



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y
ARTE.

ESCUELA DISEÑO GRÁFICO

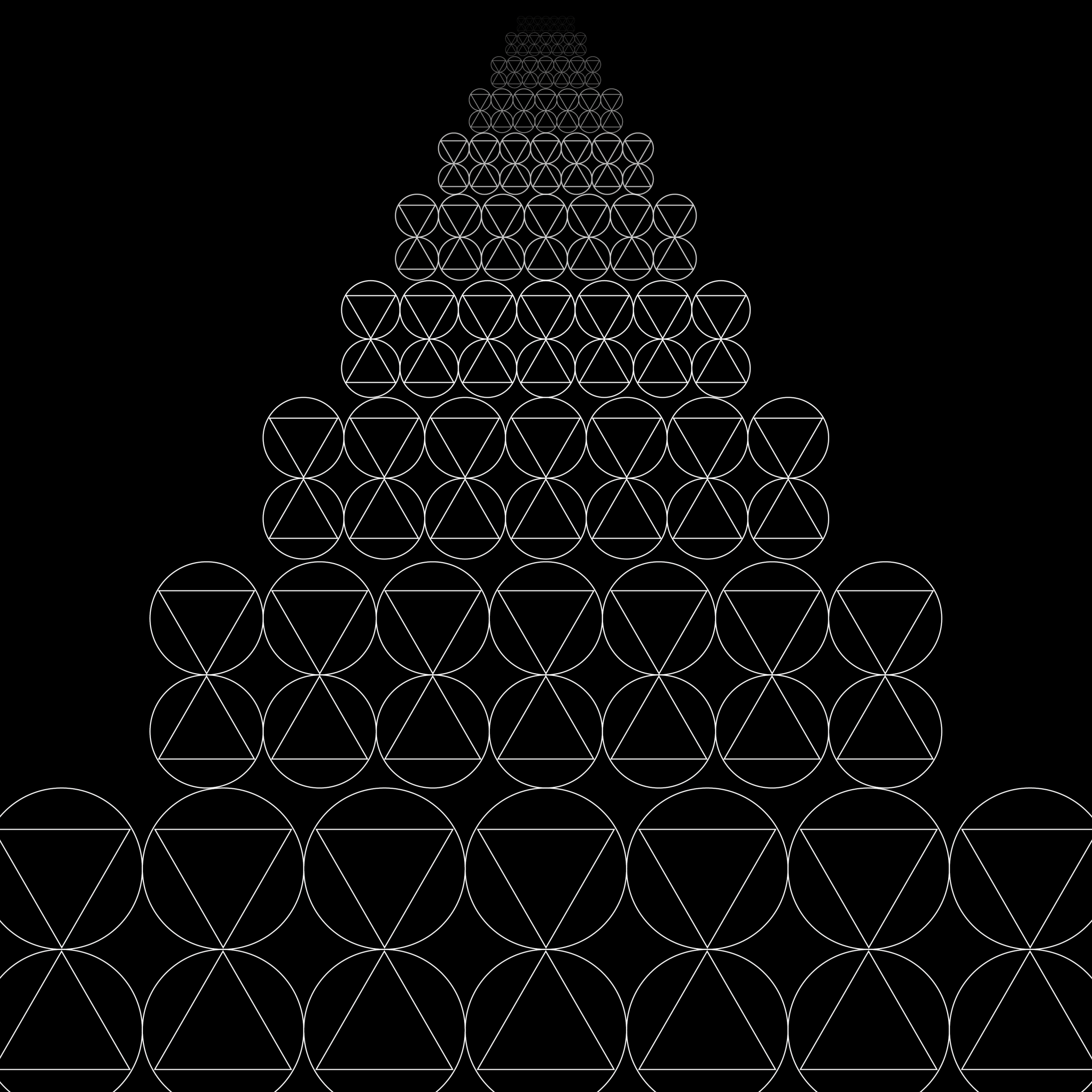
Diseño de sistemas gráficos basados en
la gestáltica, capaces de construir un
discurso retórico en una instalación
multimedia.

Trabajo de graduación previo a
la obtención del título de
diseñador gráfico

CUENCA - ECUADOR
2017

AUTOR:
JOSÉ CASTRO REYES

TUTOR:
DIEGO LARRIVA



AUTOR:

JOSÉ EDUARDO CASTRO REYES

TUTOR:

DIEGO LARRIVA

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN:

TODAS LAS IMÁGENES FUERON REALIZADAS POR EL
AUTOR A EXCEPCIÓN DE AQUELLAS QUE SE ENCUEN-
TRA CON SU CITA RESPECTIVA

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

AUTOR

CUENCA - ECUADOR
2017

DEDICATORIA

Al amor de mi madre, a la curiosidad infinita del ser humano...

AGRADECIMIENTOS

Mariana, Eduardo, Nathaly, Mercedes, Mel, Bolo, Paola, Carlos, Augusta, Rose Emanuel, Juan, René, Toa, Yucef, Juan Carlos, Diego, Juan Pablo, Adilson, Diegohumberrto, DaniDu, Edison Elisa, Abriela, Mario Kennet, Esteban, Anahí, Erick, Israel, Dániel, Gabriela, José, Majo, Darwin, Ximena, Grupo de Teatro de la Asuncion, al director saliente y vigente de la Casa de la Cultura, y a todas las personas que de alguna u otra manera influenciaron en mi hasta llegar a este punto en la vida... Gracias infinitas.

ÍNDICE

MARCO TEÓRICO	13
EL DISCURSO	15
RETÓRICA.....	16
NARRATIVAS	20
EXPERIENCIA DE USUARIO.....	25
EMOCIÓN Y COGNICIÓN	26
GUIONIZACIÓN.....	40
LA INSTALACIÓN MULTIMEDIA	44
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	49
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS.....	53
FORMA	54
FUNCIÓN.....	56
TECNOLOGÍA	58
PROGRAMACIÓN	63
SEGMENTACIÓN DE MERCADO	64
PARTIDOS DE DISEÑO	69
PLAN DE NEGOCIOS	70
IDEACIÓN	73
GENERACIÓN DE IDEAS	74

RESULTADOS83

 MORFOLOGÍA GENERADA84

 ESPACIOS Y OBJETOS86

 MATERIAL PROMOCIONAL.....90

 REGISTRO Y VALIDACIÓN92

 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES96

 ÍNDICE DE IMÁGENES.....98

 BIBLIOGRAFÍA.....99

RESUMEN

En el siguiente proyecto se tratará de indagar el estudio de la imagen en las instalaciones multimedia, dicho estudio estará apoyado en teorías como la dimensión científica del diseño la cual defiende la experimentación y los nuevos procesos de acuerdo al contexto y la cibernética multimedia que aborda la comunicación entre máquina-hombre a través de múltiples medios. Todo esto con el fin de indagar en este movimiento al arte, diseño y tecnología como medios de comunicación visual, no solo para quedarse en formas de comunicación esporádicas sino también aportar al diálogo de nuevas teorías y tecnologías de comunicación contemporáneas y futuras, que ayuden a la comprensión de la sociedad.

PROBLEMÁTICA

Desde que existe la humanidad las máquinas constituyen un elemento básico de la curiosidad sobre el entendimiento hacia sí mismo y de la compulsiva obsesión de emular la capacidad creadora de una posible divinidad, desde las alas de Ícaro, pasando por la clepsidra, hasta llegar a la realidad virtual.

Solo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación de que ella dispone y además que en el futuro desempeñarán un papel más preponderante los mensajes cursados entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres, entre máquina y máquina.

WEINER,N, 1969, pag.16

Entendiendo que el diseño gráfico es comunicación visual y que además, como lo sostiene desde su dimensión científica: este busca la exploración y todo tipo de resultado a través de ella, fomentando la investigación y las nuevas formas de solución de un problema; nace la necesidad de juntar campos interdisciplinarios para facilitar la viabilidad de proyectos que vinculen directamente la interactividad entre el ser humano y las tecnologías; que al final proyectan una visión del diseño como herramienta de la transformación de la realidad, entendimiento de la sociedad y catalizador de nuevas tecnologías.

ABSTRACT

Gestalt-based graphic systems design, capable of constructing a rhetorical discourse in a multimedia installation

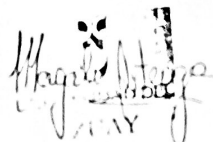
Abstract

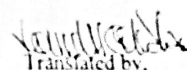
When taking into account the importance of human-machine communication, it is necessary to include the graphic designer as a designer of visual experiences, so as to use them as tools of social understanding. That is why scenography construction in multimedia installation was conceived as an optimal multidisciplinary solution. The strategies considered had to do with the creation of iconic metaphors and with the user experience. The tools used were analog and digital technologies in order to project the morphologies in space. In addition, other artistic expressions were incorporated to reinforce the narrative. All these variables succeeded at immersing the user into the sensory experience designed.

Keywords: scenography, narration, adaptation, experience, performance, work, mirage, surrealism, direction, onirism

Juan Castro Reyes
STUDENT
64245

Dis. Diego Larriva
THESIS DIRECTOR


Juan Castro Reyes
64245


Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVOS

GENERAL

Demostrar la visión que tiene el diseño para poder transformar la realidad, entender a la sociedad y catalizar nuevas tecnologías a través de la instalación multimedia.

ESPECÍFICOS

Diseñar sistemas visuales basados en la teoría de La Gestalt
Generar una instalación multimedia.

Capítulo

1

MARCO TEÓRICO

Al hacer aparecer al signo visual como un fenómeno donde la imagen confluye con el contexto y con el usuario para establecer sus significaciones, se habla entonces de una retórica icónica, una retórica plástica y, sobre todo, de una retórica iconoplástica.
(μ, 1993, pp. 131-162)

EL DISCURSO

RETÓRICA

La retórica es la facultad de descubrir en cada caso particular los medios que son adecuados para la persuasión.

ARISTÓTELES

Los estudios de retórica se definen por su capacidad de explorar los procedimientos y las prácticas de la comunicación que tradicionalmente no son cubiertos por otras disciplinas de estudio.

EDWIN BLACK & LLOYD F. BITZER

En una primera instancia según estos enunciados podemos decir que: la retórica es la búsqueda de la manera más adecuada para llegar a persuadir, explorando conocimientos y prácticas varias de comunicación.

Como lo indica (Tapia, 2007, p. 20) disponemos primero de un género Judicial: este juzga hechos pasados, y se basa entre lo justo y lo injusto, lo correcto y lo incorrecto; y segundo de un género deliberativo la cual habla sobre la política y el futuro basándose en lo deseable y lo indeseable, lo ventajoso y lo inconveniente.

Para lo que quiera comunicar el emisor, se tendrá que basar en estos géneros, también según la secuencia narrativa escénica se pueden combinar de acuerdo al orden cronológico descrito previamente en un guion.

PARTES DE LA RETÓRICA

La dispositio

La dispositio es la parte de la retórica la cual da orden y organización a los argumentos del discurso, este consta de cuatro partes:

El exordio es el la parte que se encarga de abrir la atención del público; la narración la cual se encarga de contar los hechos; la argumentación que es el dismiento de los juicios y la conclusión.

La actio

La actio se ve relacionado con los elementos compositivos de la escenografía, pues se sabe que además del argumento de una obra dramática la escenografía resulta fundamental para tocar el alma del público. (Tapia, 2007).

En tiempos contemporáneos la tecnología mediática se confiere mucho a la actio ya que para la persuasión este se convierte un medio muy importante .

RETÓRICA Y DISEÑO

El diseño se considera una herramienta para poder comprender a la sociedad ya que como lo dice (Tapia, 2004) tiene el poder de moldear, dirigir y organizar los comportamientos sociales; este entendimiento se da a través de objetos, formas y sistemas las cuales interpretan las ideas de los grupos humanos.

Teniendo en cuenta esta consideración se habla que el diseño gráfico construye discursos y argumentos persuasivos, (Tapia, 2004, p. 53) que, con el manejo adecuado de textos e imágenes facilitan la adaptación hacia múltiples escenarios.

En consecuencia: signos, objetos, acciones y pensamientos, no sólo están interconectados, sino que, también interpretan y emergen en el pensamiento del diseño contemporáneo con sorprendentes consecuencias para la innovación (Buchanan, 1998, pp. 8-10)

NARRATIVAS

“Las narraciones forman un marco dentro del cual se desenvuelven distintos discursos sobre el pensamiento y las potencialidades del hombre; en este sentido, su función principal es hacer inteligibles las acciones humanas para nosotros mismos y para los otros” (Costa & Piñeiro, 2012)

Desde el enunciado de Costa y Piñeiro para llevar a cabo una mejor persuasión cognitiva del discurso del pensamiento y las acciones del hombre y de potenciar la experiencia con nuevas tecnologías, hablamos de nuevas narrativas multimedia las cuales tienen como objetivo involucrar al usuario/espectador dentro del desarrollo narrativo.

NUEVAS NARRATIVAS MULTIMEDIA.

Factores contemporáneos, tecnológicos y socioculturales han dado paso a un cambio en las comunicaciones y de la evolución de sus medios las cuales según indica (Jenkins, 2008) dan paso al inicio de un proceso de convergencia mediática, este proceso fomenta la creación de nuevos relatos o narrativas audiovisuales interactivas con la posibilidad de juntar múltiples medios y formatos.

La perspectiva para estos relatos interactivos según lo comenta (Moreno, 2002) será de contar la historia a través de fragmentos audiovisuales en las cuales el espectador interviene desde afuera como lectoautor o desde dentro como un avatar o personaje.

Este acto participativo del espectador en el desarrollo y construcción del relato multimedia, afirma (Weissberg, 1999), condujo a acuñar el vocablo: spect-acteur señalando el papel del usuario activo.

Todas estas nuevas narrativas que nacen a partir de la convergencia mediática, señala (Scolari, 2009) se han acuñado diferentes términos como: “cross media, multiple platforms, intertextual commodity, transmedial worlds, transmedial interactions, multimodality y overflow”.

CROSSMEDIA TRANSMEDIA

Hablando concretamente como narración, para (Davidson, 2011) hablar de crossmedia storytelling es hacerlo de una narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos; estos difieren de realidades pero paralelamente aportan información narrativa la cual construyen un único relato, por tanto al desarrollarse en diferentes medios y ser parte de una historia común mas grande, el lector deberá consumir todas las partes para lograr el entendimiento de ese universo.

