido, al contrario de la animación de modelos los títeres suelen tener una estructura que los mantiene erguidos y con articulaciones para generar movimiento. Ejemplos: The Tale of the Fox realizado por Ladislav Starevich, The Nightmare Before Christmas de Tim Burton y Robot Chicken creada por Seth Green y Matthew Senreich

ANIMACIÓN POR COMPUTADORA, Al igual que la el stop-motion, la animación por computadora consiste en una gran variedad de técnicas, con el común denominador de haber sido creada digitalmente.

Animación 2D. Las figuras son creadas y/o editadas en la computadora utilizando gráficas de mapa de bits y editadas en vectores de 2D, con software como Flash. Esto permite utilizar técnicas tradicionales de animación como *tweening*, transformar, capas de cebolla y rotoscopio interpolado. Otras posibilidades de animación por computadora en 2D son la análoga y en power point. Ejemplos: Foster's Home for Imaginary Friends creada y producida en los Cartoon Network Studios por el animador Craig McCracken, también creador de The Powerpuff Girls (Las chicas superpoderosas) y el sitio de internet Jib Jab que produce caricaturas hechas con Flash, hechas por los hermanos Gregg y Evan Spiridellis, conocidos como “The JibJab Brothers”.

Animación 3D. Modelos digitales son manipulados por el animador modificando su estructura. Este proceso es llamado “rigging” pero hay otros procesos como funciones matemáticas, simulación de pelo, efectos como agua y fuego etc. Ejemplos: The Incredibles producido por Pixar Animation Studios, Shrek dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jensen y animada por DremWorks Animation SKG, Finding Nemo dirigida por Stanton y Lee Unrich, también producida por los Pixar Animation Studios

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL, término utilizado para denominar la combinación de técnicas de animación, utilizando métodos no tradicionales.

Dibujo en filme, Técnica en la que la toma es producida con las imágenes creadas directamente en el celuloide.

Pintura en vidrio, técnica para hacer dibujos animados manipulando pinturas de secado retardado como el óleo sobre un vidrio
Pantalla de pins, utiliza una pantalla llena de pins movibles que pueden presionarse o sacarse, y al mover la pantalla se pueden generar sombras. Ésta técnica se usa para generar animaciones con mucha textura que difícilmente se lograría con la animación de “cel”

Animación de arena, la arena es utilizada con un fondo o un frente iluminado, sobre un vidrio y se mueve para ir generando cada cuadro de la animación dibujando sobre la arena.

2.6 Comics



13.jsayers 2003

Comics (o, menos comúnmente llamado arte secuencial) es una forma de arte visual consistente en imágenes que son comúnmente combinadas con texto, usualmente en la forma de "speech ballons" -bocadillos de diálogos- o pies de imagen. Originalmente utilizados para ilustrar caricaturas y entretener por medio del divertidas y triviales historias, actualmente ha evolucionado en un medio literario con muchos subgéneros. (Wikipedia, 2007)

El origen del *comic* puede asociarse visualmente y en la forma de transmitir temporalidad a través de imágenes en las expresiones más antiguas del arte y la cultura como pueden ser los frescos egipcios, la cerámica griega o en la edad media en los vitrales e ilustraciones en libros que en un mismo plano combinaban diferentes imágenes para sugerir el paso temporal, algunas veces apoyado por *escritos* que complementaban el mensaje, tras una larga historia el cómic es hoy en día uno de los medios impresos con más lectores¹ que devocionalmente esperan el próximo número. Dependiendo en la definición del término *comic*, su origen puede ubicarse en Europa en el siglo XV, de la mano del nacimiento de la prensa de grabado y otros métodos de impresión. Sin embargo, la forma actual del *comic*, que influye paneles, el uso de texto dentro de la imagen con bocadillos de texto, etc. al igual que el mismo término *comic* se originó a finales del siglo XIX.

"Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas...". M.V. Mancorda de Rossetti (www.enredo.org, 2006)

¹ Cito a García Canclini: "Las historietas se han vuelto a tal punto un componente central de la cultura contemporánea, con una bibliografía tan extensa, que sería trivial insistir en lo que todos sabemos de su alianza novedosa, desde fines del siglo XIX, entre la cultura icónica y la literaria. Participan del arte y el periodismo, son la literatura más leída, la rama de la industria editorial que produce mayores ganancias. En México, por ejemplo, se publican cada mes 70 millones de ejemplares y sus réditos son superiores a los de libros y revistas juntos." p. 316 Culturas Híbridas.

Novelas gráficas, tiras cómicas, comics, comix y minicomics de producción independiente, comic digital... la variedad es amplia. Blanco y negro o color, realista o puramente fantástico, banal o histórico. Un medio en el medio de conceptos, utilidades o espacios: entre literatura y artes visuales, popular o sofisticado, el comic, gracias a su relevancia cultural ha provocado que se realicen estudios académicos para investigar sobre su historia, particularidades e influencia cultural, acuñando términos como *léxico visual*² (Cohn, 2005 www.emarky.net) que busca explicar las convenciones de las que se vale el comic para su característica representación icónica de los conceptos.

El término comic en sí, siempre ha sido confuso por su doble significado, por lo que en los 70 comienza el uso de comix para diferenciar la producción "cómica" de una más "alternativa y underground". A finales de los 70 se populariza el término novela gráfica, que se refiere a las publicaciones de 40 páginas con historias y dibujos complejos.

En los 80 su producción florece gracias a las becas para producción, generando una nueva era de creadores de novelas de acción como Alan Moore and Frank Miller y otros como Calvin & Hobbes de Bill Watterson.

Existen muchos subgéneros y clasificaciones dentro de la amplia gama de posibilidades que ofrece el cómic como medio gráfico; para ésta investigación la gráfica "cartoony" es decir, que no trata de imitar la realidad, el Minicomic -comics de producción independiente, generalmente producidos en blanco y negro, y dentro de éste género el Wordless comic (comic sin palabras) son referentes directos para este proyecto tomando en cuenta sus cualidades gráficas y narrativas, que indagan más en la imagen, eje principal de esta investigación.

Para contextualizar a continuación se resumen conceptos, elementos y definiciones que atañen a este medio gráfico:

ESTILOS

Aunque cada tipo de comic es por definición particular, se han dividido en amplios estilos básicos como realista, liberal o "cartoony",

EL LENGUAJE

El comic, se caracteriza por crear la representación de narrativas a través de imágenes, utilizando la yuxtaposición de imágenes, o la combinación de imágenes y palabras para construir esta narrativa.

Existen varios tipos de clasificaciones: la combinación de texto e imagen, la imagen secuencial, los comics sin texto y los que se resuelven en un solo panel.

² Cohn, Neil, *A Visual Lexicon*, www.emaky.net, 2005. que se refiere a los códigos intrínsecos a este lenguaje, como el uso de la elipse, la primacía de la imagen o el texto, el texto como imagen, los códigos de "sonidos" (plam, squash, bla bla bla, etc.), signos de movimiento o cambio, tipos de "bocadillos" (para hablar en voz alta, pensar, soñar)

CLASIFICACIONES

(Por su origen fuertemente ligado al idioma inglés, se mantendrán los términos en este idioma cuando su traducción al español sea inexistente o poco efectiva.)

-Caricatura: resuelta en un solo panel, utilizado en géneros como el humorístico, el editorial y el político.

-Tira cómica: es una secuencia corta de imágenes, usualmente publicadas en periódicos.

-Comic book: se refiere a las revistas norteamericanas en entregas de unas 30 páginas como las publicadas por Marvel y DC comics.

-Revista de Comic: se refiere a los comics belgas, franceses e ingleses como The Dandy.

-Novela gráfica: con largas y complejas historias dirigidas a adultos, el equivalente europeo es el Comic álbum con un formato de A4 y pasta dura de unas 48 páginas.

-Webcomic: o On-line comic están disponibles exclusivamente en internet (con excepciones para imprimir), son similares a los comics auto publicados, pues casi cualquiera puede hacer su webcomic y publicarlo en la red, por lo que en la actualidad existen miles.

-Mobile Comics, conocidos en China como mComics o momics, son publicados en teléfonos celulares que a diferencia de los webcomics que son gratuitos, los móviles no lo son, por lo que presentan una forma para que los artistas independientes obtengan algún beneficio económico.

-Informativos, para uso educativo y de información, como las tarjetas de seguridad de los aviones.

-Storyboard: secuencias para previsualizar y planear filmaciones de películas o animaciones conteniendo las imágenes claves junto con información e instrucciones técnicas.

-**Minicomic**: son pequeños comics publicados por su autor, frecuentemente por medio de fotocopias y foliado a mano, comercializado a precios bajos, permite a los autores publicar sus comics con un bajo presupuesto. Muchos artistas han comenzado de esta forma a publicar sus trabajos para posteriormente publicar en forma tradicional con una editorial, aunque algunos de estos artistas establecidos, paralelo a su trabajo publicado formalmente siguen haciendo minicomics.

Los minicomics son considerados menos mainstream que el comic alternativo, su nombre nace del uso de material de oficina, utilizando formatos derivados del tamaño carta, aunque actualmente se refiere más al hecho de ser construido forma artesanal que al formato.



14. Ejemplo de minicomic, "a quiet story"

Minicomic y principalmente wordless comic (comic sin palabras) son los tipos de comics que se utilizan como referente para este proyecto, por sus cualidades gráficas y narrativas, indagan más en la posibilidad comunicativa de la imagen, eje principal de esta investigación.

ELEMENTOS DEL LEXICO VISUAL:

Panel o marco: campo de acción limitado por algún tipo de marco, cargados positiva o negativamente (jerarquización de lectura en relación a los otros elementos, incluyendo el fondo)

Micros: viñetas con menos de una entidad gramatical cargada positivamente (closeup)

Mono: un solo elemento (primer plano)

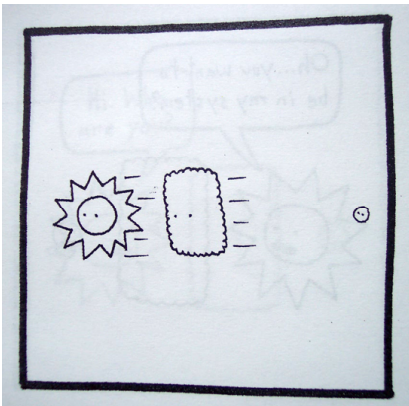
Macros: Con más de una entidad

Polimórfico: permiten estructuras gramaticales y representación de eventos en un solo panel, puede incluir paneles internos para exaltar el detalle de alguna parte importante de la imagen.

	Base Tier
Polymorphic	
Macro	
Mono	
Micro	

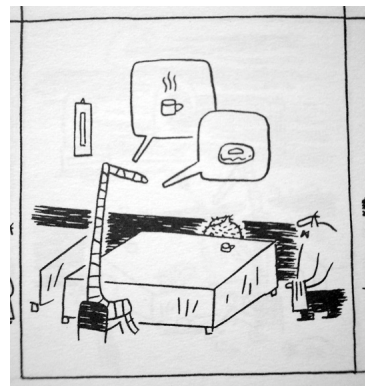
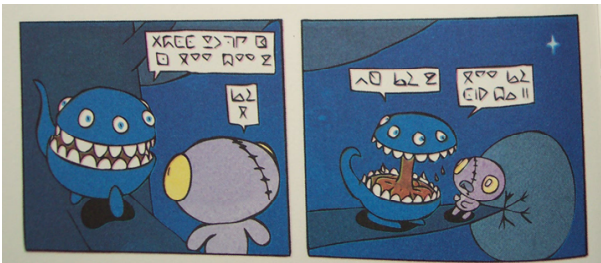
15. Diagrama de léxico visual tomado de www.emaky.com

Adicionalmente, los lenguajes visuales contienen morfemas no-productivos que no pueden entrar en la sintaxis directa. Por ejemplo, líneas de camino fijadas a objetos que aparecen para mostrar progresión de movimiento como “líneas de velocidad”, éstos son morfemas que no pueden existir independientemente de un objeto raíz al que están modificando. Las líneas de camino representan aspectos invisibles de la representación visual, pueden ir desde trayectoria ligada a un objeto en movimiento, a la representación ficticia de objetos olorosos utilizando líneas onduladas hasta líneas emergiendo de una boca para simular la respiración.



16. Ejemplo de líneas de movimiento, Joe Sayers, The Sky #3, 2004.

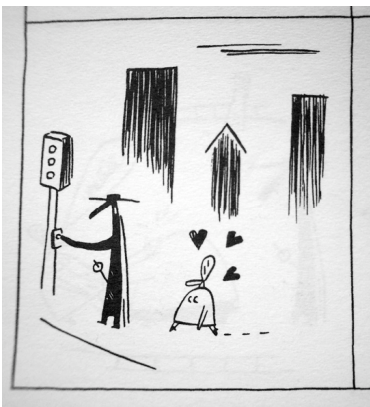
Todos estos elementos son invisibles en la realidad siendo así su representación gráfica una convención simbólica. Otro tipo de morfemas invisibles ligados son los bocadillos o baloons de pensamiento, que nacen del que alberga al “hablante”. Este tipo de interfases entre palabra e imagen integran el contenido de la raíz y “cargador” para crear un lazo semántico unificado.



17. Usos alternativos de los “bocadillos”, nótese el café “caliente” que pide la momia. Lewis Trondheim, A.L.I.E.N. 2004, Nicolas Mahler, Van Helsing's night off, 2004.

Marco Conceptual

Esto es distinto a las interfaces que juntas usan “Cargadores” independientes de una Raíz, apareciendo como “subtítulos narrativos” o morfemas flotantes. Por otro lado, símbolos de corazones que representan conceptos abstractos no perceptibles visualmente en la realidad, son mucho más flexibles, pueden flotar alrededor de una persona para significar enamoramiento, pueden sustituir sus ojos para indicar deseo.



