



Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención: Artes Audiovisuales

## **TRABAJO DE GRADO**

### **REALIZACIÓN DE UN CUENTO ILUSTRADO: *EL HOMBRE DE ARENA*, A TRAVÉS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA, PARTIENDO DEL TRATAMIENTO PLÁSTICO DE LA LOCURA EN GOYA**

Tesista: Andreína Vallés López

**Tutor: Humberto Valdivieso**

Caracas, septiembre de 2016

## *AGRADECIMIENTOS*

Quiero agradecer profundamente a aquellas personas que a lo largo de la carrera me indujeron de algún modo u otro a generar interés por determinadas cátedras que dieron indirectamente origen a mi proyecto de investigación. Del mismo modo, mi gratitud va dirigida a aquellas personas que amablemente decidieron colaborar con el proyecto sin intercambio alguno.

Gracias a Humberto Valdivieso por apoyar y dar forma a la investigación. Empezó tan solo como una idea desvirtuada para transformarse, gracias a su ayuda, en un proyecto no solo de grado sino de vida.

Del mismo modo, un especial agradecimiento a Alejandro Plaza, quien sin intercambio alguno colaboró con su poesía para el cuento ilustrado. No cabe duda, fuiste una persona importante para el proceso creativo de las ilustraciones y, un apoyo moral para finalizar mi tesis.

Y para finalizar, un agradecimiento especial a mis padres María Elsa López y Dennis Vallés, y hermano Gabriel Vallés, que sin duda alguna fueron indispensables para empezar y finalizar mi carrera y mi tesis de grado. Mi proyecto de grado es tan mío como suyo.

Humberto Valdivieso

María Elsa López

Dennis Vallés

Gabriel Vallés

Alejandro Plaza

David Suárez

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	<b>PÁG.</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	5
Tratamiento de la locura a partir de goya	
Contexto Histórico Español (1819-1823).....	5
Pinturas Negras.....	8
Mitología.....	9
Color.....	10
Luz y sombras.....	10
Romanticismo literario.....	11
Comienzo de la modernidad.....	13
Características Románticas en el Relato “El Hombre de Arena”.....	14
Transmedia.....	19
Concepto.....	19
<b>III. MARCO METODOLÓGICO</b>	
Planteamiento del problema.....	23
Objetivos.....	24
Objetivo general.....	24
Objetivos específicos.....	24
Justificación.....	25
Delimitación.....	26
Objetivo de la aplicación.....	27
Publico meta.....	28
Selección del formato audiovisual.....	29
Producción de contenido.....	30
Conceptualización.....	30
Diseño de interactividad.....	31

Storyboard.....	31
Mapa de navegación.....	35
Interfaz.....	40
Función de botones.....	40
Diseño audiovisual.....	42
Diseño de sonido.....	54
Presupuesto.....	55
Análisis de presupuesto.....	56

#### **IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN**

Del hombre de arena literario al virtual.....	57
Narrativa transmedia: un lenguaje múltiple.....	58
Los colaboradores y las piezas.....	60
Elhombredearenailustrado.com.ve.....	62

V.CONCLUSIONES.....	63
---------------------	----

VI.RECOMENDACIONES.....	65
-------------------------	----

VII.REFERENCIAS.....	66
----------------------	----

VIII.ANEXOS.....	68
Glosario de términos.....	68

## INTRODUCCIÓN

Con la reconstrucción y replanteamiento de nuevos formatos narrativos, planteados como elementos unificatorios y extensivos de un mismo relato o historia ficticia se ha creado una apertura no solo a una estructura virtual donde el navegador no está limitado por lo espacio-temporal sino además, ofrecer la posibilidad de ser un constructor de contenido e información de manera interactiva.

En base a esta posibilidad de construcción narrativa se seleccionó el relato alemán romancista *El Hombre de arena*, un cuento con un estilo literario autónomo que permite durante su lectura la intervención de lector en la construcción del discurso. Del mismo modo, la interpelación continúa de manera directa del autor hacia el lector, dio los elementos propicios para la extensión del cuento a un formato digital.

A partir de estas premisas germinó la idea de realizar un cuento ilustrado en un formato web general que plantee desde allí distintas líneas divergentes de navegación y rastreo de dos historias paralelas: la transcrita en Praga en el relato literario de Hoffmann y la planteada en la ciudad de Caracas, Venezuela.

El siguiente proyecto de investigación intenta explorar el tópico de la locura o la sin-razón tanto el relato literario de E.T.A. Hoffmann como en las Pinturas Negras de Francisco de Goya y cómo la sintomatología de la insania puede ser aplicable a elementos discursivos gráficos y digitales a la hora de diseñar una estrategia para la web .

## MARCO TEÓRICO

### CAPÍTULO I

#### *Tratamiento de la locura a partir de goya*

##### *Contexto histórico:*

El siglo XIX fue un periodo con muchos claroscuros sociales y con un panorama político y económico de gran envergadura para el futuro de España (Alalana y Almarcegui, 2007), producto de la guerra y de conflictos civiles que se fraguaron para dar por hecho su independencia del país galeno y por tanto, de José I Bonaparte. Simultáneamente, se reivindicó su soberanía del país vecino, que, más tarde se replantearía su organización política y geográfica.

Así mismo, las guerrillas, las reivindicaciones sociales y jurídicas y, el absolutismo por Fernando VII marcarían un antes y un después en el futuro de la nación ibérica.

La guerra de independencia española fue una disputa bélica entre la pertenencia soberanista y las ambiciones expansionistas bonapartista siendo para muchos de su pobladores fue una condena de muerte y para otros una batalla longeva e imprevista que generó la división del pueblo español en dos bandos: los ilustrados o aquellos “afrancesados” que apoyaban la ocupación y reforma de José I Bonaparte y por otro, aquellos españoles liberales que quería la desocupación de los foráneos de su territorio.

Así, se condiciona el panorama para dar cabida a lo que se llamó la Revolución liberal, la que convocaba a nuevas cortes y la declaración de la Constitución de Cádiz de 1812, mejor conocida como “La Pepa”:

“(…) finalmente, es una guerra con importantes implicaciones políticas, ya que, por un lado, es una guerra civil que divide a los españoles en dos, los que apoyan a la nueva monarquía bonapartista y los que la rechazan (…)” (Alalana y Almarcegui, pag. 4, 2007)

Consecuentemente con esto y, ante el debilitamiento del ejército español se formaron las guerrillas que atacaban de manera imprevista a las tropas francesas y que generó una respuesta o contra-ataque de represión muy fuerte como respuesta a estos grupos clandestinos. A pesar de ello, gracias al envío de tropas inglesas, los franceses fueron derrotados y poco más tardes expulsados de tierras españolas:

“Napoleón se desplaza a España con su Gran Armée. Mientras el ejército español es derrotado y la mayor parte de las ciudades caen, la resistencia española se centra en pequeñas partidas que hostigan a las tropas francesas” (Alalana y Almarcegui, pag. 5, 2007)

Una vez acabada la guerra, Fernando VII no tardó demasiado en revocar las cortes creadas previamente por la Revolución liberal, al igual que en reestablecer un régimen de corte absolutista que dividiría una vez más a los españoles en dos categorías distintas: los que apoyaban el régimen absolutista y los que estaban en contra de lo que consideraban un régimen ya caducado:

“Se inicia así un periodo de pugna entre los defensores del pasado – personificados en la figura absolutista del rey- y los defensores de los nuevos cambios políticos y sociales” (Alalana y Almarcegui, pag. 6, 2007)

Las rebeliones tomaron lugar, sin embargo, como es bien sabido sin resultado alguno. Del mismo modo, la constitución de Cádiz de 1812 fue suprimida por orden del Rey. Los que se oponen al poder monárquico serán encarcelados, asesinados y exiliados, y la Inquisición retornará una vez más al contexto eclesiástico.

A pesar de los intentos fallidos en contra del poder monárquico en 1820 el coronel Riego se levanta en rebelión militar en Sevilla y Fernando VII es obligado a reestablecer la Constitución de Cádiz. No obstante, lo que se llama el “trienio liberal” debido a la intervención extranjera de la Santa Alianza con sus tropas los “cien mil hijos de San Luis” en un intento de prevenir la expansión liberal, establecen con Rey a Fernando VII.

Hasta mediados del siglo (1823) el pintor Francisco de Goya realizó una labor casi periodística-pictórica de los conflictos que intervenían en el Los desastres de la guerra durante parte de su vida, Francisco de Goya, retrató casi de manera periodística muchos de los sucesos en los que se sumió España durante el siglo, entre ellos, varias guerras civiles, una guerra de independencia y un periodo prologado de absolutismo monárquico.

Los estragos de aquellos conflictos representaron las figuras protagonistas de los dibujos y pinturas de Goya, reflejando en ellas el horror y la incertidumbre del hombre ante una situación de atraso, superstición, y muerte. Desde “Los Caprichos” hasta sus “Pinturas negras” no hay espacio más que para mostrar una realidad terrorífica y oscura que ennegrecía en aquel tiempo tanto sus pinturas como la vida misma de Goya y lo Españoles.

Tras el trienio, Goya a quien en un pasado calificaban de afrancesado y cuyos amigos habían sido perseguidos por liberales, decide partir en Francia para así fallecer poco después en 1828.

### *Pinturas Negras*

Las especulaciones en torno a las últimas catorce Pinturas Negras que realizó Francisco de Goya (1746-1828) son muchas, lo único certero que se puede conocer es que el pintor utilizó como soporte para su expresión los muros de su quinta El Sordo, cerca del río Manzanares, y que estas fueron pintadas sobre pinturas ya existentes, es decir, a modo de modificar lo que se había pintado previamente, que no eran más paisajes de lo que parece ser muy diferente de lo que pintaría más tarde, pero que sin embargo, condicionará la manera en la que el español tuvo que componer el espacio y distribuir las figuras que protagonizarían las paredes de su hogar:

Goya realizó una decoración muy simple por medio de paisajes claros y luminosos de celajes muy amplios. Las líneas que contornean las montañas y delimitan la perspectiva se sitúan en primer plano. Es frecuente el dibujo de las montañas, cortando el paisaje en diagonal de un lado a otro. (Garrido, S.F, pag.5)

Es por esta razón, y por algunas otras, la lectura de sus pinturas se torna engorrosa, aunado a esto, la descomposición de éstas debido a al cambio de soporte y a una lista larga de restauraciones ciertos rasgos pictóricos se han deteriorado y perdido a través del tiempo.