(Jenkins, 2008) considera la narrativa transmedia como varios relatos interrelacionados que se desarrollan en una misma historia con la característica que estos relatos constan de dependencia narrativa y sentido completo, como característica principal invita a la audiencia a tener un rol activo de interactividad, “son construidas e invitan a entrar en ellas, experimentarlas e interactuar imaginativamente con ellas”. (Gwenllian Jones, 2002)”; esta interacción e inmersión ayuda al usuario a entrar en la narrativa, y que, como lo sostiene (Davidson, 2011) consigue más implicación en la construcción de significado.

Debemos comenzar a creer en nuestra propia retórica y mirar al diseño como un campo integrador que construye muchos puentes entre diversos temas para hacer interactuar la comunicación, la expresión, la interacción y la cognición (Heller, 1998, p. 18)

EXPERIENCIA DE USUARIO

EMOCIÓN Y COGNICIÓN

*Si el marketing tradicional se basaba en promesas, la experiencia de usuario se basa en hechos.
(Montero, 2015)*

La raíz de la experiencia cognitiva es la retórica se radica en la retórica, por que como lo propone (Tapia, 2007): la retórica considera que hay relatividad en los escenarios del saber humano y que para no caer en terreno incierto que no se pueda desarrollar la persuasión y para solucionar este problema se puede recurrir a asociar la emoción y cognición.

¿Y por que desde la cognición y emoción?

Es por que en estos campos se estimulan los valores, creencias, y lugares construidos anteriormente es decir desde nuestro equilibrio emocional y mental. Es por eso que figuras retóricas como la metáfora, la metonimia o la sinécdoque utilizan figuras ya establecidas en nuestra naturaleza humana, las cuales, como sostiene (Tapia, 2007, p. 39) estas figuras nos ilustran y nos dan placer.

INTERACTIVIDAD E INTERFACES

Si la tecnología no es integrada como parte de la retórica, entonces el diseño adquiere un interés estético pero de menor rango, pues es degradado como una mera herramienta del marketing para la cultura del consumo (Buchanan, 1998, pp. 92-93)

INTERACCIÓN

La interacción de usuario en la narrativa recién se viene dando por medio de la comunidad científica en la década de los 60 y potenciándose después en los noventa con la democratización de la tecnología en donde se volvió una disciplina profesional la cual adapta la tradición del diseño a una emergente realidad interactiva. Para la concepción inicial de una interactividad (Norman, 1988) propone un modelo iterativo y cíclico que propone:

- Formular un objetivo el cual el usuario quiera lograr.
- Especificar y ejecutar la acción.
- Evaluar lo ocurrido y percibir la respuesta del sistema

Este modelo nos ayuda a identificar problemas de uso entre la conectividad entre los estados mentales del usuario y los estados físicos de la interfaz.

Para diseñar la interfaz de interacción Montero se basa en varios enunciados:

PRINCIPIOS DE DISEÑO

EL COLOR COMO CODIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN:

Para (Montero, 2015) determinados colores crean asociaciones sensitivas e intuitivas en determinación con la cultura del usuario.

ERROR HUMANO:

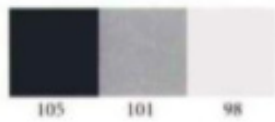
El diseño se encarga de resolver problemas, el error humano es un factor presente en la sistematización de interfaces por lo cual (Montero, 2015) sostiene que para resolver este problema hay que limitar las posibilidades y orientar al usuario.

LA ESTÉTICA:

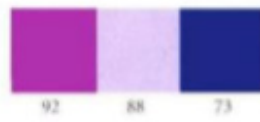
Para (Montero, 2015) el usuario ante un diseño bello lo juzga automáticamente como más fácil de usar, es por eso que emplean teorías de proporciones áuricas, simetrías y balances.

DISEÑO CROMÁTICO:

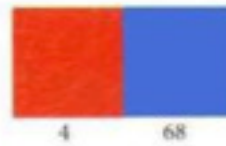
Los esquemas básicos de color permite contrastar colores para destacar elementos y lograr equilibrios en el ambiente (Whelan, 1994).



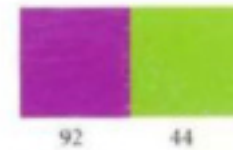
Esquema acromático



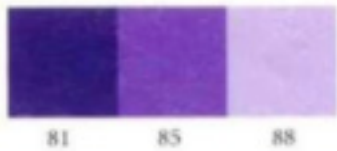
Esquema análogo



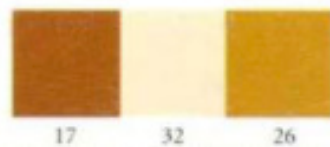
Esquema de choque



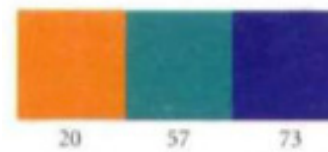
Esquema complementario



Esquema monocromático



Esquema neutral



Esquema de triada terciario



Esquema complementario

ESTILOS DE INTERACCIÓN.

Un estilo de interacción es el de la manipulación directa la cual es mucho mas intuitivo y fácil de aprender, (Montero, 2015) indica que existe una conexión mental entre los elementos de la interfaz y la forma natural de actuar sobre los objetos del mundo real. Este estilo se adapta perfectamente a un sistema mas grande y complejo de interacciones

RELACIÓN ESFUERZO/BENEFICIO

La idoneidad del diseño es medido de acuerdo a que el factor beneficio siempre sea mayor al del esfuerzo, solo si se cumple esta relación, según (Montero, 2015) habrá experiencias de usuario satisfactorias ya que el beneficio es su motor de motivación.

“Si la facilidad de uso fuera el único criterio válido, las personas se quedarían en los triciclos y nunca probarían las bicicletas.”
Douglas Engelbart

METÁFORA SURREAL COMO INTERFAZ INTERACTIVA

MIMESIS Y PERSUASIÓN

Primero se parte desde el análisis: de que la obra surreal se conforma de una relatividad metafórica en tiempo y espacio por lo tanto este invita al usuario a conversar y participar con ella, y por consiguiente, como dice (Arnheim, 1966) el usuario asume una participación activa. Segundo, anuncia (Knelsen & Belluzzo de Campos,, 2008) que “la metáfora asume la condición del punto exacto de contacto en una dualidad.” Entonces se compara este enunciado con la misma lógica que el de la interfaz y se llega a la conclusión de que interfaz en si misma es una metáfora, en donde el mensaje es de orden semántico.

Par que el usuario entienda y logre llegar a la metáfora esperada, (Knelsen & Belluzzo de Campos,, 2008) sostiene que los elementos de la obra y la estructura del espacio semántico condicionada a una lógica interna deben interrelacionarse.

La mimesis es una herramienta retórica la cual imita a la realidad, según (Tapia, El árbol de la Retórica, 2007) afirma que: lo concreto desarrolla mas emociones que el propio muestreo abstracto, por ello la mímesis es un elemento decisivo para la pues reconstruir la experiencia (Tapia, 2007, pp. 45-46)

PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN

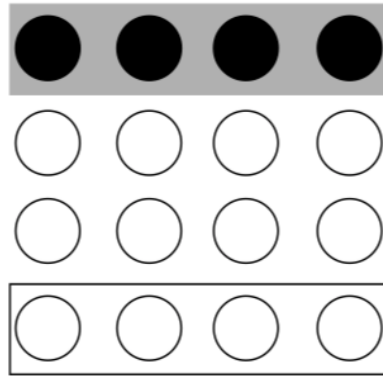
LEYES DE LA GESTALT

Las leyes de la Gestalt son leyes de la psicología de la percepción donde se estudia los mecanismos en la que las imágenes generan conceptos los cuales pueden considerarse para el diseño y organización perceptible de la imagen en el espacio, para (Gubern, 1987) se intenta evaluar la importancia de los lenguajes visuales en el mundo actual.

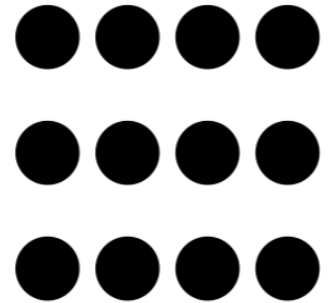
1



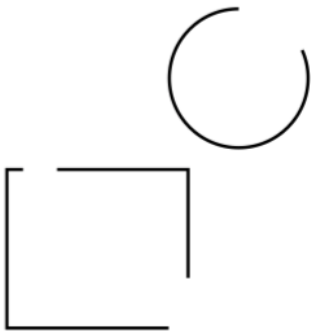
2



3



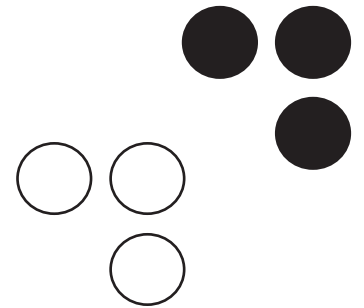
4



5



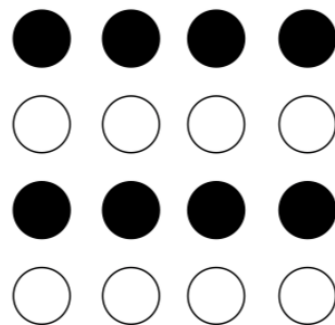
6



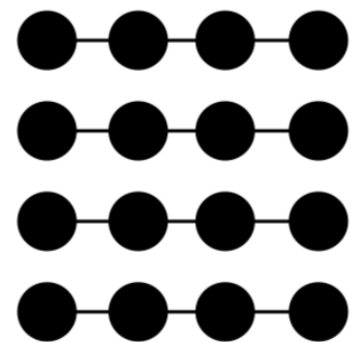
7



8



9



1

Ley de continuación
La atención visual tiende a seguir instintivamente la dirección espacial de los objetos.

2

Ley de región común:
Los objetos ubicados dentro de una misma región tienden a agruparse

3

Ley de proximidad:
Los objetos próximos entre si y distantes de otros son considerados como uno solo.

4

Ley de cierre:
La formas inconclusas nuestra mente tiende a completarlas

5

Ley de simetría:
Los formas simétricas son mas fáciles de leer.

6

Ley de destino común:
Los objetos que se mueven hacia un mismo destino o dirección son agrupados perceptiblemente.

7

Relación figura-fondo:
Esta relación hace que nuestro cerebro interprete cada objeto como figura o como fondo, pero nunca los dos al mismo tiempo.

8

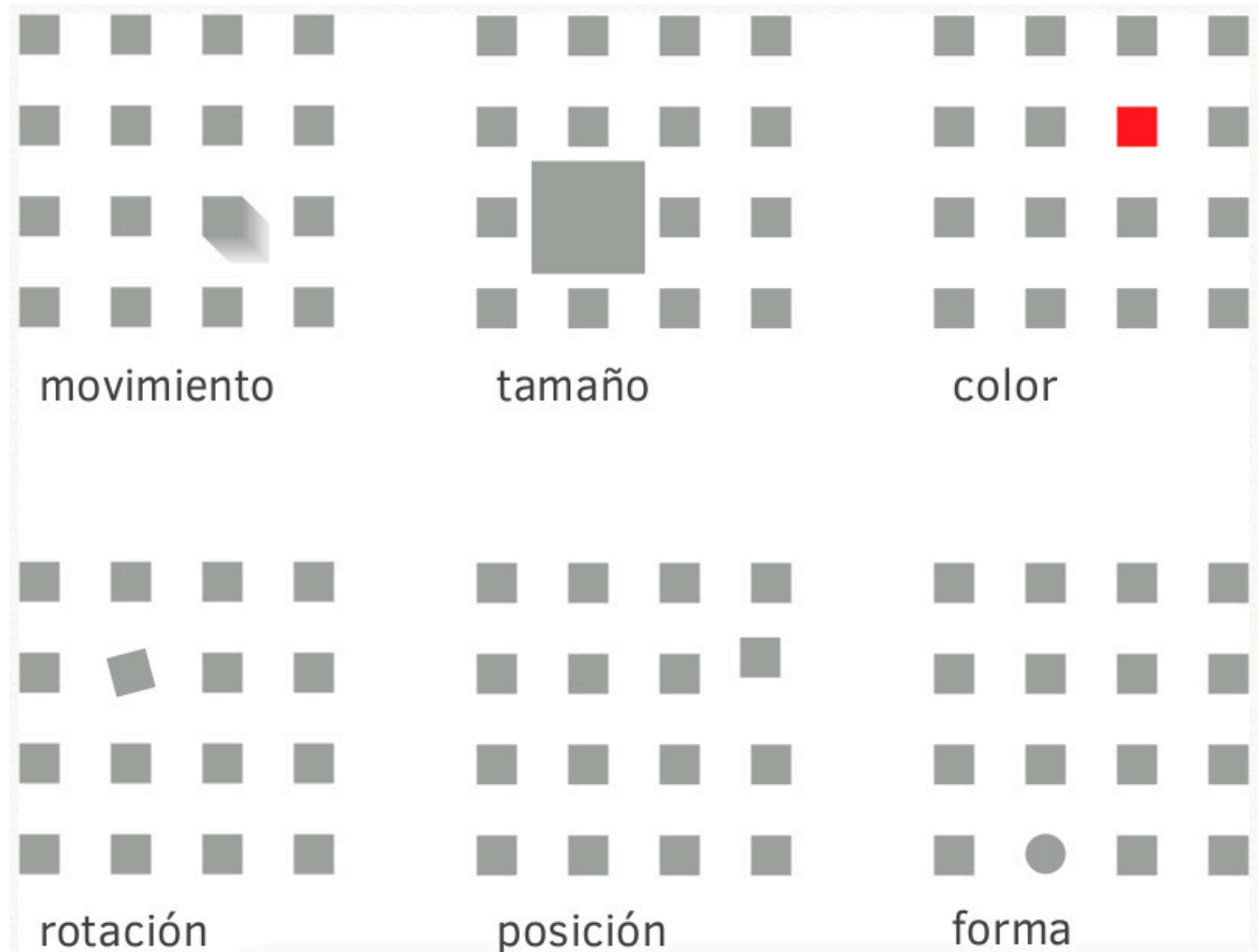
Ley de similitud:
Los objetos que comparten similitud perceptiblemente tienden a agruparse.

