

ANA JUAN

Dibujando
al otro lado



**Exposición
Interactiva**



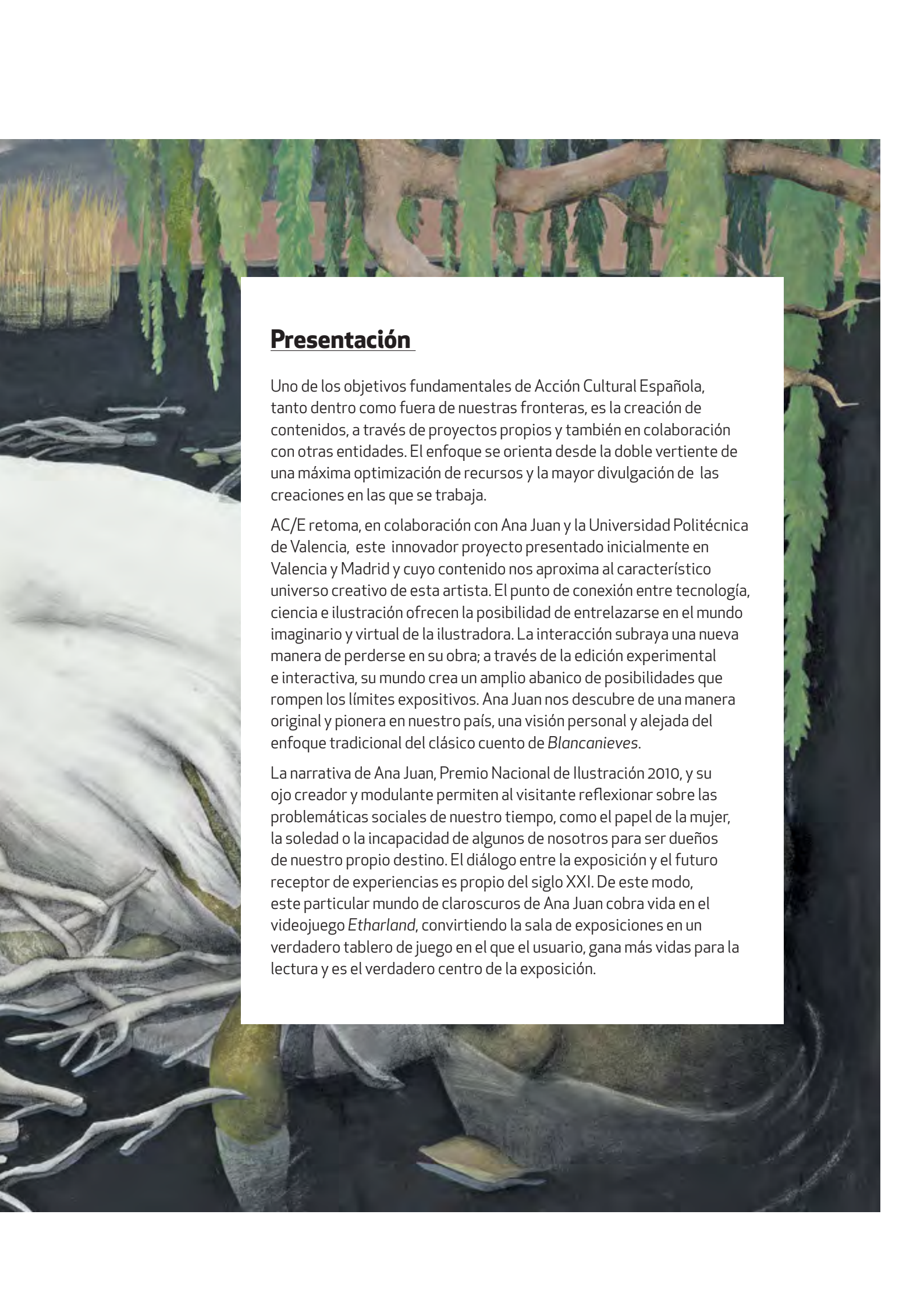
AC/E
ACCIÓN CULTURAL
ESPAÑOLA



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA

unit
edición experimental e interactiva





Presentación

Uno de los objetivos fundamentales de Acción Cultural Española, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, es la creación de contenidos, a través de proyectos propios y también en colaboración con otras entidades. El enfoque se orienta desde la doble vertiente de una máxima optimización de recursos y la mayor divulgación de las creaciones en las que se trabaja.

