

Cátedra

# Taller de Diseño Multimedial 3

Ciclo 2020

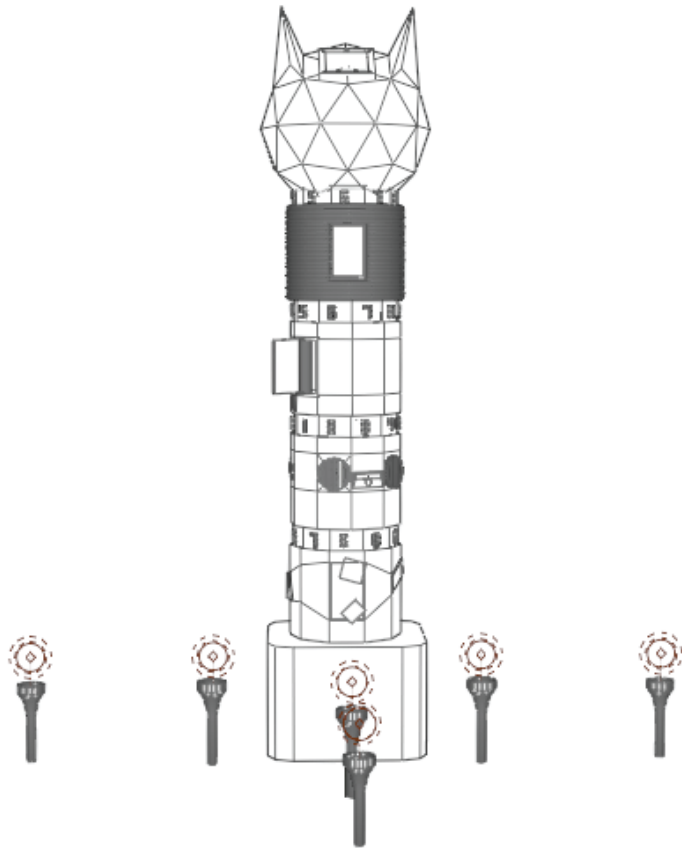
*TP Final*

**EL HOMBRE  
GATO**

**TDM3**

Cuerpo de  
Cátedra:  
**Barrios  
Castillo  
Rancich**

*Barrios Butalo – Cañas – Medina – Nagel – Remondegui – Vilches*



## ANEXOS A ESTE MATERIAL DE ENTREGA

Video de presentación de la experiencia:

[simulacion.elhombregato.com.ar](https://simulacion.elhombregato.com.ar)

Espacio Hubs donde recorrer la experiencia\*:

[experiencia.elhombregato.com.ar](https://experiencia.elhombregato.com.ar)

Video promocional de la narrativa/mito:

[trailer.elhombregato.com.ar](https://trailer.elhombregato.com.ar)

Sitio web promocional de la experiencia:

[www.elhombregato.com.ar](https://www.elhombregato.com.ar)

\* El espacio Hubs se construyó como un anexo que permitiese obtener mayor realismo de las dimensiones físicas del tótem y la sala de presentación, pero debido a limitaciones técnicas del pasaje de Blender a Hubs las texturas y varios elementos lumínicos no se conservan en su plenitud. Entiéndase este apartado como una aproximación mínima.

# El Hombre Gato

## Síntesis de la Experiencia

Queremos presentarte una instalación que invita a revelar un misterio, el mito del Hombre Gato. Nuestro montaje recorre de forma multisensorial la historia de un personaje oscuro y temido que vagaba por los barrios platenses y que según cuenta la leyenda es el autor de brutales ataques. ¿Su característica? No es un hombre normal, sino alguien a quien los vecinos describen como mitad humano, mitad gato.

Hace mucho dicen que desapareció, pero nosotros no estamos tan seguros. ¿Está el gato vagando aún por las calles platenses? Solo tenemos una promesa para hacerte: pronto lo descubriremos.

El acceso a la sala recibe a los visitantes en un entorno oscuro y teñido de rojo. Sus paredes y pisos son proyectados con las piezas de un gran rompecabezas de pistas que ponen al usuario al tanto de algunas porciones de la historia. El resto de los datos deberán ser recogidos del eje que conecta a todos los fragmentos: nuestro tótem.

El tótem se emplaza en el medio de la sala y ya desde la forma en que se ilumina da cuenta de que su presencia tiene un rol central en la mecánica de la experiencia.

Al ambiente que estamos generando lo elevamos no solo con la iluminación y proyección del entorno, sino que a estos elementos los integramos gracias a la presencia de sonidos contextuales que establecen el clima de suspenso y misterio que intentamos generar. Esta construcción sonora tiene múltiples presencias, ya sea desde el estado cero del entorno como en aquellos momentos en que el tótem devuelve respuesta a las interacciones del participante, ayudando a construir la totalidad de una narrativa multisensorial.