18. Los corazones flotantes como morfema, Nicolas Mahler, Van Helsing's night off, 2004.

La distinción entre signos productivos, como figuras humanas y símbolos convencionales, como corazones y líneas de velocidad pueden unirse a la distinción lingüística entre léxicos abiertos y cerrados. La diferencia usualmente radica entre los morfemas “lexicales” como sustantivos y verbos, que son abiertos y productivos mientras que los morfemas “gramaticales” como preposiciones, pertenecen a una clase pequeña e inmutable. Mientras que ellos no necesariamente juegan los mismos roles gramaticales, los signos productivos pertenecen a una clase abierta de signos visuales, mientras que los símbolos convencionales ocupan una clase cerrada, creando un paralelo entre el léxico Visual y otras formas de lenguaje.

En el LV estas dos clases de elementos lexicales parecen tener particularidades semióticas, por ejemplo los mencionados corazones, líneas de velocidad y balloons de palabras que contienen un mayor grado de simbolismo que otras imágenes más icónicas, como una figura humana. Los elementos más icónicos pertenecen a la clase abierta, por su potencia ilimitada de variaciones, mientras que estos iconos pueden permitir convenciones, como las caritas felices, las imágenes simbólicas tienen que ser convencionales, conformando la clase cerrada de elementos lexicales.

Se considera que cuando no hay cambios de un panel a otro, se da prioridad al lenguaje escrito, dejando la sintaxis visual en pausa. Por el contrario los wordless comics son aquellos donde la sintaxis visual predomina en la elaboración de contenidos.

Junto a los conceptos anteriores, el uso de la simbología visual, que puede incluir iconos, símbolos, señalizaciones, son ejemplos de las posibilidades de la comunicación visual, que sin la utilización de palabras puede transmitir conceptos reconocidos culturalmente.

CAPÍTULO III <Metodología>

3.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Actividades de la Metodología.

A continuación se puntualizan las actividades con las cuales se logra desarrollar cada uno de los Objetivos Específicos.

1.3.1. Establecer los parámetros visuales que caracterizan el mundo del personaje imaginario y su implementación de acuerdo a las características de cada técnica a utilizar.

1. Diseñar bajo el criterio de simplicidad gráfica al personaje, su mundo, los elementos que lo componen y sus características plásticas (color, línea, textura, proporciones etc.).
2. Estructurar las manifestaciones visuales con las que se trabajarán los temas de transformación y su aplicación en la continuidad deseada en la totalidad de la secuencia.
3. Escoger el tipo de imágenes y situaciones en las que este personaje participa, que permitan un desarrollo abierto de la historia y que favorecen así la posibilidad de múltiples significados.

1.3.2 Utilizar como referente gráfico los códigos y convenciones del lenguaje visual del cómic y la animación aplicados a las necesidades del proyecto.

1. Identificar los elementos del léxico visual del comic y la animación que por sus cualidades sean útiles para elaborar las imágenes y que faciliten la multiplicidad semántica.

1.3.3 Utilizar las posibilidades comunicativas del recurso de la secuencia en relación a la idea de transformación y de una realidad cambiante.

1. Identificar los procesos de edición más efectivos para desarrollar las secuencias visuales y su interrelación buscando que se generen narrativas susceptibles de lograr variaciones semánticas.

2. De acuerdo a la idea y función de cada pieza, determinar la técnica óptima para elaborar cada proyecto individual, tomando en cuenta la función de la imagen, el montaje y la relación con el espectador.

3. Realización de las piezas.

1.3.4 Proponer un diseño de montaje que enfatice la idea de transformación y una temporalidad no lineal.

1. Identificar dispositivos y materiales adecuados para el proyecto que presenten diferentes grados de interacción del público.

2. Organizar el conjunto de piezas en el espacio de manera que interactúen entre ellas facilitando un ambiente lúdico e íntimo.

3. Elaborar una propuesta de montaje en la que se encuentre el modo idóneo para mostrar cada pieza, éste incluirá un mapa de montaje y diagramas individuales para el montaje de cada pieza.

4. Realizar el montaje de la exhibición. (Presentación Pública del Proyecto)

5. Registrar el montaje final de la muestra en fotografías y video para elaborar el documento digital.

3.2 METODOLOGIA DEL EVENTO

3.2.a EFECTO DESEADO EN LA EXHIBICIÓN

Por medio de la exhibición SECUENCIAS VERSÁTILES, se pretende que el público perciba a través de las imágenes que presentan a un personaje y sus historias, cómo una misma realidad puede ser leída y construida de distintas formas.

El lenguaje visual planteado, con referentes en la gráfica contemporánea, busca acercar visualmente esta propuesta al público, sobre todo jóvenes urbanos, que por su posible afinidad cultural, puedan sentirse más fácilmente identificados con la propuesta.

El tema de la transformación ejemplificado a través de diferentes motivos como por ejemplo, el uso de los ojos -como elemento dentro de la narración, los cuales son obtenidos, robados y perdidos por los personajes-, fungen como eje de la narrativa a la que se somete el personaje y su mundo, buscando facilitar el planteamiento de la idea de diferentes versiones de una realidad y de la transformación que sufre el personaje en el camino, posibilitando una reflexión sobre la propia percepción de estos temas.

Se utilizarán diferentes formatos y grados de interactividad buscando un acercamiento individual entre la pieza y el espectador. La búsqueda de este diálogo cercano pretende que el espectador sea más receptivo y para facilitar la interpretación del contenido de la muestra.

3.2.b. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LAS OBRAS PARA EL EVENTO

De acuerdo al tipo de piezas que se elaborarán, así como la disposición de la sala y sus dimensiones, se proyecta el montaje de cinco piezas modulares que compongan la totalidad de la exposición.

Las piezas seleccionadas deberán ser efectivas a nivel individual, es decir, que a nivel visual, conceptual y de materiales estén bien formuladas y no exista ruido. La calidad de ejecución será otro factor para su selección pues todas las piezas a exhibir deberán tener la mayor calidad técnica posible, de acuerdo al lenguaje utilizado y su forma de interactuar con el espectador.

Como conjunto, las piezas seleccionadas deben crear una lectura coherente que muestre la idea de diversidad de lecturas y transformación. Para esto su montaje contemplará interrelación de las piezas en el espacio.

3.2.c. LUGAR DEL EVENTO

La exhibición se realizará en la Galería 2 del Instituto de México, Los Yoses, San Pedro de Montes de Oca, y esta programada para el mes Julio de 2008.

3.2.d. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA SALA

La sala 2 del Instituto México es un nuevo espacio habilitado con las condiciones básicas de una galería de arte. Al contrario de la sala 1, en la entrada del edificio, la sala 2 no es un espacio de tránsito, por lo que es un espacio más adecuado para montar la exhibición.

El Instituto México está realizando más exhibiciones, por lo que sin ser un espacio legitimador presenta las condiciones idóneas para la presentación de este proyecto: infraestructura adecuada y la posibilidad de experimentación.

El Instituto está localizado cerca del centro de San José, además de las exposiciones artísticas este Instituto alberga otro tipo de actividades durante la semana, como charlas y eventos de cine y música, lo que atrae un público variado que tal vez no iría a ver exclusivamente la exposición, pero al estar ahí puede hacerlo.

Su localización permite promocionar la exposición en lugares donde habitualmente se reúnen jóvenes (bares, cafés, universidades).

Desde principios del 2007 se han realizado las gestiones con el director del Instituto el señor Lic. Pedro González Olvera encaminadas a programar esta exhibición ya que debe incluirse en la agenda gracias a la cual el espacio esta garantizado.

3.2. e CONDICIONES DADAS

La Sala 2 del Instituto de México tiene 3 espacios principales: a) Vestíbulo, b) Sala grande, y subiendo las escaleras c) Sala pequeña.

Todas las salas cuentan con rieles de iluminación a un metro y medio de la pared, lo que permite iluminar piezas en la pared y en el espacio.

Es posible intervenir el espacio de la forma que sea necesaria, por ejemplo pegando cosas directamente a la pared.

Se cuenta con Televisor y DVD para proyección de video, y en todo el espacio hay muchos enchufes por lo que se puede buscar el lugar idóneo de montaje sin que la conexión eléctrica sea un problema.

El Instituto cuenta con cierto material de montaje para piezas tridimensionales, como cuatro cubos de 60 x 60 cm. x 40 de altura, y tres de 80 x 80 x 60 cm. de altura.

También hay a disposición tres pedestales de 40x40x100 cm.

Toda esta utilería esta elaborada en formica blanca.

Se cuenta con un panel desarmable para la “Sala grande” el cual tapa puertas y un par de escaleras, lo que aumentará las posibilidades de montaje al tener una pared extra, unida a otra en “L”.

Metodología: Evento

Se cuenta con personal técnico para realizar el montaje pero cualquier otro elemento de montaje deberá ser solucionado por esta aspirante. La galería no cubre ningún otro gasto más que el préstamo del espacio (la publicidad, invitaciones, cóctel de inauguración, corren por cuenta del expositor).

Vistas de la Sala 2 del Instituto México:

- A) *Vestíbulo*, es la primera área de la sala, de 30 metros cuadrados, con una puerta de reja en la entrada que mide 3,20 m, con una pared irregular de 3 metros de largo, perpendicular a ésta hay una pared lisa de 4,50 m de largo. Al frente hay una pared dividida con un juguetero adosado a la pared y un espacio de 3 metros de largo a ambos lados de éste. Este espacio esta separado de la siguiente sala con un umbral en marcado en madera de 300 metros de largo.



19. Vista desde el umbral de entrada



20. Vista mirando hacia la derecha



21. Vista siguiendo a la derecha



22. Pared lateral

B) *Sala grande*, el segundo espacio en recorrido de la Sala 2 cuenta con unos 25 metros cuadrados. Actualmente al fondo hay un par de puertas, barandales y escaleras que serán cubiertos con un panel de piso a techo, formando una pared lisa perpendicular a los arcos que limitan esta sala con la última.

Tras este cambio, la sala contara con dos paredes lisas perpendiculares de 4,3 y 6 metros de largo respectivamente. A la derecha del espacio esta una escalera para acceder la sala pequeña y dos arcos que forman el arco de la escalera y otro a manera de ventana.

Hay dos rieles de iluminación en esta sala. Y parte del espacio de la sala queda anulado por el área de tránsito hacia la otra sala.



23. Vista hacia la entrada de la sala



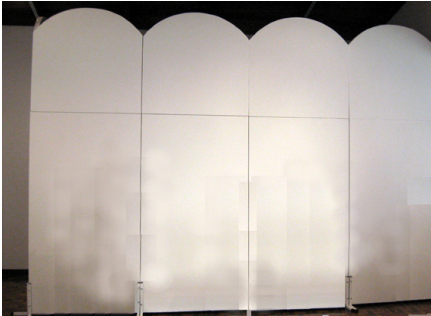
24. Pared lateral



25. Área que cubierta con el panel



26. Vista de los arcos y la escalera



27. Paneles. Las divisiones serán cubiertas como una pared lisa.



28. Continuación de la pared de la Sala Grande a la pequeña gracias al panel.

C) Sala pequeña, subiendo las escaleras hay un espacio rectangular de unos 25 metros cuadrados, con 2 paredes lisas de 4.30 y 5.80 m de largo respectivamente y una pared con una ventana la cual, de ser necesario puede ser cubierta. Hay dos rieles de iluminación, y el cuarto lado del cubo comunica a la sala anterior a través de los arcos.



29. Pared lateral izquierda



30. Esquina y pared frontal izquierda



31. Esquina derecha



32. Vista de los arcos.

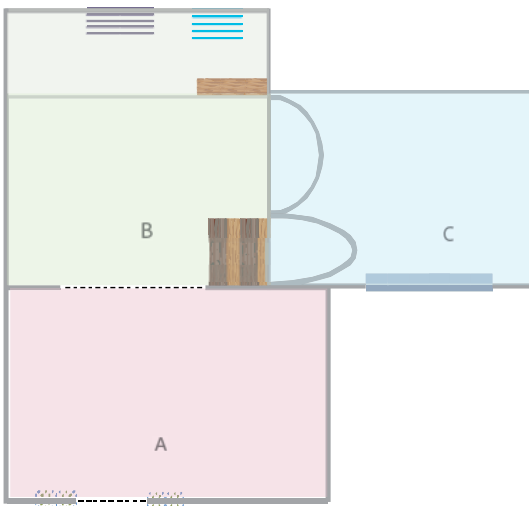
ELEMENTOS DE ILUMINACIÓN



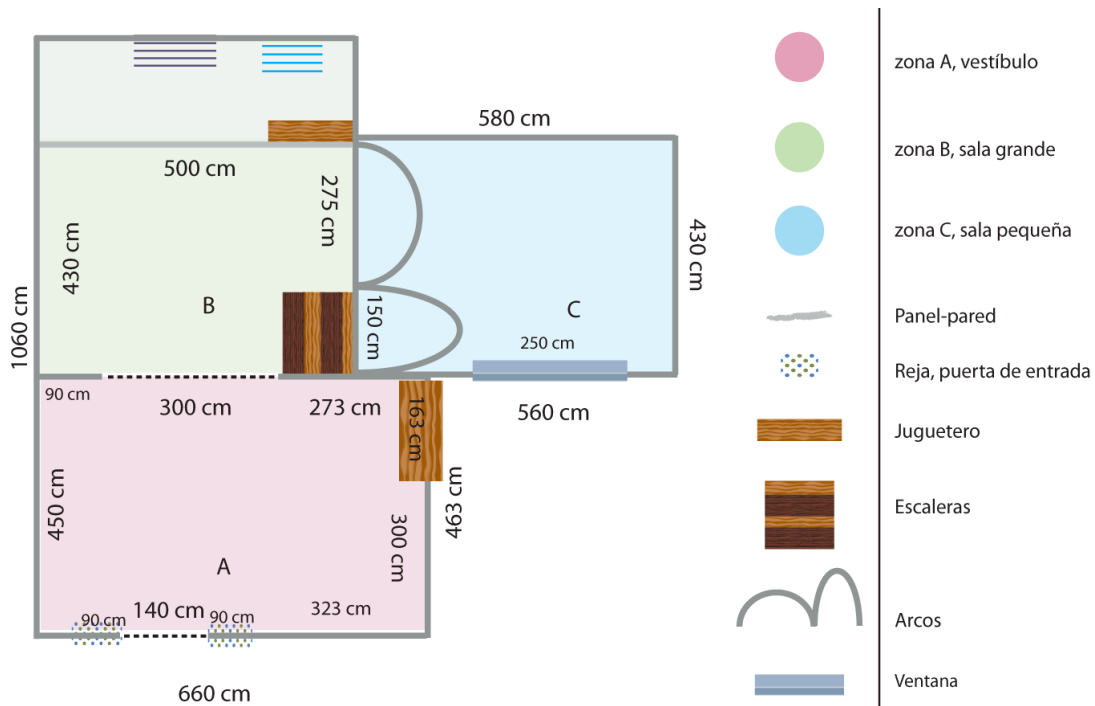
33. Tipo de luces de las salas

La iluminación general de las salas está dada con luz fluorescente de neón, la iluminación puntual se puede realizar con las luces de galería montadas sobre rieles. Cada sala tiene dos rieles. Estas luces permiten variar su posición en el riel y son giratorias.