AC/E retoma, en colaboración con Ana Juan y la Universidad Politécnica de Valencia, este innovador proyecto presentado inicialmente en Valencia y Madrid y cuyo contenido nos aproxima al característico universo creativo de esta artista. El punto de conexión entre tecnología, ciencia e ilustración ofrecen la posibilidad de entrelazarse en el mundo imaginario y virtual de la ilustradora. La interacción subraya una nueva manera de perderse en su obra; a través de la edición experimental e interactiva, su mundo crea un amplio abanico de posibilidades que rompen los límites expositivos. Ana Juan nos descubre de una manera original y pionera en nuestro país, una visión personal y alejada del enfoque tradicional del clásico cuento de *Blancanieves*.

La narrativa de Ana Juan, Premio Nacional de Ilustración 2010, y su ojo creador y modulante permiten al visitante reflexionar sobre las problemáticas sociales de nuestro tiempo, como el papel de la mujer, la soledad o la incapacidad de algunos de nosotros para ser dueños de nuestro propio destino. El diálogo entre la exposición y el futuro receptor de experiencias es propio del siglo XXI. De este modo, este particular mundo de claroscuros de Ana Juan cobra vida en el videojuego *Etharland*, convirtiendo la sala de exposiciones en un verdadero tablero de juego en el que el usuario, gana más vidas para la lectura y es el verdadero centro de la exposición.



Ana Juan, dibujando al otro lado

es una exposición sobre ilustración que ofrece una experiencia interactiva en sala. Alejada de un enfoque convencional, adquiere una nueva dimensión para brindar al público la oportunidad, no sólo de descubrir el universo creativo de Ana Juan, sino también de formar parte del mismo. Todo ello gracias a una experiencia de realidad virtual desarrollada para este proyecto y tomando como protagonistas dos publicaciones de esta extraordinaria ilustradora: ***Otra vuelta de tuerca*** y ***Snowwhite***.

Dada la variedad de recursos, es posible abordar el contenido en clave estética, didáctica y lúdica: el visitante puede admirar las obras originales de la artista, puede aprender cómo pasan a ilustrar un libro e incluso a cobrar vida en un videojuego, puede jugar a dicho videojuego y también, de manera transversal a todo lo anterior, interactuar virtualmente con los personajes durante todo el recorrido. De este modo, la visita es una aventura donde se rompen los límites expositivos.

Tras una introducción general al proyecto, todo comienza con ***Otra vuelta de tuerca***, de la que se exponen entre 75 y 90 piezas (lienzos, obras sobre papel originales y reproducciones y bocetos) que nos adentran en este libro ilustrado, cuyo proceso creativo se revela en los videos con entrevistas a la propia artista. La vertiente interactiva se inicia con algunas de las obras enmarcadas, que sirven para activar los videos.



Después ***Snowwhite*** se despliega como un verdadero escenario que invita a la inmersión en esta ficción ilustrada. Además de 35 ilustraciones y 35 bocetos, y de un ejemplar de la ***Snowwhite's Secret Box*** (una caja creada por la autora que contiene una reproducción del cuaderno de bocetos y un álbum de fotos de la propia Snowwhite), el particular mundo de claroscuros concebido por Ana Juan pasa a la animación en el videojuego ***Erthaland***, creado por el equipo interdisciplinar Unit Experimental de la Universidad Politécnica de Valencia.

A través de las entrevistas, paneles explicativos, láminas, etc., se pueden descubrir detalles del proceso de trabajo de Unit Experimental con la artista para desarrollar, a partir de los bocetos y su posterior modelado en 3D, mapeado y animación, este videojuego.

Asimismo la exposición se complementa con una aplicación específica desarrollada por Unit Experimental (de descarga gratuita para móviles y tabletas) que permite al visitante jugar como si la sala de exposiciones fuera un tablero de juego: gracias a la realidad aumentada, puede interactuar con personajes y objetos que habitan el espacio expositivo, como la Mansión Hawthorn y las rotulaciones en vinilo distribuidas por las paredes, y resolver cuatro retos que ayudan a la pequeña Snowwhite a escapar de la mansión de su madrastra, obteniendo por ello una pequeña recompensa.

Al final del recorrido, en un pequeño ámbito interactivo y de lectura existe la opción de jugar una partida completa del videojuego y de disfrutar de la lectura del catálogo interactivo y de los libros protagonistas de la exposición: ***Otra vuelta de tuerca*** y ***Snowwhite***