“Sobre la naturaleza de este programa, si es que lo hubo, poco puede decirse con consenso. Las interpretaciones son tantas como los intérpretes (...)“ (Vozal, S.F

<https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/pinturas-negras-goya/3ac8fe0b-3dd9-4dcd-b1e1-a21877cc8163>)

Más allá de esto, se puede propiciar distintos juicios técnicos e iconográficos de sus pintoras, así como su relación transitoria del clasicismo e humanismo a la modernidad y romanticismo.

A pesar de los juicios valorativos acerca de la significación de las Pinturas Negras de si son producto de un contexto histórico o no, si existen y se conocen claras referencias que se pueden asociar a varios tópicos que nos acerca a la pintura, como lo son:

La relación mitológica con *Saturno devorando a sus hijos* y Los Parcas responde a un contenido de fondo mitológico más no de forma. Corresponde así, al horror que implica tal acción, es decir, existe una correspondencia estética-pictórica de la acción con la forma; la relación bíblica presente en *Judith y Holofernes* y *Asmodea* - ya utilizada en la iconología - en esta ocasión caracterizados sin demasiada gracia y la usual estética clásica, Goya réplica la escena de manera oscura y con una figura tosca y casi terrorífica de la Betulia, quien con arma punzante se aproxima al cuello que está por degollar; la relación con la muerte que asecha sus cuadros *Duelo a Garrotazos*, *Viejo y vieja tomando sopa* una *vieja* y *Profesión del Santo oficio*; y de manera somera con la sexualidad en *Dos mujeres* y *un hombre riendo*.

La deformidad de los rostros en los retratados, no se podría considerar un tópico en las *Pinturas Negras*, sino más bien unos de los rasgos característicos que predomina en ellas y que al mismo tiempo aporta cierta connotación de horror y locura.

El espacio de fondo se descubre sin dimensión y de manera general, sin el uso excesivo de perspectiva, consecuencia primeramente de la oscuridad de estos y del uso de sombras que diluyen el espacio en el que la figura predomina del fondo. Las personas cuyo rostro en

ocasiones se deshace entre la oscuridad, presumen de muecas y de gestos grotescos, propios de algún estado mental inusual, y de líneas expresivas toscas y definidas.

Los pigmentos utilizados por Goya para esta serie de pinturas se podrían definir en la predominación de una escala secundaria del color, y con el uso de una escala cromática primaria solo para expresar el efecto de la luz. Los ocre y negro son los indispensables para la composición pictóricas de las Pinturas Negras: *Los Parcas, Dos viejos y un fraile, dos viejos comiendo sopa, Duelo a Garrotazos, el aquelarre, hombres leyendo, Judith y Holofernes, La romería de San Isidro, Dos mujeres y un hombre, Perenigración a la fuente a la fuente de San Isidro, Perro semihunido, Saturno devorando a su hijo, Doña Leocadia Zorrilla y Amodoa:*

Como en la mayoría de sus pinturas negras, Goya, utiliza una paleta sucia (varios colores mezclados con negro). La pincelada es muy suelta, pero en algunas figuras Goya realiza el contorno con líneas bastante finas, como por ejemplo la figura de la izquierda. Abunda el negro con algunas manchas de blanco y el resto ocre y amarillos. (anónimo, pag.23, <http://www.edugoro.org/arte/wp-content/uploads/2013/10/La-pintura-de-Goya.pdf>)

La luz es un recurso importante utilizado de manera general en las pinturas de goya, sin embargo, en el caso correspondiente a las pinturas negras, la luz es utilizada de manera distinta, ya no siendo el protagonista en los cuadros dividiendo a estos marcadamente en dos secciones (una sección oscura y una blanca) sino más bien siendo utilizada de manera más cauta y como herramienta para dar a resaltar ciertos rasgos de los rostros y en ocasiones a los cuerpos y ropas que los visten.

De esta forma, la luz se convierte en un recurso que intenta distinguir entre los pigmentos y fondos oscuros de la aparente desazón que Goya nos muestra a través de la pincelada.

## CAPÍTULO II

### *Romanticismo*

#### *Movimiento literario*

El romanticismo alemán surge de una fractura entre el fin de la época contemporánea y el surgimiento de la modernidad, así, se reinventa o más bien parte desde la nada para dar cabida a todo aquello que la sociedad se ha encargado de suprimir y de esconder bajo los vestigios de la razón:

El Romanticismo es el movimiento cultural más vehemente y el último de los surgidos en Alemania en el siglo XVIII. Nace, pues, muy cercano al inicio del siglo XIX, en el momento en que triunfa el clasicismo de Goethe y Schiller, al cual, en principio, pretende completar y al que admira (sobre todo en la obra y persona de Goethe) (Market, s.f, p.1)

Partiendo ahora, no desde la razón ni de la realidad objetiva que se forma alrededor del individuo sino más bien desde la interioridad y subjetividad de este. Desde ese momento: la locura, la sin-razón, los excesos pasionales, la imaginación y el terror serán los diques de oposición que cambiarán los paradigmas taxonómicos predominantes hasta el momento, en donde lo empírico y los conceptos a priori son los que conducen la expresión artística.

Si bien, durante el medioevo el centro de poder para el hombre era su correspondencia con Dios, en el Renacimiento con los clásicos y en la ilustración con la razón; en la Modernidad la vida del hombre se halla en correspondencia con el trabajo, con la máquina y así, el ahora nuevo mundo, se transforma en un espacio en donde la fantasía no tiene cabida alguna. Sin embargo, como consecuencia de esto se produce una oposición dispuesta a darle espacio a aquello que se

había olvidado pero que, sin embargo, se encuentra en lo más primitivo de la significación del ser, y es el mito. El mito, ocupará el pilar fundamental en que se derivará de él la fantasía:

La nueva mitología nace de un malestar debido a la falta de magia del mundo moderno. Cuando el mito fue abandonado por la ilustración al ser considerado rudimento de épocas de superstición que no resistía a los criterios de la razón, prerrománticos como Johann Gottfried Herder o Kart Phillipp Moritz ya reivindicaron su reutilización en la literatura(Gimber,2008,<http://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/article/view/AMAL0808110013A/20597> )

Así, el romanticismo se basa en la búsqueda constante de mitologías, ya antiguas, para ser reinventadas a través de la subjetividad del autor. Es decir, no es repetir mitologías ya creadas sino crear nuevos mitos a partir de esa analogía fantástica que intenta explicar el mundo que los circunscribe, interpretándose en mito dentro del marco romancista:

La fijación del mito en distintas manifestaciones artísticas no es otra cosa que su continuación desde la narración mitológica oral. En este sentido todos los mitos son paradigmas atemporales y a nosotros nos interesa su realización en uno u otro contexto cultural determinado concreto

(Gimber,2008,<http://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/article/view/AMAL0808110013A/20597> )

La escritura entonces se convierte en el medio para dar una continuidad al mito, separando de este modo, al sujeto de lo objetivo, que sin importar el contexto que lo rodee este se verá en la necesidad de crear nuevas analogías partiendo únicamente de su interioridad y no de su exterioridad, es decir, crear una significación que parta del saber interno del hombre y no del saber colectivo.

No solamente el romanticismo emana de la mitología sino también, de las sombras más oscuras del pensamiento del hombre, en donde la imaginación es el único recurso posible para llegar a ello. Como consecuencia, la literatura romancista solo es inteligible desde una única óptica que implica al mismo tiempo tanto para el escritor como para el lector, una visión a priori dispuesta a despojarse de todo aquello que lo predispone o ensucia lo creado. Por tanto, la locura se utiliza como espejo crítico de las deformidades del hombre ante un pensamiento homogéneo y racional:

“Lo cierto es que las grandes obras que marcaron hitos en la literatura universal, el loco/la locura se convierte en símbolo, parábola o fábula para denotar un mundo en crisis, un espejo o un catalizador de la conciencia crítica de la humanidad” (Sánchez, 2009, p.15)

Es aquello que desplaza la razón para sustituirla por la imaginación - medio para llegar al conocimiento, un conocimiento que nunca se alcanza - para concebir y dar sentido a la subjetividad del creador, o más bien su formación.

Cuando se habla de la locura, en este contexto, se habla de que es una consecuencia de un exceso de pasiones, convirtiéndose más tarde en la manía y en el comportamiento anormal:

“Se establece así una correlación entre locura, mirada y literatura, como si la locura fuera el resultado de aprehender realidades desde una mirada alternativa para transmitir un mensaje que cuestiona o redefine una realidad” (Sánchez, 2009, p.16)

Es una expresión que se concibe ni se entiende dentro del mundo de la razón, de esa razón instrumental. Así, no se justifica esta manía a través de la razón sino de la imaginación:

“Mientras el hombre razonable no percibe sino figuras fragmentarias, el loco abarca todo en una esfera intacta: esa bola de cristal que para todos está vacía, a sus ojos está llena de un espeso e invisible saber “(Foucault, 1967, pág. 90).

Es importante mencionar cómo a partir de la ilustración el pensamiento del hombre y la institución se concibe y se entiende a partir de una razón instrumental. Una razón, que no admite más allá de sus límites algo que la contradiga o la supere porque no hay mayor elevación que el uso de la razón misma para el hombre.

Así la conciencia de la razón nace como un intento de controlar y sodomizar a la bestia que radica en las entrañas del ser humano, para muchos incluso, como un verdugo que debe vigilar y encausar a su presa. Como consecuencia de esto, en dicho marco constitutivo se da inicio al Romanticismo.