VISTAS DE LA SALA 2 DEL INSTITUTO MÉXICO



34. Vista de planta de la Sala 2



35. Vista de planta con dimensiones y detalles:

3.2.f Criterios de montaje

Con el montaje se tratará de dar seguimiento al concepto narrativo que contiene la muestra como tal, creando conexiones entre las piezas sin requerir un recorrido específico, buscando sugerir esa interrelación entre los elementos montados.

Así mismo, se pretende que el espacio y la disposición de las piezas permitan sugerir un lugar íntimo y lúdico, en el que con comodidad y confianza el espectador pueda permitirse participar de la exhibición.

El espacio exhibitivo cuenta con tres grandes áreas separadas por umbrales creando zonas que van de mayor a menor dimensión, por lo menos virtualmente gracias a la diferencia en las alturas de los techos, teniendo en el Vestíbulo, un espacio abierto con una pared efectiva para montaje, en la Sala grande, un espacio amplio esquinado y en la Sala pequeña un espacio más íntimo sin ser necesariamente mucho más pequeño.

Las cualidades espaciales de cada sección deberán ser aprovechadas para las necesidades de cada pieza.

Para los elementos interactivos o tridimensionales se utilizarán los elementos de montaje de la sala (cubos) y para aquellas piezas que requieran una interacción más prologada se utilizará una mesa con un sillón.

Siendo que el espacio cuenta con zona más resguardadas o íntimas, se aprovecharán estas cualidades para instalar en esos lugares los dispositivos interactivos, así como el televisor con la animación, para que permitan una observación relajada y sin interrupciones.

Las paredes lisas y conectadas de la Sala grande, serán utilizadas para montar las piezas de pared. Las cuales conectarán en su totalidad el área de la pared, formando un gran crucigrama-camino con la historia principal del personaje.

El vestíbulo es un espacio difícil de abordar como espacio de montaje, sobretodo para una exhibición como ésta que requiere unidad visual y espacial. La puerta de reja, la pared con el juguetero adosado y la pared con vestigios de un arco no son idóneos para montar parte de la exhibición sin añadir ruido o separar elementos. Por lo tanto se contempla que ésta área se monte material informativo sobre la investigación.

3.3 REGISTRO DEL EVENTO

Para el registro del evento se contempla la elaboración de un soporte digital en CD con apartados para incluir texto, una muestra del proceso y resultado final, así como una simulación del recorrido de la exposición.

Para elaborar esto se tomarán fotografías y video de la exposición.

Se elaborará también un folleto incluyendo un texto explicativo e imágenes del proyecto.

<CAPÍTULO IV : PROPUESTA DEL EVENTO >

SECUENCIAS VERSÁTILES

4.1 Resultados de la Investigación.

4.1.a. Dibujo e impresión, narración e imagen

Por su pertinencia técnica, en relación con los referentes utilizados y por la especialización que compete como aspirante a la Licenciatura con énfasis en grabado, para la realización de este TFG se utilizarán diferentes técnicas gráficas: el grabado por incisión en neolite (sustituto del linóleo) la serigrafía y el dibujo (en su forma convencional, reproducido en fotocopias y en movimiento). Adicionalmente se contempla el uso de la fotocopia y la impresión digital como otra posibilidad de reproducir una imagen sobre algún soporte, bajo uno de los conceptos básicos del grabado, que es el del original múltiple.

Estas técnicas brindan la posibilidad de enfatizar la gráfica sintética que se utilizará para el proyecto, en el caso del grabado en linóleo gracias a sus cualidades gráficas naturales que enfatizan el alto contraste “*la característica de este procedimiento es -en su expresión- la de planos blancos sobre planos negros*” (Cochet.1943.p.174) brindando además la posibilidad de realizar imágenes en formatos variados, ampliando las posibilidades de escogencia idónea de tamaños y materiales para cada pieza. Esto es de particular importancia pues parte de las piezas de esta exhibición necesitarán técnicas de construcción y solución de montaje diferentes al enmarcado bidimensional tradicional.

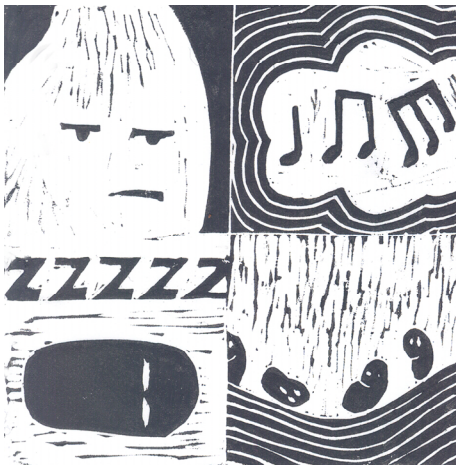
Dentro de estas soluciones se contemplan el uso de sellos, impresiones sobre papel montadas en la pared, así un montaje sobre soportes que permitan que éstas sean manipuladas a manera de fichas.

El uso de la fotocopia permite la posibilidad de reproducir imágenes de alto contraste a bajo costo, esta modalidad será utilizada para la reproducción de un “minicomix”.

Como parte de la investigación técnica, dentro de la serigrafía se utilizará el bloqueo directo de la malla, para generar imágenes sintéticas de alto contraste basadas en el dibujo a mano alzada, sin mediación de procesos fotográficos como la emulsión, apropiada para imágenes con más detalle y con degradaciones tonales cercanas a la fotografía, las cuales serían innecesarias si lo que se desea es elaborar una imagen sintética.

El grabado en neolite, gracias a su suavidad, presenta la versatilidad de corte de los formatos de acuerdo a las necesidades del proyecto, de transformarlos e imprimirlos en diferentes soportes ya sea a mano o con prensa.

El dibujo, eje principal de esta propuesta, será utilizado como base para el diseño de cada imagen y directamente para la elaboración de un minicomix reproducido en fotocopias, así como para la animación a partir de fotografías de dibujos efímeros realizados con marcador.



34. Ejemplo de grabado en linóleo.

4.1.b. El lenguaje visual y sus motivos.

Para la estructuración del lenguaje visual se tomarán en cuenta los diferentes elementos que lo componen, teniendo en cuenta el interés por la simplicidad gráfica.

GAMA CROMÁTICA: Con un predominio del blanco y el negro, que enfatizan la importancia de los elementos gráficos dentro de la imagen. Se contempla la eventual inclusión de otros colores cuando un dispositivo en particular lo requiera ya sea como parte del montaje o algún elemento dentro de la imagen. Cuando se utilice algún color, éste será plano y centrado en el elemento que se quiera resaltar.

LINEA: Se utilizará una línea nítida con diversas calidades de grosor pero con constancia gráfica de acuerdo al elemento representado. La línea puede utilizarse de varias formas, como delimitador de contornos y como elemento gráfico para la creación de texturas visuales.

TEXTURA VISUAL: utilizada para generar diferentes planos y diferenciar elementos dentro de la imagen, puede ser formada por líneas, puntos, plastas de color o los trazos de la gubia

PLANO: La utilización de la relación figura-fondo, la sobreposición de elementos y los contornos serán los que definan los planos dentro de la imagen.

COMPOSICIÓN: En su totalidad, las piezas tenderán a una composición simétrica y geométrica (compuestas por segmentos de imágenes o elementos)

FORMATOS: Variados, desde la composición modular de una pieza tipo mural, mesas, una revista y la televisión.

La narrativa planteada consistirá en la historia de la relación del personaje principal "P" y su antagonista, "La piedra". Como personaje secundario participa una lombriz, los elementos que participan en la historia son el agua, el aire, las nubes y la tierra.

El entorno es sintético, representa un espacio natural. En este entorno el personaje realizará una búsqueda indefinida, sufrirá diferentes transformaciones, permanentes y transitorias, que apelan a un proceso de transición, búsqueda, autodestrucción, etc.

Estas transformaciones serán expresadas a nivel gráfico a partir del descubrimiento-pérdida y recuperación de los ojos como elemento simbólico que metaforiza la conciencia y el conocimiento.

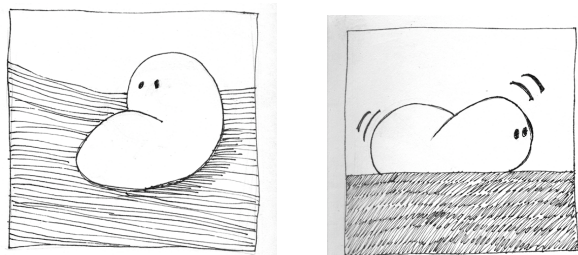
Para la elaboración de esta narrativa se utilizarán secuencias visuales que incluyan diferentes elementos del léxico visual del cómic como son los bocadillos, utilizados en su modalidad signica, omitiendo el texto, así como morfemas secundarios como líneas de movimiento, sorpresa, signos de interrogación etc.

En cuanto al uso de la animación se apelará a las técnicas de stop motion con dibujos y técnicas experimentales (dibujo "transformable")

Al igual que para el planeamiento de las secuencias gráficas, se realizará un story board previo a la elaboración de la animación.

PROTAGONISTA: El personaje principal de la muestra se caracteriza por su simplicidad gráfica propensa a mutar en diferentes formas y actitudes, su carácter asexual y ambiguo (¿es una bacteria, un bebé, un animal?) permite que sea "cargado" por las interpretaciones del espectador.

Si bien "P" es un personaje diferenciado, éste tiene una relación simbiótica con la piedra, de quien en realidad es parte.



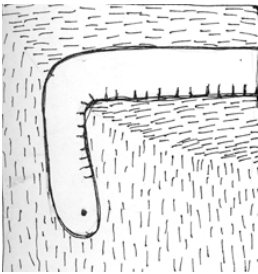
37. "P" preocupado, "P" desplazándose.

ANTAGONISTA: “La piedra” una piedra de la cual “P” surge, y están en constante lucha.



38. “P” y “La piedra” durmiendo

PERSONAJE SECUNDARIO: La lombriz un elemento neutro que interviene en el curso de la historia



39. “La lombriz”

4.1.c. *Guión de la historia principal*

PREMISA MÍNIMA:

El choque entre enemigos aparentes y el despertar intermitente de la conciencia

PREMISA:

Pensando que la realidad puede ser interpretada dependiendo del punto desde el que se mire esta narración y en relación con las piezas de la muestra, se presenta una narración principal dividida en dos partes que puede tener diferentes variaciones en sí misma, y posteriormente con las demás partes.

Todo comienza tras un aguacero tropical que no cesa, al amainar un poco el agua, se ve un charco con unas piedras, un constante goteo comienza a labrar una de las piedras dejando unas marcas que bien parecen ojos.

Al pasar el tiempo, el sol empieza a salir y calentar, con el choque de temperaturas la piedra empieza a resquebrajarse.

Finalmente un pedazo de sí misma se desprende, cayendo en el resto de agua que queda alrededor. Misteriosamente ese pedazo de piedra comienza a mutar convirtiéndose en un ser blanco y regordete que vigorosa y atolondradamente se aleja de su origen.

Mientras esta criatura da tumbos de aquí para allá, la piedra original es empujada por el viento. De esta forma la antes inmóvil piedra comienza a desplazarse en saltos ligeros.

Animada, la piedra va a buscar el pedazo de sí misma que reposa en algún lugar. Al llegar, tratando de sorprender a "P", la sorprendida es ella, pues vorazmente "P" se escurre sobre la piedra ¡quitándole sus ojos!

Posteriormente la piedra queda ahí, no vidente e inmóvil. Mientras tanto "P" sale de lo más feliz a recorrer el mundo, cuando de repente por estar distraído dando vueltas en el piso, cae en un orificio -previamente hecho por la lombriz- y cae en una cueva.

Aquí se presentan tres posibles finales:

- A) "P" brinca y trata de salir de la cueva sin lograrlo
- B) "P" cae en la cueva donde hay un grupo de criaturas como él pero sin ojos, queda ahí inmóvil hasta que pierde los ojos tras caer dormido.
- C) "P" cae en la cueva que tiene agua, no puede nadar, y se hunde y parece que se ahoga.

La historia parece seguir en una forma más lineal y lógica el segundo final, la segunda parte de la historia comienza con una panorámica del entorno dónde la lombriz cava huecos, provocando que una gota se infiltre en la cueva donde esta el grupo de personajes parecidos a "P".

Al contacto con el agua, uno de ellos despierta y sale del orificio, explorando el mundo en retorcidos recorridos. Un afortunado tropiezo lo hace caer de bruces en la orilla de un charco, donde al contacto de mayor cantidad de agua, no sólo despierta, sino que adquiere ojos.

Intrigado, mira su reflejo y prosigue su travesía. Ahí se encuentra diferentes elementos propios de su mundo.

Después de un reparador sueño, "P" reconoce en su camino que hay grupos de seres y objetos, y siente nostalgia por su comunidad.

Se le ocurre que tal vez la lombriz pueda ayudarlo a llegar.

Sin embargo en el camino buscando a la lombriz, se topa con la piedra, a quien por exceso de curiosidad o falta de memoria, le pasa por encima, lo que aparentemente la despierta de su letargo.

Ahora la piedra sigue a "P" y lo ataca inesperadamente, aplastándole y quitándole sus ojos.

"P" maltrecho y ciego se levanta penosamente con la firme intención de encontrar a su comunidad a pesar de su condición.

