



TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA

Título: Lihuén: Cosa e' Mandinga

Tema: Las narrativas transmedia y los flujos de trabajo entre las diferentes áreas artísticas.

Gabriel Ignacio Cominotti | Producción General (Serie web, realidad aumentada y videojuego) | Carrera: Lic. en Artes Audiovisuales orientación Realización - DNI 34.954.298, Leg. 61195/3, Tel: 221 5962312, e-mail: gabrielcominotti@gmail.com. Director: Marcelo Gálvez

Betiana Mariela Burgardt | Dirección de Animación (Dirección de serie web) | Carrera: Lic. en Comunicación Audiovisual orientación Realización de Cine, TV y Video - DNI 25175050, Leg. 51868/7, Tel: 221 5245003, e-mail: betianapigue@yahoo.com.ar. Director: Marcelo Gálvez

Carla Sophie Tapparo | Dirección de Arte | Carrera: Lic. en Artes Plásticas orientación Dibujo - DNI 36.687.231, Leg. 63814/6, Tel: (011)1561664022, e-mail: sophiecarlatapparo@gmail.com. Directora: María Ayelen García

Barbara Winchel Peano | Diseño de Personajes | Carrera: Lic. en Artes Plásticas orientación Dibujo- DNI 36222434, Leg. 63893/3, Tel: 02302 636121, e-mail: barbara.winchel@gmail.com. Directora: María Ayelen García

Maite López Annes | Guión de videojuego (Transposición del guión literario al guión de videojuego) | Carrera: Lic. en Comunicación Audiovisual orientación en Realización de Cine, TV y Video. - Dni: 33402865. Leg. 51586/0, Tel: 011 1560076966. e- mail: mlopezannes@gmail.com. Director: Nicolás Alessandro

Ramón Zandarin | Desarrollador Transmedial del Proyecto (Transposición del lenguaje audiovisual a la realidad aumentada y videojuego) | Carrera: Lic. en Artes Audiovisuales orientación Realización - DNI 38.920.075, Leg 67512/2, tel: 291 4731741, e-mail: ramon28295@gmail.com. Directora: Silvia Gabriela Tapia.

Agustín Pellendier | Diseño y Postproducción de Sonido | Carrera: Lic. en Artes Audiovisuales orientación Realización - DNI 37847177- Leg. 65257/8 - Tel: 2284 690062 - e-mail: apellendier@gmail.com. Director: Germán Suracce

Fundamentación Colectiva

Lihuén: Cosa e' Mandinga es un proyecto *transmedia* basado en mitos y leyendas populares argentinas, para niños de 5 a 7 años. Nuestra tesis consiste en la realización del primer episodio de una serie web de 10 capítulos, con una duración de 3 minutos cada uno, realizados con técnica mixta de animación (2D y 3D); además de la creación de un videojuego y una aplicación para celulares/tablets en realidad aumentada.

“La pregunta, ¿cuándo es transmedia? funciona como una posibilidad analítica que se incorpora en el marco de las discusiones y conversaciones teóricas sobre la naturaleza de las narrativas transmedia y sus posibilidades. Esta analogía basada en las propuestas de Goodman para pensar el arte, sirve para reducir la vaguedad conceptual y focalizar la mirada en los procesos continuos que ocurren en los nuevos escenarios de la comunicación, especialmente en el entorno que dibuja internet y sus lógicas.” (Corona Rodríguez, J. M., 2016: 35-36)

En la actualidad, hay una visión *extranjerizante* del género fantástico, por lo que nos pareció interesante retomar las historias que hay en nuestro país y poder universalizarlas. Durante la investigación narrativa, nos percatamos de que muchos de los relatos comparten la misma esencia en diferentes países, lo cual nos pareció singular y atractivo para abordar como temática.