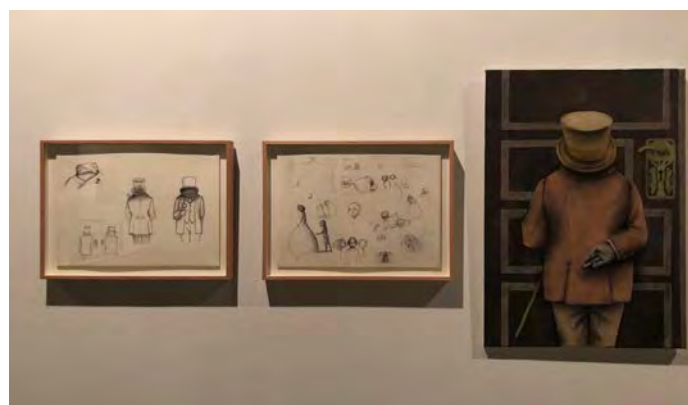
Otra vuelta de tuerca, Henry James

The Turn of the Screw, traducida al español como *Otra vuelta de tuerca*, es una de las más populares novelas de Henry James. Publicada por primera vez en 1898 ha sido ilustrada en multitud de ocasiones a lo largo de más de un siglo, tanto que ha llegado a ser revisada hasta en clave erótica. Así mismo, cuenta con numerosas adaptaciones cinematográficas y televisivas, incluso fue llevada a la ópera en 1954 de la mano de Benjamin Britten con libreto de Myfanwy Piper.

Ana Juan muestra su particular visión de esta conocida novela partiendo de la premisa de que ha sido recreada en multitud de ocasiones y en diferentes formatos. Es por ello que decide ilustrar la obra desde una perspectiva que evite

plegarse al texto de manera literal destacando los momentos más reconocibles, de modo que opta por un planteamiento conceptual y gráfico dual.

Por un lado, aprovecha las entradas de los capítulos para seguir el hilo narrativo de la obra sintetizando el misterio y el drama del texto. Para ello se vale de unas ilustraciones de pequeño formato y realizadas en bitono en las que establece una analogía entre los protagonistas de la novela y unos personajes alegóricos. Mientras que en las ilustraciones de gran formato, trabajadas sobre lienzo y a todo color, se centra en recrear la atmósfera general de la novela, aprovechando las elipsis del relato y aportando diferentes pistas a modo de interpretación personal sobre tan debatido texto.



20 ilustraciones originales en acrílico sobre lienzo, lápiz y barra carbón (50x70 y 100x70)

24 ilustraciones originales 21x16, lápiz de color sobre papel Arches.

30 bocetos enmarcados del proceso de trabajo del libro ilustrado



Interactividad:

- 8 vídeos mediante realidad aumentada (entrevistas a Ana Juan sobre su proceso de trabajo y referentes para la creación del libro)

Snowwhite, el cuento de Ana Juan

En ***Snowwhite*** Ana Juan, provista de la amplia gama tonal que va del blanco al negro, aporta una visión personal y rica en matices del cuento clásico recogido por los hermanos Grimm. Autora, también del texto, se aleja de la versión edulcorada que todos tenemos en mente, para centrarse en expresar la sensación de soledad que vive la protagonista y enfatizar la incapacidad de algunos seres para ser dueños de sus destinos.

Al revisar el clásico, la autora decide contextualizar la narración en el periodo de entreguerras, lo que le permite abordar problemáticas sociales de su interés, como el papel de la mujer en esa época y mostrarnos la transformación del entorno humano como algo claustrofóbico y laberíntico que engulle a sus habitantes; renovando, así, el interés por un relato sobradamente conocido.

La inmersión en el universo de personajes, espacios e ideas surgidos para crear el álbum *Snowwhite*, lleva a Ana Juan a recopilarlos en ***Snowwhite's Secret Box (La Caja Secreta de Snowwhite)***: una caja de edición limitada que contiene la reproducción de su cuaderno de bocetos y una recreación del álbum de fotos de la pequeña Snowwhite. El resultado es un cuento dentro de otro cuento en el que, a través de los recuerdos, se consigue llevar al lector-espectador a otra realidad.



Ejemplo de ilustración perteneciente al libro *Snowwhite*, la réplica imita cada detalle de la ilustración original realizada a lápiz carbón sobre papel. Reproducciones: Taller Manolo Gordillo



Snowwhite's Secret Box y atrezzo



Mansión Hawthorn con iluminación y realidad aumentada



29 ilustraciones enmarcadas
pertenecientes al libro ilustrado
35 bocetos enmarcados del proceso
de trabajo del libro ilustrado



Mansión Hawthorn (casa de la
madrstra) con iluminación y
realidad aumentada



Snowwhite's Secret Box y atrezzo:

- Caja de edición limitada que contiene la reproducción de su cuaderno de bocetos y una recreación del álbum de fotos de la pequeña Snowwhite.
- La instalación se acompaña con su osito de peluche, muñeca, pañuelo y otros elementos decorativos.