En el camino la lombriz reconoce a "P" y le ayuda a llegar a la cueva donde reside su grupo, ella le sirve de guía y lo hace llegar hasta donde está su familia. Al llegar los saluda amistosamente y les comenta del gran hallazgo: que su especie al contacto con el agua puede adquirir la vista

A continuación hay tres desenlaces producto de la reacción del grupo ante esta declaración:

- A) "P" los invita a salir, uno de ellos se entusiasma, despierta, y se le ve salir por la entrada de la cueva.
- B) "P" los invita a salir, y no pasa nada, ni se mueven ni le hacen caso, pasa el tiempo y "P" pierde las marcas de haber tenido ojos
- C) "P" los invita a salir y el grupo marca la alerta, todos lo rodean, lo atacan y aparentemente lo matan ¿por alborotador del orden imperante?

SOBRE LOS PERSONAJES

Protagonistas/Antagonistas: "P" y "La piedra"

Elemento desencadenante: el agua

Elemento simbólico: los ojos

Personaje secundario: la lombriz

"P" y la piedra son los lados de una moneda. Opuestos complementarios disociados en una relación psicótica. La piedra representa lo estable, rígido, constante que sin embargo puede llegar adquirir vida y movimiento. La piedra es la que sufre más ante la separación de su otra parte, mientras que "P" como la parte flexible, juvenil, arriesgada y egoísta no le importa ni se entera del asunto. Lo que quiere es conocer el mundo y de alguna forma compartir sus experiencias con los que considera sus semejantes.

Así alternativamente a lo largo de la historia, "P" y la piedra son enemigos que se atacan para tener en su poder el don de la visión.

La historia queda así con finales abiertos, a lo que debe añadirse el papel de las piezas que se han previsto para tales conclusiones posibles, las cuales serán dispuestas y decodificadas por el público. Se pretende que ésta interacción entre la secuencia inicial y el resto de las piezas plantee no solo variaciones en el final, sino en la interpretación del desarrollo mismo de la historia.

4.1.d Sobre las piezas

A continuación se detallan los trabajos que componen la totalidad de esta exhibición, dada la naturaleza del proyecto, se contempla la posibilidad de que durante el proceso de elaboración de cada trabajo, se encuentren nuevas posibilidades para resolver particularidades de cada proyecto, las cuales, de ser óptimas para solucionar algún problema determinado, serán implementadas.

La muestra está compuesta por 5 elementos que se resuelven en distintas variantes técnicas dentro de la gráfica, contemplando alternativas de reproducción de imagen tradicionales y contemporáneas. Así mismo cada elemento tiene una característica de interacción con el público determinada, manejando diferentes grados de interacción y participación por parte del espectador, desde la contemplación, hasta la elaboración de imágenes.

Su distribución y montaje busca facilitar ésta interacción en un ambiente adecuado, buscando propiciar no solamente la percepción individual de cada pieza, sino la interrelación de ellas como conjunto que puede crear una lectura particular en cada espectador.

1. CONEXIONES

Este trabajo es el eje de la muestra, el cual se basa en la historia principal que narra la relación entre “P” y “La piedra” (Guión de la premisa). Esta narración se compone de dos partes principales, y cada una propone varios posibles desenlaces.

Esta pieza se compone de alrededor de 140 imágenes en grabado al linóleo (algunos de ellos intervenidos con dibujo o acuarela) e impresión digital. Éstas serán montadas sobre cartón y protegidas con barniz mate.

Las imágenes se colocarán en la pared, formando una secuencia que toma en cuenta la direccionalidad de lectura y el espacio en relación a las imágenes (arriba-abajo, izquierda-derecha).

La secuencia tendrá ciertas “interrupciones” o “silencios” representados por espacios vacíos entre los conjuntos de imágenes. Las imágenes “ausentes” son desarrolladas en las otras piezas, de forma que la pieza de la pared funge como eje de la narración.

Se escoge la técnica de grabado en linóleo -además de sus cualidades gráficas- por que permite realizar secuencias en las que se modifica la imagen (madera perdida) o alargar la *duración* de una escena al repetir la imagen. Ésta última cualidad la presenta también la impresión digital, con la que se reproducirán dibujos con mayor grado de detalle.

Para poder “leer” la historia, el espectador no solamente tiene que seguir las imágenes con la vista, sino también recorrer físicamente el espacio

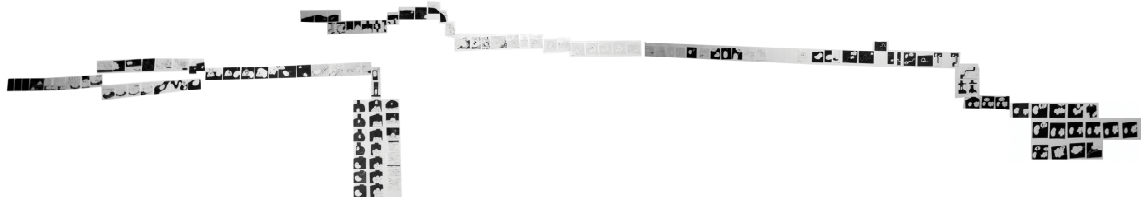
para dar seguimiento a la secuencia, pues su dimensión y direccionalidad lo obligan. Usando las convenciones de lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba abajo, se sugiere la continuidad de la secuencia, creando brincos, alternativas y variables.

TÉCNICA: Grabado en linóleo sobre papel, impresión digital, montado sobre cartón de 1 mm de grosor y protegidos con sellador acrílico mate.

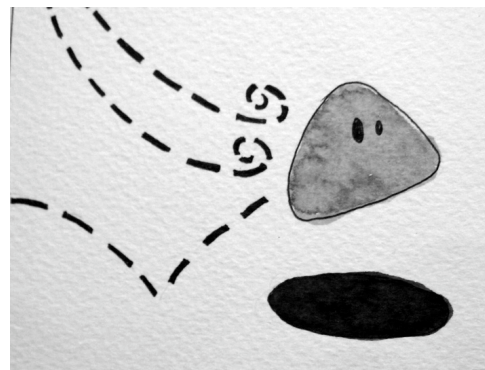
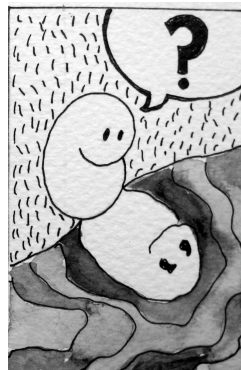
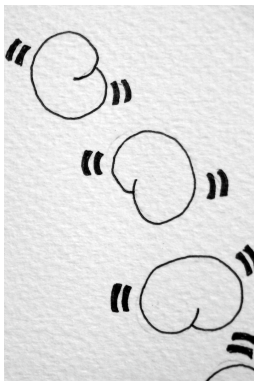
MONTAJE: pegados directamente sobre la pared con cinta de doble contacto, formando una especie de camino narrativo.

Las imágenes estarán en un rango de entre 70 y 170 centímetros del suelo, y la pieza se leerá con el recorrido del espectador

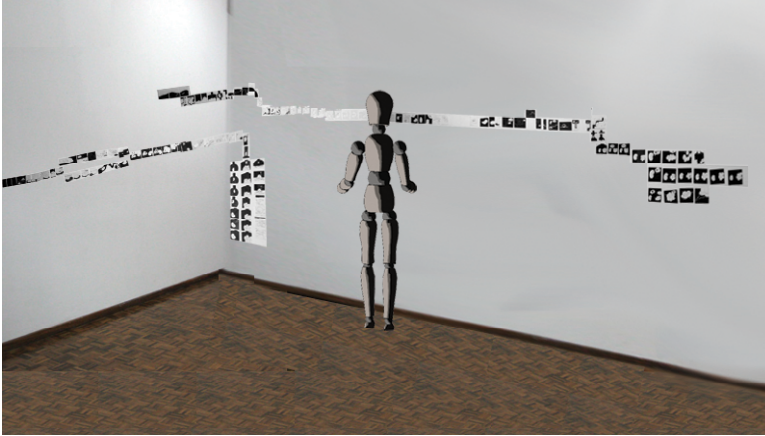
DIMENSIONES aproximadas de la composición total: 10 metros de largo por 2 de alto.



40. Boceto de la composición de conexiones



41. Muestras de los bocetos para la secuencia gráfica.



42. Montaje digital de la pieza en el espacio de la galería y en relación con el espectador.

2. EL SECRETO

Consta un juego de 13 sellos. Cada sello tiene imágenes con las cuales, se puede armar una imagen más de la historia, como a “P”, a la piedra, ojos con diferentes expresiones y texturas para crear entornos.

Junto con los sellos se proporcionará tinta para sellos y blocks de papel para que el espectador pueda construir una imagen.

Esta pieza depende de la participación activa del espectador para activarse, en ella está el potencial de crear una nueva alternativa a esta historia, pero está en el espectador la posibilidad de hacerlo o no, de llevarse su versión, o si lo desea depositarla en el buzón de historias que se encontrará en la mesa.

Se contempla la posibilidad de añadir un plafón para por si el espectador desea dejar visible la imagen.

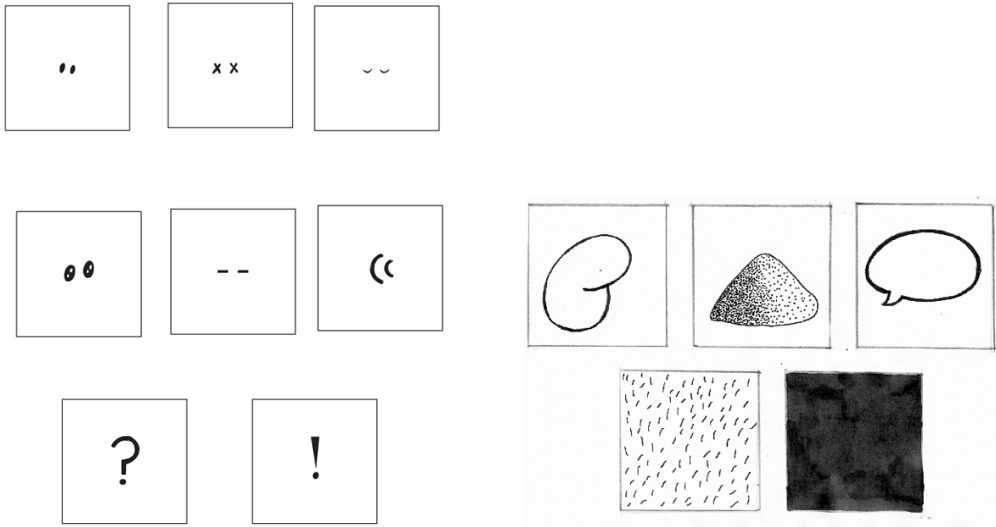
TÉCNICA: Los sellos se mandarán a hacer en hule, montados sobre piezas de madera que el público pueda manipular, se utilizará tinta tradicional para sellos y papel bond en block.

MONTAJE: Todo se montará en una mesa larga que tendrá una silla para que puedan utilizar los sellos con comodidad. Los sellos estarán alineados sobre una especie de caja, a la cual están sujetos con una cadena fina.

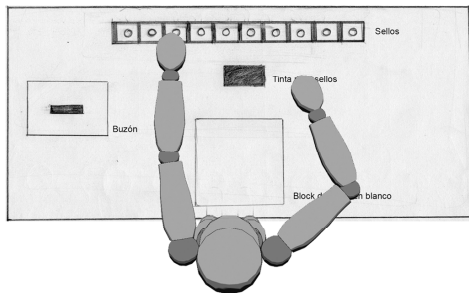
En la misma mesa estará el papel, la tinta y el “buzón” de historias.

DIMENSIONES: Cada sello tendrá un área de impresión de 5 cm., colocados sobre una caja de 60 cm. de largo. Las hojas para intervenir serán tamaño carta en papel bond o periódico blanco.

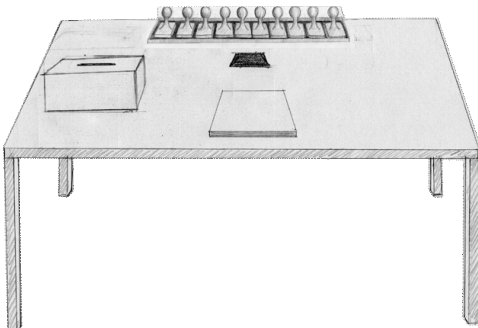
La mesa mide 60 x 90 x 70 cm.



43. Algunas de las imágenes reproducidas en los sellos.



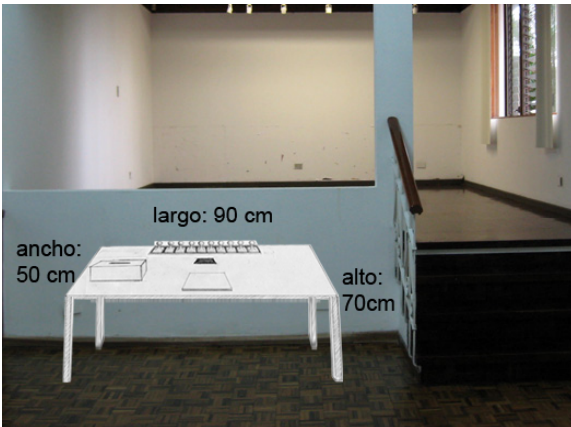
44. Boceto del montaje, vista superior en relación con el espectador



45. Boceto del montaje, vista frontal



46. Tipo sello que se utilizará



47. Montaje digital en el espacio de la galería

3. CÍRCULO VICIOSO

Esta pieza se compone del conjunto de 15 imágenes que pueden ser ordenadas de distintas maneras, formando diferentes secuencias. Para esto, la mesa donde están las imágenes montadas sobre madera, consta de 12 espacios en los que “fichas” encajan. Creando una secuencia circular sin inicio ni fin. Siempre sobrarán 3 fichas.

La parte de la historia a desarrollar en este trabajo corresponde a la etapa en la que “P” sale a explorar el mundo con la capacidad de ver el entorno que le rodea.