### *El hombre de arena*

Como bien es sabido, el tema de la locura en la literatura ha sido recurrente desde su aparición en la sociedad, no hay que olvidar que ya desde la edad media existían relatos referentes a la locura y, en el teatro se convirtió en uno de los principales referentes a la hora de crear personajes secundarios que fecundaran la crítica de la razón y su contraparte con el fin de evidenciar los males del medioevo (Sánchez, 2009). De igual modo en el Renacimiento, tuvo un renovado auge con relatos que revelaban los males de la insensatez.

En la pintura y especialmente en la literatura la figura del loco empieza a ser cada vez más significativa y caracterizada. El loco, se convierte ahora tanto en el teatro como en algunas otras manifestaciones culturales en el poseedor de la verdad, aquel que siendo la contraparte del hombre es quien refleja su verdad y se convierte en una crítica (Sánchez, 2009, p.15).

Representantes de esta expresión, como Miguel de Cervantes con *Don Quijote de la Mancha* (1605) y Shakespeare con *Hamlet* (1603), son una muestra de las diversas manifestaciones de la locura en la literatura.

El relato de E.T.A Hoffmann (1817) *El Hombre de arena* es una historia corta compuesta con una intención casi apostólica con el lector, en el que este se convierte un personaje más que es interpelado por el narrador y en el que los comentarios y reflexiones acerca de la creación artística interrumpen de manera imprevista en la continuidad la historia. Pareciendo entonces, una atemporalidad presente en la obra que nos lleva a pensar que en el momento en el que se le lee, simultáneamente está siendo escrita por su creador. Situando así, e involucrando al lector en la creación artística:

El espíritu romántico y el cuestionamiento de su propia trascendencia cobran vida a lo largo de este cuento. El relato representa al mismo tiempo la historia del personaje y la reflexión acerca de la creación poética. La obra se crea y se mira a sí misma simultáneamente, en ese hacer creativo-reflexivo de la obra que es la escritura (Férrández, 1999, p.105)

Como si de un ensayo se tratara, en el relato se evidencia como el escritor hurga en su subjetividad para llegar al conocimiento de sí, de lo oscuro, de la sin-razón que produce horror y manía.

En un comienzo el relato nos introduce a las cartas que Nataniel, el protagonista de la historia, que con gran apremio parece contarle el retorno de El hombre de arena, aquel ser casi mitológico que en un pasado le había causado tanto temor y que ahora retornaba, según su parecer, para acabar con él. En esta primera parte, el autor retrata a un hombre angustiado casi delirante que le hace pensar al lector que está en presencia de lo que podría llamarse un loco. Así, se introduce al horror como un primer comienzo:

El relato comienza con ese primer plano narrativo, la historia de Nataniel, su estado de desazón, su necesidad de comunicar a su amigo Lotario su angustia ante la presencia del vendedor de barómetros y la relación de esta sensación con los hechos del pasado que rodean su infancia. (Férrandez, 1999, p.105)

La historia retrata la locura recurriendo a momentos traumáticos que ocurrieron en la niñez del personaje principal, Nataniel, quien a partir de ahí empieza a desarrollar un miedo constante por su destino y el de su familia, temiendo que aquel Hombre de Arena de tan aspecto terrorífico venga a por ellos. A través de esta segunda parte, Hoffman establece los parámetros normativos y racionales que el hogar establece a través de las reglas y como a partir de su violación se observa lo que está más allá de la norma, y lo que más tarde sembrará el miedo más temido por el protagonista de la historia:

“Esta macrosecuencia se ve interrumpida por una segunda macrosecuencia que está constituida por la infancia de Nataniel, la cual representa una analepsis dentro de la historia que permite comprender el origen de los temores del joven” (Férrnandez, 1999, p.107)

Como lo que se puede clasificar como una tercera parte, la locura de Nataniel parece estar sosegada por el regreso a casa y por la compaa de sus familiares y de su enamorada. Sin embargo, a pesar de su aparente tranquilidad, Nataniel, en esta etapa se fragua en la mente de Nataniel un horror inminente y un destino fatalista que a través de sus escritos y poemas intenta comunicar a su enamorada, quien renuente y cansada de sus profecías oscuras se decepciona cada vez más de Nataniel.

En este fragmento de historia, Hoffman, ilustra un contraste entre locura y razón y entre imaginación y realidad. Siempre contrastándolo con oposiciones de los personajes. Así mismo, se muestran las alucinaciones esporádicas y temporales que sufre Nataniel, y que no es más que la expresión de la locura:

“Se evidencia un estado disfórico por parte del sujeto de estado, ante una situación virtual —el destino que aparece como amenazador—, que mantiene a nuestro sujeto en estado de desequilibrio” (Férrnandez, 1999, p.106)

La tercera etapa comprende el regreso de Nataniel a su residencia, sin embargo, en una fase de estado mental más sosegado y realista, que se aleja de los temores antes previstos. No obstante, el terror en esta etapa, no se hace esperar con a la aparición de autómeta que evoca el

resultado más oscuro de lo que puede llegar a hacer el hombre, o más bien El hombre de arena, quien en un intento de fingir que tiene una hija pretende engañar a Nataniel, quien se enamora de manera obsesiva y pasional de esta autómatas, quien un principio no reconoce como una.

Una vez descubierto la farsa, Hoffman lleva a Nataniel a su estado más elevado de Locura, produciendo un estado catatónico y alucinado del personaje consecuencia de un exceso pasional amoroso. Además, de retar la imaginación del espectador ante tal relato ilógico e irracional.

La cuarta y final etapa, es el regreso de Nataniel después de un tiempo de locura. Ya aparentemente sano, Nataniel decide regresar al lugar de su residencia, en donde el horror ante la presencia del Hombre de arena lo lleva nuevamente a la locura y a su muerte. Esta etapa es la expresión máxima de horror en la historia, donde el final catastrófico de Nataniel en su estado más alucinado se cumple y lo lleva a su tan temido final, la muerte.

Siendo una expresión del romanticismo en el que la realidad y la imaginación se mezclan de tal modo que genera un estado fuera de sí en el lector. De manera evidente, lo fantástico y el terror son el recurso predominante en la historia para evidenciar un contraste entre la razón y la locura.

## CAPÍTULO III

### *Concepto de Transmedia:*

La narrativa transmedia es el término que se utiliza para clasificar la manera múltiple y diversa de contar una historia o relato a través de distintas plataformas web, usando para ello la red de internet y sus plataformas como medio convergencia de los distintos formatos que se producen alrededor de un mismo relato. Permitiendo de este modo, la extensión de un producto digital a diferentes formas de consumo, en el que el usuario se convierte en un nuevo agente que reproduce y se integra a lo que fue producido inicialmente por el autor. Como menciona el teórico de las NT:

“(…) convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Jekins, (citado en Carlos Scorali, 2013)

Cada plataforma web se utiliza como una herramienta para dotar a lo producido de una nueva forma que transforme el producto inicial en un nuevo producto con mayor extensión y potencial. Convirtiéndose estas, en el medio para lograr un mayor alcance comunicacional, alternativo y accesible para el consumidor.

La narrativa transmedia surge no solo como la extensión de formatos para contar un relato, sino además, de la necesidad por parte del receptor de ser parte de lo que se crea, es decir, de ya no permanecer pasivo ante lo transmitido sino poder aportar y transformar lo ya creado:

“La narrativa actual se caracteriza por la distribución multiplataforma y la multiplicidad de autores “ (Díaz-Noci y Tous-Roviroso, pag. 459, 2012)

Ya para este tipo de narrativa y tanto para el emisor como el receptor no es suficiente una sola lectura de una misma cosa sino muchas lecturas de modos distintos en la que cada una se adapte a plataforma seleccionada y en la que interrelación de estos elementos tenga la capacidad de movilidad no lineal entre cada formato web.

Las NT implican no solo crear a partir de un mismo relato varios formatos o lenguajes audiovisuales sino además crear un campo de exploración lo suficientemente profundo y entramado para que el usuario pueda intervenir de manera prolongada y deliberada. Con ello se quiere decir, que deben existir en cada trama niveles de navegación y exploración y que estas deben tener la capacidad y autonomía suficiente para ser comprendidas por sí mismas sin necesidad de la lectura de las otras tramas que la componen:

La autonomía de cada lenguaje construido debe tener una estructura tal que de ella se desprenda la narrativa central de la historia sin la necesidad de apoyarse en un lenguaje alternativo al que ya plantea y al mismo tiempo sin causar un quiebre de la historia sino más bien su expansión a través de una experiencia distinta:

Para evitar fracturas en la historia es necesario contar con una “biblia transmedia”, un documento básico descriptivo que guíe la producción y la planificación del proyecto para evitar la dispersión narrativa o la aparición de ramificaciones que destruyan la coherencia del mundo ficcional (Arbalero, f, pág. 2, 2013)

La interactividad como mediación del usuario con el contenido audiovisual es lo que permite la movilidad y la construcción de las narrativas. Por ello, la creación de distintos niveles de interface es lo que permitirá tanto el avance del usuario como la progresión de la trama y de las sub-tramas que subyacen de ella es un campo indispensable para la transmedialidad, es decir, su participación es consecuente y debidamente necesario, por ello:

“un mundo narrativo debe contener espacios vacíos para que puedan expandirse transmedialmente o completados por los usuarios, y acrecentar de este modo la experiencia narrativa colaborativa.” (Scolari (citado en Albalero, 2013))

Como consecuencia de la contemporaneidad y el bombardeo constante de contenido a través de múltiples plataformas es cada vez más recurrente por parte del consumidor la necesidad de poder acceder a un producto de distintas maneras y a través de distintos lenguajes y además poder intervenir de manera constante y recíproca a lo que se está produciendo.

Ya a partir de aquí el concepto de receptor se transforma de un estado de pasividad a actividad dirigido hacia la gestión de contenido y la deformación de este. Así mismo es necesario crear espacios en que los usuarios puedan interactuar con los autores originales del relato y si es posible poder colaborar con el recorrido virtual de lo producido.

Las narrativas transmedia deben ofrecer no solo una experiencia particular con cada formato de manera autónoma sino también una experiencia pensada de manera general con el fin de construir una especie de universo sensorial.