9

Ley de conexión:
Los objetos conectados por otros objetos como la líneas se perciben como una misma unidad.

JERARQUIZACIÓN

Los elementos diferentes atraen nuestra atención destacando visualmente el elemento se pueden utilizar los siguientes recursos: Movimiento, tamaño, color, rotación, ubicación y posición, forma.



GUIONIZACIÓN

El multimedia se convierte en una herramienta poderosa y distintiva, capaz de profundizar las posibilidades imaginativas del escenario. (DAVIS, 2001)

GUIÓN INTERACTIVO.

(Bauzá, 1997) recomienda tener en cuenta estos enunciados:

Revisar que el esquema argumental tenga un suceso lógico coherente. Aquí también se planteara el desarrollo de cada acción del usuario.

Incluir pequeños detalles que enriquezcan la dramatización, mismos también pueden dar emoción a la narración.

Se debe decidir muy concretamente la incorporación de los recursos técnicos en el momento de poner al frente al lector con el conjunto de narración interactiva.

STORYBOARD

Para (Hart, 2008) el storyboard es el modo de pre-visualización que constituye el modo habitual de pre-producción en la industria fílmica, se puede decir que básicamente el storyboard es un guion gráfico en el cual se pre visualiza las ideas principales de nuestro producto multimedia.

En la elaboración de un storyboard, como indica (Urbano, 2013) se tiene que contar primero con el guion textual y dividirlo, posteriormente a esto la narrativa se explicará con imágenes y como detalles adicionales pero muy importantes añadirán los tiempos y algunas especificaciones técnicas.

DISEÑO MULTIMEDIA EN EL ESPACIO

LA INSTALACIÓN MULTIMEDIA

La instalación multimedia se desarrolla en la relación espacio y tiempo dando una experiencia interactiva al usuario llevándolo a interpretar la obra a partir de diferentes parámetros, ya que como sostiene (Jacob, 2008) es un nuevo tipo de interacción hombre-máquina que se basa en diferentes estilos de interacción que no son convencionales. Ya que se trata de modificar las condiciones de lectura en el receptor. (Mercader, 1992)

CONSTRUCCIÓN ESCÉNICA

Al esquematizar el factor espacio, lugar donde se ejecutara la acción se vera ligada al diseño escenográfico, en donde se tomaran en cuenta los siguientes enunciados.

El espacio de representación:

El lugar donde se va a llevar a cabo la acción, va a determinar en gran medida el diseño escenográfico. Ya que como dice (Aguilar, 2010): la localización de estos espacios, va a condicionar la puesta en escena de un espectáculo, ya que no es lo mismo proyectar una escenografía para un exterior o un interior.

El espacio diegético:

El espacio diegetico se basa en alternar los espacios, entre abiertos y cerrados, este efecto de alternancia puede expresar un tipo de velocidad en el relato, el cual se logra por medio de elipsis, condensaciones e, incluso vacíos textuales. (Tossi, 1975)

Coevolución:

La coevolucion es un principio el cual nos permite hacer el hibridismo de recursos tecnológicos análogos con recursos netamente digitales, dicho principio, según (Espinoza & Miranda, 2009) ambas lógicas pueden mostrarse en un solo montaje.

DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA DIGITAL

La construcción de la actio se simplifica básicamente en las variaciones de luz, quebrándose sobre volúmenes diferentes... Citado por Rose-Marle Moudoues: Jacques Rouche et Edward Gordon Craig, en Rewe d'Histoire du Theatre, 1958, Ill, pp. 313-319.

ILUMINACIÓN

MAPPING

La iluminación como afirma (DAVIS, 2001) hace del aire un medio poético, es por eso que se le considera un elemento principal en la escenografía digital lo incursiono Josef Svoboda quien fue diseñador escénico que investigó y experimentó en diferentes materiales como espejos los cuales ayudaban a manipular la luz según las necesidades que la dramaturgia pedía; en uno de sus trabajos acuñó el termino Polyekran el cual consistía en la proyección de fotografía y video sobre pantallas distribuidas en el espacio. A partir de esta técnica, con la evolución de los medios podríamos decir que lo que conocemos como mapping nace de los juegos experimentales de Svoboda.

Para encontrar la armonía de las proyecciones sobre los elementos vivos en escena, (WHITE, 2001) recomienda para encontrar un significado se debe encontrar un equilibrio entre los medios y el contexto, ya que, “El actor debe ser exquisitamente adaptado a la proyección”.

“Espectáculo audiovisual en el que se proyecta una imagen sobre un objeto y se juega con las formas de este objeto para crear formas nuevas a partir de esto” (Fulgencio, A., 2014).

Bajo este concepto la gráfica animada a construir tendrá que ser ideadas para que puedan converger y se adapten a las formas construidas.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO



Img1: Javier

Javier Andrade Córdova
Dramaturgo / Director de Teatro, Ópera y Vídeo

El desarrollo tecnológico ampliará las posibilidades de la creación, al menos desde dos perspectivas creo yo, la una, al ampliar el instrumental disponible y las facilidades para el tratamiento de los espacios y tiempos reales y virtuales y sus interrelaciones, y también indirectamente, al resolver para nosotros una serie de problemas del cotidiano y laborales, lo que nos permitirá contar con más tiempo para la creatividad humana, será esta, pero, siempre, el combustible irremplazable que origina la creación. Una obra de diseño probablemente tendrá en el futuro un proceso en el que se multipliquen exponencialmente los procedimientos industriales, digitales, robóticos; el diseñador, por lo tanto, deberá manejar un instrumental de conocimientos para interaccionar, controlar, conducir esos logros y facilidades tecnológicas, etc., sin embargo, creo personalmente que su tarea central seguirá siendo, -a partir de sus sentimientos, emociones, gustos, inclinaciones, en relación con los materiales, los espacios, los tiempos, y principalmente sus congéneres-, imaginar y crear de manera intencional y consciente.



Img2: Dániel

Dániel Zalamea
Ingeniero lumínico / Artista performático / Técnico de iluminación del TCCT

Con respecto al uso masivo de la tecnología en las artes escénicas considero que la tecnología en ningún momento debe transgredir a la función, además que para abordar cualquier tecnología previamente se deben entender los lenguajes y desde luego hay que entender las transiciones entre hardware y software, teniendo esto en cuenta considero que la tecnología es una herramienta muy poderosa pero no hay que olvidar que este requiere de una técnica y una metodología.

Hablando ya específicamente de un montaje para una obra es indispensable que se definan y especifiquen las constantes y variables que se van a utilizar; además que como ingeniero me enfoco más en el hecho tecnológico más que en la narrativa.



Img3: Es

Es Devlin
Artista y diseñadora escenográfica.

Es parte de 5 elementos fundamentales para lograr su trabajo:
Primero el espacio: siempre busca romper las barreras ya sea espaciales y de funcionamiento.
Trabaja también con la luz jugando con espejos para experimentar los distintos tipos de efectos que en este genera
Las escalas son elementos importantes por que dan otro significado de un objeto en relación con otro, digamos que cambia su tono de expresión.
La obscuridad es su materia prima, es por donde interactua la luz, donde tiene poder de decisión si algo se va a ver o no.
Y por ultimo el tiempo: Cuando se construyen estos objetos lo que se crea es tiempo, tiempo en el que la gente interactua y nunca es el mismo por que funcionan solo en ese tiempo y espacio donde la narrativa y el usuario conviven en una sola dimensión.
En la construcción se sus escenografías es indispensable la creación de maquetas para tener una idea real de cómo se va a comportar ese objeto con respecto a otros y por ultimo también afirma que: No es necesario que el publico conozca todos los detalles ayuda mas crear un objeto que tenga significado para todos.



Img4: Yucef

Yucef Merhi
Artista, poeta y programador

Yucef defiende mucho la relación de las nuevas formas de abordar las comunicaciones y expresiones, partiendo desde las narrativas literarias que ahora se convierten en audiovisuales; tal como lo conceptualiza en su obra “Poesía visual” a mas de crear arte o tecnología, está utilizando todas estas creaciones para entenderse a si mismo y el porque de su existencia.

Al hablar de narraciones Yucef comparte la idea de que todas las historias tienen un origen en común, un origen filosófico.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

FORMA

BOX

Img5: box1

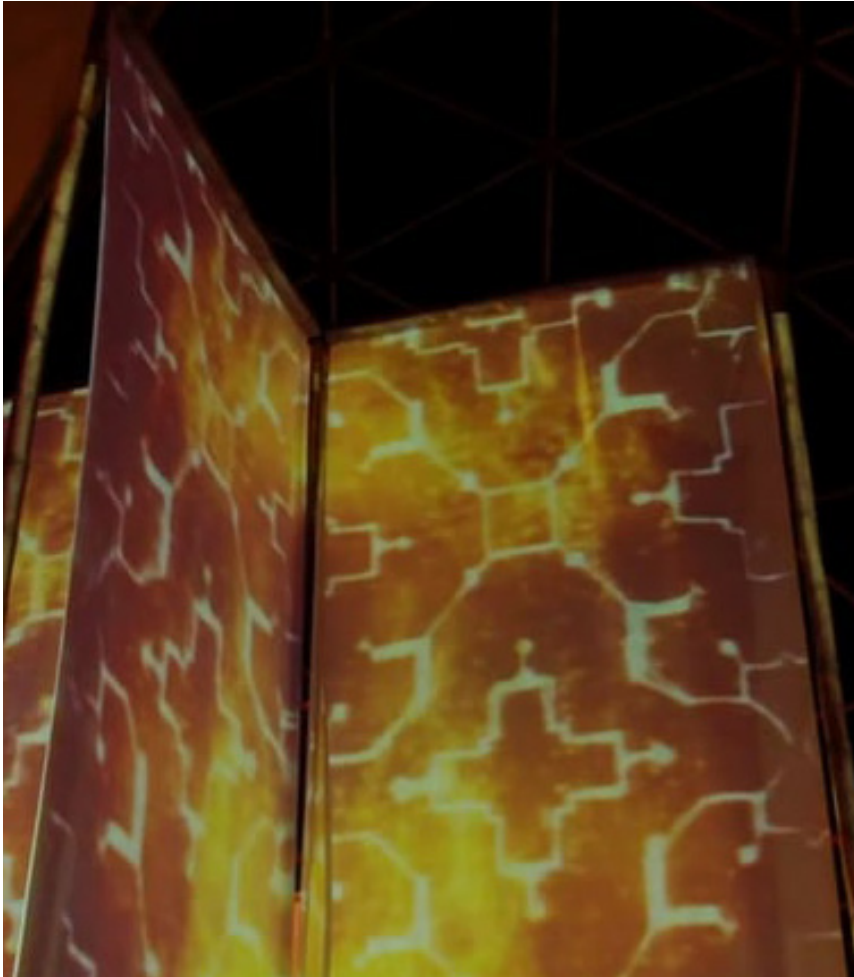


Img6: box2

Box es la proyección de animación sobre paneles en movimiento la cual logra transmitir la sensación de interactividad de la imagen con el espacio, en el trabajo se aprecia la total sincronía de los principios de graphic motion con los movimientos mecánicos que ejecutan las pantallas en el espacio, la gráfica manejada es idónea para crear el efecto deseado, manejando los puntos de fuga, líneas y sólidos de manera inmejorable aplicando las leyes de la Gestalt con el espacio dimensional del soporte, la aplicación de la cromática en negativo ayudan a una percepción limpia y clara.

DUAL EXCERPTS

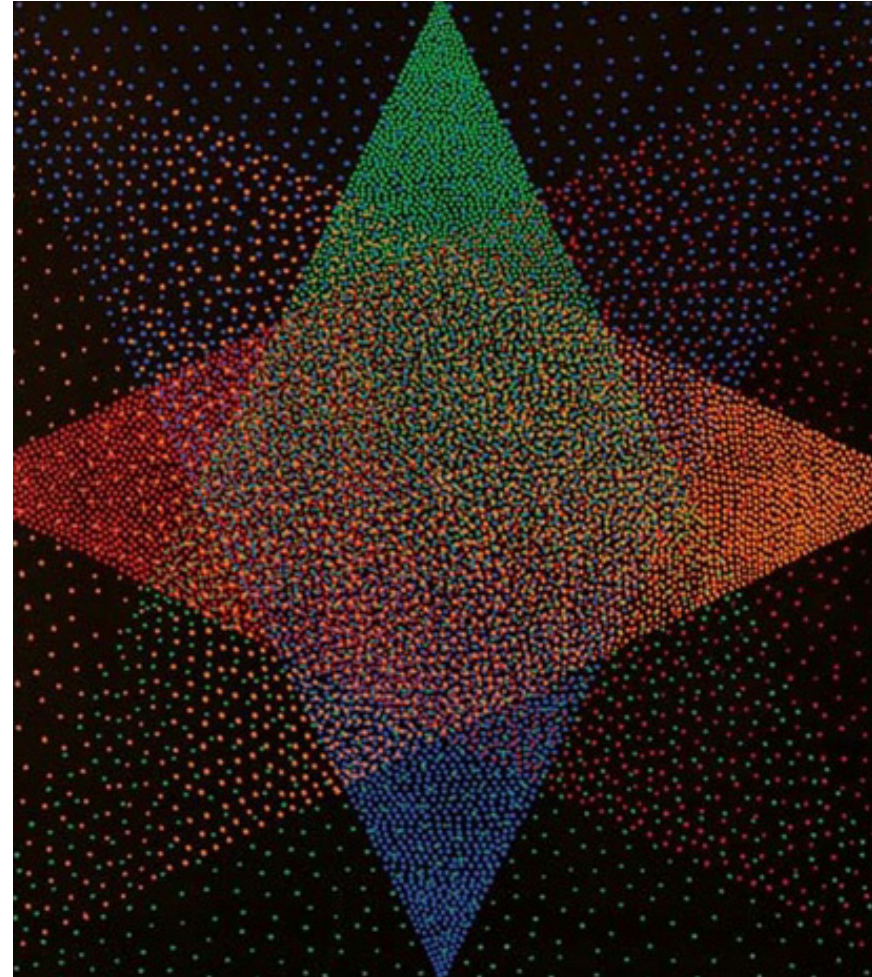
Img7: dual



Dual es una proyección visual sobre una estructura ambientada con música electrónica de este proyecto se vista que el uso de morfología extraída de la chacana y de motivos de la cosmovisión andina con la finalidad de crear el ambiente que proponen la música, el uso de fracasas en la animación y la cromática de tonalidades diversas se combina de acuerdo al emoción que produce la música, el producto final de un solo tótem está bien aunque la incorporación de varios tótems rededor generaría un ambiente incluyente