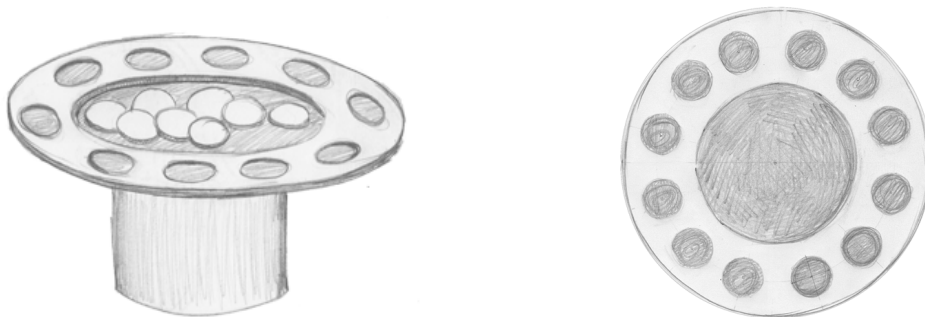
Las imágenes presentaran elementos donde “P” camina, duerme, sueña, conoce elementos, se siente solo.

En esta propuesta el espectador tiene dos formas de interactuar, ya sea activamente, proponiendo una alternativa a la secuencia que se encuentre ya dispuesta sobre la mesa cambiando algunas de las secuencias por unas de las que “sobran” o cambiando su orden o dirección, o solamente recorriendo el contorno de la mesa y descifrar la secuencia que un espectador anterior escogió.

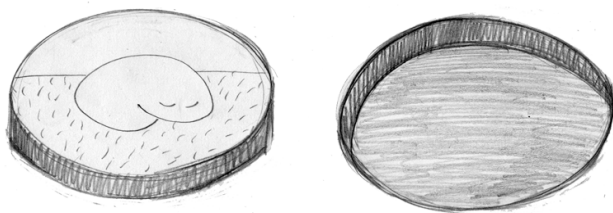
TECNICA: Las imágenes originales serán realizadas en dibujo, escaneadas e impresas digitalmente. Para la elaboración de las fichas las impresiones se montarán sobre trupan, y se cubrirán con resina epóxica.

MONTAJE: Las tarjetas estarán a disposición del espectador en el centro de la mesa y en los espacios donde se pueden ordenar. El espectador puede ir dando vuelta a la mesa para acomodar las fichas. Para permitir su movilidad no se añadirán elementos para que se siente, pues es necesario que el espectador desplace en el espacio.

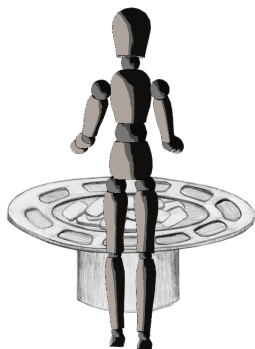
DIMENSIONES: cada ficha medirá 15 cm. de diámetro, con un grosor de 10 a 15 mm, la mesa circular mide 150 cm. de diámetro y 75 cm. de altura, los espacios donde se insertan las fichas tienen una altura de 5 mm para permitir una mejor manipulación.



48. Boceto de la vista lateral y superior de la mesa



49. Diagramas de las fichas y el detalle de los espacios en la mesa.



47. Relación de tamaño entre el modelo y la mesa.



50. Montaje digital de la mesa en el espacio de la galería.

4. CONTINUUM

Proyectado en un televisor, se presentara la animación realizada con dibujos en marcador sobre pizarra blanca y stop motion.

Con el montaje se creará un ambiente como de “sala de tele” en la que el espectador si lo desea puede sentarse.

Se decidió utilizar únicamente una animación pues esta consiste en una de las partes importantes de la historia principal, la cual se completa al ver esta animación. Si se ponían mas animaciones podría causar confusión en el espectador.

Guión de Continuum:

¿Cómo “La piedra” ataca a “P” y le quita los ojos? Se presenta como “P” encuentra a “La piedra” y por curiosidad le pasa por encima, ésta despierta, y sigue a “P”, lo ataca y le quita los ojos.

TÉCNICA: dibujo transformado, stop motion, animación digital.

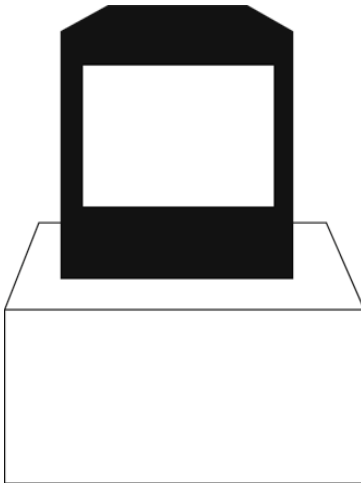
Edición en Final Cut Pro, presentado y reproducido en DVD.

Audio: Composición y edición por el compositor y músico Travis Johns.

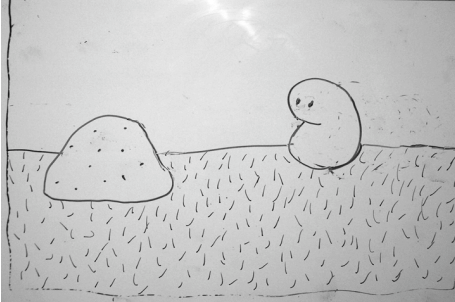
Sonidos fuente: Ryan Oduber, grabaciones de campo.

Duración: 1 min.

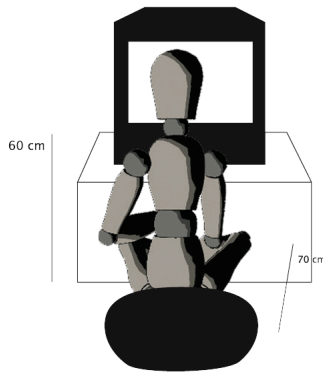
MONTAJE: Será mostrada en una televisión con un reproductor de DVD, montado en una esquina, se pondrá una alfombra para hacer más acogedor el espacio y asiento tipo “puff”



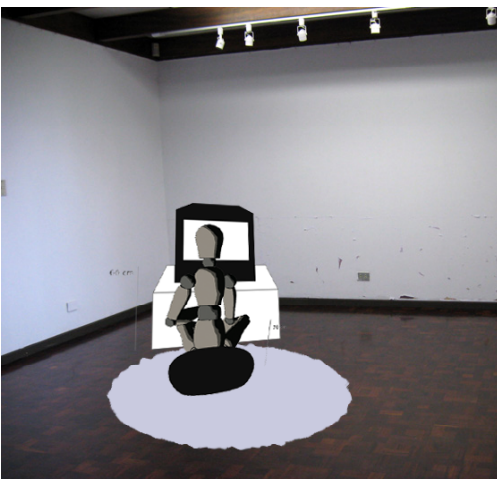
51. Montaje de la televisión sobre un cubo



52. Ejemplo del tipo de animación.



53. Montaje del televisor en relación al espectador.



54. Montaje digital en el espacio de la galería.

5. ¿EL PRINCIPIO DEL FIN?

Esta pieza consiste en un *minicomic* realizado con dibujos reproducidos con fotocopias, con una portada impresa en serigrafía y encuadernado como revista.

El comic presentará la continuación de los finales múltiples de la historia principal, ampliando las posibilidades de lo que sucede bajo tierra en “la cueva”.

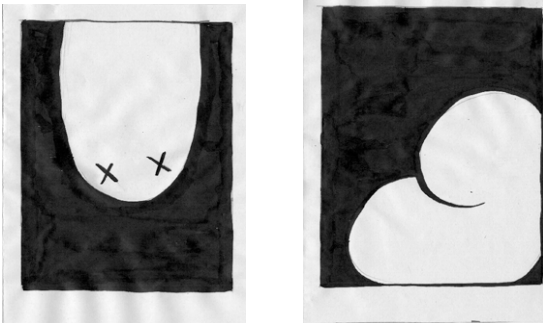
Como particularidad el libro empieza por los dos lados, fundiendo las historias en la mitad del libro. Por lo que no tiene un inicio o final, y se puede leer “al derecho o al revés”

Para comodidad del espectador se acondicionará un espacio “hogareño” con un sofá suave y una mesa donde estará el comic, invitándolo a puede sentarse y leer el minicomic, y sacar sus conclusiones sobre el posible desenlace de esta historia.

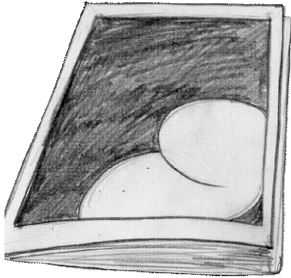
TECNICA: Dibujo reproducido con fotocopia, portada en serigrafía.

MONTAJE: se colocará un sillón y una mesa pequeña donde estará el cómic, para que la gente se pueda sentar a leerlo.

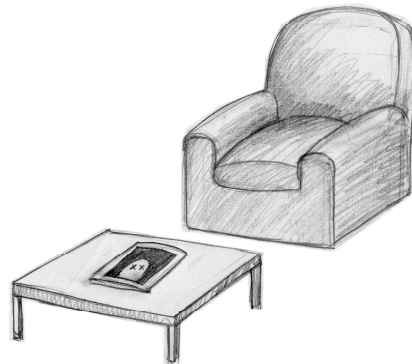
DIMENSIONES: El formato del mini comic es de una hoja tamaño oficio doblada a la mitad (16.5 x 21.5 cm.). El montaje total abarcará unos 2 metros cuadrados.



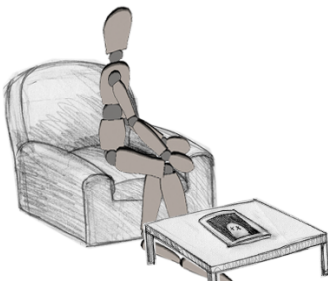
55. Bocetos de portada/contraportada



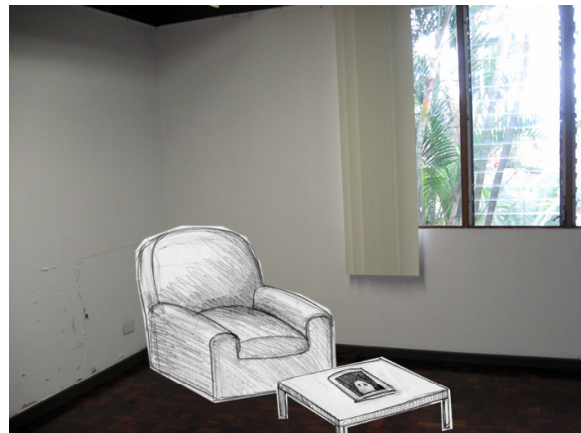
56. Boceto del minicomic



57. Propuesta de montaje para minicomic



58. Montaje en relación al espectador.



59. Montaje digital en el espacio de la galería

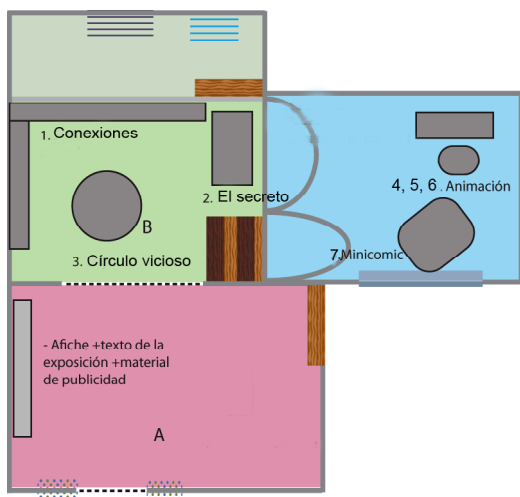
4.1.e. Sobre el montaje del evento.

Dadas las dimensiones, la distribución del espacio exhibitivo y las necesidades espaciales de cada elemento, que en diferentes grados de interacción requiere de dotar de espacio al espectador, se busca crear cercanía entre ciertas piezas para fomentar una relación visual y de asociación, pero sin entorpecer el tránsito y movilidad del espectador.

Como totalidad el montaje buscará fomentar un espacio acogedor, que propicie el tránsito del espectador, así como la interacción con las piezas, creando una especie de espacio de experimentación.

Para esto se utilizarán los elementos de montaje como mesas, sillas y alfombras. La iluminación será puntual y suave sobre cada elemento (excepto sobre la televisión que tiene luz propia), buscando crear una atmósfera íntima.

La colocación de las piezas busca facilitar la multiplicidad de lecturas o significados al interrelacionar los distintos elementos, teniendo como eje primera pieza "Conexiones".



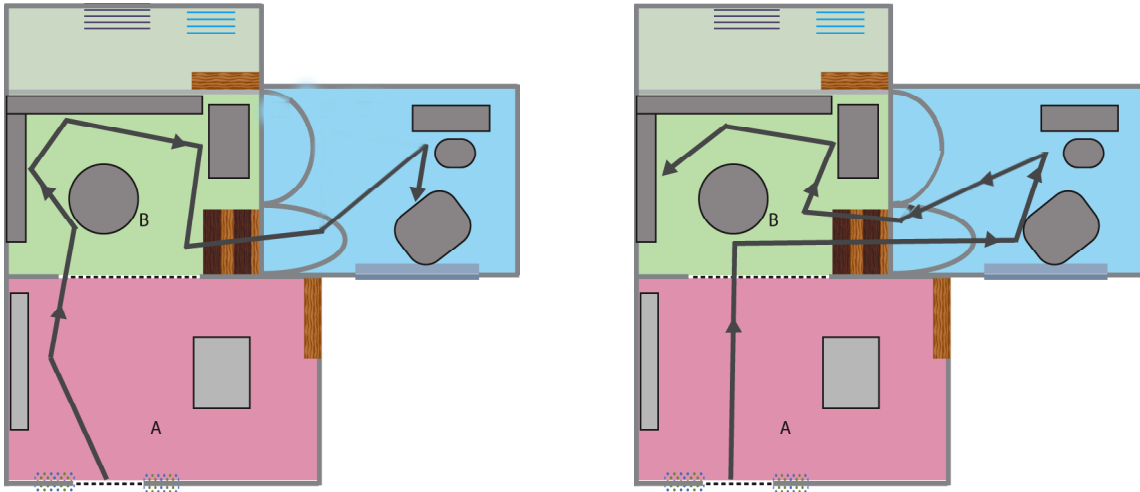
60. Mapa de montaje, vista de planta

RECORRIDOS PREVISTOS:

La muestra se montará en los espacios B y C de la Sala 2 del Instituto México, eso fomenta que de forma natural se visite primero la zona B y luego la C, sin embargo dado que en el espacio C hay figuras en movimiento y sonido, es posible que algún espectador decida comenzar por el C.