También queremos lograr que se conozcan personajes y elementos de nuestras leyendas, focalizándonos en las que se transmiten de forma oral, y con las cuales hemos crecido la mayoría de nosotros. Es decir, tomar la esencia del folclore argentino pero actualizándolo a la realidad presente, para generar interés en los niños de hoy en día. No sólo a partir de la identificación que puedan generar los personajes, sino desde un discurso donde prevalezcan los vínculos, la amistad, y sin imponer estereotipos socialmente aceptados a los cuales aspirar.

El relato está basado en la leyenda de la *luz mala*, de allí el nombre de *Lihuén* (que significa luz en mapuche) y la bajada *Cosa e' Mandinga* (a modo de referenciar

el concepto sudamericano de *aquello que no tiene explicación lógica*). En la narración se resignifica y adapta este relato con una impronta contemporánea, ágil y amena:

Hace miles de años, Kuyen (luna en mapuche) se vio obligada a dejar su luz en la Tierra, a quien llamó Lihuén. Ella tiene el poder de dar vida y hacer realidad los más profundos deseos. El Túcu Mandinga, un ser misterioso, se lleva a Lihuén para despertar a sus ancestros, y Samuel, una criatura de campo, se embarca en la misión de encontrarla.

En el primer capítulo de la serie, se desarrolla y construye la vida de nuestros protagonistas en el campo hasta la desaparición de Lihuén, a modo de generar *expectativa* en los niños y motivarlos a jugar el videojuego e interactuar con la historia en realidad aumentada.

A nivel estético, se integra animación 2D digital y 3D, con una textura pictórica, de geometrías y líneas simples, para otorgarle un aura de simpleza y cotidianidad a las imágenes.

Metodología del trabajo colectivo e interdisciplinario

Para nosotros fue importante indagar e investigar sobre las *narrativas transmedia* y los flujos de trabajo entre las diferentes áreas artísticas, readaptando el término alemán *Gesamtkunstwerk* o *la obra de arte total*¹, al paradigma creativo del proyecto y a nuestro tiempo.

“Preguntarse *cuándo* es transmedia y no *qué*, implica que el análisis asuma una dimensión histórico evolutiva de los relatos y observe las maneras en que se incorporan en los procesos de significación

¹ El término alemán *Gesamtkunstwerk* (traducible como obra de arte total) es un concepto atribuido al compositor de ópera Richard Wagner, quien lo acuñó para referirse a un tipo de obra de arte que integraba la música, el teatro y las artes visuales, tal y como la formuló en su obra “Das Kunstwerk der Zukunft” (“La obra de arte del futuro”). “La fusión de las artes como idea sobre la cual fundamentar las bases de toda creación artística no es patrimonio exclusivo de Richard Wagner (1813-1883). De hecho, ni siquiera es una creación puramente romántica. Ya desde la tragedia griega vemos ejemplos de cómo diferentes artes (escenografía, narrativa, música, danza...) se unen para formar un todo. (Riera Muñoz, Pau Damià, 2013: s/p)

por parte de las audiencias. Creemos que poner la mirada en el cuándo, supone un esfuerzo que asuma cabalmente lo que investigadores como Jenkins (2006) y Scolari (2010) han sugerido: de las narrativas se puede saber dónde comienzan pero nunca en dónde terminan". (Corona Rodríguez, 2016: 45)

La inclusión de diversas disciplinas y lenguajes es fundamental para nuestra propuesta, ya que sin su interrelación es imposible de llevar a cabo. Nuestra formación en cada una de las carreras nos permite poder aportar desde los conocimientos adquiridos y seguir aprendiendo en el trabajo interdisciplinario y colectivo que estamos llevando a cabo.

En un proyecto de animación, el flujo de trabajo es disímil al de *cine de acción real*² (ficción o documental), ya que no sólo varían los roles sino las tareas que se realizan en las diferentes etapas de realización. También hay que tener en cuenta que esto toma otra dimensión cuando se plantea desarrollar en paralelo un videojuego y una aplicación de realidad aumentada. Si bien hay etapas que confluyen y sirven para el desarrollo transmedial de las tres instancias realizativas, en otras, varía notablemente el plan de trabajo. Es decir, que analizaremos formatos digitales, integración entre lo real y virtual e interacción con el espectador (serie web), usuario (videojuego y realidad aumentada) y *prosumidor*³.