ALCHIMIE

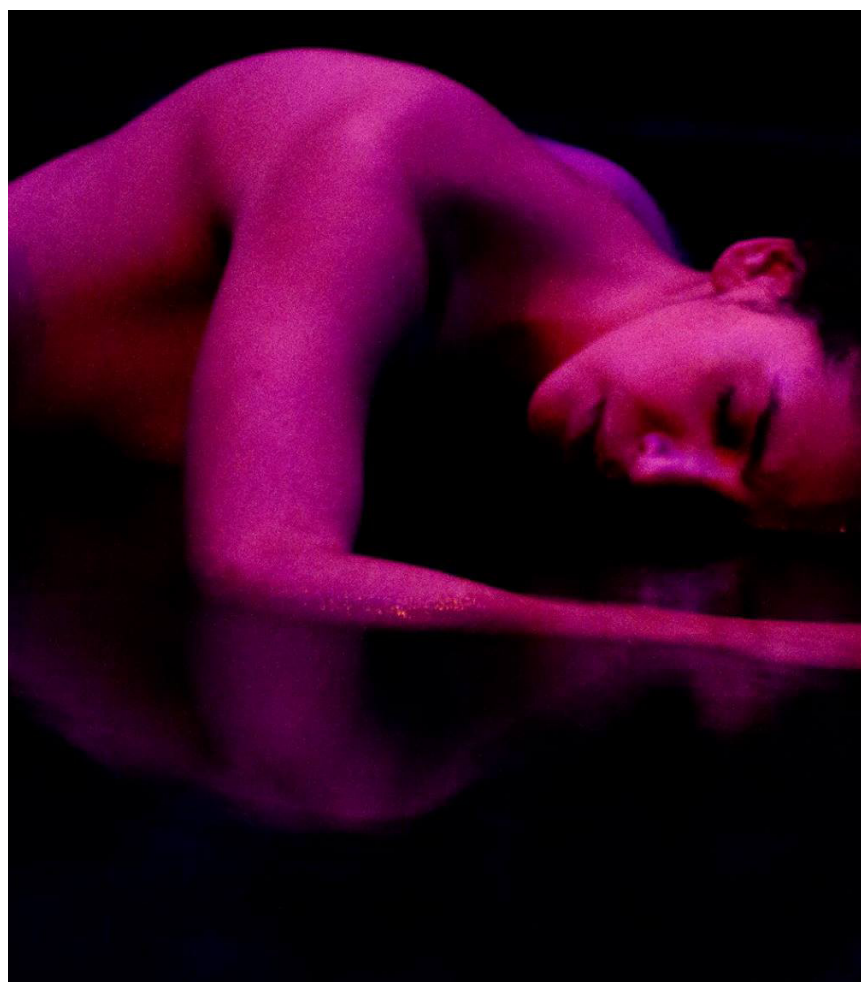
Img8: alquimie



La obra de Julio Le Park se basa en la generación de texturas a través de partículas ya sean de cromática neutra o en la combinación de colores primarios basándose en patrones de contraste específicos,

FUNCIÓN

LAS CRÓNICAS DEL AGUA



Img9: crónicas1



Img10: crónicas2

Las crónicas del agua es una propuesta que fusiona el teatro performativo, el teatro en la obscuridad y el arte sonoro el cual tiene como objetivo representar un collage dramaturgo que discute sobre la lucha de los pueblos ancestrales por defender el agua; la obra maneja los elementos sensoriales a gran escala para poder generar un ambiente global en la que todo el público está encerrado en la burbuja sensorial, en toda la línea narrativa de la obra se nota el trabajo minucioso de los elementos técnicos para cambiar el ambiente conceptual en la transición de escenas; la funcionalidad de cada efecto visual y sonoro evidencia su masiva efectividad, realizando la narración, incluso cuando el elemento principal es la obscuridad.

LONDON 2012 OPENING CEREMONY



Img11: london1



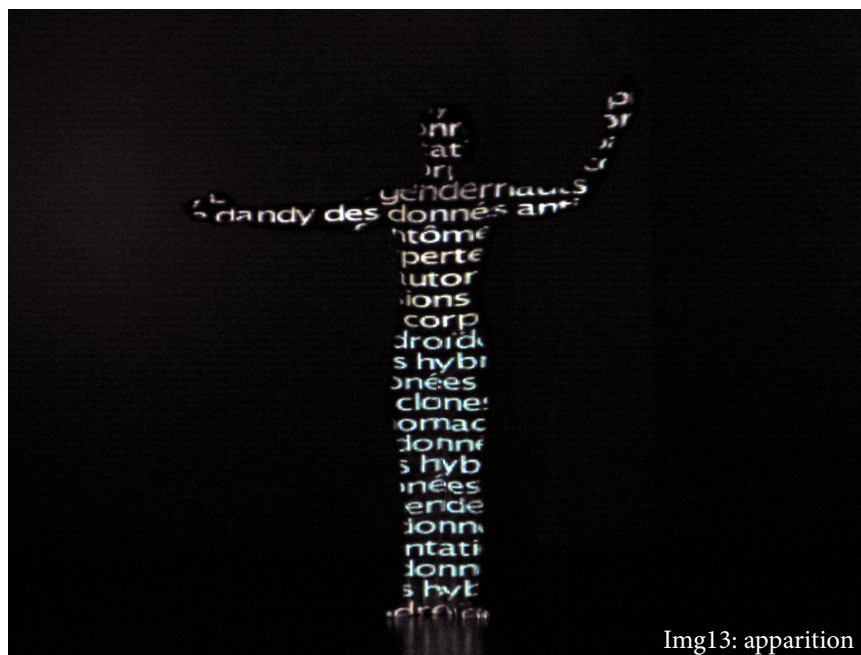
Img12: london2

Esta obra transmedia cuenta la historia de Londres a través de sus principales símbolos culturales, los recursos tanto humanos, visuales, tecnológicos, sonoros y escénicos generan que el relato se expanda a una dimensión espacio temporal real, con la inclusión de relatos que se desarrollan en elementos espaciales específicos dentro de la misma escena general permite al espectador separar diferentes microrelatos que son importantes dentro de la construcción cognitiva de la historia principal. Tal vez un inconveniente observado es el que no todo el público espectador va a ser incluido de manera efectiva en la historia ya que este va a estar determinado por el puesto que ocupe en el estadio.

TECNOLOGÍA

APPARITION

JOSEF SVOBODA



Img13: apparition

Apparition es una obra performativa visual la cual incluye la imagen proyectada, luces y el cuerpo como principales elementos constructivos de un relato; El juego de luces ayuda de forma efectiva a que el cuerpo entre y salga de esta estructura morfológica “imagen-cuerpo”, esta estructura es llevada a cabo gracias a la incorporación de tecnología Kinnet la cual logra al seguimiento de cuerpo en movimiento.



Img14: svoboda

Josef en toda su obra aprovecha la física de la luz y métodos análogos para generar efectos visuales, estos mecanismos sensibles al movimiento hacen posible la interacción directa generando un causa-efecto inmediato.

LIGHT FORM



Light Form es una obra que se soporta en un objeto el cual proyecta la luz desde su interior obedeciendo sensores de movimiento. este sistema interactivo facilita la construcción de objetos pequeños y de fácil manipulación y transporte; la interacción directa del sentido del tacto las luces ayudan para que el usuario este inmerso todo el tiempo, no deja espacio para la distracción.

BODIES OF WATER



Bodies of water es una instalación visual en la que el agua es la generadora de ambientes a través de la refracción de la luz, la generación de este efecto funciona bien para proyectar grandes espacios pero su control es muy limitado.

CONCLUSIONES

En la investigación del marco teórico, en la investigación de campo y en el análisis de homólogos se puede llegar primeramente a una conclusión general en la que se puede deducir que una instalación multimedia interactiva y que además sea capaz de contener narraciones retóricas las cuales puedan persuadir al espectador es hablar redundantemente, porque ya de por sí el propósito elemental de la retórica es la persuasión; por otro lado, la instalación multimedia es solo una herramienta narrativa que nace desde el desarrollo de la convergencia mediática para poder potencializar la comunicación persuasiva en donde se busca darle un papel activo al usuario, es por eso que, considerando la importancia contemporánea y futura, de la cultura y comunicación visual, ahora es oportuno apuntar hacia la construcción de una retórica icónica.

En algunos puntos específicos se concluye que: para lograr una persuasión retórica en la narrativa óptima, es necesario seguir algunas etapas específicas y poner como prioridad el diseño y construcción de la acción.

Es primordial elegir con anterioridad que tipo de narrativa se utilizará (crossmedia o transmedia) ya que cada uno tiene sus diferencias respecto al grado de participación del usuario.

La obra surrealista como metáfora puede ser tomada como principal referencia en el diseño de la interfaz del usuario.

La aplicación de las leyes de la Gestalt en el diálogo gráfica-espacio deberá poder tener una adaptación consecuente con las formas geométricas espaciales para así poder llegar hacia el juego de percepción visual exitoso.

Para lograr una interactividad e inmersión sensorial deseada es necesario enfocarse en los sentimientos, emociones y la empatía hacia congéneres.

De acuerdo a las entrevistas a expertos, se llega a la conclusión en tanto a tecnologías de que estas nunca deben transgredir a la función del objeto; las tecnologías logran una percepción adecuada cuando se adapta a las experiencias previas del individuo; y por último, se debe tener un conocimiento básico, tanto del funcionamiento de las señales de comando, como de los lenguajes de software.

Capítulo

2

PROGRAMACIÓN

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

USUARIO

VARIABLES GEOGRÁFICAS:

PAÍS: Ecuador
CIUDAD: Cuenca
REGIÓN: Sierra
POBLACIÓN: Urbano

VARIABLES DEMOGRÁFICAS:

EDAD: 15 años en adelante
GÉNERO: Masculino y femenino
IDIOMA: Español
NACIONALIDAD: Ecuatoriana
OCUPACIÓN: Estudiantes y profesionales (Artistas / Diseñadores)
NIVEL EDUCATIVO: Bachiller / Superior
INGRESOS: \$0 a \$1000
RELIGIÓN: católico / evangélico / ateo.

VARIABLES PSICOGRÁFICAS:

PERSONALIDAD: Entusiasta, investigativo, pacificador.
CICLO DE VIDA: Joven, soltero / joven, casado, sin hijos /joven, casado, con hijos.
Adulto, soltero / Adulto, casado, sin hijos /Adulto, casado, con hijos.
ESTILO DE VIDA: Curioso por el arte y sus diferentes expresiones, Busca nuevas experiencias, Vive con conciencia ambiental, política y social.
CLASE SOCIAL: Medio – Alto

VARIABLES CONDUCTUALES:

OCASIONES: Ocasión especial o casual con previa programación.
BENEFICIOS: Experiencia, novedad, accesibilidad
ESTATUS DE USUARIO: Potencial
FRECUENCIA DE USO: Ocasional
ESTATUS DE LEALTAD: Media
ETAPA DE PREPARACIÓN: Informado - Interesado - Nula
ACTITUD HACIA EL SERVICIO: Entusiasta / Analítica.

PERSONA DESING



Img17: rostro



Img18: susana

Susana Martínez

EDAD: 17 años

IDIOMA: Español

NACIONALIDAD: Ecuatoriana

OCUPACIÓN: Estudiante

NIVEL EDUCATIVO: Bachiller

INGRESOS: Depende económicamente de sus padres

RELIGIÓN: católico

Estatus civil: soltera sin hijos.

Motivaciones:

Susana encuentra mucho gusto e interés en la lectura.

A Susana le encanta ir de conciertos de música independiente con sus amigos.

Susana encuentra una forma de expresión en la fotografía y siempre captura los momentos compartidos con sus amigos y el colegio.

Frustraciones:

Los padres esperan que Susana escoja una carrera de leyes en la universidad.

A veces Susana se siente insegura, al ver que tiene gustos diferentes al resto.

Susana se siente impotente al ver el poco apoyo del colegio hacia actividades de su interés.

Resumen Biográfico:

Desde niña Susana se ve influenciada a través de su padre por el rock clásico, mas tarde, a partir de un curso para adolescentes de fotografía, empieza a ver interés en el cine y la literatura, convirtiendo a Kubrick y a Borges en sus artistas favoritos, ya en el colegio Susana llega a formar parte del club de periodismo, en el cual actualmente no esta muy contenta ya que siente que su capacidad creativa se ve muy limitado por lo tanto busca inspiración en nuevas formas de expresión y la oportunidad en la que pueda formar parte de proyectos mas libres.

Personalidad:

Extrovertido/Introvertido: 50/50

Intuitivo/Instintivo: 40/60

Racional/Apasionado: 25/75

Tecnologías:

Realidad aumentada, vídeo 360`, identificación con avatares, interfaces responsive, señales digitales.

Manejo de las redes sociales: Snapchat, Instagram, Facebook.



Img19: joaquin

Joaquín Rodas

EDAD: 50 años

IDIOMA: Español/Ingles/Alemán

NACIONALIDAD: Ecuatoriana

OCUPACIÓN: Docente universitario/creador y gestor cultural

NIVEL EDUCATIVO: Superior 4to nivel

INGRESOS: 2000 – 3000/mes

RELIGIÓN: cristiano

Estatus civil: Casado con hijos

Motivaciones:

Dedicado a la investigación, la instrucción académica y descubrir talentos que podrían volverse potenciales.

Frustraciones:

La poca investigación académica por parte de nuevos exponentes, el casi nulo apoyo de los gobiernos centrales hacia proyectos artísticos independientes

Resumen Biográfico:

Joaquín acabo la universidad siendo comunicador social, aunque su inclinación siempre fue el arte y sus diferentes expresiones, a lo largo de su vida académica ha ido investigando la historia del arte y su gestionar, ahora se dedica a su doctorado realizando investigación de campo local, consumiendo las nuevas expresiones tanto comunicativas como artísticas.