Además, de haber más de un espectador en la sala, el orden puede fluctuar en relación a que esta "ocupado" y que no, puesto que las piezas están diseñadas para una interacción individual.

En teoría estas diferentes posibilidades darán como resultado experiencias distintas para cada espectador, pues cada pieza aporta y puede modificar la percepción de la siguiente, creando con el montaje una secuencia variable en si misma.



61. Diagramas con dos ejemplos de posibles recorridos

4.2 CONSIDERACIONES técnicas

Para la elaboración de los trabajos, se utilizarán las técnicas de dibujo, grabado por incisión y serigrafía.

La serigrafía se utilizará con la técnica de bloqueo de la malla, el cual permite mantener la frescura del trazo al ser efectuado directamente sobre la matriz, al contrario de la técnica de revelado el cual es ideal para imágenes con calidad cercana a la fotografía o que requiera fidelidad a las formas y contornos del original (como textos, logos, etc.).

El dibujo sobre la malla, además de presentar la flexibilidad del trazo, es menos tóxico pues no se utilizan elementos como el bicromato el cual es cancerígeno, se minimiza el uso de cloro y solventes como el aguarrás pues se utilizarán tintas con base de agua. Esto es particularmente importante para mí pues soy propensa a tener reacciones alérgicas en la piel gracias a este tipo de químicos fuertes, así que razones de salud y conciencia ambiental me motivan a reducir en la mayor medida posible el uso de químicos agresivos, sin que esto afecte la calidad del trabajo y más bien sea un aliciente para explorar nuevas posibilidades

Los grabados se realizarán en neolite el cual por su suavidad y ausencia de veta es ideal para el proyecto además es fácil de manipular y de conseguir.

No utilizar madera, responde sobre todo a que la madera más accesible como el cedro es más dura y presenta dificultades al realizar trazos en contra de la veta, mientras que las maderas más suaves, como por ejemplo el pochote, son difíciles de conseguir, pues ya no hay muchos árboles de este tipo y no considero que deba aportar a su desaparición solo para realizar un grabado.

El dibujo se utilizará en todos los pasos de los trabajos, naturalmente desde su diseño en bocetos y prototipos, particularmente, se realizarán trabajos que su original será el dibujo, principalmente a plumilla, el cual puede presentarse en esta modalidad, o ser reproducido con impresión digital para elaborar alguno de los dispositivos como las fichas de "Círculo vicioso". Se utilizará la fotocopia como medio para reproducir los dibujos que compongan el Minicomíc.

Para la animación, el uso del dibujo hecho con marcador se utilizará para generar imágenes, que fotografiadas y posteriormente editadas en el programa de edición de video Final Cut Pro resultarán en animaciones presentadas en televisión y reproducidas en DVD.

4.3 Aspectos Logísticos.

La realización de esta exposición está programada para el mes de Julio de 2008, esta fecha ha sido acordada de en concordancia con la disponibilidad de calendario del Instituto Cultural de México conforme a la cual se planificarán las gestiones para coordinar la fecha de asistencia del jurado calificador y las actividades que se lleven a cabo el día de la presentación del evento del TFG.

Para la realización del montaje se necesitan 3 mesas (dos rectangulares y una redonda) y 2 sillas para las piezas interactivas, un "cubo" grande para poner la televisión uno o dos asientos bajo (tipo "Puff").

De estos elementos se cuenta con la mesa circular y el cubo, para las demás mesas y asientos se han gestionado en calidad de préstamo y la elaboración de algunos de ellos.

Para la realización exitosa del evento es importante considerar, además de la elaboración de las piezas que lo componen, los dispositivos adicionales necesarios para su montaje, el montaje en sí, que se iniciará una semana antes de la fecha de presentación del evento.

Así mismo se debe contemplar la confección de las cédulas informativas para cada pieza, así como el resto de la imagen gráfica que promocionará el evento dentro y fuera del espacio de exhibición (afiche, invitaciones y un folleto).

Paralelo a esto se debe facilitar el material de promoción a la galería, y realizar la difusión del evento en las escuelas de arte, museos y galerías, así como en lugares donde acude el público meta, como bares, tiendas y universidades.

<CAPÍTULO V : RESULTADOS DEL EVENTO >

5.1 PASAR DE LA IDEA A LA REALIDAD

En el presente capítulo se exponen los resultados del Evento Especializado Secuencias Versátiles, presentado el 9 de Julio de 2008 en el Instituto Cultural de México en San Pedro, San José.

En primer lugar se analizan los detalles de la realización de cada una de las piezas que comprendieron la versión final del Evento, el montaje y la interacción del público con cada una. Posteriormente se detallan los resultados del montaje en general y los aspectos logísticos para el desarrollo del evento.

Finalmente, a manera de conclusión se puntualiza lo que se considera fue importante para el desarrollo de esta propuesta, así como recomendaciones para otros estudiantes que deseen realizar su proyecto de graduación con una exposición individual.

SECUENCIAS VERSÁTILES estuvo compuesta por cinco piezas finales que en su mayor parte fueron logradas según lo estipulado en el anteproyecto del evento. Los planteamientos fueron realistas en la mayoría las piezas, excepto en el caso del Comic con el que se presentaron dificultades en el proceso de diseño que junto con el factor tiempo generaron una elaboración final pobre en relación con el resto de las piezas.

Por otro el guión escrito y visual fue de gran utilidad para la ejecución de las piezas, especialmente de “Conexiones” la pieza que implicó más tiempo y trabajo por su complejidad narrativa y la cantidad de imágenes que requería.

Si bien se había considerado en un principio alquilar o pedir prestados las mesas para el comic y los sellos y los sillones, el proceso de elaboración de las piezas hizo evidente la importancia de que todos los elementos guardaran unidad por color -blanco y negro-, forma -círculos y rectángulos- y entre sí como elementos de la exposición y no como utilería prestada.

De esta forma con la ayuda y asesoría del hermano de la que escribe, el Diseñador Industrial Luis Velázquez, se elaboraron las mesas para la exhibición, que en el caso de los sellos fue perforada y recubierta con foam pensando en su uso y en la integración de todos los elementos de la pieza.

El montaje presentó varios retos a resolver, que gracias a la previsión de planear una semana completa de montaje pudieron solucionarse sino de forma 100% satisfactoria, si se llevó a cabo de la mejor manera posible tomando en cuenta las circunstancias.

5.1.a .Resultados de cada una de las piezas

El proceso del desarrollo de esta investigación fue sin duda de mucha utilidad para la implementación del proyecto. Durante las diferentes etapas de revisión del texto, se trató de ajustar la propuesta final con lo que era pertinente según los objetivos del proyecto, el lugar de exhibición y las posibilidades de elaboración.

Cabe señalar que este proceso fue mas efectivo y provechoso mientras se iba avanzando con la realización de cada pieza, sobre todo de Conexiones que además de ser la mas compleja fue la que como eje, fungió como punto de partida para decidir aspectos de diseño y montaje en el resto de los elementos.

A continuación además de señalar los resultados obtenidos, se mostrarán imágenes de las piezas finales y su montaje, las cuales pueden ser comparadas con los diagramas presentadas en el planteamiento del capítulo anterior.

Adicionalmente, como parte del registro final del evento este texto contiene un CD con más imágenes de cada pieza, así como foto y video del montaje y la interacción del público con la propuesta.

1. CONEXIONES

Si bien en un principio se previó que esta pieza estaría compuesta por 120 imágenes, la narrativa requirió extender este número hasta un total de 185, de los cuales unos 140 fueron grabados en linóleo con intervenciones de dibujo y acuarela y el resto fueron impresiones digitales de dibujos.

La extensión final de Conexiones permitió abarcar la totalidad de las dos áreas de montaje principal, en lugar de solo una, como se había contemplado al inicio del anteproyecto, esto facilitó que se manifestara en el montaje la idea de una historia fragmentaria que se comunica con el resto de las piezas.

Cabe mencionar que la realización de las 185 imágenes implicó mucho trabajo, que solo fue posible gracias a que al final de este proceso (los últimos 3 meses) se dedicó el 100% de mi tiempo a su elaboración.

El montaje final sobre cartón pegado con cinta de doble contacto a la pared fue una buena decisión, permitió un montaje limpio, sencillo y versátil. En un principio se consideró mandarlos a montar en retablo sin embargo por falta de recursos económicos y de tiempo se decidió no hacerlo, si bien el montaje en retablo garantiza que la imagen se conservará de mejor forma a futuro, también le habría dado un carácter mas distante al “maquillar” el acabado del grabado, además de dificultar el montaje por el peso de cada cuadro.

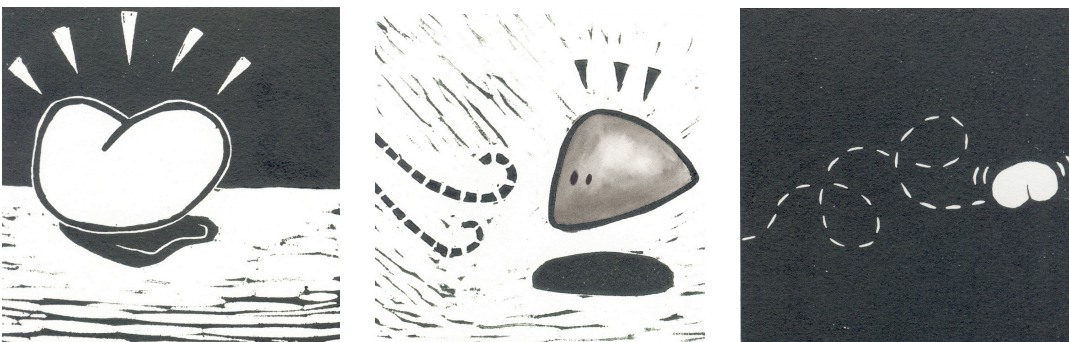
Las dimensiones finales de la pieza son: 9.5 x 9.5 cm. cada imagen y 18 metros de longitud lineal aproximadamente.

La interacción del público con esta pieza fue satisfactoria, la gente se detuvo y dio seguimiento a la historia, aunque no todos eran capaces de dedicar el tiempo necesario para descifrar la narrativa.

Al comentar con que gente visitó la exhibición se comprobó que el planteamiento inicial de utilizar la imagen como un elemento de atracción gracias a la estética accesible funcionó, teniendo reacciones “emocionales” de los espectadores en relación al “frijolito” o la lombriz lograron enternecer al público. A continuación se presentan imágenes del montaje final y detalles de las imágenes.



62. Vistas generales del montaje final de Conexiones



63. Ejemplo de imágenes finales: grabado en linóleo, dibujo, acuarela



64. Ejemplo de imágenes finales: dibujo reproducido con impresión digital (inyección de tinta)

2. EL SECRETO

Esta pieza se conformó por la mesa que fue diseñada especialmente para la pieza con medidas finales de 120x60x80 cm. El diseño buscó integrar r la fijación de las cadenas y uso el de los sellos cubriendo la mesa con una capa de “foam” negro, así como una perforación para integrar una bolsa a manera de buzón. Finalmente se utilizó el “plafón” de foam grueso negro para que la gente pudiera poner ahí el resultado del uso de los sellos.

Se utilizaron 13 sellos con las imágenes planteadas en los bocetos del capítulo anterior, los cuales se trabajaron pintándolos de negro y agregando la imagen “contendida” en la parte superior del sello, los sellos fueron fijados con cadenas de bolitas a la mesa hecha expresamente para la pieza, en lugar de hacer una “bandeja” adicional como se había considerado en un principio.

En lugar de una caja “buzón” se hizo una ranura en la mesa con una bolsa de tela negra fijada bajo la mesa, la cual fue utilizada bastante menos en proporción con la popularidad del plafón.

La superficie de la mesa fue cubierta con foam negro para facilitar el uso de los sellos en cualquier área de la mesa y evitar que se manchara.

Se pusieron a disposición del público diferentes formatos de blocks de hojas bond: carta, 1/2 carta, 1/4 de carta, y otros con dos recuadros negros.

La ubicación del montaje de “El Secreto” se cambió, inicialmente estaría cerca de la secuencia principal y la mesa de “El Circulo Vicioso”, sin embargo ya en el espacio y junto con los demás elementos, se consideró mas pertinente utilizar el espacio que en un principio no se iba a utilizar: El vestíbulo, que además de proporcionar mas intimidad para trabajar con los sellos, presentaba la posibilidad de utilizar otra pared para poner el plafón. Otro factor para esta decisión fue el hecho de que esta pieza esta relacionada con la totalidad de la propuesta como una obra abierta que el publico activa con su participación, y no dependía de estar directamente en el mismo espacio que las demás piezas. Al ponerla “al final” del espacio de montaje sugiere que gente puede dar su final a la historia.

Como resultado la gente interactuó activamente con la pieza, al final se recolectaron alrededor de 80 dibujos realizados por el público.

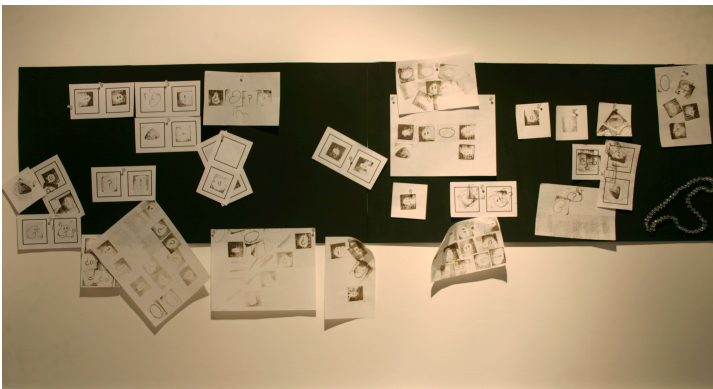
Como recomendación, hubiera sido mejor dejar cadenas mas largas para usar los sellos, de unos 80 cm. de largo cada una en lugar de 50 cm., y mantener la coherencia entre la direccionalidad de las imágenes del sello y las que se dibujaron en la parte superior del sello.