Erthaland, el videojuego

El equipo de Unit Experimental (grupo de investigadores y profesionales de la Universidad Politécnica de Valencia), en colaboración con la ilustradora Ana Juan, empezó hace tres años a investigar en torno a las nuevas posibilidades narrativas que ofrecen los medios digitales, de las cuales surgió la idea de desarrollar conjuntamente una aventura gráfica interactiva. El juego se plantea como una narración paralela al propio álbum *Snowwhite* y, al mismo tiempo, abierta a nuevas situaciones, personajes e incluso desenlaces que dependerán de las decisiones que tome quien se aventure a pulsar play.

La realidad aumentada y una recreación animada (vídeo en un televisor con la narración) nos revela nuevos puntos de vista e infinidad de detalles de este proyecto como proceso de trabajo, concepto, desarrollo, etc.

La gran acogida del proyecto por parte del público demuestra el atractivo de la novedosa propuesta, que además ha obtenido tres prestigiosos galardones.



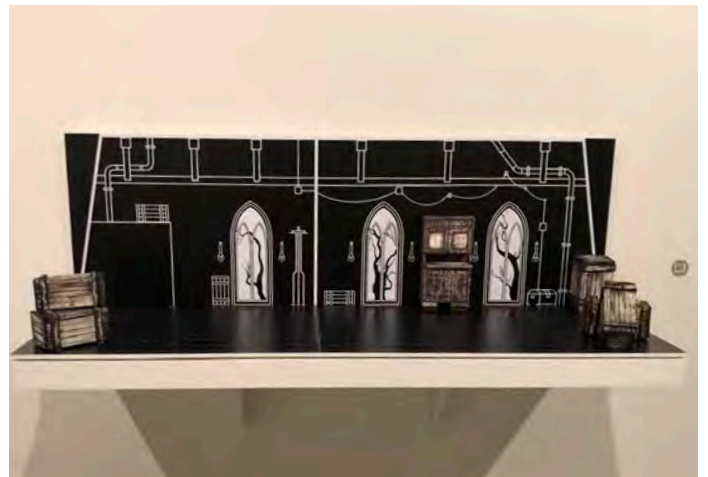
2016, fue el **Premio al mejor videojuego de realidad virtual** en el Festival 3D Wire. Otorgado por Radio Televisión Española (RTVE).



2017, ha recibido **dos Premios ADCV Oro en la categoría de NUEVOS MEDIOS**: en *Instalaciones* y en *Videojuegos*. Otorgados por la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana).



Detalle de una escena en la que el jugador debe ayudar a Snowwhite a conseguir un objeto necesario para avanzar en el juego



Teatro interactivo, disponible en la versión completa. El usuario puede jugar a uno de los retos del videojuego en una innovadora combinación de realidad aumentada y un escenario físico. De este modo, Snowwhite camina e interactúa en la maqueta del desván, con mobiliario realizado a escala.



12 paneles didácticos con texto e ilustraciones proceso de trabajo Erthaland y realidad aumentada



11 paneles desarrollo de personajes y realidad aumentada



Interactividad:

- Juego en sala con cuatro retos a superar. Al finalizar, el usuario recibe una recompensa (casa recortable con realidad aumentada).
- Teatro interactivo

Incluye todos los elementos de la opción básica

- Desarrollo de personajes en 3D
- Paneles didácticos proceso de trabajo: 3D y vídeos de Ana Juan
- Personajes en 3D a tamaño real con photocall (Snowwhite, madrastra y enanitos).

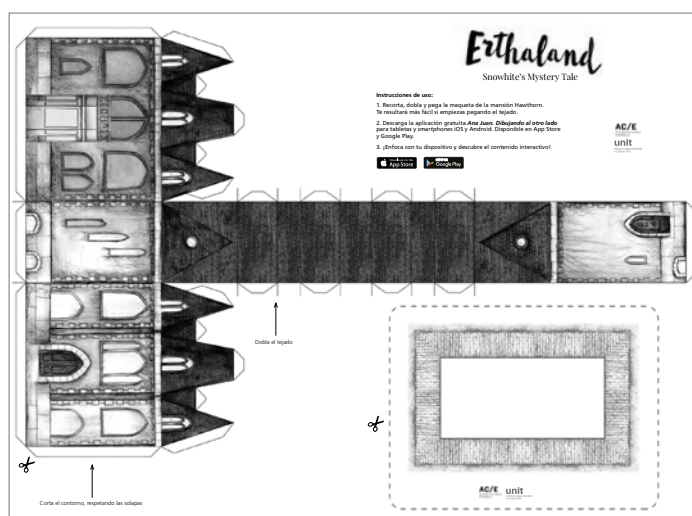
¿Cómo funciona la adaptación del videojuego en sala?