Personalidad:

Extrovertido/Introvertido: 25/75

Intuitivo/Instintivo: 80/20

Racional/Apasionado: 60/40

Tecnologías:

Mecánico/analógico/digital; los dispositivos digitales son de manejo básico

Comunicación a través de teléfono, correo, televisión

PARTIDOS DE DISEÑO

FORMA

Cromática: La cromática toma un papel importante de la estética, persuasión y emoción por lo cual se aplicará (tanto en los sistemas gráficos, como en la iluminación) de acuerdo al estilo requerido de la línea narrativa.

Morfología: El punto, la línea y el plano tienden a ser los elementos básicos en la composición del espacio visual.

Animación: La animación sirve como herramienta para fortalecer el lenguaje narrativo del espacio visual y de los diferentes elementos compositivos por lo cual podrían emplearse diferentes técnicas, de acuerdo a la estética visual requerida.

FUNCIÓN

Función narrativa: La función principal se concentra en contar una historia a través de un diseño narrativo basado en la fragmentación de escenas adaptadas en el espacio.

Función emotiva: Como se ha concluido en la investigación, esta sería la función complementaria, pues las obras de este tipo funcionan efectivamente si se lo enfoca desde la parte emotiva del usuario, ya que, se puede llegar mas fácilmente a la identificación y percepción.

TECNOLOGÍA:

Las tecnologías que intervendrán en la obra serán de orden digital y análogo: sensores para la interpretación de la acción del espectador y la respuesta del ambiente; iluminación y proyección para crear la ambientación del espacio; software para controlar los factores y sincronizar las diferentes señales.

Para la construcción del espacio físico previamente se consolidará el esbozo en una maqueta para luego basándose en la arquitectura efímera construir la instalación final.

PLAN DE NEGOCIOS

PRODUCTO

La instalación multimedia como producto puede tomar diferentes dimensiones: como obra única de autor, como un medio publicitario o como espectáculo; en cualquiera de estas el beneficio percibido por el usuario a través del producto debe ser un elemento común. La experiencia de usuario es el factor beneficio por excelencia de la instalación multimedia, por otra parte desde el punto de vista de la publicidad la retención del producto o marca en la mente del consumidor es fundamental, por lo tanto la experiencia de usuario que ofrece la instalación multimedia se adapta perfectamente.

PRECIO

Si se vende el producto con fines publicitarios los costos generados por los materiales de construcción, licencias de software, alquiler de equipos, promoción, recursos humanos, se sumaran al valor del diseño.

Si el producto se enfoca mas en una obra de autoría, se tratará de cubrir los gastos por medio de auspicios por parte de entes culturales y en el cobro de la entrada; por supuesto el costo para estudiantes se reducirá en un 50%.

PLAZA

Los lugares en donde se desarrollara la instalación tendrán que ser tomados en cuenta con anterioridad, ya que factores como espacios abiertos o cerrados influirán en la construcción escénica.

PROMOCIÓN

La promoción del evento para el estreno se hará por invitación, posterior al estreno se promocionará a través de publicidad impresa y posteos en redes sociales como: Facebook e Instagram

Capítulo

3

IDEACIÓN

GENERACIÓN DE IDEAS

En la generación de ideas se tuvo que idear una ecuación que sumara 1 constante y 2 variables, estos factores se definieron de la siguiente forma:

Las constantes tienen que girar en torno a todo lo que implique una narrativa y las variables se basan en las artes, ciencias y los medios tecnológicos.

Ya definidos estos puntos surgen estas ideas:

NARRACIÓN

CONSTANTE
VARIABLES

ARTE Y CIENCIA

CINE POESIA
TEATRO MÚSICA
ESCULTURA DANZA
PERFORMANCE
LIGHT ART NATURALEZA

TECNOLOGÍA

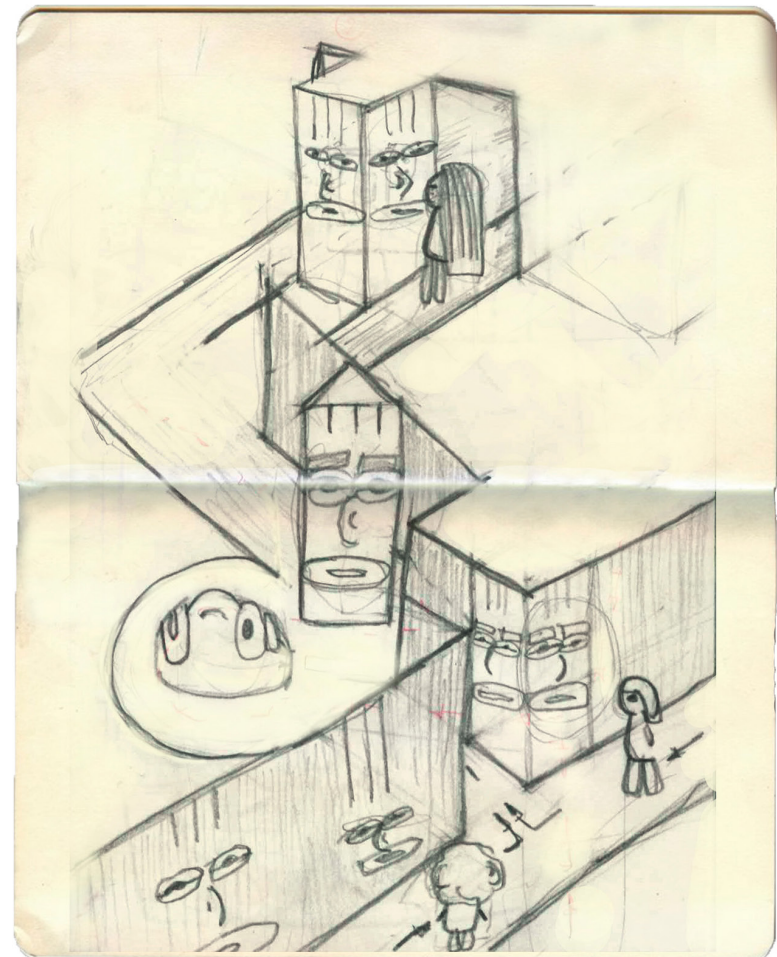
PROYECCIÓN
MAPPING
LED KINECT
VIDEO
ARDUINO TEC.
SENSORES FOLEY

$$C + V_1 + V_2$$

1



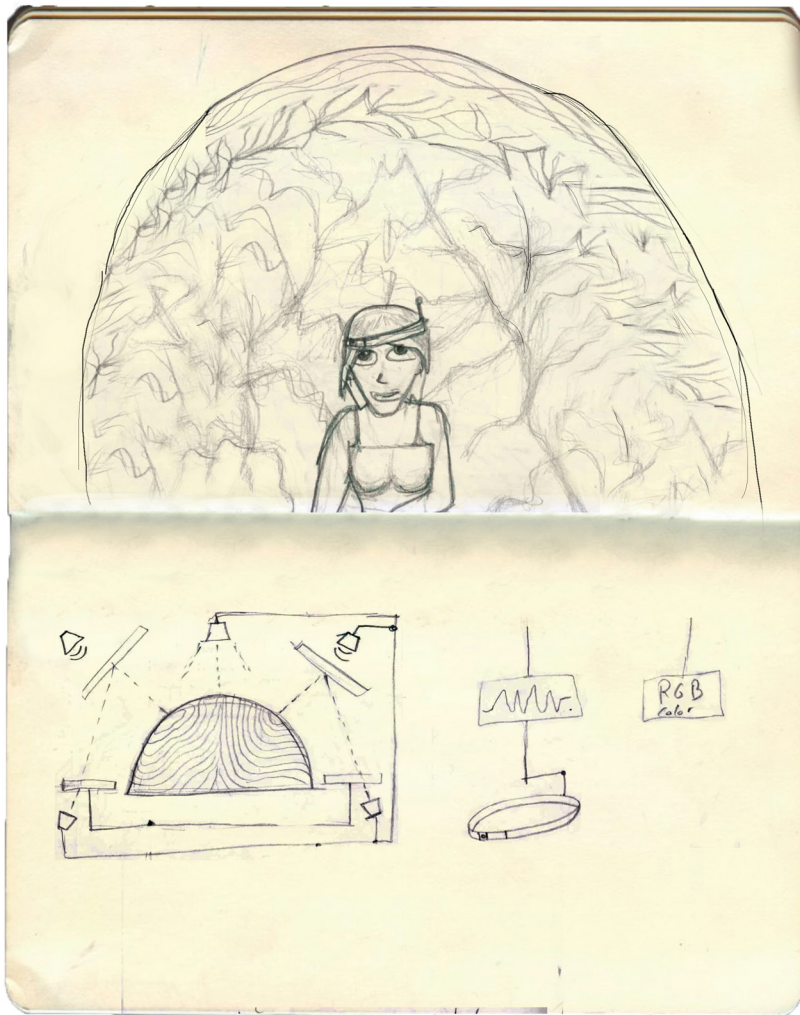
2



Esta idea de instalación que suma la narrativa un recorrido y la animación digital proyectada, se pensó en adaptarla en un ciclovía la cual narre un viaje, con un modo de carácter social que ayude a promocionar el uso de la bicicleta.

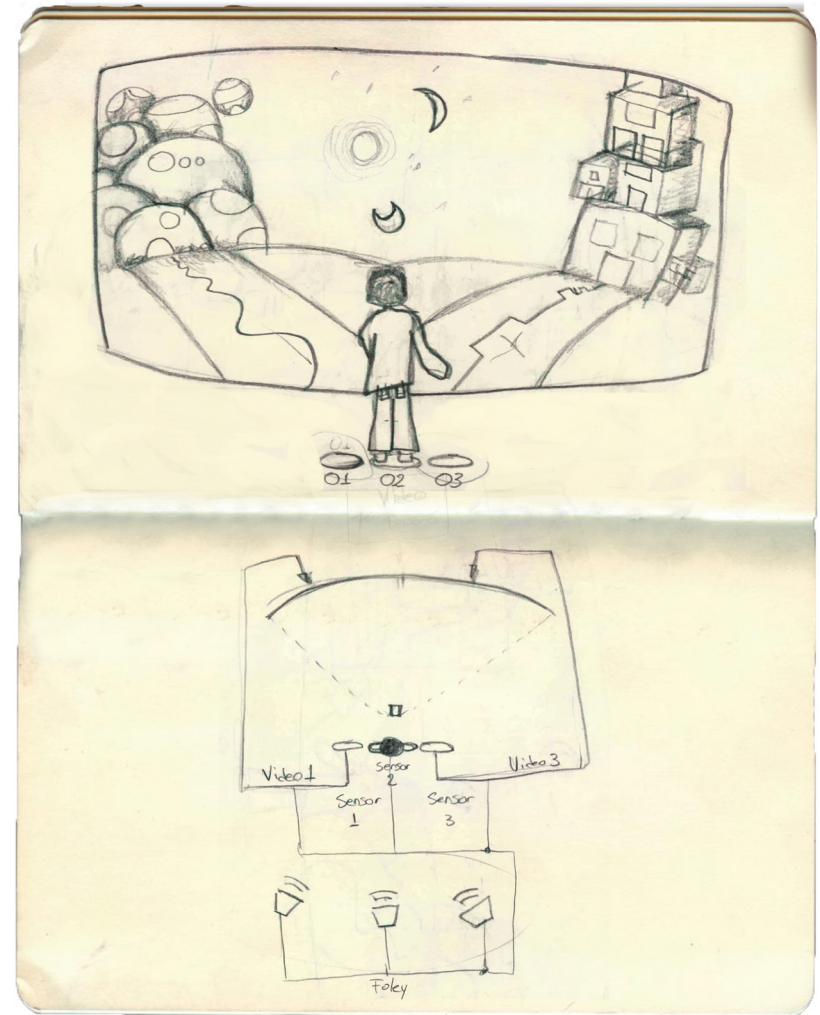
Esta instalación combina la conversación como medio, el recorrido en lugar estático y el personaje animado, este se pensó en escribir una narrativa crossmedia en donde se tenga la posibilidad de diferentes historias con diferentes puntos en común.

3



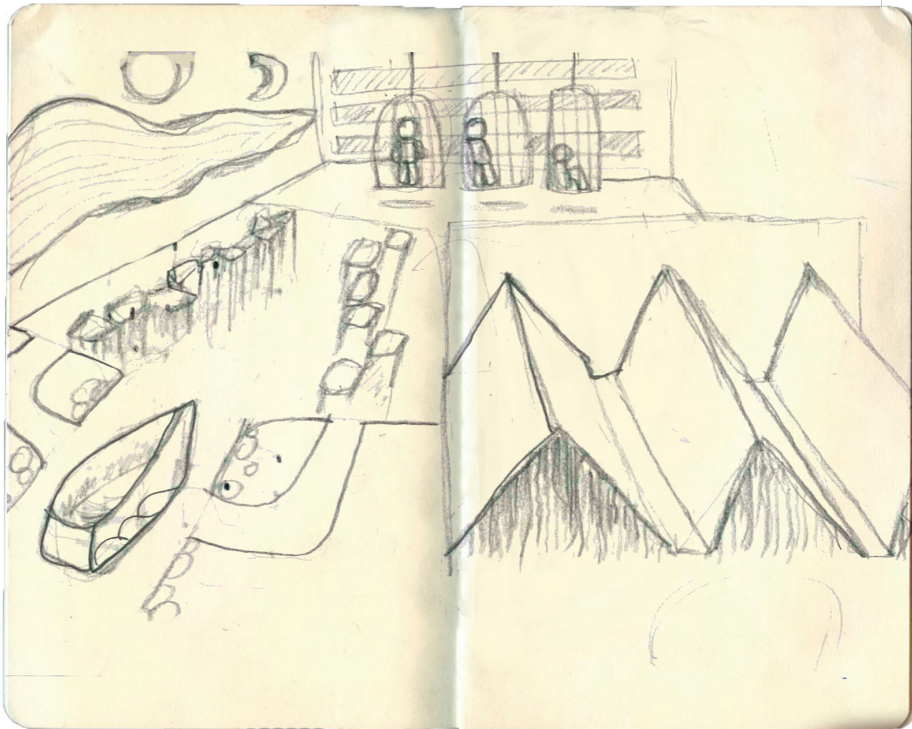
En esta propuesta en donde involucro una narrativa audible, la visualización de datos y principios de relación de la luz, quiere dar al usuario de creación de espacios visuales usando como herramienta las emociones.