Respecto al plafón para poner las hojas, abría sido deseable que estuviera en la proximidad y no “detrás” del usuario.

A continuación se muestran imágenes de la elaboración final y el montaje de esta pieza.



65. Vista de la mesa, sellos, buzón y blocks en el espacio de la galería.



65. El plafón con imágenes hechas por el público

3. CÍRCULO VICIOSO

La versión final de esta pieza estuvo compuesta por una mesa de 1 metro de diámetro, modificada con 12 espacios circulares y 18 imágenes montadas sobre piezas de trupán que encajan en estos espacios.

La elección de utilizar dos grosores de trupán uno de 5mm para la base de la mesa y otro de 15mm para las fichas fue acertada, pues facilitó la interacción con los elementos, así como la realización de piezas circulares que se cortaron utilizando una broca sierra de 10 cm de diámetro.

Las imágenes son dibujos realizados con tinta china y acuarela, escaneados e impresos con inyección de tinta sobre el mismo papel que se utilizó para realizar las imágenes de Conexiones (Fabriano Academia) pegadas sobre las piezas y selladas con barniz en spray.

El acabado final fue limpio eficiente y duradero. Las imágenes planteaban posibles continuaciones del viaje de "P" al mundo exterior.

Como particularidad, tienen referentes visuales directos con influencias artísticas como La noche estrellada de van Gogh, Edward Gorey y elementos de animaciones de Tim Burton y Fantastic Planet.

La propuesta inicial de su montaje en el espacio se mantuvo, únicamente varió su proximidad al área del panel donde se daba el “silencio” o fragmentación de la narrativa de la secuencia de “Conexiones” con lo que se enlazaba visual y espacialmente a las dos obras.

El único cambio que se dio durante el proceso de montaje fue la decisión de utilizar uno de los “puffs” en esta pieza para facilitar la interacción del público, que podía participar de pie y transitar la obra, pero que al dar la posibilidad para que se sentase fomentó que la gente se tomara mas tiempo para interactuar con la pieza.

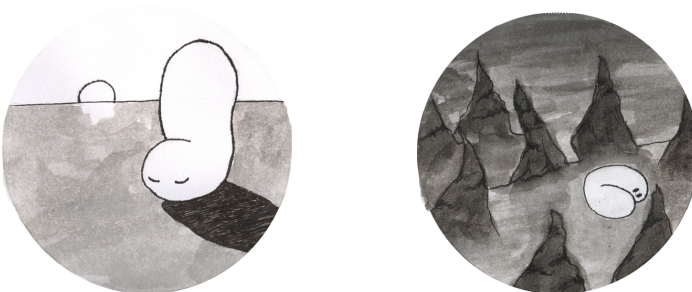
Efectivamente la gente interactuó activamente creando una nueva narrativa, y las veces que se pudo observar el proceso, al final los usuarios se quedaban “picados” con ganas de que hubieran mas espacios para continuar la narración.

Es bueno dejar a la gente con ganas y la aparente necesidad de continuar la narrativa fue interpretada como un indicador de que el público se dejó llevar por el juego y la dinámica de crear una nueva historia, cumpliendo con esto parte de los objetivos de este proyecto.

A continuación se muestran imágenes del montaje y de las fichas:



66. Vista del montaje de la mesa y el puff



67. Ejemplos de las imágenes utilizadas en las fichas.

4. CONTINUUM

Esta animación se proyectó en un televisor prestado por el Instituto de México y se trabajó con un reproductor de DVD propio, montado sobre dos cubos para darle una altura semejante a la continuidad de la secuencia de “Conexiones” y para facilitar que el público la viera de pie. Tomando en cuenta su duración de un minuto realmente no se justificaba tener una “sala” con un puff y la alfombra como se había planteado inicialmente.

Al igual como se realizó con el “Circulo Vicioso”, “Continuum” se ubicó en el silencio o fractura de la secuencia de “Conexiones” en el punto en el que en la búsqueda de la lombriz “P” se encuentra con la piedra y tiene el encuentro fatal que continua en el resto de la secuencia donde ya está ciego.

Nuevamente la ubicación espacial de este elemento buscó dar continuidad y unidad entre los elementos de la muestra.

El audio de la animación realizado por Travis Johns no solo sirvió como parte integral de “Continuum” sino también del resto del montaje al crear una atmósfera sónica particular, coherente con la totalidad de la propuesta.

Para su realización, se utilizaron técnicas tradicionales como el stop motion con el elemento de la piedra que era real, así como experimentales con el dibujo sobre pizarra blanca.

De todas las piezas fue la única que en su totalidad fue efectuada durante el proceso del curso de Trabajo Final de Graduación, y fue además la narración de la cual se partió para el desarrollo del resto de la historia.

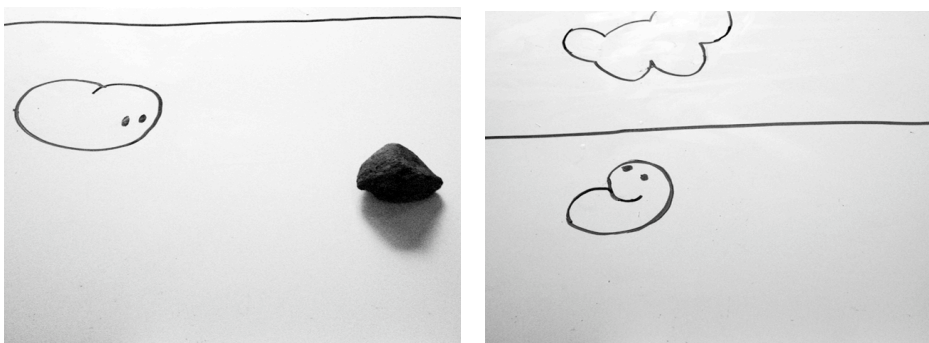
Como recomendación, dado que la imagen en movimiento y el audio son naturalmente más llamativos que la imagen estática, hubiera sido bueno utilizar un televisor más pequeño para que se guardara una proporción entre el resto de las imágenes de la secuencia de “Conexiones”, sin embargo en este caso en particular desde un principio se pensó en trabajar con el televisor que el Instituto podía prestar.

La animación esta contenida en el CD anexo a este texto en formato .avi que tiene una resolución menor que el DVD que se expuso, pero permite ser reproducido en Windows o Mac.

A continuación se muestran imágenes del montaje y stills de la animación.



67. Vista del montaje de la animación en relación al espacio.



68. "Stills" de la animación.

5. ¿EL PRINCIPIO DEL FIN?

Esta pieza consiste en un *minicomic* realizado con dibujos reproducidos con fotocopias, con las portadas impresas en serigrafía y encuadernado de acordeón.

El comic presenta la continuación de dos de los múltiples de la historia: "P" ciego y asesinado por sus congéneres, y "P" ahogado.

Como particularidad el comic encuadernado como acordeón, tiene imágenes de los dos lados y puede comenzar o terminar en cualquiera de los dos extremos.

La complejidad de realizar una narrativa gráfica de esta índole -que funcionara al derecho y al revés- y que fuera versátil en su interpretación y linealidad de narración fue un obstáculo grande que no se pudo solventar sino hasta el último momento de la realización del evento. Esto provocó que el acabado de la pieza no fuera bueno, pues los materiales y la confección se veían pobres al lado de las demás piezas, a mi parecer se quedó a nivel de boceto, lo cual fue algo decepcionante.

Sin embargo se logró resolver la pieza a nivel conceptual y narrativo, sin bajar la exigencia de complejidad, lo cual fue en sí un logro.

De mejorar esta pieza se daría mas detalle a los dibujos, se utilizaría otro tipo de ensamble de las fotocopias, igualmente se buscaría otro material para imprimir la serigrafía de las portadas.

La mesa se colocó en el sitio que se planeó desde un principio, cerca de la ventana de la segunda área de montaje, y la mesa que se utilizó fue también hecha expresamente para la exposición, guardando el mismo lenguaje con el resto del mobiliario y utilizando un puff negro como asiento.

Durante la exposición la gente utilizó el espacio como estaba previsto, sin embargo, no todos se percataron de que la historia se desarrollaba de los dos lados del libro, por lo que sería bueno replantear el diseño del encuadernado para hacerlo realmente efectivo.



69. Montaje y vistas del comic

5.1.b .Resultados del montaje

El Instituto Cultural de México acostumbra montar sus exhibiciones un día antes de la inauguración. Por esta razón, durante las gestiones de coordinación se hizo énfasis en lo indispensable de contar con una semana de tiempo para el montaje de la propuesta, el cual se comenzo inmediatamente después de que la artista de la exhibición anterior desmontara su trabajo.

Si a primera vista -cuando la exhibición anterior estaba montada- parecía que la pared estaba en buenas condiciones de limpieza, con la sala vacía el escenario fue diferente, y dado que las imágenes de “Conexiones” iban pegadas directamente a la pared, era imperativo que la pared estuviera en la mejor de las condiciones posibles.

Para poder realizar un montaje profesional es necesario tener en mente la distribución de las piezas y la iluminación, pero también la limpieza del lugar, que en el caso del montaje de este proyecto, se comenzó con retirar los hilos que quedaban colgando de exhibiciones anteriores, restos de cinta en las paredes, gotas de pintura en el piso...

Gracias a la cooperación del asistente de la galería y que el Instituto estuvo anuente a proporcionar la pintura, se pudo preparar el espacio con pintura nueva y realizar los detalles de limpieza en el lapso de tres días, dejando día y medio hábil para el montaje definitivo de las piezas y la iluminación.

Lo que llevó mas tiempo y trabajo fue el arreglo del panel, que si bien se previó que llevaría trabajo, resultó ser mucho mas laborioso de lo esperado, se empezó con pruebas para ocultar las separaciones de los paneles, para seguir con la cobertura de los huecos de los tornillos, lijar, y posteriormente dar dos capas de pintura.

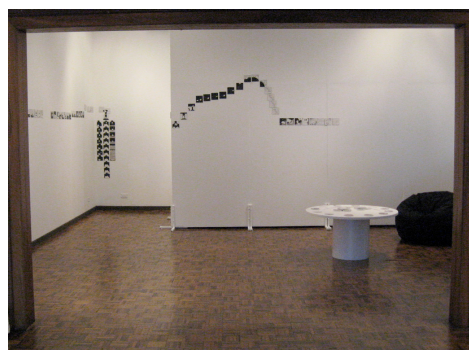
El planteamiento de una semana de montaje que tal vez parezca exagerado en un inicio fue apenas el adecuado para cumplir con un montaje controlado que aspiró a tener estándares profesionales.

Cabe señalar que durante los días de montaje la Lic. Emilia Villegas, tutora de este proyecto y la Lic. Ileana Alvarado, lectora, asistieron a la Sala para supervisar el proceso de montaje y el resultado final de las piezas y sus opiniones fueron tomadas en cuenta para las decisiones finales de las obras y su localización en el espacio. De esta forma, la museografía que se había planteado en un principio cambió no solamente en algunos elementos de distribución, sino también en decisiones de inclusión o exclusión de objetos. Si bien en un inicio se pensó en incluir textos, incluso la tesis como parte de los elementos del vestíbulo, finalmente se decidió dejar al mínimo los elementos museográficos, y evitar caer en lo pedagógico. Finalmente las propuestas deben funcionar por sí solas.

De esta forma, como introducción se utilizaron letras de vinil sobre la pared, con la misma tipografía del afiche y las invitaciones, únicamente con el nombre de la autora y el título de la muestra, poniendo en el piso una serie de 43 esculturas en tela, realizada durante el año pasado -dentro del proceso de la investigación- los cuales presentan una diversidad de seres parecidos a "P" pero todos con ojos. Este elemento añadió un toque lúdico como preámbulo de la exhibición, sin el cual la entrada a la muestra se habría visto demasiado seria.

Las cédulas de las piezas se imprimieron sobre papel bond grueso, en gris con la tipografía "andale mono" buscando simplicidad y limpieza, incluyendo únicamente el título de cada pieza, la descripción y la técnica. La iluminación buscó ser puntual sobre los elementos individuales y mas o menos general sobre la pieza "Conexiones" buscando direccionar la atención del espectador a los elementos que se deseaban resaltar. El público se desplazó con libertad en los espacios yendo generalmente a la primera parte de la secuencia y variando su recorrido entre las diferentes piezas. Según me comentó Juan Carlos Mora, el encargado de la galería, la asistencia para ver la muestra durante las dos semanas que estuvo expuesta fue buena y la gente se tomó su tiempo en recorrer e interactuar con las piezas.

A continuación se muestran vistas generales de lo que fue el montaje final de Secuencias Versátiles.



70. Vista del vestíbulo y el fondo de la primera sala



71. Vista del vestíbulo y la ubicación de la mesa de los sellos, frente a ella (o detrás) montaje del plafón con para colocar los dibujos de los sellos.



72. Vista de la segunda sala desde la escalera, y vista de la primera sala desde el balcón de la segunda.

5.1.d. Resultados de la Logística

La calendarización de la realización del proyecto fue adecuada, y fue posible cumplir con los trámites y la realización del evento dentro del tiempo disponible. Sin embargo, por falta de visión en un principio, o al ser demasiado optimista con la duración del desarrollo del proyecto, fue necesario cambiar la fecha de la exhibición un par de veces, lo que no fue de mucho agrado para la dirección del Instituto México, pues como es sabido, las instituciones culturales tratan de organizar sus calendarios con bastante antelación, sin embargo gracias a su flexibilidad y a la del Decanato y la Escuela fue posible presentar el evento en Julio.