El visitante dispone de unas instrucciones para jugar, colocadas en un vinilo a la entrada de la sala. Después de esta contextualización, y paralelamente a la visita, el usuario irá resolviendo los retos a partir de las ilustraciones en vinilo que se integran en la sala de exposiciones a modo de ventanas, mobiliario y otros detalles extraídos de la Mansión Hawthorn.

La aplicación dispone de un menú con los cuatro elementos que hay que conseguir, que ayudan a guiar al usuario por la sala de exposiciones. Para ayudar al público menos familiarizado con este tipo de juegos de lógica, Snowwhite (el personaje principal) ofrece pistas para superar los retos con éxito.

Después de superar los cuatro retos, la aplicación muestra un mensaje para que el usuario recoja su **“recompensa”** en la recepción o punto de información.

La producción del detalle que el museo ofrece a los visitantes que superen el reto interactivo es muy económica y sencilla: una impresión a blanco y negro de tamaño A4, que los usuarios se llevan a casa, recortan y montan. Una vez lista, enfocando con su dispositivo móvil o tableta, podrán disfrutar de la escena en realidad aumentada de la mansión igual que en la exposición.



La recompensa: Mansión Hawthorn recortable con realidad aumentada

El diseño, además de ofrecer instrucciones de uso y descarga de la app, se puede personalizar con los logotipos de las instituciones colaboradoras, museo o centro que acoge la exposición y demás entidades participantes en el proyecto.



¡Ayuda a Snowwhite a escapar!

Te damos la bienvenida a los dominios de Lady Hawthorn.

Con la aplicación *Ana Juan, dibujando al otro lado*, ayuda a Snowwhite a escapar de la mansión reuniendo estos cuatro objetos:



Si lo consigues, ¡recibirás un obsequio!

¿Quieres saber más?

A lo largo del recorrido podrás:

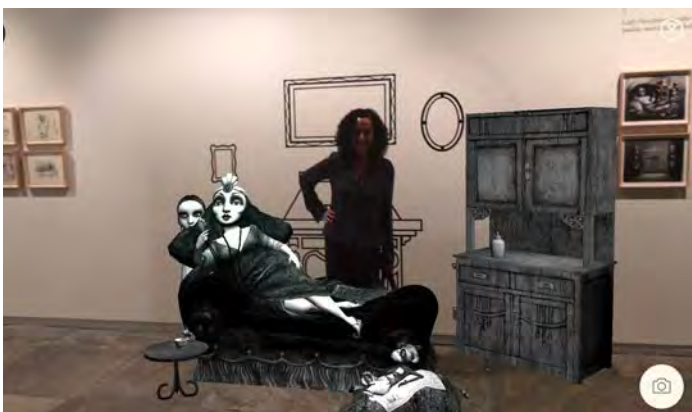
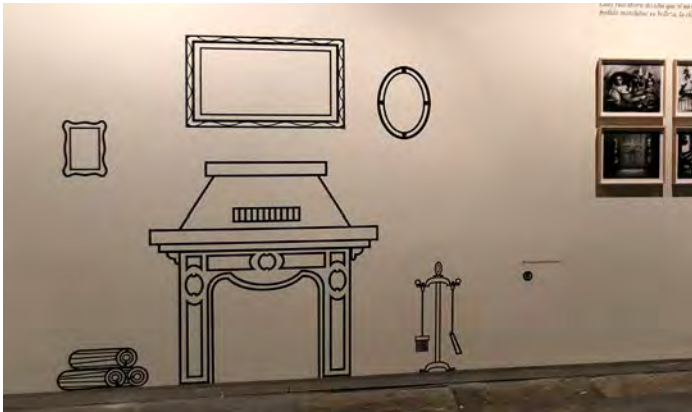
~ Jugar al primer capítulo de la aventura gráfica *Erthaland, Snowwhite's Mystery Tale*

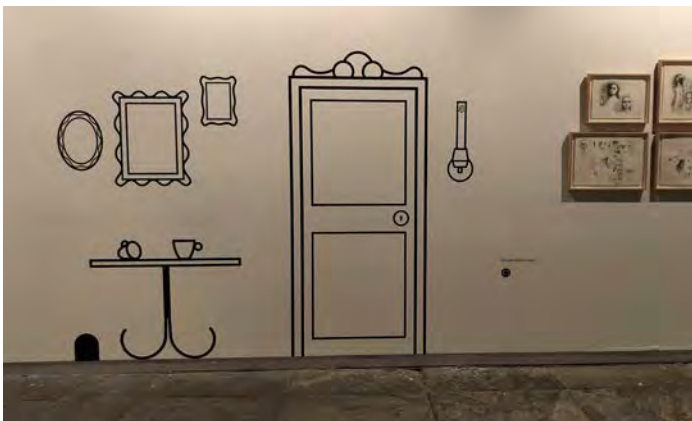
~ Conocer a los personajes de la aventura mediante realidad aumentada

~ Hacerte fotos con los personajes en algunas escenas de realidad aumentada y compartirlas en redes sociales

¡Disfruta de la visita!