La mecánica del tótem comprende 4 instancias de juego. Cada nivel se encuentra caracterizado por una variedad de texturas: pelaje, aspereza, madera, sogas y cuero dan cuenta del personaje y de su historia. A su vez estos módulos portan cada uno un artilugio distinto que requerirá de la astucia del participante para obtener cada uno de los 4 números que fundan el desenlace de la historia. Estos números, una vez obtenidos deberán ser ingresados en un cilindro rotatorio que separa los niveles físicos de la estructura. Si el usuario consigue posicionar la combinación correcta en cada instancia un pequeño escalón se desprenderá, permitiéndole escalar físicamente para continuar la experiencia.

El primer nivel se compone de elementos analógicos que informan al participante sobre los hechos más relevantes de aquellos ataques perpetrados por el Hombre Gato. El segundo nivel busca trabajar sobre la codificación sonora de un mensaje encriptado que sólo podrá escucharse al sintonizar la frecuencia correcta. El tercero tratará de desafiar al usuario para que este tome el valor de introducir parte de su cuerpo dentro del mecanismo, y así develar un objeto oculto al interior del tótem. El último módulo será el comienzo de un mensaje latente en el desenlace de esta historia, en el que las garras del Gato deberán ser utilizadas una vez más.

Al alcanzar el último peldaño una caja de arena esconderá la verdad que tanto ha buscado. Solo debe rascar. Al hacerlo, su propia identidad será revelada. Nuestro usuario se ha convertido en el gato que tanto ha querido hallar. Una macabra risa y un destello de proyecciones anunciarán el fin de la experiencia. El gato ha sido encontrado.

## ¿Dentro de qué género se enmarca la experiencia?

El abordaje que dimos a la historia de El Hombre Gato se encastra con la construcción literaria del suspenso.

En el suspenso generamos la sensación de una incógnita, un peligro, pero a la vez una promesa de algún tipo de resolución posible. El suspenso mantiene activa una expectativa, una tensión permanente sobre lo que puede ocurrir pero no ocurre y nos mantiene atentos al desarrollo de un conflicto. La resolución del mito en nuestra historia es el anclaje a un objetivo que mantiene interesado al usuario, y que al mismo tiempo en la tensión de su posible encuentro con el Hombre Gato genera un vínculo emotivo con el relato. Algo similar sucede en cada instancia de esta experiencia.

En ningún momento del transcurso de la experiencia se puede aislar la unidad de espacio en que se encuentra el Hombre Gato, pero todos perciben su existencia en base a la información que se les proporciona. Su presencia es virtual. Está en potencia, no en acto. Esa es toda la tensión que la narrativa necesita.

## ¿Cuál es el tono y clima de la experiencia?

La experiencia responde a un tono y clima que hace pie en tres ejes: oscuridad, relación silencio/sonoridad y proxemia.

¿Cómo se articulan estos ejes? Se basan en la concepción de que el tótem por sí solo no puede generar este suspenso que requerimos. Contar la historia del Hombre Gato de forma aislada no aporta a lo que la experiencia quiere plasmar. El espacio en donde emplazamos y exponemos el elemento interactivo tiene que necesariamente contribuir a este armado conceptual.

Una habitación oscura y vacía en donde un único juego de luces cenitales dá presencia al tótem (estas luces se recolorizan a necesidad del estadio en la instancia). Artificialmente el equipamiento de sonido nos provee de efectos de eco. Esto nos permite coordinar ruidos que estructuren el pasaje de sonido a silencio con gran precisión, especialmente porque queremos que el usuario pueda sorprenderse desde un marco dado por el suspenso, no solamente por la respuesta visual y táctil de los elementos físicos que toque en el tótem, sino también por las respuestas del sistema que generan ruidos cortos, elocuentes y siempre contribuyendo a la narrativa.

## Descripción de la mecánica física del Tótem

El tótem es una estructura de 2 metros de alto (con una base de 40 cm que lo eleva) el cual posee 5 módulos cúbicos rotatorios, en donde el superior (la "cabeza de gato") es fijo. En la separación de cada módulo del tótem existe un marco, también rotatorio de unos 8 CM de alto.

Cada módulo del tótem contiene actividades interactivas que propician la resolución de la experiencia a modo de juegos que ayudan a resolver el misterio del Hombre Gato (Descritos más adelante). El objetivo del juego tratará la obtención de una cifra que nos permitirá escalar físicamente la estructura mediante escalones físicos para descubrir la resolución del misterio la cual se encuentra por encima de la cabeza del tótem (la cual no se mueve) y que por la altura del tótem el usuario no puede ver estando parado frente a este. Los escalones físicos son mecánicos y se destraban de la estructura (revelándose ante el usuario y acompañados por sonoridad) a medida que resuelve instancias del juego/experiencia.