"En las narrativas transmedia el relato se expande de un medio a otro y cuenta con la participación activa de los usuarios" (Carlos A. Scolari, 2014:73)

Es importante señalar que el proceso creativo se viene desarrollando desde

² En obras audiovisuales en general, se utilizan los términos *imagen real*, *acción real*, *acción en vivo* o *live action*, para referirse a las realizaciones en las que la imagen ha sido obtenida mediante la filmación directa de actores o elementos reales, es decir, recurriendo al rodaje tradicional en estudio o en exteriores. En la animación, esto varía, ya que es una técnica o conjunto de técnicas, donde la imagen se obtiene mediante la animación de dibujos, modelos o marionetas y/o por computadora.

³ "El prosumidor es la figura intermedia entre productor y consumidor a la que Alvin Toffler se refería hace más de tres décadas en su célebre obra *La tercera ola* (1980)". Carolina Fernández Castrillo – "Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)"

hace casi dos años. Esto nos deriva a reflexionar sobre la *intercreatividad (interactividad + creatividad)*⁴, como parte fundamental para nuestra tesis, ya que por los recursos de los que disponemos y la evolución constante de las tecnologías a utilizar, debimos construir un flujo de trabajo e investigación a partir de la web, además de tomar en cuenta esta posibilidad como una alternativa para hacer crecer nuestro proyecto, a través de la creación colectiva en red, y poder así lograr financiamiento a futuro.

De esta manera, en las diferentes etapas realizativas logramos resolver, con los recursos técnicos con los que contamos, el flujo de datos e información entre todos los integrantes, y aprovecharlos al máximo de forma inteligente.

Para lograr superar estos inconvenientes, se pensó en un proyecto que se pueda realizar con lo que disponemos sin que esta limitación atente contra la calidad y creatividad del resultado final. Cada uno de los tesisistas nos abocamos a roles específicos que abarcan todo el proceso creativo de investigación y realización, para tener una dinámica totalizante del proceso y poder profundizar en la indagación de lo que implica el desarrollo del mismo.

En un proyecto de estas características, es muy importante contar con un equipo unido, motivado y con objetivos claros. Tratándose de un grupo humano tan grande, desde las áreas de producción y dirección continuamente se hace hincapié en la motivación y en la exploración de lo que buscamos trabajar.

Equipo realizador

Somos un grupo de 20 personas de diversas edades, y venimos de diferentes ramas del arte: cine, plástica, diseño visual y multimedia. A todos nos une la vocación

⁴ “Buena parte de las producciones audiovisuales más innovadoras de los últimos tiempos se basan en el principio de la *intercreatividad (interactividad + creatividad)*, un término introducido por Tim Berners Lee en su ensayo “Realising the full potencial of the web” para definir el proceso de creación o resolución de problemas de forma conjunta a través de la red”. (Fernández Castrillo, Carolina, 2014: 57)

de contar historias a través de la animación y la integración de las nuevas tecnologías, en pos de crear realizaciones audiovisuales artísticas.

Creemos en la calidad de la educación pública, la cual nos permitió formarnos y seguir aprendiendo día a día. Llevar a cabo una tesis colectiva de estas características nos posibilita no sólo hacer visible nuestro proyecto y trabajo grupal, sino maximizar el proceso de aprendizaje e investigación, además de generar motivación en otros estudiantes que quieran indagar en realizaciones artísticas de este tipo.