Cuando se habla de universo sensorial, es transformar aquel discurso tradicional en un discurso que se pueda ver, se pueda tocar, se pueda oler, y se pueda deformar a medida de la progresión de la historia.

La circularidad inacabada es lo que describe las NT, una estructura tan entramada que el reconocimiento de su inicio no es necesario para su comprensión y su finalización nunca está acabada sino en constante renovación. La adopción de nuevas narrativas no implica evidentemente la supresión de las narrativas tradicionales sino más bien lo contrario, su usuario primario para su expansión y fundamentación:

“Las narrativas transmedia se extienden de un extremo a otro de la ecología mediática, abarcando viejos y nuevos medios” (Scolari, pág. 73, 2014)

## MARCO METODOLÓGICO

### *Planteamiento del problema*

¿Será posible realizar un cuento ilustrado de *El hombre de arena* a través de la narrativa transmedia partiendo del tratamiento plástico de la locura en Goya?

## OBJETIVOS

### *Objetivo general*

Crear una narrativa transmedia a partir del relato *El hombre de arena*, sustentada en el tratamiento plástico de la locura en Goya.

### *Objetivos específicos*

1. Conocer el relato *El hombre de arena* y el movimiento literario romancista
2. Indagar en el tratamiento de la locura en las pinturas Negras de Goya.
3. Ilustrar el relato El Hombre de Arena a partir de los valores plásticos utilizados en las *Pinturas Negras de Goya*
4. Crear una estrategia transmedia como soporte y extensión del cuento ilustrado.

## JUSTIFICACIÓN

El trabajo de tesis, elaborado en la mención Artes Audiovisuales, tiene como finalidad la elaboración de un cuento ilustrado transmedial que aborde el tratamiento de la locura en el movimiento literario alemán romancista, directamente en “*El hombre de Arena*” de E.T.A Hoffmann y al mismo tiempo, aplicar el estilo pictórico utilizado por Francisco de Goya en sus Pinturas Negras. La importancia del proyecto recae en aportar una narrativa transmedia con el objetivo de generar una multiplicidad a la trama sin desvirtuarla sino más bien amplificarla en la máxima expresión que la red lo permita.

De este modo, se utilizarán como medio el cuento y la ilustración para dar a conocer no solo una historia literaria sino además un conocimiento intrínseco a ella que es la creación literaria a partir de la imaginación y no de la razón. Por ello, es necesario el uso de distintos métodos de recolección de información que serán estrictamente necesarios para la reinterpretación del relato. Así mismo, la metáfora es el recursos predominante para la reinterpretación del cuento; de la misma manera en el área de las ilustraciones será imprescindible el uso de recursos plásticos y estéticos que definirán y resignificaran a través del uso distintivo del color y la forma las imágenes de la historia a tratar.

Para llevar a cabo el cuento ilustrado la investigación en materia de filosofía, semiótica, arte, historia, comunicación y literatura será pertinente desde el inicio hasta la finalización de la tesis. Del mismo modo, se contó con la colaboración del Centro de investigación y formación

Humanística UCAB y la Línea de Investigación Comunicación y Discursos estéticos contemporáneos para la documentación y asistencia del proyecto de grado.

## DELIMITACIÓN

La delimitación del proyecto de investigación está determinada por tres etapas: el tratamiento de la locura en las Pinturas Negras de Goya, el relato romancista de El hombre de arena y la Narrativa transmedia.

Se estableció que la gestación y materialización del proyecto de investigación se llevará a cabo aproximadamente un año, comenzando desde agosto del año 2015 hasta agosto del 2016.

El hombre de arena de Ernst Amadeus Hoffmann es un relato que sirvió como recurso inspirador para poder plantear una historia ilustrada a través de la narrativa transmedia. El relato contiene elementos filosóficos y literarios universales que permiten su adaptación a la actualidad y su uso como lenguaje transmediático.

El sitio web fue la plataforma principal seleccionada con el fin de generar a partir de allí una central de interacción y visualización del proyecto de investigación. Permitiendo de este modo al usuario crear su propia línea de tiempo-espacio a través de la red.

Las piezas ilustradas para el relato El hombre de arena se realizaron a manera de seguir la trama de la historia, sin embargo, tomando como marco constitutivo otro tiempo y espacio, es decir, la actualidad. El estilo visual utilizado en ellas intenta seguir ciertas líneas figurativas del lenguaje plástico del pintor español Francisco de Goya, no obstante, a partir de allí crear un estilo propio y particular.

## **OBJETIVO DE LA APLICACIÓN**

Este proyecto pretende indagar en la narrativa transmedia a través del internet y las distintas plataformas que éste ofrece para poder crear un extensión del relato El hombre de arena, de manera tal que el usuario pueda involucrarse no solo como receptor sino como emisor. Así mismo, [elhombredearenailustrado.com.ve](http://elhombredearenailustrado.com.ve) ofrece no solo un cuento ilustrado sino una experiencia de interactividad en la historia narrada se transforma en distintos lenguajes de comunicación.

## **PÚBLICO META**

El lectura del relato El hombre de arena (Hoffmann, 1816) está dirigido a todos aquellos interesados en la literatura, especialmente la romántica, orientada hacia la subjetividad y el imaginativo. El portal web y demás cuentas virtuales, son de fácil lectura y seguimiento, y su orden cronológico solo dependerá en parte de la red que desee continuar el usuario en su indagación y navegación por la historia.

Por otra parte, el contenido de las ilustraciones en el portal web está dirigido a todas aquellas personas interesadas en la historia, no existe alguna distinción ni restricción. Así mismo, el sitio web explicará de manera breve de qué trata el proyecto y cuáles sus objetivos a seguir.

## **SELECCIÓN DEL FORMATO AUDIOVISUAL**

El formato seleccionado para la publicación del proyecto de investigación es un portal web que gestionará todo el flujo de información generado de la historia, siendo de esta forma el contenedor central de dónde partirán las demás narrativas.

Los subformatos que conforman el sitio web y por tanto la historia son: la ilustración, la literatura, la música, y reportes de carácter noticioso que construirán la extensión de la historia.

## PRODUCCIÓN DE CONTENIDO

### *Conceptualización*

Elhombredearenailustrado.com.ve es un portal web que se ejecuta como resultado del proceso investigación que ha implicado el proyecto. La estrategia de navegación y disposición de la página web está diseñada para una lectura no lineal en distintos formatos del relato, de manera tal de rastrear a través de distintos portales dos historias paralelas en la que el usuario podrá seguir determinados signos o rastros en la navegación, recreando de este modo, la trama del relato.

Ajustándose coherentemente a interactividad lúdica e insinuante con el lector que ofrece *El hombre de arena*.

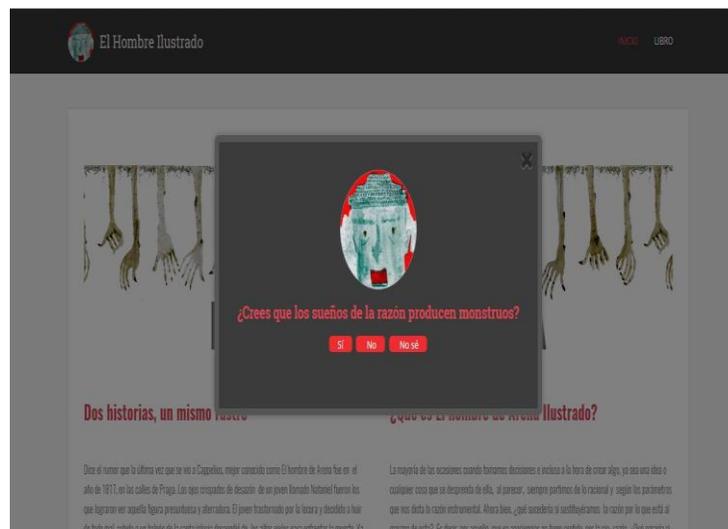
El diseño de la estructura de la página está determinado en función de crear una serie de indicios iniciales que den origen a toda una serie de rastros azarosos e inciertos en la red. Apegándose a una de las características de la historia que es el cuestionamiento constante de lo que es real o no y de lo que se apega a las reglas de la la imaginación o la sin-razón.

El cuento es el generador de hipervínculos central de la página, del cual se desprenderá una cadena de rastros que el usuario puede continuar si decide abrir cada uno de los links que se le va presentando. Cada uno de los link corresponde a distintos formatos: audio, texto, e imagen.

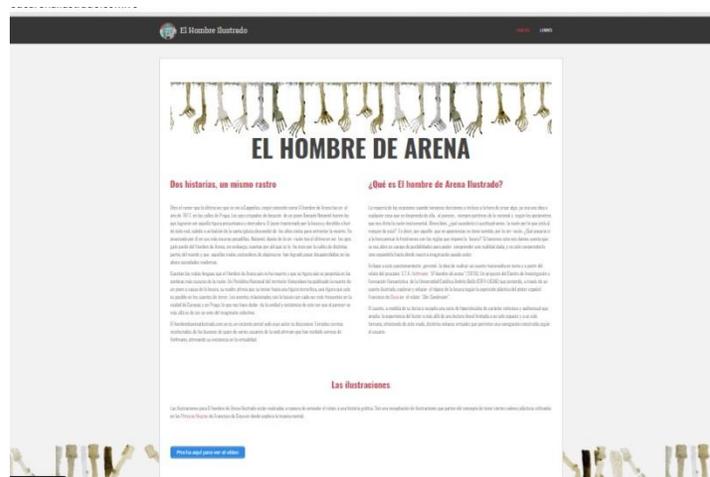
Como consecuencia de la creación de distintas cuentas virtuales para la historia aportan una dinámica de navegación no lineal y azarosa en la que cada uno de los vínculos está conectado con indicios.

