4TO. ENCUENTRO ACADÉMICO DE ANIMACIÓN
ASIFA COLOMBIA
MINISTERIO DE CULTURA DE COLOMBIA
Jornadas Académicas de Animación
I Foro Académico de Animación

Experiencia de semillero:
Diseño de una propuesta hipermedia basada en la obra "haiku del que yace muerto" del autor vallecaucano Humberto Jarrín.

Lina María Castro Jiménez

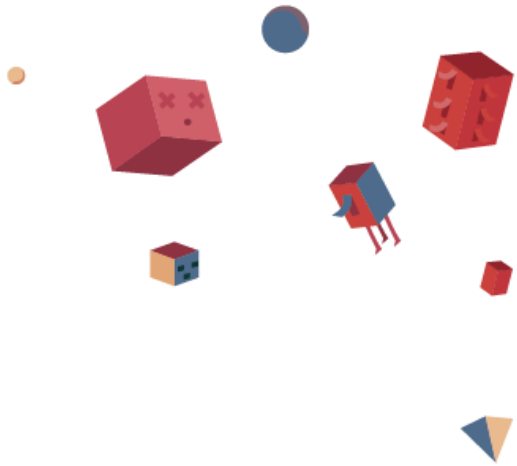
Universidad Autónoma de Occidente
Semillero de Animación e Interactividad
2016

INTRODUCCIÓN

La pasantía de investigación se enmarca en las actividades del semillero de animación e interactividad de la Universidad Autónoma de Occidente, el cual tiene como propósito la creación de una hipermedia basada en la obra "Haiku del que yace muerto" del autor caleño Humberto Jarrín. Se pretende realizar un proceso de preproducción, producción y postproducción de la hipermedia para aportar a la exploración del proceso de transición entre narraciones literarias y plataformas digitales.

Para realizar la hipermedia se plantea una metodología que abarca lo proyectual enfocada a un producto hipermedia, para ello se hace un proceso comparativo entre varios autores partiendo con Gui Bonsiepe como autor principal.

Dicho lo anterior, el proyecto aborda, explora y vincula los nuevos medios enfocándose en los textos digitales, potencializándolos a un producto hipermedia, convirtiendo el texto en un medio de comunicación de mayor impacto debido a las posibilidades de interacción audiovisual y la unión de diferentes medios, así mismo, apoya a un reconocido autor vallecaucano promoviendo la literatura en entornos digitales.



Los propósitos de este proyecto son desarrollar y diseñar una propuesta hipermedia basada en el poema “Haiku del que yace muerto” escrito por el autor vallecaucano Humberto Jarrín. Así mismo se indaga información de carácter bibliográfico y referentes visuales para argumentar, contextualizar y justificar el tema, también, se compara la metodología proyectual de Gui Bonsiepe junto con diferentes metodologías hipermedia y multimedia para realizar una nueva propuesta metodológica acoplada a escenarios hipermedia, por último se pretende realizar la propuesta hipermedia aplicando la metodología acoplada, con el fin del correcto desarrollo de la misma.

En cuanto al problema a resolver, se sabe que actualmente la tecnología ha ido evolucionando hasta llegar a los nuevos formatos de información y comunicación proporcionando así nuevas formas de leer y escribir, modificando con rapidez la forma de percibir la información, a causa de esto, los libros, periódicos y demás medios de comunicación que han estado vinculados directamente a un soporte de papel, poco a poco se han ido trasladando a plataformas digitales que permiten mayores opciones de interacción con el usuario.
La llegada de los textos en las diferentes plataformas digitales comenzó a incluir herramientas hipertextuales e hipermediales que revolucionaron la manera de leer los contenidos, así como lo expresa José Manuel Sánchez García – docente de la facultad de geografía e historia de la universidad de Sevilla – “el libro siempre ha evolucionado hacia formatos más versátiles, más fáciles para su reproducción, más cómodos para el lector y con mayor capacidad y contenido” pasando de un soporte físico a uno digital permitiendo una experiencia más cercana y amena para el lector.