4



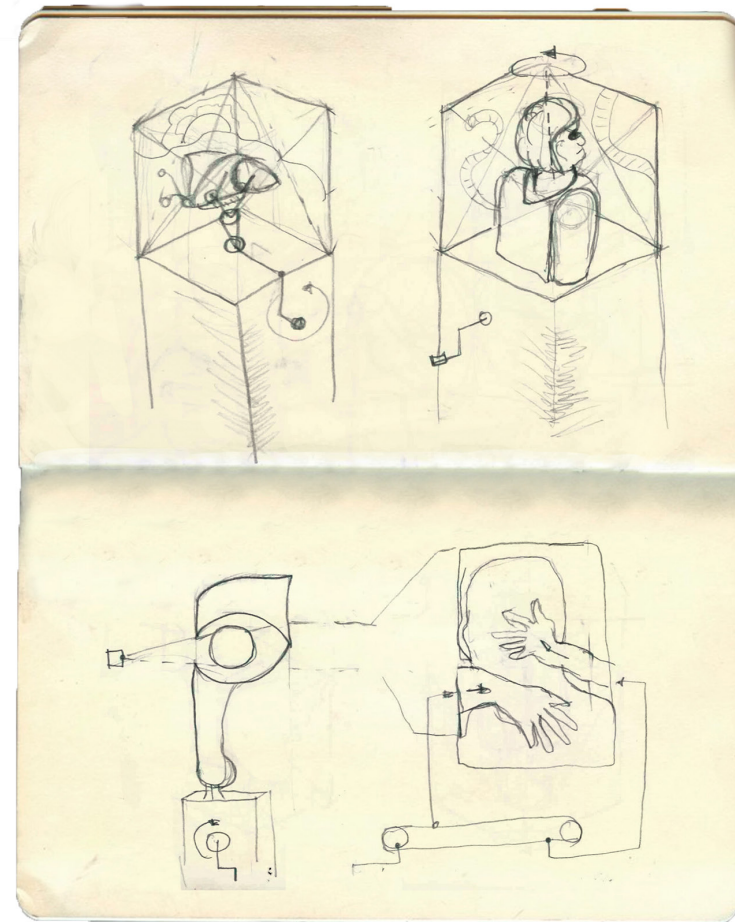
La idea principal de esta idea se acentúa en los principios de la hipertextualidad en el cual se da al usuario el poder de decisión y variabilidad de opciones narrativas de acción y reacción; técnicamente se compone de video en primera persona, un sensor de movimiento, todo esto se ambientaría con efectos sonoros.

5



En esta idea lo que se hace es adaptar un texto literario al espacio por medio de la creación de ambientes, estos ambientes están compuestos de escenografía, ya sean digitales o análogas; toda esta creación escénica se verá reforzada a través de interpretaciones actorales y corporales.

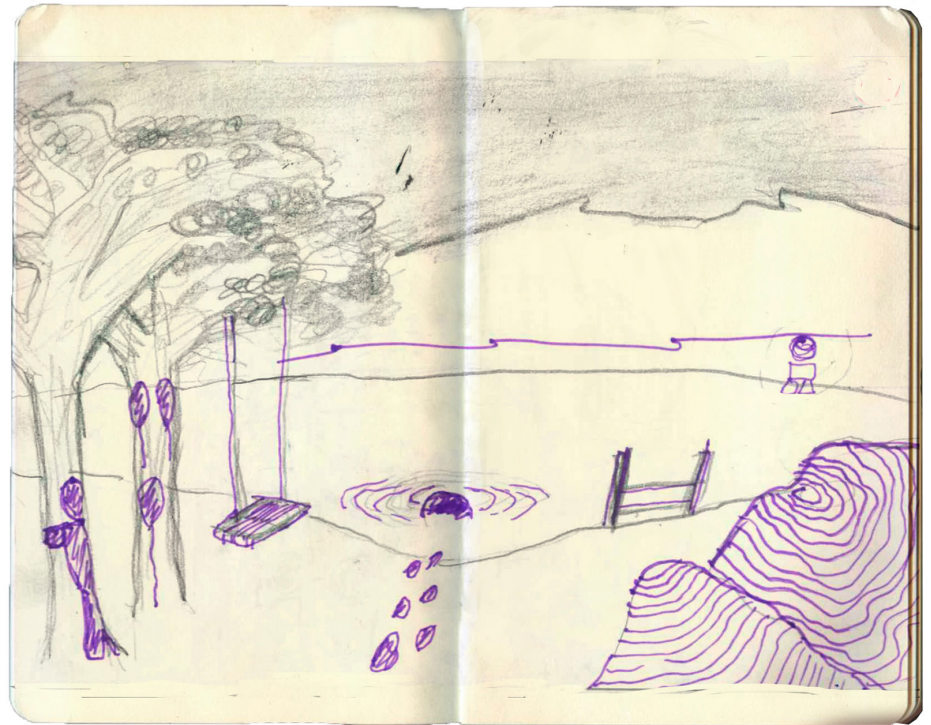
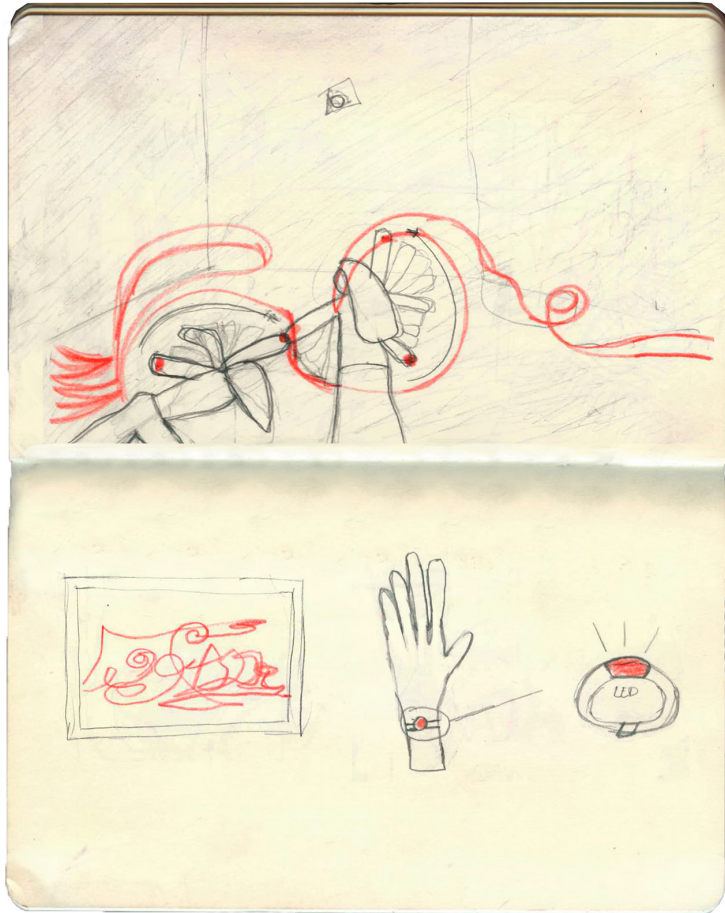
6



Esta idea junta la mecánica, las leyes de la gestalt y los efectos de la luz a través de un espacio reducido, el cual llega a formar figuras desde la interacción del usuario convirtiéndolo en un objeto poético.

7

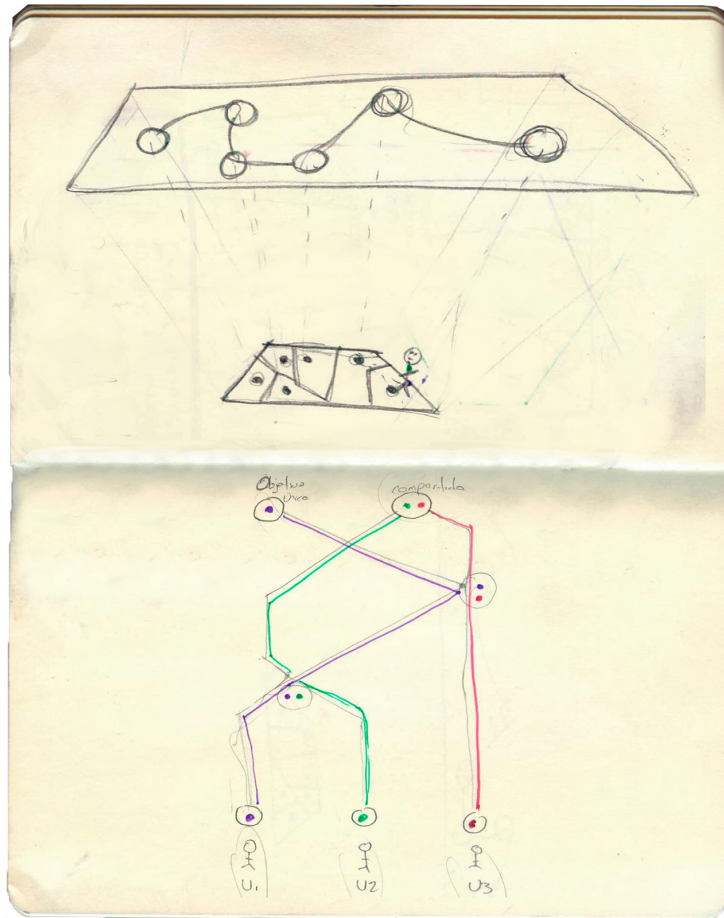
8



La idea es de crear una narrativa corporal en el cual se plasma gráficamente en una fotografía a larga exposición con ayuda de tecnología led

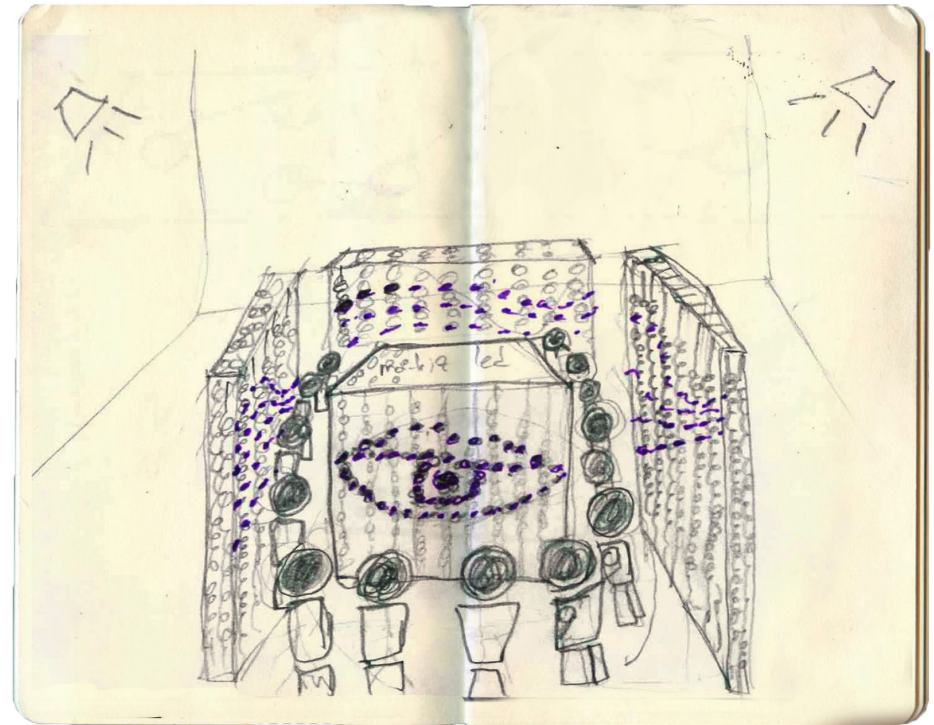
En esta idea incorporamos al escenario natural de un paisaje hacia una narrativa lumínica de objetos.

9



La hipertextualidad también es el alma de esta idea, la cual con ayuda de tecnología kinnect el usuario tendrá que seguir una historia plasmada en un soporte a sus pies donde su único accionar será la de caminar.

10



Esta idea conceptualiza la idea de la personificación de un dios el cual se proyecta en el centro con ayuda de matrices led, y el resto de la escenografía la cual se generará a los lados, inundando al usuario en un ambiente de personajes lumínicos

En la pre selección de las ideas mas factibles fueron favorecidas las opciones: 1,2,5 y 8; los cuales después de analizar en base a los objetivos planteados desde el inicio del proyecto y de algunos puntos favorables como: la experiencia trabajando en los campos multidisciplinarios; la idea que se realizaría seria la numero 5.

Capítulo

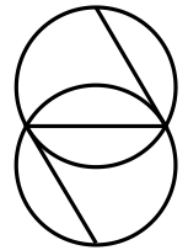
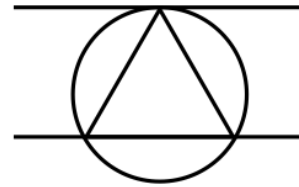
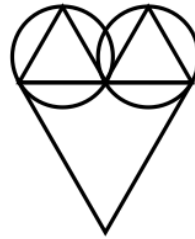
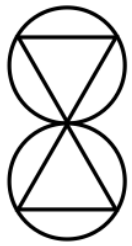
4

RESULTADOS

MORFOLOGÍA GENERADA

Al adaptar un texto literario al espacio necesitamos la generación de gráfica a lo que podríamos acudir a la utilización de la metáfora visual y así generar varios iconos a los cuales acompañaran una narrativa.