# DISEÑO DE INTERACTIVIDAD

## Storyboard

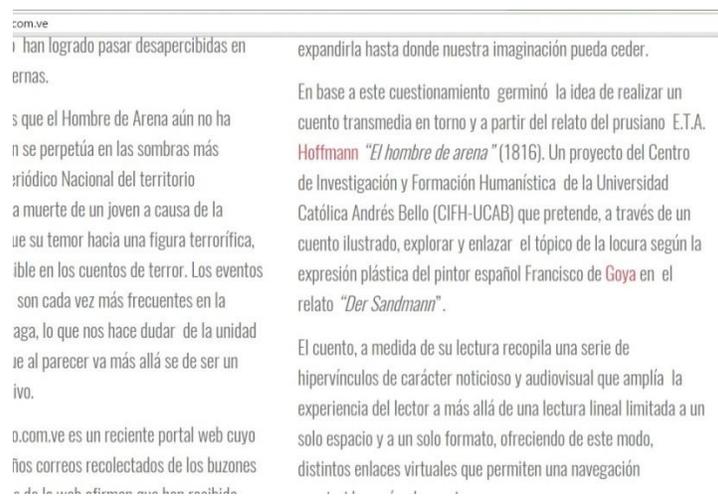


**PÁGINA PRINCIPAL:** En esta página se presenta el logo tipo de la página y al mismo tiempo una cita de Francisco de Goya presentada como pregunta: ¿Los sueños de la razón producen monstruos? Para poder entrar a la página el usuario deberá responder esta pregunta para dar inicio a la página principal.



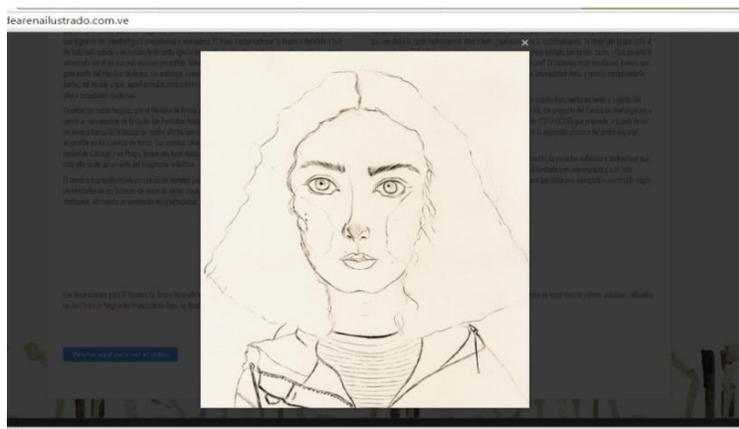
## 1.2

PÁGINA INTERACTIVA: Inicio. Allí se encontrará un texto breve que explica la segunda historia paralela que se rastrea en Caracas de El hombre de arena. Al mismo tiempo, el usuario podrá leer acerca de qué es el proyecto de investigación.



## 1.3

**PÁGINA INTERACTIVA: inicio.** Los textos en la parte de inicio, tienen hipervínculos que trasladan al usuario a páginas exteriores relacionadas coherentemente con lo que se menciona.



1.4

**Ventana de bocetos: Inicio.** Formato de presentación de los bocetos.



1.5

**Página interactiva: libro.** Presentación del texto. En la

página de libro se presenta el libro El hombre de arena  
y allí los hipervínculos que enlazaran con las piezas  
ilustradas y otros portales exteriores.



1.6

Presentación de formato de ilustración: Pop-up.



1.7

Presentación de las piezas: Formato de presentación de  
las ilustraciones.





## 2.0

Formato de presentación de la poesía: enlazada con la pieza  
Ilustrada.

Le di vuelta al reloj  
para ver millones de mundos

Pero sólo alcancé a vislumbrar  
la locura desasida

**Cayendo**

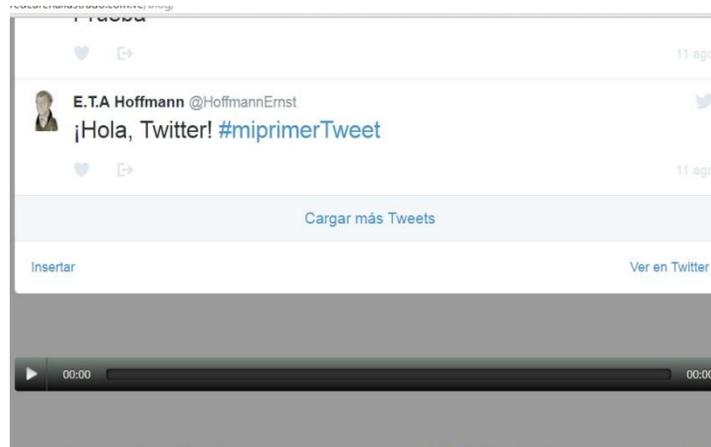
al ritmo perfecto  
de los ojos  
que devoran ansiosos  
la llegada del último grano.

## 2.1

Formato de presentación de la poesía: el texto poético tendrá

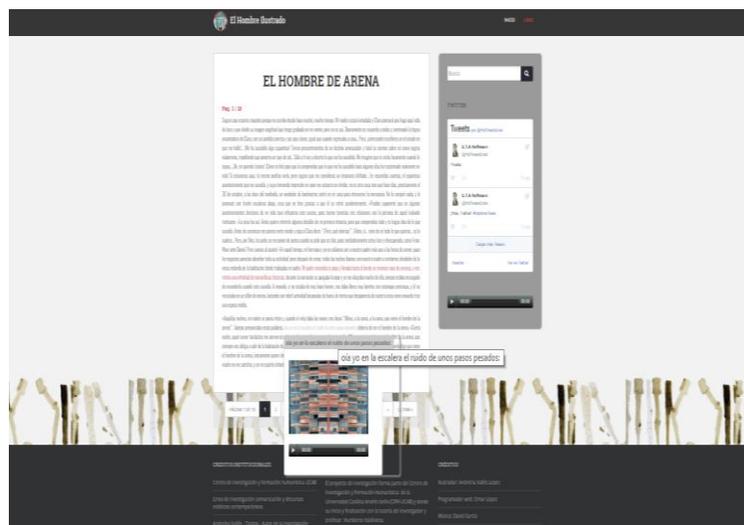
Una palabra marcada en color rojo que direccionará a un enlace

de navegación externa.

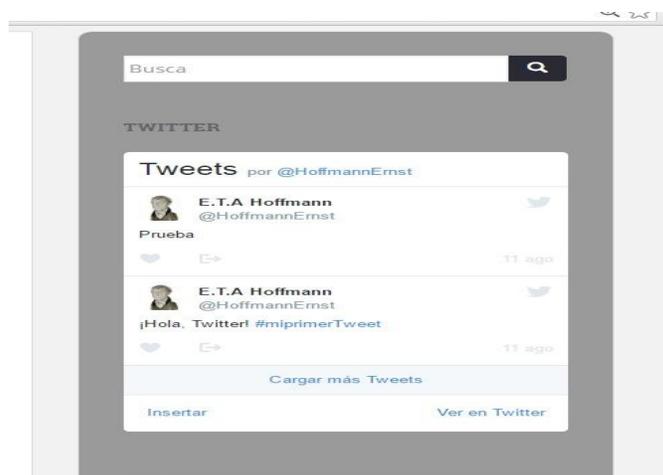


## 2.2

Presentación de reproductor de la pieza musical.



Presentación de sonido: pop-up de sonido.



## 2.3

Presentación de la ventana de twitter.

### *Mapa de navegación*

La navegación a través de la página web está organizada para una navegación interna y externa del usuario. La navegación interna está mediada a partir de hipervínculos (ver glosario), que se hallan en el libro en el portal. A medida que el usuario vaya leyendo y pasando página se encontrará con una serie de palabras a lo largo del texto se distinguen y se pueden identificar fácilmente por el usuario por la diferencia de color de la tipografía. Al colocarse el usuario por encima de la palabra etiquetada, una ventana emergente se abrirá sin extraer al usuario del texto para que este pueda leer los textos, ver las ilustraciones o escuchar los efectos de sonido. Si deseara observar cada uno de estos formatos el usuario debe sal clic al hipervínculo; muchos de estos contienen enlaces con paginas externas.

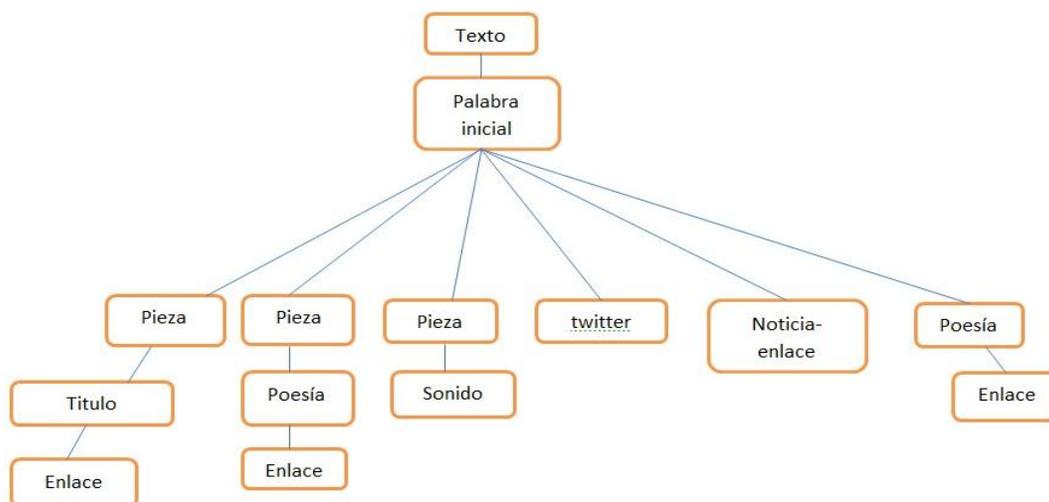


Figura 1. Mapa de navegación

La navegación interna está planteado de tal modo que una vez que el usuario realice clic en una palabra este la lleve a una página dentro de la página en donde podrá observar alguna de las piezas o algún texto.

Sin embargo, también existe una navegación externa que conecta con otros portales externos, relacionados directamente con cuentas creadas para la historia en sitios web como en portales externos que no tienen una relación directa.

Los sonidos a igual que las piezas están identificado por hipervínculos que al colocarse el usuario encima del *tag* (ver glosario), el efecto se reproducirá.