Imágenes de la exposición



Realidad aumentada

Podremos elegir el punto de vista a través de la cámara de los dispositivos móviles para explorar y apreciar de manera amplificada cada uno de los detalles que dan vida a todos los personajes de Erthaland. La app permite, además, que los visitantes se fotografíen con sus personajes favoritos y tener las fotografías de recuerdo en su e-mail.





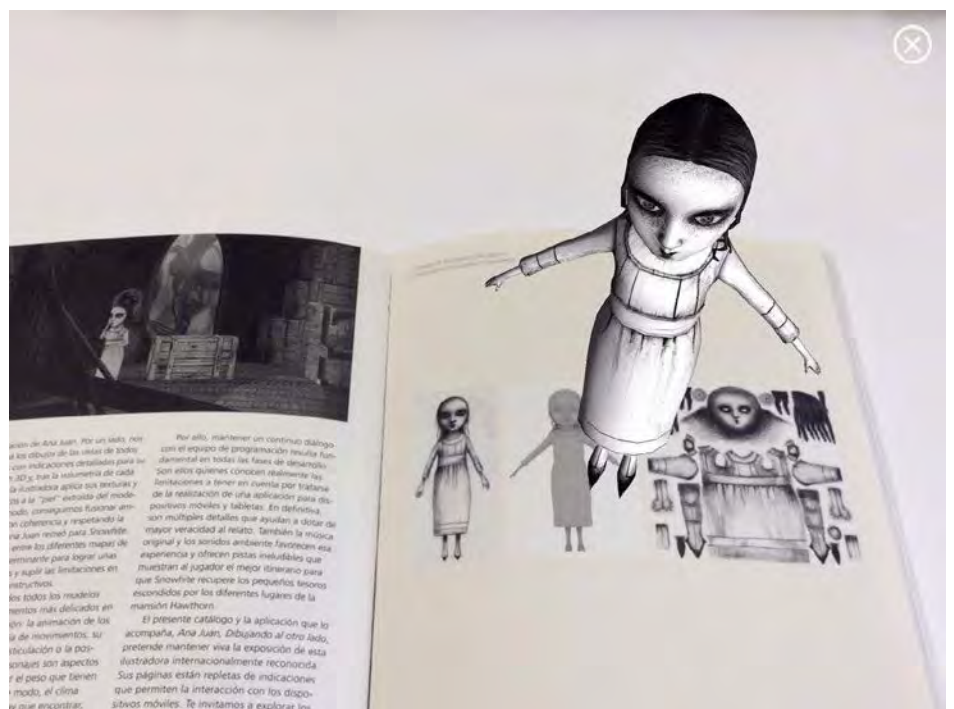
Un catálogo interactivo

Con el objetivo de trasladar todo el cuerpo teórico que Unit Experimental ha generado para desarrollar este proyecto, el catálogo se nutre de textos que ahondan en el proceso de trabajo que ha permitido pasar de los dibujos originales a carboncillo de Ana Juan a un innovador videojuego y una sorprendente experiencia interactiva en sala mediante realidad aumentada y virtual.

En el libro se incluyen numerosos detalles de las ilustraciones originales de Snowwhite y su proceso de trabajo, mediante bocetos y anotaciones que la artista realizó hasta llegar a los dibujos finales.

A partir de textos, imágenes, muestras del modelado y proceso de dibujo de texturas, el lector conocerá numerosos detalles del trabajo y podrá disfrutar de las entrevistas en vídeo a la autora, personajes en 3D y animaciones que le permitirán emular la experiencia en sala en su propio hogar.





Catálogo exposición "Ana Juan, dibujando al otro lado"
 Publicación finalista en la categoría "Diseño editorial, catálogo
 y libro" en los Premios ADCV 2017

Pulsa el botón **realidad aumentada** para acceder al contenido interactivo. Deja una distancia de 15 cm aproximadamente entre la imagen y la cámara para descubrir y visualizar el contenido digital que aparecerá en tu dispositivo.



Este símbolo te ayudará a localizar el contenido interactivo de la publicación.



En el resto de secciones, encontrarás información acerca de la exposición y el proyecto.



Usa el menú lateral derecho para navegar entre las secciones: puedes volver al inicio, consultar el tutorial de uso o acceder a la información de la app.



También puedes deslizar el dedo arriba y abajo para desplazarte por la aplicación. Dentro de las secciones, desliza el dedo hacia los lados para leer el texto completo.