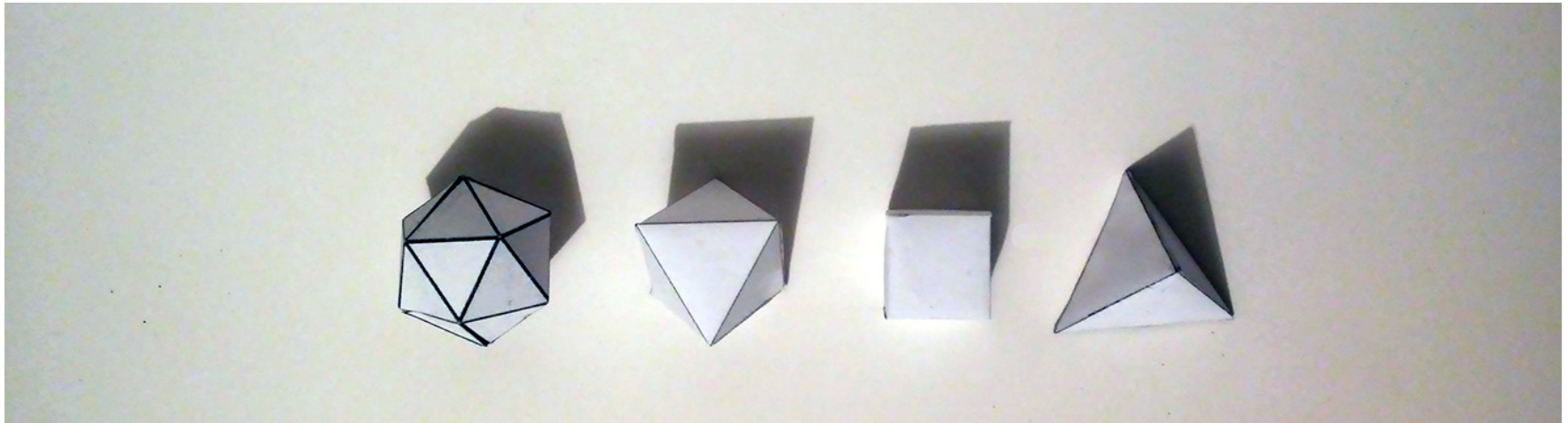
En caso del texto a adaptar se ha decidido manejar un icono por cada escena, sacando metáforas subjetivas, comparando simbologías contextuales y finalmente aplicando abstracción y operatoria básica de diseño se llegó a este sistema gráfico, el cual se aplicará en escenografía, iluminación, vestuario, maquillaje, etc.



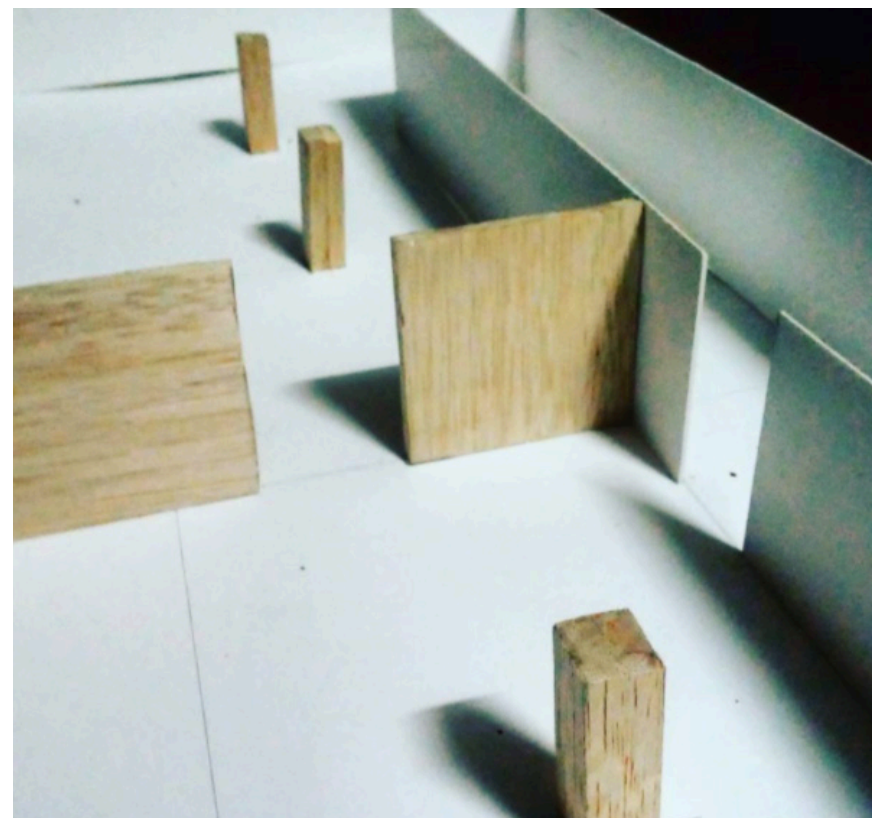
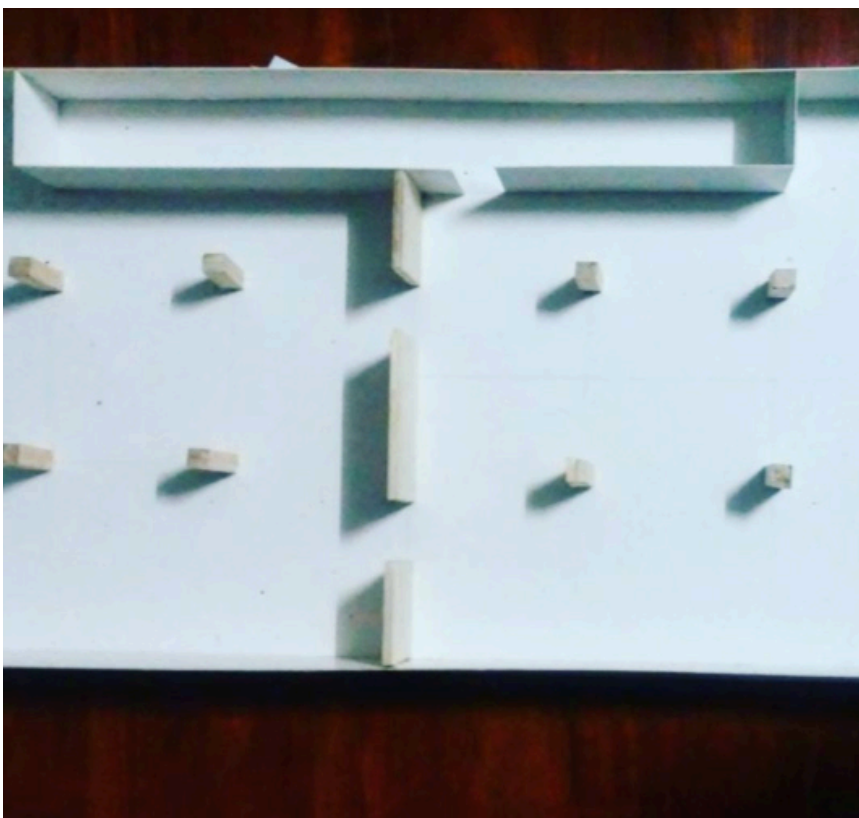
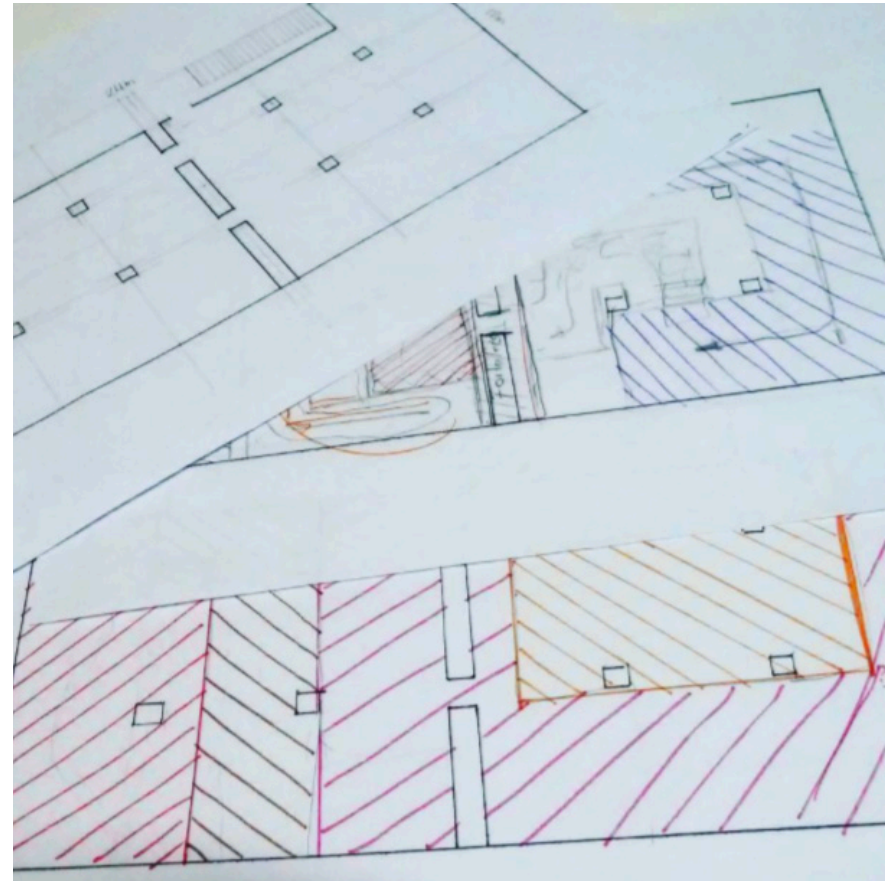
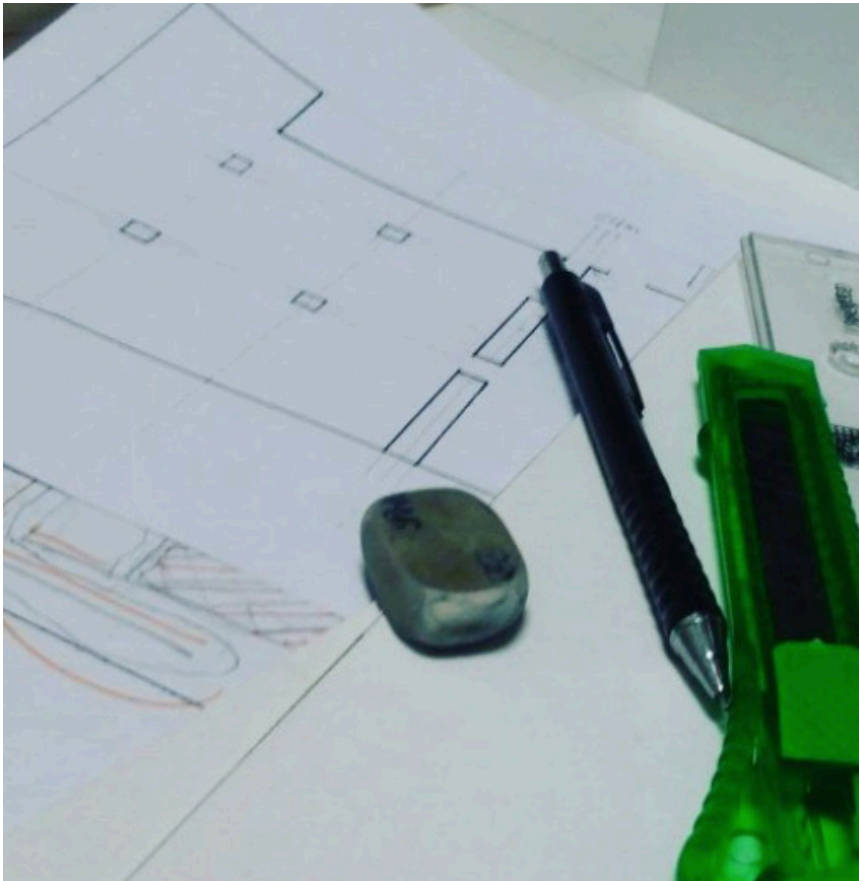
ESPACIOS Y OBJETOS

Los objetos a construir se basan principalmente en las formas de platón las cuales tienen su propio significado; estas formas se aplican en la escenografía de acuerdo al elemento que representa, especialmente se ubican en lugares estratégicos con el fin de persuadir y generar cambios en la memoria corporal del usuario y así aumentar su experiencia.

Como sea necesario en dirección de arte los objetos llevarán la morfología generada anteriormente ya sea de forma digital o análoga.



Igualmente en el diseño distributivo de los espacios se idea la forma de división; teniendo en cuenta algunos parámetros de locación preestablecida, se hacen varios bocetos hasta lograr un modelo que cumpla con los requisitos previos de interfaz, toda esta mecánica genera los recorridos por donde el usuario interactuará con el cambio de ambiente y recorrido.