El soundtrack del cuento se reproducirá automáticamente al leer el libro, a pesar de esto, el usuario puede tener el control de decidir si quiere que la música sea reproducida o no.

## *Interfaz*

A manera de diseñar un portal web interactivo en el que converjan el usuario y el producto se desarrolló una página de fácil navegación en la que la historia vaya tomando cada vez más dimensiones.

Al entrar a la página web [elhombreilustrado.com.ve](http://elhombreilustrado.com.ve) se presente un pop-up en el que aparece una cita del pintor español Francisco de Goya en la que se cuestiona al usuario y le permite optar por solo una de las respuestas. Independientemente de cuál sea el portal permitirá su entrada a la página de inicio. El objetivo de la página antes de dar apertura a la página es en primera instancia de generar un intercambio e involucración del usuario con el sitio web.

[Elhombredearenailustrado.com.ve](http://Elhombredearenailustrado.com.ve) es una página web que permite al usuario una navegación interna y externa a partir del cuento El hombre de Arena, presentado allí de manera digital y compuesto de tal modo de generar unos determinados hipervínculos que convertirán a la historia en distintos lenguajes: visual, auditivo, textual.

### *Función de los botones*

Los botones diseñados para la página web son limitados. Se utilizan con la finalidad de trasladar al usuario de una interface a otra y, de señalar las opciones ofrecidas en la página. El sitio web, tiene en la página principal, tres botones: Sí, no, no lo sé; las opciones son excluyentes una de la otra que inducen al usuario a presionar una de ellas para poder ingresar la página de inicio.



Figura 3. Botones

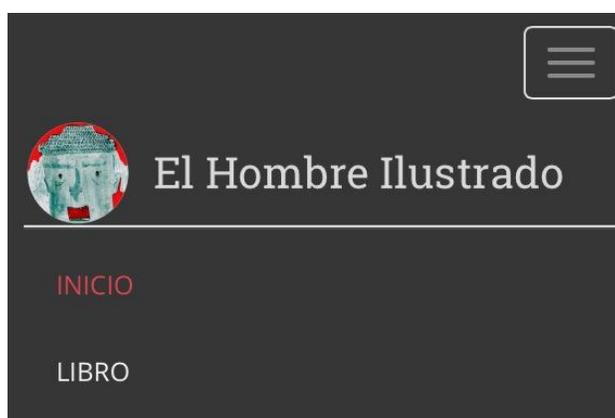


Figura 2. Botones de página principal

Así mismo, se presenta dos botones más que segmenta a la página de *inicio* de la del *libro*.

no arena. La respuesta de mi madre no me satisizo, y en mi espíritu infantil



Figura 3. Botones de paginación del libro

En el segmento o página de *libro*, se encuentra en la parte inferior una hilera de botones correspondientes para pasar de página y seguir leyendo.

### *Diseño audiovisual*

La estética diseñada para la página web se pensó a partir del estilo de las piezas ilustradas para el relato El hombre de arena. Se quiere proyectar una imagen sencilla y sobria, sin demasiados elementos disuasorios que generen un choque visual al navegar por la página. Los parámetros que se utilizaron para la imagen representan el estilo que se quiso crear para las ilustraciones: una imagen orgánica, simple, predominante de colores oscuros u opacos que se contrastan con el uso reducido de colores primarios. Sirviendo de este modo como una consecuencia visual de lo investigado previamente.

### *Las ilustraciones*

Las piezas ilustradas para el cuento están elaboradas en acuarela y a mano con la intención de aportar a la imagen una textura orgánica y una dimensión plástica por llamarlo de algún modo, que solo podría aportar una imagen elaborada a mano. Las piezas tienen varias insinuaciones y sugerencias Goyescas, tanto e algunos pigmentos utilizados como en las figuras creadas para el cuento, un ejemplo de ello es la pintura de *Saturno devorando a un hijo* o *Una manola: Leocadia zorrilla*. Así, 18 ilustraciones y 6 bocetos intentan expresar gráficamente lo narrado en el cuento.



Ilustración 1. Hombre de arena devorando a Nataniel



Ilustración 2. Melancolía de madre de Nataniel.



Ilustración 3. Escendiendo la pipa, padre e hijo.



Ilustración 4. Hombre de arena en la luna.



Ilustración 5. Batas Negras.

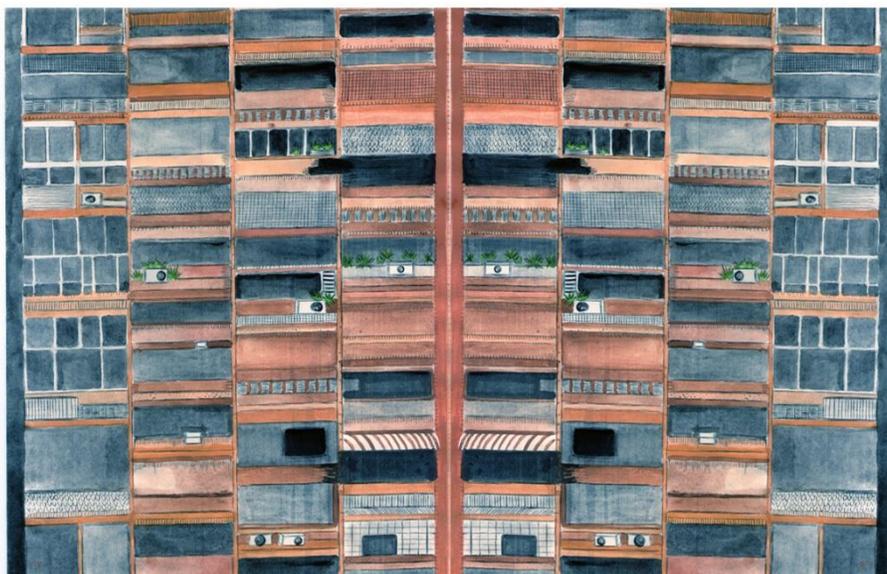


Ilustración 6. Praga, Edificio.



Ilustración 8. Laboratorio de alquimia.



Ilustración 9. Explosión por alquimia

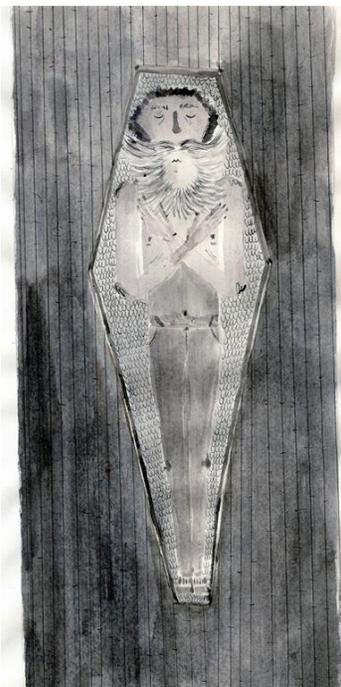


Ilustración 10. Muerte por alquimia

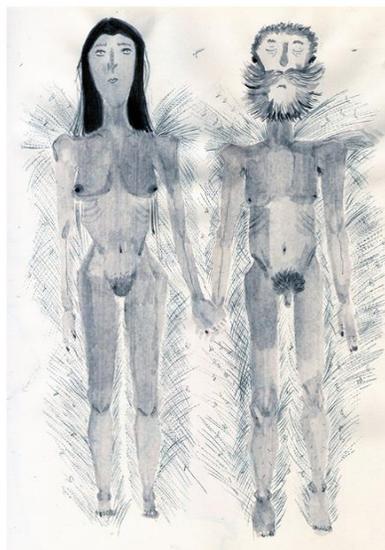


Ilustración 11. Vestigios de la locura

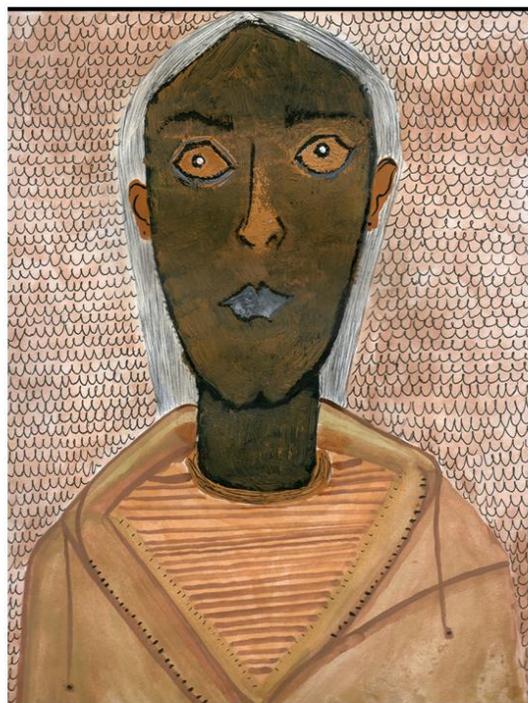


Ilustración 12. Clara



Ilustración 13. Ciudad.



Ilustración 14. Baile de Spallazzani.



Ilustración 15. Pelea por autómeta



Ilustración 16. Caída desde catedral.