El equipo del proyecto



Unit edición experimental e interactiva es un equipo de trabajo interdisciplinar formado por investigadores de la Facultad de Bellas Artes y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universitat Politècnica de València, especializado en realidad aumentada, principalmente orientado a eventos culturales.

Este proyecto experimental, pretende explorar las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en el ámbito artístico e instituciones museísticas, concibiendo y creando aplicaciones para dispositivos móviles o tablets. Éstas pueden ser utilizadas no sólo durante la visita al espacio expositivo, sino también aplicarse a otros formatos de comunicación impresa como catálogos, invitaciones, mupis, cartelería, postales, libretas, imanes, lonas, camisetas, bolsas, entre otros elementos de merchandising.

Este joven grupo de investigación, en sus dos años de recorrido, ha trabajado con clientes como Luis Vidal + Architects, Cátedra Arte y Enfermedades UPV, Agencia EFE, Fundación Telefónica, Editorial Turner, Fidelity, Jesús Moreno & Asociados y la Escuela Técnica Superior de Ingenieros en Telecomunicación de Valencia.



Ana Juan (Valencia 1961) realizó estudios de BBAA en la antigua Escuela Superior de Bellas Artes entre 1977 y 1981.

En 1982, se trasladó a Madrid donde se dio a conocer en publicaciones como *Madriz* y *La Luna* y colaboraciones con los periódicos *El País* y *El Mundo*. Desde entonces, ha trabajado internacionalmente ilustrando portadas de libros, carteles y campañas publicitarias para Renfe o American Airlines.

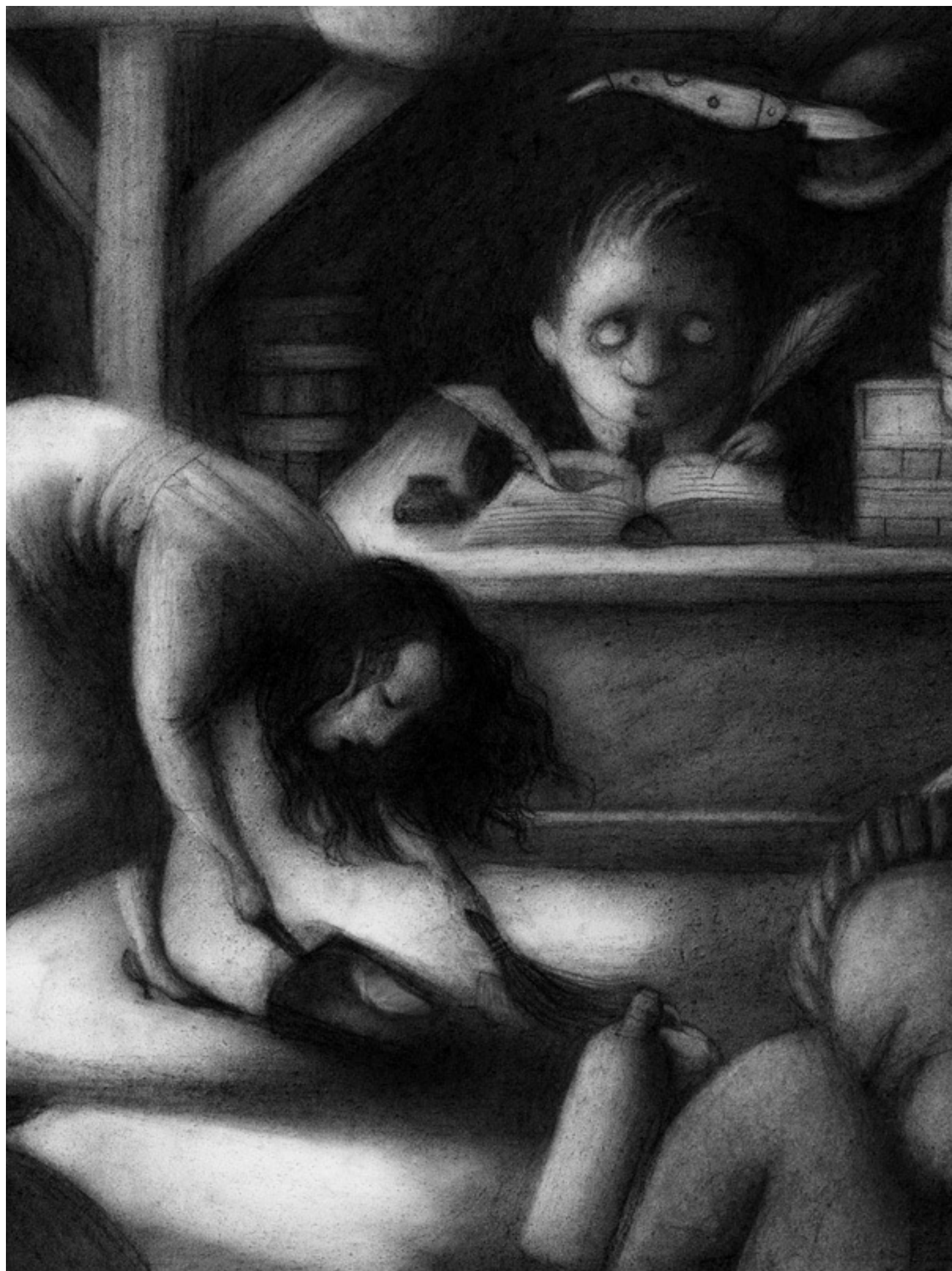
Destacados son sus trabajos para *The New Yorker* revista para la que ha contribuido con más de 20 portadas, entre ellas *Solidarité*, realizada con motivo del atentado a la revista *Charlie Hebdo* en enero 2015. Sus ilustraciones han recibido numerosos honores y medallas de oro de la Society of Illustrators NY.