El equipo de tesis está conformado por un Productor General del proyecto de las tres obras (serie web, realidad aumentada y videojuego) que es Gabriel Cominotti; Betiana Burgardt es la Directora de la serie web de animación; Ramón Zandarin es el Desarrollador Transmedial del Proyecto (es decir, resignificó el lenguaje audiovisual de la serie a la realización del videojuego y realidad aumentada); Carla Tapparo se encargó de la Dirección de Arte (diseño de concepts, iluminación y fondos); Bárbara Winchel Peano se ocupó del Diseño de los Personajes; Maite López Annes estuvo abocada a la Narración Transmedia, haciendo una transposición del guión literario de la serie a un guión de videojuego; y Agustín Pellendier diseñó el sonido y trabajó su postproducción.

Cabe aclarar que somos 7 personas (de las carreras de Artes Audiovisuales y Plástica) que formamos parte de la tesis colectiva pero todo el grupo trabajó en el desarrollo del proyecto transmedia, ya que nuestro objetivo es conformar una productora que nos contenga, nos unifique en una marca, y poder desarrollarla como fuente laboral, focalizados en generar producciones propias y brindar servicios de estas características desde la ciudad de La Plata. Actualmente, en la región no hay productoras ocupadas en la realización de contenidos y trabajos con estas particularidades, sino que se encuentran casi todas sectorizadas en un área específica, y algunas actividades sólo se desarrollan en Capital Federal pero no de manera conjunta, ni relacionadas como en nuestro caso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Corona Rodríguez, J. M. (2016): ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, *Icono 14*, volumen (14), pp. 30-48. México

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

ARTÍCULOS

Riera Muñoz, Pau Damià (2013) - Investigador "Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total"- Artículo publicado en *Caracteres, revista académica orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital*. Consultado el 20 de Marzo de 2017 en

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/?shared=email&msg=fail>

Fernández Castrillo, Carolina (2014) – “Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)” – Artículo publicado en *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, pp 53-67. Madrid. Consultado el 8 de abril de 2017 en

<https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/download/43903/41501>

Scolari, Carlos A. (2014) - “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital” – Publicando en *Anuario Ac/E de Cultura digital*. Consultado el 15 de Febrero de 2017 en

http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

REFERENTES ARTÍSTICOS

Artistas

Patrick O’Keefe

Matthew Lyons

Abbas Kiarostami

Ilustradores argentinos: Gabriela Thiery y Juan Martín Bueno.

Filmografía

Old Fangs. Dirección: Adrien Merigeau y Alan Holly
<https://vimeo.com/6757600>

The Girl In The Yellow Dress. Video oficial de David Gilmour
<https://www.youtube.com/watch?v=7PwQrEbEnrM>

James - Dear John. Dirección: Péter Vác
<https://www.youtube.com/watch?v=X3U9wiGalVo>

Song of the Sea. Dirección: Tomm Moore
<https://www.youtube.com/watch?v=VrhoOzW8oF8>

Kubo - Director: Travis Knight
<https://www.youtube.com/watch?v=vex0gPFnBvM&pbjreload=10>

Moana- Dirección: Ron Clements y John Musker
<https://www.youtube.com/watch?v=LKFuXETZUsl>

La leyenda del chupacabras - Directores: Alberto Rodríguez, Michael Gallock
<https://www.youtube.com/watch?v=voNDYDFLCi0>

The Secret of Kells - Adrien Merigieau
Un vie de chat - Alain Gagnol
Sleeping Beauty - Eyvind Earle

Anexos

Integrantes del Proyecto que no forman parte de Tesis colectivas:

Guión: Denise Gay

Diseño Comunicación Visual y Multimedia: Yésica Díaz y Romina Quiroz

Storyboard: Alejandro Antón

Boceto de personajes: Alejandro Antón y Pablo Andrés Meilán

Modelado y Animación 3D: Matías Celis Romero y Matías Minazzoli

Composición de fondos 2D: Noelia Meza

Animación 2D: Matías Bianchi

Efectos especiales y Diseño de elementos 3D: Gabriel Baez
Diseño de sonido y Música: Agustín Pellendier
Dirección de Fotografía: Ignacio Izurieta
Edición y Postproducción: Walter Santisteban
Render: Nicolás Aversa