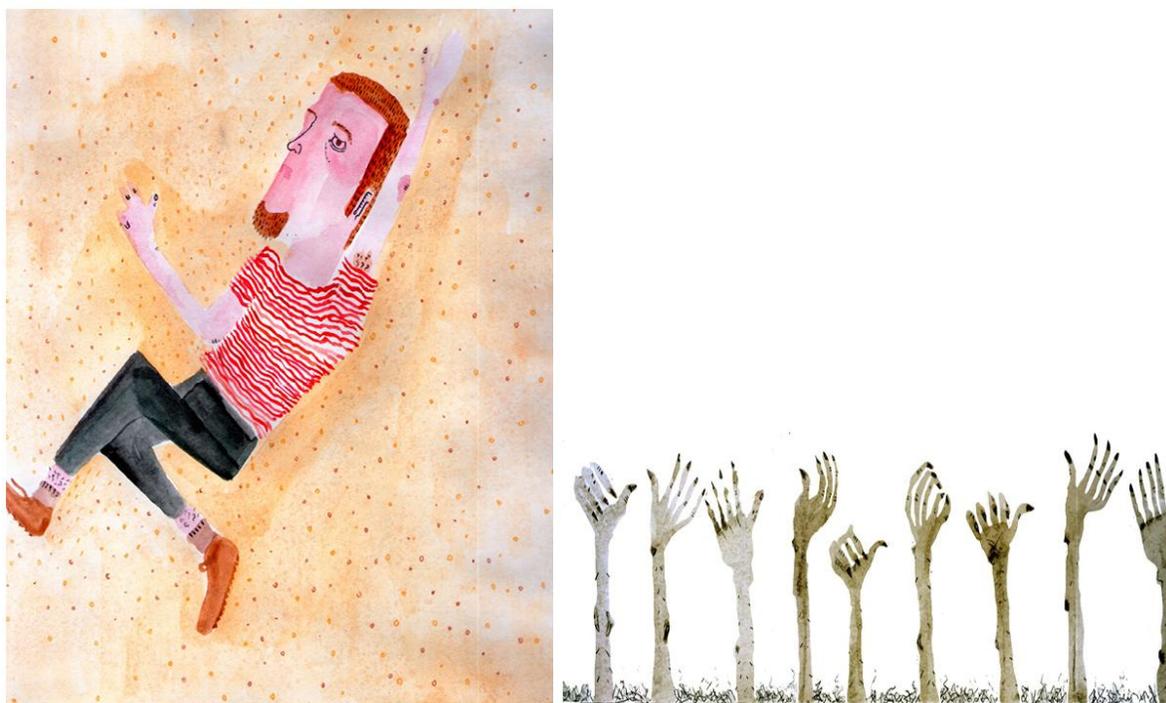


Ilustración 17. Cayendo hacia la arena de la locura.



Ilustración 18. E.T.A. Hoffmann

Las tonalidades cromáticas están orientadas hacia colores oscuros: Negros y grises, con excepción de la tipografía que varía entre blanca y roja.



La tipografía utilizada se pensó en la idea de aparentar una forma de código y de guion con la finalidad de subliminar la incógnita del origen u autoría de la página, por ello se eligió *Oswald light*.

*Oswald ExtraLight Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlM*  
 Oswald ExtraLight Italic | 557 Glyphs

Figura 5. Tipografía

El logo creado para la página web se realizó con la intención de representar la figura central de la historia El hombre de arena. A partir de tonalidades en la escala de grises se ilustró el rostro del personaje goyesco en contraste con un fondo circular de color rojo, que es una constante en el estilo gráfico tanto de la página como de las ilustraciones.



Figura 6. Logo

## DISEÑO DE SONIDO

El sonido en la narrativa del relato es un elemento importante como recurso compositor y atmosférico de la historia y de la experiencia transmedial. Los efectos de sonido breve son recurrentes a medida que se va leyendo el cuento, también la reproducción de una pieza musical original para el cuento ambientará la página, y por tanto, el cuento. A pesar de ser un cuento ambientado en 1816 la música está elaborada a partir de sonidos actuales en coherencia con la adaptación de la historia a la contemporaneidad.

La pieza musical está elaborada a partir de la fusión de instrumentos orgánicos y convencionales con sonidos digitales, tales como sintetizadores. La intención del tema musical es crear un sonido frágil y hasta cierto punto equilibrado para que su audición sea armónica al leer la historia. El *leitmotiv* de la melodía gira en torno al personaje El hombre de arena, con el objetivo de generar ascheo, caos, y locura a través de *in crescendo* en la escala musical y en los tiempos.

## PRESUPUESTO

Presupuesto detallado
-----------------------

<b>Código</b>	<b>Ítem</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo</b> unitario Bsf.	<b>Subtotal</b> Bsf.	<b>Iva</b> Bsf.	<b>Total Bsf.</b>
<b>1</b>	Programador	Programación del sitio web	1	14.000, 00	14.000,00	0	14.000, 00
<b>2</b>	Dominio		1	2.000,00	2.000, 00	0	2.000, 00
<b>3</b>	Hosting		1	2.000,00	2.000,00	0	2.000,00

## ANÁLISIS DE COSTOS

Presupuesto detallado
-----------------------

<b>Código</b>	<b>Ítem</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo</b> unitario Bsf.	<b>Subtotal</b> Bsf.	<b>Iva</b> Bsf.	<b>Total Bsf.</b>
<b>1</b>	Programador	Programación del sitio web	1	14.000, 00	14.000,00	0	14.000, 00
<b>2</b>	Dominio		1	2.000, 00	2.000, 00	0	2.000, 00
<b>3</b>	Hosting		1	1.820,00	1.820, 00	0	1.820,00

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

### *Del hombre de arena literario al digital*

Cuando se explora la historia de lo anómalo orientado hacia sanidad mental, es decir, la locura nos damos cuenta que su tipificación es una construcción derivada de la evolución en el tiempo de determinadas prácticas sociales no necesariamente vinculadas con el fin de sanar sino más bien encerrar.

Así, cuando nos posicionamos en el concepto de locura nos damos cuenta que las vertientes y conceptualización en torno a ella no está tan clara, podemos ubicarla tan en los límites de la razón como dentro de ésta. Sin embargo, independientemente de esta colocación interna o externa, su enlace con lo que rige y da forma a la razón, es inmanente e inherente.

Es decir, ninguna de la otra puede existir sin la otra, ambas se encuentra en un continuo dialogo y contraste. Es allí donde el proyecto de investigación quiso explorar las posibilidades de este discurso entre ambas a través de una historia literaria que metaforizara esta idea.

El hombre de arena es un relato que hace un encuentro entre la razón y la sin-razón, sin embargo, más allá de esto E.T.A Hoffmann logra crear un marco constitutivo propio de la locura a través del relato, colocándola no solo como un recurso creador y capaz de establecer su propia “razón” sino además construir su propio lenguaje.

Del mismo modo, el relato romancista, además de construir un dialogo interno, tanto en torno a la sin-razón como en el cuestionamiento del propio autor, genera un dialogo externo dirigido al lector de manera tal que lo traslada a un punto de inflexión y reflexión, tanto para con la historia cómo consigo mismo.

El espíritu romántico y el cuestionamiento de su propia trascendencia cobran vida a lo largo de este cuento. El relato representa al mismo tiempo la historia del personaje y la reflexión acerca de la creación poética. La obra se crea y se mira a sí misma simultáneamente, en ese hacer creativo-reflexivo de la obra que es la escritura (Férrnandez, 1999, p.105)

Las líneas paralelas que crea Hoffmann da forma de manera irregular e incierta a las reflexiones que interpelan al lector, desdibujando así las fronteras entre lo real y lo que no lo es y, del tiempo. El factor tiempo es uno de los recursos que Hoffmann hace presente al narrar la historia, de tal modo, que una de las narraciones se ubica siempre de manera presente. A partir de estos elementos literarios, se traslada la idea a los espacios digitales y de la red de internet.

#### *Narrativa transmedia: un lenguaje múltiple*

La web como una plataforma interconectada que permite el flujo y la conexión de distintos formatos de manera instantánea, es la respuesta y la herramienta idónea que permite de manera multiforme adaptar y extender lo expuesto por Hoffmann en su relato literario.

La adaptación del relato a la web permite expandir la capacidad de contacto con el receptor que decida involucrarse con la historia, y más allá de eso crear continuas líneas ficticias o no que le permita al usuario estar en una constante renovación y creación de contenido en donde la historia muta para crear nuevas tramas y experiencias lingüísticas, tanto audiovisualmente como textualmente:

“no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes.” (Scolari, 2013, p.25)

La navegación del sitio web está planteada para una navegación sencilla la cual no requiere necesariamente su inicio ni fin en la página, su conexión puede realizarse tanto por la navegación interna como por una navegación externa a esta.

## LOS COLABORADORES Y LAS PIEZAS

### *Alejandro Plaza:*

Estudiante de letras y poeta, realizó cuatro poemas llamados *La arena de la locura*, dividiéndolos en cuatro partes: *I, II, III, y IV*. Se pensó en realizar el poemario corto con la intención de aportar al cuento a través de un lenguaje propio y autónomo como lo es el de la poesía, cuatro poemas que no solo se identificase con el conflicto del cuento sino además que estos reafirmasen realmente la idea central que moldea la historia tanto internamente como externamente, es decir, desde un campo de apreciación que solo puede construirse a partir de los propios parámetros del autor y que a pesar de salirse de los parámetros convencionales, logra cobrar un sentido dentro la lógica de su propia lenguaje, no es acaso eso la locura. Cada uno de los poemas parece ser una continuación del otro, sin embargo, cada uno tiene un sentido por sí mismo, que directamente trata lo que yace y habita en la historia, que no es más que la progresión de la locura y su efecto en la realidad del hombre.

### *David García:*

Realizador audiovisual y músico, elaboró una pieza musical para la historia. La intención de la música parte del concepto de generar una atmosfera ligera y de cierto misterio y asecho, sin que esto pueda representar una angustia o dispersión del lector. El *leitmotiv* de la pieza se remite a la persecución de El hombre de arena hacia Nataniel y en su figura: atemorizante y decrepita. Así, utiliza en su composición la fusión de instrumentos orgánicos con el uso de sonidos digitales.

*Andreína Vallés:*

Ilustradora y autora del proyecto de investigación, realizó dieciocho ilustraciones y seis bocetos que intentan ser representativos de lo narrado en la historia. Más que narrar temporalmente lo que ocurre estrictamente en el relato, se intenta crear una imagen autónoma que tenga un valor único y no necesariamente en conjuntamente con la serie de ilustraciones. En las ilustraciones se puede notar un proceso evolutivo del estilo tanto del autor como de la historia. A pesar de regirse por ciertos parámetros y referencias cromáticas de las *Pinturas Negras* de Francisco de Goya, se exploró un estilo propio tanto en forma como en color.

*Omar López:*

Estudiante de ingeniería en informática, realizó la programación web del portal *elhombredearenailustrado.com.ve*, aportando sus conocimientos para poder llevar a cabo las ideas planteadas alrededor de la página a una estructura en la web factible.