Es autora de libros infantiles como *Frida* y *The Night Eater* que recibió el premio **Ezra Jack Keats, 2004** (USA) y libros como *Snowwhite*, *Demeter*. Ana Juan es la ilustradora de la saga Fairyland por Cat Valente.

En el año 2010 fue galardonada con el **Premio Nacional de Ilustración** que concede el Ministerio de Cultura de España y en 2012 recibió la **Medalla de San Carlos** otorgada por la Facultad de Bellas Artes de Valencia.

Ana Juan, ha realizado numerosas exposiciones tanto en España como en Nueva York, México o Tokio. Una de las últimas estuvo dedicada al libro *Snowwhite*; La caja secreta de *Snowwhite* en el Museo ABC y que más tarde viajó a la Pinacoteca de Bolonia (Italia). Actualmente sigue ilustrando, pintando y contando historias a través de sus imágenes.





Descripción de necesidades técnicas para las sedes receptoras

El montaje de la exposición necesita que las sedes receptoras cumplan los siguientes requerimientos:

Condiciones técnicas del espacio expositivo:

- Superficie mínima: entre 250 y 300 m2.
- Mínimo 3m de altura en la sala (muros perimetrales, techo, etc.)
- Climatización regulable y controlada que permita la exposición de obra original.
- Conexión wifi estable y con buena señal para todo el espacio, con red abierta o con clave para poder descargar la aplicación vinculada a la parte interactiva de la exposición (realidad aumentada y el juego in situ).
- Tomas eléctricas para la conexión de:
 - Los dispositivos móviles: 4 tabletas –tipo Ipad
 - 3 monitores TV (video introductorio + recreación animada + videos Ana Juan).
 - Un elemento museográfico: la Mansión Hawthorn.
- Equipamiento lumínico para la iluminación ambiental de la exposición.

Para la instalación del proyecto museográfico la sede se responsabilizará (gestión y coste) de:

- Adecuación del espacio: producción, si fuera necesario para obtener metros lineales, de posibles paneles o muros para articular el espacio, cierre de posibles vanos para evitar iluminación natural (cegarlos mediante vinilo, paneles o equivalente...), pintura de paredes y de los posibles paneles que se produzcan, etc.

El espacio ha de estar en condiciones óptimas para recibir la exposición (limpieza, pintura, etc.)

- Provisión de personal técnico para apoyo al equipo de montaje de AC/E en la instalación eléctrica, informática y telefónica (wifi, etc.) - siempre en coordinación con los responsables técnicos de la sede en esas áreas-, así como para apoyar en el montaje general de la exposición.
- Provisión de personal para vigilancia –propia de exposiciones con obras originales y con dispositivos electrónicos portátiles- y para atención al público y a la exposición: dada la interactividad de la exposición, es conveniente que haya una persona para explicar el funcionamiento a los visitantes, así como para ocuparse de la puesta en marcha de dispositivos o respuesta a pequeñas incidencias técnicas (reiniciar las tabletas en el caso del juego, reiniciar wifi, etc.).
- Provisión, si dispone de ellos, de dos pantallas planas de TV.
- Traducción, en caso de que corresponda, de contenidos de la exposición (actualmente en castellano, valenciano y gallego).
- Diseño e impresión de gráfica de la exposición (banderolas, panel de créditos, etc.), así como material gráfico de difusión, posibles folletos, invitación, etc. AC/E proporcionaría imágenes de la exposición.
- Mantenimiento del espacio expositivo: limpieza periódica, mantenimiento técnico, seguridad, etc.
- Coordinación con AC/E para presentación a medios.
- Organización de los actos de inauguración.