Dicho lo anterior y partiendo de la pregunta ¿Cómo diseñar una propuesta hipermedia basada en la obra “Haiku del que yace muerto” del autor caleño Humberto Jarrín?, hay que mencionar que para desarrollar el diseño de esta clase de productos es pertinente enfocarlo metodológicamente para lograr una estructura eficaz que garantice el buen funcionamiento de la misma, en este caso se opta por implementar el método proyectual de Gui Bonsiepe ya que contribuye al desglosamiento de la complejidad en el diseño, dividiendo un problema en sub-problemas jerarquizados, está, a su vez, se complementa con otras metodologías multimedia e hipermedia que ayudan a realizar una nueva propuesta metodológica definiendo las fases principales y sub-etapas necesarias para desarrollar una hipermedia en un tiempo estipulado.

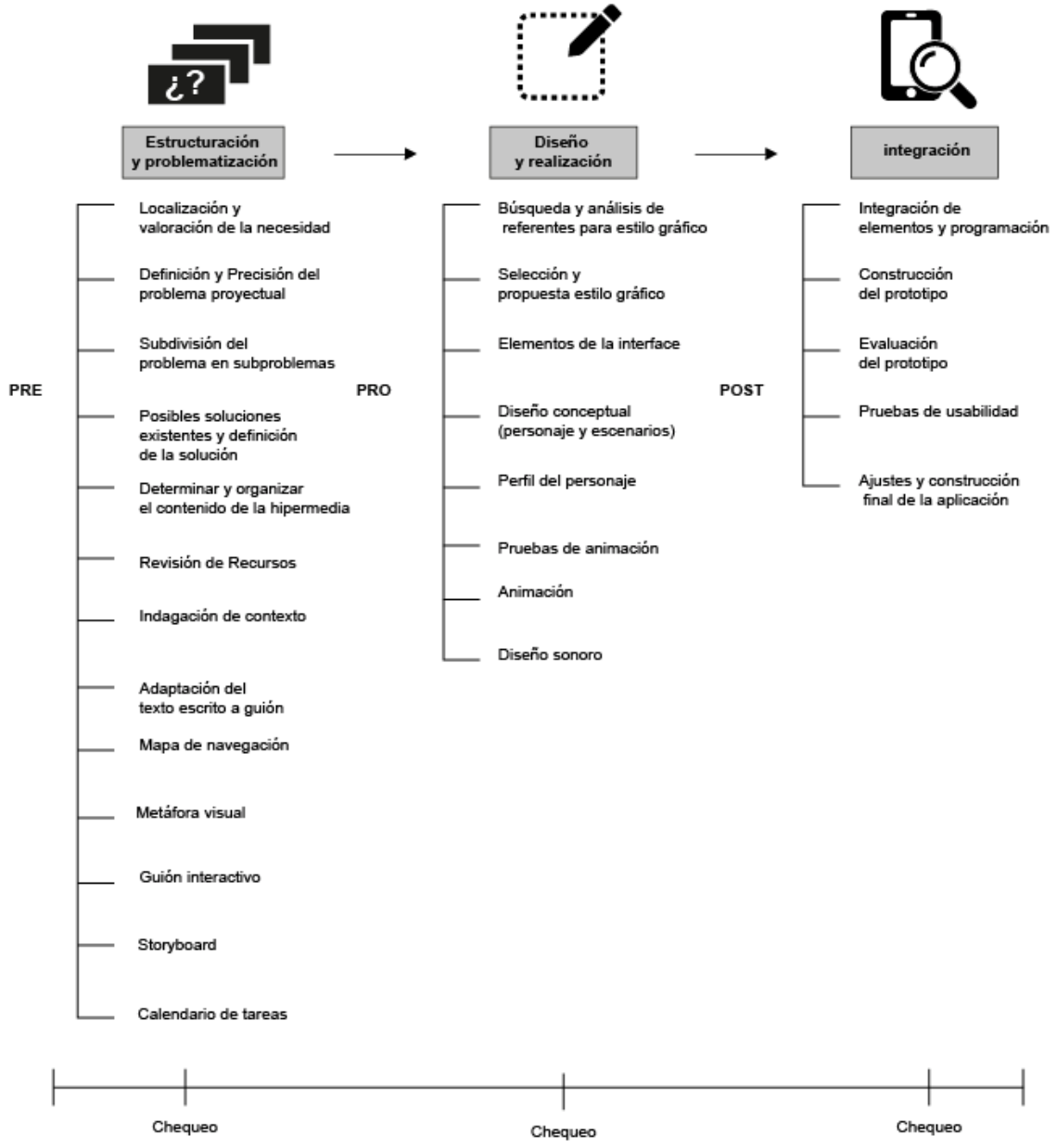
En términos de justificación la propuesta aborda el diseño aplicado a los nuevos medios de comunicación, como son los textos desarrollados en plataformas digitales, enfocando su desarrollo con una propuesta metodológica para realizar hipermedias basada en el método proyectual de Gui Bonsiepe. Esto, permite una oportunidad para reflexionar, ejecutar y explorar el campo de las nuevas narrativas en las diferentes plataformas digitales entorno a la comunicación y el diseño. Con la metodología se propone una serie de pasos minuciosos y sistematizados con el fin de lograr una estructura metodológica que resuelva el desarrollo de una hipermedia y que además sirva de referente a futuros miembros del semillero en sus actividades (como proyectos hipermedia).