MATERIAL PROMOCIONAL

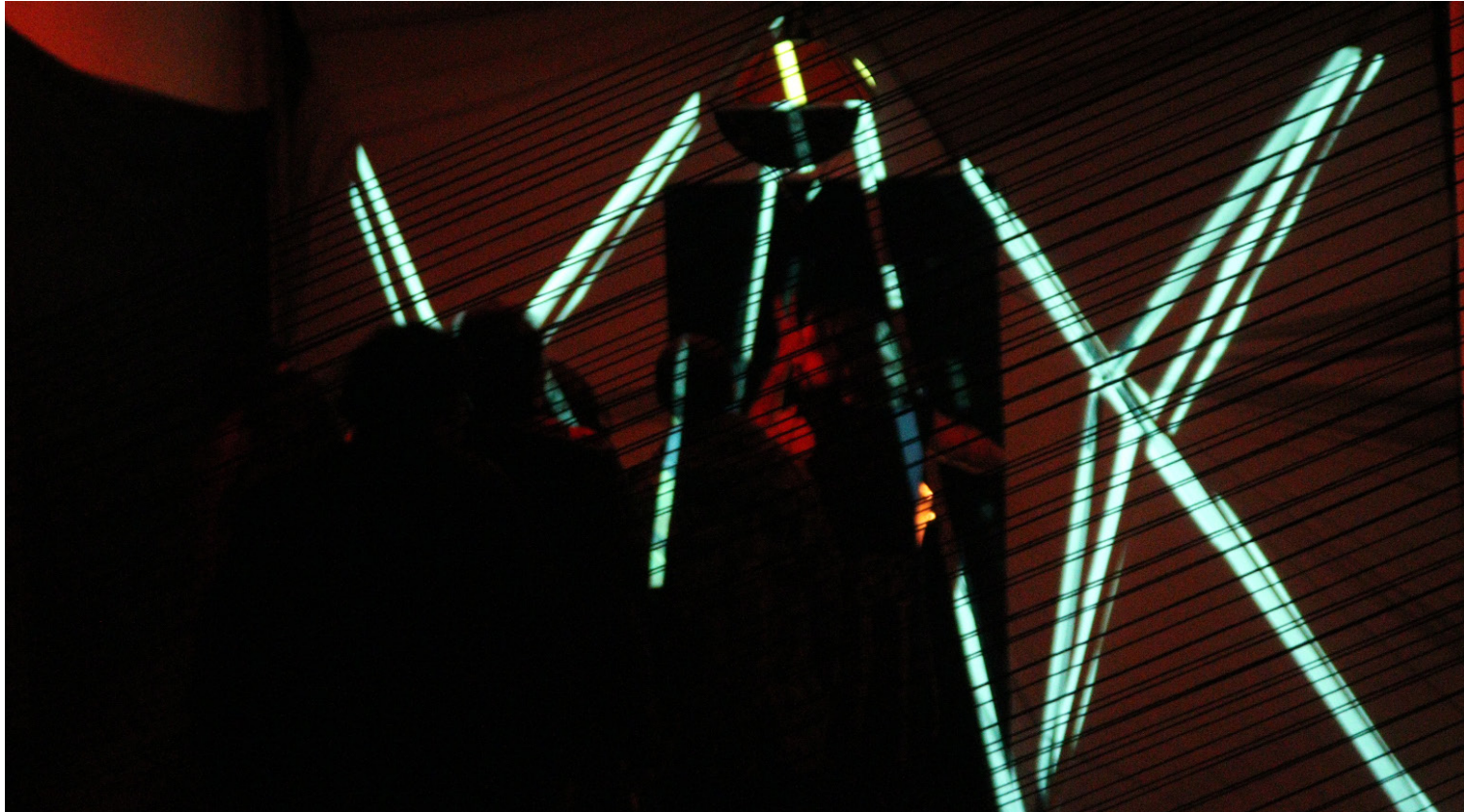
El concepto del afiche está inspirado en la misma narrativa que ayudado por la técnica de lightpainting logra comunicar la esencia de la obra; igualmente para aplicar el sistema gráfico en las postales se recurrió a la misma técnica; para el resto de formatos los elementos compositivos se debe adaptan hacia las diferentes dimensiones.

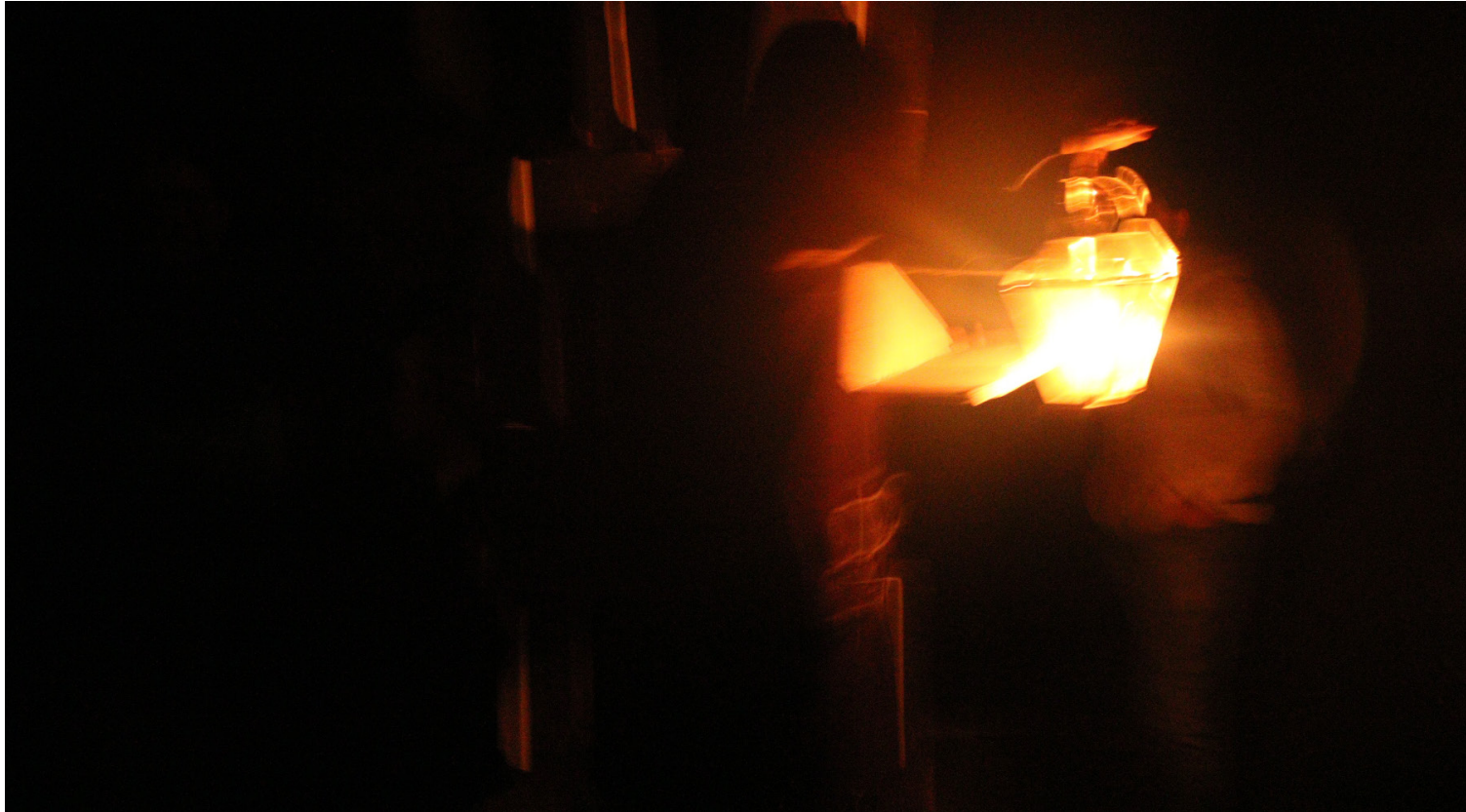


REGISTRO Y VALIDACIÓN









Registro fotográfico: Nathaly Castro

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A lo largo del proceso, en el reto de materializar una idea se pueden presentar varias situaciones, ya sean de gestión, producción, tecnológicas, o de funcionalidad, razón por las cuales podría dar algunas recomendaciones y así poder dar una visión clara del panorama que se da en la vida real fuera de las aulas.

En primera instancia un factor importante que afecta cualquier proyecto es el factor gestión, hay muchas formas de gestionar un proyecto ya sea con capital privado o auspiciado en cualquiera de los dos casos es importante tener una cuantificación lo mas aproximado a lo real, primero averiguar precios de los materiales y sus diferentes proveedores, en el caso de sacar auspiciantes hacerlo con mínimo 3 meses de anticipación y vendiendo de la mejor forma la idea; si no se consigue ninguno de los dos financiamientos el intercambio de servicios es una opción que puede sacar a flote el proyecto.

Igualmente en la parte de producción recomiendo buscar equipos de personas las cuales pueda interesar la idea, un punto que recalco es la importancia del trabajo multidisciplinario, ya que se logra compartir conocimientos y así llegar a resolver los diferentes problemas de construcción que se puedan presentar a lo largo del proceso

En el ámbito de tecnología y de funcionalidad podría decir que es absolutamente necesario hacer varias pruebas antes del día de la muestra para poder ser conscientes de los errores que se puedan presentar y resolverlas a tiempo; por otro lado también es necesario recurrir a expertos ya sea para resolver problemas de comunicación entre equipos o de instalaciones eléctricas que se requieran.

Al final de este tiempo, aparte del aprendizaje académico hay un crecimiento personal, en donde cada pieza va encajando, en donde por fin va tomando forma el camino y sabes a donde vas, a la final esto representa 10 años de reconstrucción personal entre pasiones, conocimientos y curiosidades; Y concluyendo al final puedo dar consejo a los creativos, locos, soñadores y apasionados: Cree en tus ideas, trabaja duro y se humilde que la vida te pondrá en el sitio y con las personas que mereces. Gracias...

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img1: Javier	https://lh3.googleusercontent.com/-heusZ5n0fAc/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAAJA/riydznhPvHQ/s640/photo.jpg
Img2: Dániel	https://www.facebook.com/photo.php?fbid=391713730891687&set=pb.100001591893872.-2207520000.1498667216.&type=3&theater
Img3: Es	https://si.wsj.net/public/resources/images/BN-QO581_1116_d_12S_20161101160952.jpg
Img4: Yucef	https://pbs.twimg.com/profile_images/459536890924773376/ZKA1tmDY_400x400.jpeg
Img5: box1	http://cdn.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2013/10/BOT-DOLLY-Tarik-Abdel-Gawad-Bradley-G.-Munkowitz_web1.jpg
Img6: box2	http://cdn.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2013/10/BOT-DOLLY-Tarik-Abdel-Gawad-Bradley-G.-Munkowitz_web6.jpg
Img7: dual	https://i.vimeocdn.com/video/574818156_780x439.jpg
Img8: alquimie	http://www.artnet.com/WebServices/images/ll00467lldERYGFg9QECfDrCWvaHBOcSSFD/julio-le-parc-alchimie-331.jpg
Img9: crónicas1	https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154288036304198&set=a.10150187939749198.326547.776919197&type=3&theater
Img10: crónicas2	https://static.wixstatic.com/media/842558_f06dcc1d4a5d499194eda82ab70d8c70.jpg_srz_393_262_85_22_0.50_1.20_0.00_jpg_srz
Img11: london1	https://www.youtube.com/watch?v=4As0e4de-rI
Img12: london2	https://www.youtube.com/watch?v=4As0e4de-rI
Img13: apparition	http://www.exile.at/apparition/photos/apparition_text.jpg
Img14: svoboda	http://socks-studio.com/img/blog/svoboda-05.jpg
Img15: form	http://www.mathieurivier.ch/img/lightform/2.jpg
Img16: water	https://followwater.files.wordpress.com/2014/06/21.jpg
Img17: rostro	http://zupi.com.br/wp-content/uploads/2013/01/530852_375528519197051_1622344335_n.jpg
Img18: susana	https://yt3.ggpht.com/-wreN5lGjcz4/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAAAA/DMDkCYHnhKc/s900-c-k-no-mo-rj-c0xffffff/photo.jpg
Img19: joaquin	https://c1.staticflickr.com/8/7202/27268822613_d0c55c62b0_b.jpg

BIBLIOGRAFÍA

- Tapia, A. (2007). El árbol de la Retórica. Méxicp: Derechos Reservados © UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD XOCHIMILCO.
- μ, G. (1993). Tratado del signo visual. Madrid: Cátedra.
- Tapia, A. (2004). El diseno grafico en el espacio social. D. R. Editorial Designio, sa de cv.
- Buchanan, R. (1998). "Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture. Design Issues , 14 (1), 8-10.
- Costa, C., & Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, Crossmedia y Transmedia. Revista de comunicación y tecnologías emergentes , 102-125.
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Moreno, I. (2002). Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia. Barcelona: Paidós.
- Weissberg, J. (1999). Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision. París: L'Harmatt.
- Scolari, C. (2009). Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la televisión contemporánea. Porto Alegre: Sulina / COM-PÓS.
- Davidson, D. (2011). Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. Pittsburgh: PA: ETC Press. <http://repository.cmu.edu/etcpres/6>.
- Gwenllian Jones, S. (2002). The sex lives of cult television characters. Screen 43 , 79-90.
- Heller, S. (1998). The Education of a Graphic Designer. New York: Allworth Press-School of Visual Arts.
- Montero, Y. H. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Granada: Grupo Trevenque.
- Norman, D. (1988). The Design of Everyday Things. United States: Peter Berkrot.
- Whelan, B. M. (1994). La armonía en el color Nuevas Tendencias. México: Editora de arte y diseño gráfico.
- Arnheim, R. (1966). Toward a psychology of art. En R. Arnheim, Contemplation and Creativity (págs. 292 -295). Los Angeles: Collected Essays.
- Knelsen, M., & Belluzzo de Campos,, G. (2008). Metáforas: aproximações entre o Surrealismo e o Design de Hipermidia. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design , 2230-2241.
- Gubern, R. (1987). La mirada opulenta. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bauzá, G. B. (1997). El guión multimedia. barcelona: Univ. Autònoma de Barcelona.
- Hart, J. (2008). The art of the storyboard. EUA: Elsevier.

Urbano, J. (17 de Junio de 2013). Que es un Storyboard y algunos ejemplos. Recuperado el 29 de Enero de 2015, de Jhon Urbano Blog de Diseño Gráfico: <http://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

DAVIS, R. (2001). FAUSTIAN BARGAINS AND BRAVE NEW WORLDS: TOWARDS A POETICS OF NEW MEDIA IN THE THEATER. LIVE MOVIES A Field Guide to New Media for the Performing Arts , 27-33.

Jacob, R. J. (2008). Reality-Based Interaction: A Framework for Post-WIMP Interfaces. Medford: Tufts University Department of Computer Science.

Mercader, A. (1992). El horizonte artístico de las tecnologías de la comunicación. El peso y contagio de un arte representativo , 30.

Aguilar, M. d. (2010). LA ESCENOGRAFÍA SEGÚN EL ESPECTÁCULO A QUE VA DESTINADA. ACTIVARTE. REVISTA INDEPENDIENTE DE ARTE. TEORÍA DE LAS ARTES, PEDAGOGÍA, NUEVAS TECNOLOGÍAS , 40-45.

Tossi, M. (1975). INNOVACIONES POÉTICAS EN LOS ESPACIOS ESCÉNICOS. S. M. DE TUCUMÁN: CONICET/UNRN – UNT.

Espinoza, M., & Miranda, R. (2009). Mutaciones escénicas Mediamorfosis, transmedialidad y postproducción en el teatro chileno contemporáneo. Santiago de Chile: RIL editores.

WHITE, G. S. (2001). NEW MEDIA SCENOGRAPHY . LIVE MOVIES A Field Guide to New Media for the Performing Arts , 125-133.

Everything you can imagine is
real..

Pablo Picasso