Las cifras que obtiene el usuario a través de los juegos, las introducirá en la mecánica del tótem utilizando los separadores rotatorios, los cuales poseen un control numérico. Es decir, en cada separador encontramos números del 1 al 9. Al rotar el separador podemos elegir qué número queda "activo" (cada número activo se referencia luminosamente con LEDs en su interior). Las áreas del tótem que no contienen elementos interactivos o relevantes para la experiencia están cubiertas de distintas texturas que tienen una relación con el hombre gato.

## Descripción del clima en la sala

La sala donde se emplaza el tótem es un ambiente oscuro en donde sólo una luz cenital reposa por encima de la estructura y la ilumina en distintas intensidades y tonalidades, las cuales vamos variando a lo largo de la experiencia para proveer un feedback inmersivo al usuario (por ejemplo, en una instancia X en que el usuario se acerca a resolver el misterio usamos un flash temporal que inunda de rojo carmín el ambiente mientras que se escuchan los maullidos y acordes musicales correspondientes a un entorno de suspenso).

La sala se encuentra equipada con dispositivos de audio que recorren las cuatro paredes del espacio, y que mediante sintetizadores digitales nos permiten controlar tanto la ejecución de los sonidos como los efectos de eco que deseamos incluir. Una buena resonancia de eco es crucial para que los sonidos emitidos en el espacio aporten a la constitución de un entorno en que el usuario se aproxime al suspenso desde una referencia a la soledad en ese espacio. Es importante recordar que el silencio en el ambiente juega un rol importante en la construcción de sentido.

Adicionalmente la utilización de proyectores ocultos en la parte superior de la sala decoran el ambiente (paredes y pisos) con elementos relevantes a la narrativa y que al mismo tiempo informan al usuario de datos contextuales respecto del personaje y del mito en general.

## Descripción de la mecánica de juego/experiencia

La totalidad de la experiencia cuenta con 4 instancias de juego/resolución y 1 instancia de desenlace que completa la historia. El objetivo del usuario desde un primer momento es resolver "qué pasó con el Hombre Gato" y si este todavía está en algún lado.

La resolución de cada juego en cada instancia involucra la obtención de una de 4 cifras que completan un código, el cual en principio no sabemos para qué sirve, pero sí que está relacionado a la resolución del misterio.

Cada vez que completamos una instancia de juego en uno de los módulos desbloqueamos uno de los 4 dígitos y se nos propone que rotemos los separadores numéricos hasta encastrar en la posición activa (referenciada lumínicamente con LEDS) el dígito obtenido. Al hacerlo se devuelve al usuario una respuesta lumínica y sonora indicando que la experiencia pasó a una siguiente instancia.

Al mismo tiempo mecánicamente se desprende del tótem un escalón físico correspondiente al módulo en que estábamos trabajando. Las misiones de juego están concatenadas, es decir, no podemos completar algunas hasta que no se han completado las anteriores. A nivel discursivo y narrativo las dos primeras operaciones responden a un rol de investigador, mientras que las dos siguientes responden al personaje del Hombre Gato mismo.

Una vez que desbloqueamos las 4 instancias de juego rotando los 4 separadores y completando las 4 cifras dispondremos de los 4 peldaños escalables que le permiten al usuario llegar a la cima (donde está la cabeza) para descubrir la instancia final en que se revele el misterio.

## Descripción de las materialidades utilizadas

El tótem se encuentra recubierto por distintas texturas que se mimetizan en una misma tonalidad oscura referente al personaje dentro del contexto del mito, siempre hablando de aquellos espacios de la estructura que no están intervenidos por uno de los elementos interactivos.

El primer nivel se compone por una felpa similar a la de un gato hogareño, cuyo pelaje suave se hace agradable al tacto. El segundo módulo está recubierto por un cuero vinílico negro similar al que pudiésemos encontrar en una campera de tal material. Esto se encuentra dado en esta materialidad en referencia a la vestimenta con la que se describe al personaje en el mito mismo.

El tercer nivel se recubre en una materialidad porosa y rugosa al tacto, también de color negro, similar a lo que experimentaríamos al tocar una lija de pintura. Esto en concordancia con la instancia de tacto referencia a la lengua de un felino, superficie dotada de características similares y que le permiten al gato lavar su pelaje.

El último nivel se recubre en un mesh de sogas muy fina (pintada de negro) cuya textura referencia un poste para rascar, muy acorde con la experiencia propia del animal, así como la que compone al mito: el usuario (hombre gato) debe rascar en este último nivel para poder completar la experiencia.