De igual modo, aporta significativamente a las narrativas literarias locales ya que el relato al ser de un autor local y al ser trasladado a un soporte hipermedia permite conservar, expandir y promover de una mayor forma la literatura.

Ahora bien, para abordar la metodología hay que tener en cuenta que el proyecto es una investigación de carácter experimental, enfocada a una metodología cualitativa con diseño documental y etnográfico, lo que permite tanto la recopilación como el análisis de información bibliográfica y de referentes visuales propios del área de estudio. De este modo se plantea una propuesta metodológica que toma como base la metodología proyectual de Gui bonsiepe, complementada con metodologías enfocadas a lo multimedia e hipermedia, para resolver el desarrollo del relato “Haiku del que yace muerto”.

Es necesario aclarar que se propone destacar el enfoque de la metodología proyectual, el cual es desglosar la complejidad de un diseño, para que éste al dividirse se obtenga una serie de problemas o etapas jerarquizadas con una organización adecuada, para posteriormente resolverlo de manera objetiva; sin embargo, ésta se encuentra enfocada al desarrollo de objetos físicos y no a interfaces digitales interactivas, por lo que es necesario complementar con otras metodologías acordes a la realización.

Al realizar el proceso debido de comparación entre las metodologías, se desarrolla la siguiente metodología a seguir:



Cada paso de la metodología se lleva a cabo con el semillero, en un primer momento se hacen pruebas para determinar las fortalezas de cada integrante, posterior a ello se realizan

pequeños tutoriales para acoplar la línea al estilo escogido en el relato, finalmente se delegan tareas y tiempos de entrega.
En cada una de estas tres etapas hay chequeos constantes, reuniones colectivas del semillero para retroalimentar el proyecto, realizar pruebas, revisar adelantos y finiquitar tareas pendientes.

A manera de conclusiones se puede decir que ha sido una experiencia enriquecedora en donde se ha compartido y unido diferentes saberes en pro de un proyecto, ya que al desarrollar la propuesta por medio de un semillero se vuelve interdisciplinar, donde no solo participan estudiantes de diseño, sino también de cine e ingeniería que aportan diferentes elementos que van desde el manejo de información hasta otras miradas creativas al proyecto. Así mismo, se registró el proceso para que a futuro el proyecto pueda servir de ejemplo a algún integrante del semillero que decida embarcarse en una propuesta similar.