*Elhombredearenailustrado.com*

Para poder desarrollar de manera práctica la página web se contó con la colaboración de, Omar López, quien hizo posible la programación del sitio web. A través de la imagen y del contenido de la página web se intenta proyectar rasgos de la historia, de las piezas ilustradas y de ciertos detalles que dieron forma a la conceptualización de la investigación, un ejemplo de ello, el tema de la sin-razón o locura.

Se seleccionó el nombre de la página como modo de que al leerlo se identifique directamente con el relato escrito por Hoffmann y, su composición con una palabra complementaria, en este caso “ilustrado” para hacer referencia al carácter gráfico del proyecto, sin embargo, cabe destacar que esta palabra también resulta alusiva a la ilustración, a las luces o razón, claro está en modo de cuestionamiento.

A través de la estrategia elaborada para la construcción de la historia, se intenta explorar con ella de manera digital lo que Hoffmann hizo con su relato: elaborar la historia al mismo tiempo que se escribía y se leía, es decir, en donde la barrera escritor-lector se desdibuja y además se establece un diálogo y un discurso donde ambos participantes de algún modo otro se interpelan.

El proyecto integra dicho idea o concepto en el mundo digital y mediático a modo de explorar las posibilidades que se pueden construir a través de la interactividad y la instantaneidad que ofrecen hoy en día la red de internet.

## CONCLUSIONES

Para finalizar es pertinente hacer una invitación a visitar y navegar por la página web [elhombredearenailustrado.com.ve](http://elhombredearenailustrado.com.ve), allí se reúne de manera completa el producto final del proyecto de investigación, que intenta realizar una simbiosis entre los medios tradicionales de comunicación: como lo es la literatura de papel con los medios digitales y la red de internet. De igual forma la invitación aplica para visitar las distintas cuentas externas del proyecto que se vislumbra en la página.

Como ya se sabe, a pesar de que el proyecto de investigación ha concluido, dentro de los límites académicos que aquí corresponde, en el universo que ofrece las narrativas transmediáticas aún no. Como consecuencia de la movilidad que permite la red, no existe en sí lo que se puede llamar un producto final y concreto, ya que este se ve intervenido y continuado por la misma interactividad ejercida por el usuario, como por el proyecto en sí mismo.

El proyecto tiene como objetivo continuar la gestión de contenido en el tiempo, y a partir de su publicación en la web establecer y mantener una interactividad con las personas que decidan involucrarse con el producto.

Así, se vislumbra la idea principal de la investigación: crear distintas tramas que diverjan y se encuentren sin ningún final ni comienzo predeterminado ni en el tiempo ni en el espacio. Por tanto, la renovación del contenido será constantemente renovado a través de la red internet.

Durante el proceso investigativo se pudo acceder a distintas fuentes de carácter digital que permitieron la fundamentación y presentación gráfica del producto. Las colaboraciones que

apoyaron el proyecto se contactaron con conocimiento previo de su trabajo y como éste podía ofrecer una experiencia más extensiva de la tesis.

El trabajo de grado es tan solo una exploración de las narrativas transmedia a través de la literatura y la pintura, y como estos medios tradicionales pueden alcanzar un discurso múltiple utilizando como herramienta los mecanismos de comunicación contemporáneos.

## RECOMENDACIONES

Los proyectos web son varios en la escuela de Comunicación Social e incluso los orientados hacia los fines del proyecto de investigación. Como la contemporaneidad lo exigen los proyectos audiovisuales no solo se están ajustando a los avances tecnológicos sino además a su proyección a través de plataformas web por lo que es cada vez más común la realización de proyectos ajustados a estos parámetros digitales.

La escuela de Comunicación Social en absoluto no ha colocado trabas en la propuesta ni elaboración del proyecto, todo su funcionamiento burocrático de aprobación ha sido justo y pertinente.

Las consideraciones a tomar por la escuela, tienen relación con la formación durante la carrera. Si bien el sistema educativo imparte una educación bastante integral, sería beneficiosa tanto para el alumno como para la escuela la integración de los proyectos investigativos a lo largo de la carrera. Con ello se quiere decir, que sería de gran ayuda en el desarrollo final para el proyecto de grado que a lo largo de la carrera este proceso conceptualizador e innovador fuese parte de manera más arraigada en las cátedras impartidas no solo como un proceso evaluativo sino además como una manera de adoptar una postura crítica no solo con el pensamiento y el decir sino también con el hacer.

## REFERENCIAS

Anson, A. (S.F). goya.unizar.es. Recuperado de

<http://goya.unizar.es/InfoGoya/Obra/Evolucion.html>

Albalero, F. Carlos Scolari, Narrativas transmedias: cuando todos los medios se cuentan. Austral Comunicación. Volumen 2 (número 2), pp.2-3. Recuperado de [www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/download/70/79](http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/download/70/79)

Bozal, V. (S.F). [www.museodelprado.com.es](http://www.museodelprado.com.es). Recuperado de

<https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/pinturas-negras-goya/3ac8fe0b-3dd9-4dcd-b1e1-a21877cc8163>

Díaz-Noci, J y Tous-Rovirosa, A. (2012). La audiencia como autor: narrativas transmedia y propiedad intelectual del público. Algunas reflexiones jurídicas. Recuperado de [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/112794/proinf\\_a2012v21n5p458.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/112794/proinf_a2012v21n5p458.pdf)

Foucault, M. (1967). Historia de la locura en la época clásica I. Recuperado de <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/677.pdf>

Guillem, G. (2013). [www.Socialtves.com](http://www.Socialtves.com). Recuperado de <http://www.socialtves.com/las-7-caracteristicas-de-transmedia-por-henri-jenkins/>

Garrido, M. Algunas consideraciones de la técnica de las pinturas negras de goya. Boletín del Museo Nacional del Prado, Volumen 5 (número 3), pp.4-40. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=197405>

Hernandez, C. (2013). Fido.palermo.edu. Recuperado de

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=365&id\\_articulo=7861](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=365&id_articulo=7861)

Market, O. (1986-1988). Aproximación al morfema: romanticismo alemán. Anales del seminario de historia de filosofía, número 5, pp.155-175. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=72485>

Scolari, C. (2003). Narrativas transmediáticas. Recuperado de [www.digitalismo.com](http://www.digitalismo.com)

## ANEXOS

### *Glosario de términos*

*Clic:* presión breve que se efectúa sobre el ratón del ordenador para ejecutar una acción determinada.

*Pop-up:* denota un elemento emergente que se utiliza generalmente dentro de una terminología web.

*Tags:* conjunto de palabras claves o términos asociados y asignados a una pieza de información.

*Twitter:* es un servicio de microblogging y red social gratuita que permite compartir información a través de la mensajería instantánea en no más de 140 caracteres.

*Hipervínculo:* es un enlace que traslada al usuario de un espacio virtual a otro. Puede asociarse a una navegación interna dentro de una misma página o enlazar con una página externa.

*Interfaz:* es el espacio web donde se produce un intercambio e interacción con el usuario.

*Leitmotiv:* motivo que se repite en una pieza musical y que da origen a su composición.

## *Imágenes*

Figura 1. Primer logo posible.



Figura 2. Primera ilustración de El hombre de arena



Figura 3. Primera tipografía posible

# Courier New, Courier New, Courier New,

Normal: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

*Italic: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789*

**Bold: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789**

Figura 4. Tabla de organización de hipervínculos

ETIQUETA	PRIMER HIPERVÍNCULO	SEGUNDO HIPERVÍNCULO	TERCER HIPERVÍNCULO	Ilustración
Un vendedor de barómetros transformado la vida de un joven en Praga	Tweet: Cuenta un supuesto Nataniel en Praga.	Noticia de hecho sospecho en Praga		No. Quizás algún boceto (hipervínculo de dibujo)
Enchufando la pipa	Primera ilustración: Edificio, hombre de arena llegando	Sonido de pasos	Ilustración de la mamá y ella contándonos la historia	Si: 3 aproximadamente
Hombre de arena devorando a niño (retorno devorando a su hijo)	Sonido de animal devorando algo	Noticia		Ilustración: Hombre de arena devorando a Nataniel
Las huellas del hombre de arena	Imagen de grabados en habitaciones	Alguna noticia		
La madre y el padre: vestigios de la locura	Tweet de la cuenta de Nataniel	Ilustración de padres		Si: Ilustración de padres
Indicio: Noticia de figura desgradable en Caracas	Boceto del hombre de arena	Noticia en Praga	Sonido de silbido	Ilustración e color
Fricción química en Caracas	Noticia	Alguna fotografía de Caracas	laboratorio/imagen/sonido	Ilustración del padre y del hombre de arena con batas negras
El cadáver de mi padre, Praga	Tweet de Nataniel acerca de un explosión en casa	Sonido de explosión	Padre muerto en Praga.	Ilustración
Desaparece hombre de arena (Praga)	Tweet de haber visto al hombre de arena en Caracas			
De cara a Nataniel	Varios tweets:	Noticia de muerte de hombre de arena		
Fantasmas de mi propio yo	Tweet de Nataniel			si
Cartas de (Hoy) al lector	Tweet de cuenta de (Hoy)			
TWEET DE CLARA: Amigos (Hoy) (In)almente los esfuerzos en conducirnos a nuestro mundo (Im)genario				
Tweet de Nataniel: Hoy se consumará el Duelo a garratatos	Duelo a garratatos	Duelo entre dos hombres por una mujer (indicio en Caracas)	Suceso parecido en Caracas	Si (esta en veremos)
Tweet de Nataniel: Es claro y soy eternamente tuyo.				Si (esta en veremos)
Indicio en Caracas: tweet: se ha visto por las calles de Caracas un camión que consigo lleva	Boceto: hombre hablándole a una muñeca	Caso similar en Praga.	Sonido: Bailar con ella	Si: Ilustración del baile con Olimpia y Nataniel

Figura 4. Texto con especificación de requerimientos para cada hipervínculo

# EL HOMBRE DE ARENA



PÁGINA MULTIMEDIA:

<http://elhombredearenailustrado.com.ve/>