Si bien todos estos procesos se realizaron como se debía, lo que se vio mas afectado fue la difusión del evento. Se realizó un diseño para un afiche, invitaciones impresas y digitales y fue posible enviar invitaciones por correo electrónico y promocionar el evento en Facebook, el afiche fue distribuido en el Instituto Cultural de México, y posterior a la inauguración en la Galería Amón y la Escuela de Arte y Comunicación Visual, las

invitaciones fueron repartidas en algunas tiendas en los alrededores de San Pedro y de forma personal en galerías y otros espacios. Hubiera sido deseable poder distribuir esta papelería con antelación en más espacios, sobretodo en las escuelas de arte, por ser un proyecto de graduación, y en espacios donde acuden jóvenes -el público meta- Sin embargo a pesar de estos inconvenientes llego una buena cantidad de público a la inauguración a pesar del aguacero que cayó esa noche, y posteriormente durante las dos semanas que duró la exhibición.



72. Diseño para la promoción del evento Secuencias Versátiles

También faltó organización para la realización de la presentación, pues no se tenía muy claro el proceso y no se estaba al tanto de que podía asistir público, por lo que se convocó además del Tribunal Examinador, algunos amigos y compañeros de la Escuela de Arte y familiares pero habría sido provechoso sobretodo para los estudiantes de arte de la EACV que asistieran a la presentación para emitir opiniones y estar mejor preparados para su propia presentación del TFG.

La evaluación se realizó a las 3:30 pm y la inauguración a las 7 pm, hubiera sido oportuno que la presentación se hubiera realizado a las 6 pm para juntar las dos actividades.

5.1.e. Resultados del registro

Se tomaron fotografías durante la inauguración, y dos sesiones posteriores que incluyeron video. Se pudo haber aprovechado mucho mejor el evento de la inauguración para el registro, pero habiendo coordinado previamente con alguien para que se encargara de esto, pues fungir como anfitriona y fotógrafa al mismo tiempo es muy difícil.

En los registros posteriores se lograron mejores tomas así como video de los espectadores para completar el registro.

Como recomendación, sino se cuenta con el equipo, el conocimiento y el tiempo, pero si con algo extra de dinero es deseable que algún profesional se encargue de esto. En mi caso creo que el resultado del registro fue funcional, pero pudo ser mejor.

Sin embargo, como aprendizaje es bueno tener conciencia que como artista es vital aprender a registrar la propia obra, a tomar buenas y muchas fotografías pensando en como se quiere presentar los trabajos en función del portafolio y la pagina web que tengan.

Así que es mejor aprender a hacerlo solo y bien.

Como resultado final del registro se realizó un CD-ROM con galerías navegables realizadas con Simple Viwer que presentan cada pieza y el montaje en general así como la interacción del público y como videos en formato .avi pensando en que quien consulte este texto pueda ver este documento digital en una computadora común. Adicionalmente se incluye este texto en formato PDF.

5.2 PASADA LA EXPERIENCIA conclusiones y recomendaciones

El desarrollo y realización de SECUENCIAS VERSÁTILES sido y será de gran importancia para el desarrollo del trabajo artístico de la que escribe, en los resultados obtenidos se puede identificar la maduración de varias inquietudes dentro del trabajo personal como son la investigación y experimentación dentro de la gráfica, el uso de objetos y la interacción del público, la narrativa y la codificación de una gráfica particular.

Como conclusión general, el trabajo de sistematización del proceso creativo -a menudo reacio a clasificaciones y escurridizo ante la verbalización- generó el logro del control efectivo sobre el trabajo de la autora, desde su planeación hasta su producción.

Este control hizo posible hacer cambios para mejorar la propuesta en función del efecto deseado, como el aprovechamiento del espacio de montaje o la reducción de elementos museográficos.

Los aspectos que no pudieron solucionarse de forma satisfactoria presentan la posibilidad de mejorar e investigar un poco más en materiales y el proceso de comunicación en función del receptor.

Tomando en cuenta el objetivo general, de crear una muestra gráfica que modificara sus contenidos con la interacción del público, se considera que estos objetivos se llevaron a cabo con éxito.

Se observó que el público meta escogido para este proyecto se comunicó mas fluidamente que otros perfiles de público.

Fue posible apropiarse de elementos propios del comic y la animación para crear un lenguaje propio y una dinámica particular con la totalidad de la propuesta buscando una idea de temporalidad no lineal.

Si el público se dio el tiempo para hurgar contenidos mas profundos que se intentò proyectar en la historia, eso dependió del tiempo que dedicaron a la muestra y la familiarización con este tipo de narración visual, pues no para todos era fácil meterse en la historia, especialmente para los mas adultos, quienes están menos familiarizados con las narraciones visuales, además de que por tratarse de un planteamiento lúdico requería mucha disponibilidad por parte del espectador.

Respeto al proceso académico, dentro del campo del arte es sabido que el hecho de obtener una licenciatura no garantiza un puesto laboral, como podría pensarse en otras carreras, aunque si pueda abrir ciertas puertas; sin embargo el proceso de aprendizaje, investigación y sistematización del proceso creativo que requiere la elaboración de un Evento Especializado de ésta índole son muy útiles en la práctica artística, si se le sabe sacar al provecho a la oportunidad de poder planear a fondo una exposición individual, que en sí misma es parte importante del currículum de cualquier artista.

En cuanto a los trámites administrativos éstos podrían ser más fluidos si la Escuela de Arte y Comunicación Visual facilita una guía con los pasos a seguir para entregar el anteproyecto, con los documentos requeridos y los plazos de entrega pues a veces el proceso es poco claro.

También sería provechoso, que como parte de estos pasos se publicite y estimule a los estudiantes de la Escuela que asistan a las presentaciones de trabajos finales de graduación, lo que puede generar más exigencia en los examinandos e interés por parte del estudiantado para presentar sus propios proyectos finales.

En el futuro próximo la autora comenzará sus estudios de maestría en el San Francisco Art Institute bajo el programa de postgrado beca Fulbright, en el departamento de Nuevos Géneros el cual permite la experimentación entre diferentes técnicas, incluyendo la animación, el video, el comic, el performance y nuevas herramientas tecnológicas para interactividad como la elaboración de circuitos electrónicos. En la autora no cabe la menor duda que esta experiencia será de suma ayuda no solo para tener mas conciencia sobre sus propios intereses y las posibilidades de su trabajo, sino también por la capacidad de tener una visión realista en términos de planeación y elaboración de lo que será su tesis de maestría.

Dentro de lo que concierne a los intereses de la que escribe en borrar fronteras entre lo que es considerado artístico o popular así como la distancia entre el objeto y el espectador, en SECUENCIAS VERSÁTILES se logra fusionar lo tradicional del grabado con posibilidades contemporáneas de reproducción de la imagen, no como un fin en si mismo sino como una posibilidad, con esto se trata de evidenciar que la polémica de lo tradicional vs. lo contemporáneo no es una cuestión de vigencia sino de pertinencia y cada técnica puede aportar desde las características de su lenguaje acorde con lo que se quiera comunicar.

Algo semejante se puede concluir respecto al tema de lo popular masivo y lo considerado artístico, las influencias están ahí para crear nuevos contenidos, vengan de donde vengan. Hoy en día es evidente que la comunicación visual es cada vez más importante no solo en la vida cotidiana sino también en la construcción de la identidad de cada individuo, la cual es más compleja cada vez pues no puede ser limitada por territorios o fronteras, pues la información y la comunicación ya no obedece a esas leyes.

Definitivamente pasar a la tercera dimensión de los objetos es complejo, si quien consulta este texto tiene interés en la inclusión de estrategias interactivas y éstas lo llevan a realizar objetos, es vital tomar en cuenta los materiales y su durabilidad en función de su uso.

Si sus intereses requieren conocimientos tecnológicos que no están a su alcance, no solamente busquen gente que sabe, sino que es posible aprender a utilizar muchas herramientas buscando en tutoriales de internet o consultando foros. Es impresionante la cantidad de gente que generosamente dedica parte de su tiempo a aclarar dudas de desconocidos o dar a conocer alguna nueva estrategia para lograr mejores resultados con un programa de diseño.

Finalmente el rescate de lo lúdico como un elemento importante dentro del arte, pero también dentro lo cotidiano busca abrir puertas para estimular ese tipo de percepción, que es natural en la infancia, pero reprimida en la vida adulta.

Al comprobar las formas de interacción del público con estos trabajos es evidente que los niños y jóvenes disfrutan y entienden ese tipo de propuestas interactuando con mas libertad, sin embargo quienes no están tan acostumbrados a tener oportunidades de este tipo, una vez pasadas ciertas fronteras entre lo que se puede o no hacer, tocar o no tocar, que es artístico y que no lo es, entonces pueden acceder a la esfera lúdica y parafraseando a Lotman pasan de ser espectadores a participantes, y ojala no solo participantes de una propuesta artística, sino también de la construcción de la realidad.

< REFERENCIAS >

Referencias bibliográficas

Cochet, Gustavo. (1947). *El Grabado, Historia y Técnica*. Buenos Aires: Poseidón

Clifford Ross, Wilkin Karen. (1996). *The World of Edward Gorey*. New York: Harry N. Abrams Incorporated.

Dorfles, Gillo. (1976) *Últimas tendencias del arte de hoy*. Barcelona: Labor.

García Canclini, Néstor. (1990) *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F.: CONACULTA, Grijalbo.

Hernández Franklin. (1998). *Estética artificial*. San José: Mith0z Ediciones, S.A.

Löbach Bernd.(1981).*Diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili S.A..

Lotman Yuri, traducción Navarro, Desiderio (2000) *La semiósfera III, Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid:Frónesis Cátedra.

Mahler Nicolas, (2004) *Van Helsing's night off*. U.S.A.:Top Shelf

Lu Victoria. (2004) *Fiction.Love Ultra New Vision In Contemporary Art*. Taipei: MOCA Museum of Contemporary Art Taipei.

Sayers Joe. (2004) *The sky #3!*. U.S.A.: autor. www.jsayers.com

Sexe Néstor. (2001). *Diseño.com*. Buenos Aires: Paidós.

Simon Wilson. (1975. 1983) *EL ARTE POP*. Londres, Barcelona.:Thames and Hudson, Labor.

Trondheim Lewis. (2004) *A.L.I.E.N*. Turin: Bréal Jeunesse.

Sureda, J y Guasch A. *La trama de lo moderno*. Madrid:Akal.

Weintraub Linda. (2004). *In the making, Creative Options for Contemporary Art*. New York: D.A.P. Distributed Art Publishers, Inc.

Wiedemann Julius. (2005). *Illustration Now!*, Köln.:Tashen

Wittgenstein Ludwig. (1973). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Madrid: Alianza Universidad.

Wittgenstein Ludwig. (1958, 5ª ed 1971) *Philosophical Investigations*. New York: The Macmillan Company.

Zapelli Gabrio. (2001) *El guión, la escritura activa*, San José: INA

Referencias electrónicas.

An abstraction of the comics medium. Marzo, 2007.

<http://www.everything2.com/index.pl?node=an%20abstraction%20of%20the%20comics%20medium>

Bascones Piere, *Arte e interactividad I: Y sin embargo magazine*. Agosto 2007

<http://ysinembargo.com/uebi/2006/10/17/arte-e-interactividad-i/>

Brown Margery. *Experimental Animation Techniques*. (PDF) Marzo, 2007.

Cía Domingo. *Wittgenstein: la posibilidad del juego narrativo:*

A parte Rei. (PDF). Mayo, 2007. <http://serbal.pnitic.mec.es/AparteRei>

Cohn, Neil. (2003). *Interfaces and Interactions -A Study of Bimodality-*

(PDF). Abril, 2007. www.emaki.net

Cohn, Neil. (2005). *Initial Refiner Projection, Movement and Biding in Visual Language*. (PDF). Abril, 2007. www.emaki.net

Cohn, Neil. (2005). *Visual Lexicon*. (PDF). Abril, 2007. www.emaki.net

Cohn, Neil. (2005). *¡Eye ♥ Graefik Semiosis! A Cognitive Approach to Graphic Signs and "Writing"*. The University of Chicago (PDF). Abril, 2007.

Cohn, Neil. (2003) *Art Vs. Language: A Battle of Cultural Proportions*. Abril, 2007. <http://comixpedia.com/node/1766>

Colectivo Pictoplasma <http://www.pictoplasma.com/>

Camnitzer, Luis (2005). *Hacia una Teoría del Arte Boludo*. Junio, 2007. <http://www.magazineinsitu.com/ensayos/camnitzer.htm>

History of Printmaking, <http://the-artists.org/search/prints-h.cfm> Marzo, 2008

Mantecón, Ana Rosa, *Globalización cultural y antropología*. Alteridades, 1993, 3(5) 79-91 PDF. Marzo, 2008

Merixtell, Estebanell (2000) *Interactividad e interacción*.:Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa, n.0, Oviedo, 2000: (PDF). Mayo,2007

MOCA, Are Comics and Animation becoming New Art Forms?(2004).: Museum of Contemporary Art Taipei. Marzo, 2008.

http://www.mocataipei.org.tw/english/5_news/3_detail.asp?ID=6&page=1

Moreno Fernández, José Isidoro (2005) *El cómic como objeto de estudio para las Ciencias Sociales y las Humanidades*. Mayo 2007.

<http://www.vozuniversitaria.org.mx/comicanalisis.htm>

MoMa (2007) *Comic abstraction*. Mayo, 2007.

http://moma.org/exhibitions/2007/comic_abstraction/

Pedroza, Gabriela, *Globalización y cultura: un nuevo espacio para las identidades sociales*, <http://hiper-textos.mty.itesm.mx/pedrozanum5.htm>. Número 5 Julio - Diciembre 2002, Marzo 2008.

Red Internacional de Diseño, *El cómic como arte mayor*,

http://www.enredo.org/article.php?id_article=42, 21 de marzo de 2006, Junio 2008.

Toothman, Wong, Marrs. (2005) *Interactive Art Methodology*, Multimedia Graduate Program Thesis, Cal State University East Bay:(PDF). Mayo, 2007.

Wikipedia *Animación MTV* . http://en.wikipedia.org/wiki/Mtv#Animated_shows

Historia del Comic: <http://en.wikipedia.org/wiki/Comic>

Underground comix, http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comics

Mayo, 2007