## Descripción de las actividades

- **MISIÓN 1 (Visión):** Hay una serie de recortes de diario con la noticia de ataques del hombre gato. La noticia repite en distintos lugares la presencia del número 2 el cual se representa visualmente de forma destacada respecto del resto de la información. La estética de los periódicos muestra signos de violencia y rasguños.

- **MISIÓN 2 (Oído):** En un módulo hay un parlante en el cual se reproduce un audio en loop en el que hay una voz en off de un noticiero hablando del hombre gato y referencia al número 2 de forma constante. El audio está distorsionado digitalmente y mediante un dial de radio físico encastrado en el módulo el usuario puede regular la sintonía para escuchar claramente el número que le es indicado.

- **MISIÓN 3 (Olfato / Tacto):** Se trata de un espacio físico hueco al interior del módulo del tótem el cual se puede acceder empujando una pequeña compuerta con la mano, la cual está cerrada gracias a unos resortes que ejercen presión sobre la bisagra. Al empujar el usuario dicho espacio puede introducir su mano para descubrir un botón físico retroiluminado en el que el número 8 parpadea. Llegar a presionar ese botón requiere que la persona articule cierta dificultad para introducir la mano entre pequeñas columnas rasgadas por un animal. Para sortear las diferencias de tamaño entre un posible participante y el siguiente, estas columnas tienen un mecanismo de encastre oculto en sus extensiones que les otorga cierto movimiento si la persona las empuja. Es decir: todos podrán llegar al botón metiendo la mano por dentro del módulo. Las columnas internas estorbarán, pero también ceden de ser necesario. Este módulo está invadido por un perfume pregnante distintivo de los gatos que dará más identidad a este módulo y al tótem en general.

- **MISIÓN 4 (Tacto):** Se basa en una compuerta basada en un dispositivo táctil cuya mecánica interna detecta presión y repetición. En display se encuentra decorado digitalmente para integrarse a la estructura del tótem y asemejarse a una puerta hogareña convencional. El objetivo es que el usuario rasgue la puerta 3 veces. En cada oportunidad en que araña la puerta como un gato la visual del elemento dará cuenta de la presencia del rasguño que este ha generado y un motor vibratorio dará una respuesta táctil en concordancia con el cambio visual. Al completarse el tercer rasguño concluye la actividad y el número 3 se dibuja en pantalla indicando el último dígito.

### Actividad de Desenlace

Cuando llegamos a desbloquear todos los peldaños el usuario puede escalar con ellos (cuál hombre gato sobre una casa en la noche) para poder llegar a la cima. Al estar allí descubre un arenero digital (armado con una tablet) sobre el cual puede rascar con la mano para ver "algo" que está escondido debajo de la arena. Una cámara frontal en el dispositivo que permite esta mecánica muestra un filtro 3D que dibuja en el rostro del participante un aspecto de Hombre Gato.

Esta imagen es proyectada junto al texto en la pantalla digital. El usuario descubre que en su búsqueda de la verdad no ha advertido que él/ella misma/o se estaba convirtiendo en gato. La luminosidad y sonoridad del ambiente dan cuenta del estadio de resolución.

## Transmedialidad

Durante el paso de toda la experiencia incursionamos en la vinculación de recursos analógicos y digitales, los cuales proponen con usos diversos este pasaje y combinación entre una forma de interacción y la siguiente.

Proponemos un espacio en que el usuario no esté anclado a una sola forma de entender la interfaz (como sucedería si toda la instancia estuviese presentada sobre una pantalla con controladores fijos). Queremos generar ese balance entre curiosidad por el mecanismo y deleite en los distintos tipos de artilugios que preparamos para su uso.

Los periódicos y manijas de radio ofrecen una interacción más basada en la mecánica tradicional, mientras que la incursión en el sensado de presión, reconocimiento facial y acción sobre las pantallas táctiles brindan un contexto de sofisticación técnica sobre la que el usuario obtiene una respuesta visual, sonora y táctil más directa.

Los parlantes en la sala, la iluminación controlada y la información que brindamos proyectada en las paredes y pisos completan el entorno y clima que deseamos instaurar.

Tecnologías utilizadas  
(en orden de aparición durante la experiencia)

Parlantes / Sistema de audio (sonoridad ambiente y efectos)

Proyectores (exposición de escenas e info en paredes y pisos)

Periódicos (módulo 1 – diseño de obtención de datos)

Radio grabada / Sistema de audio (para actividad módulo 2)

Puerta mecanizada con resistencia por resortes (para módulo 3)

Columnas movibles al interior (para módulo 3)

Sensor vibratorio por presión (para módulo 4)

Escalones para trepar

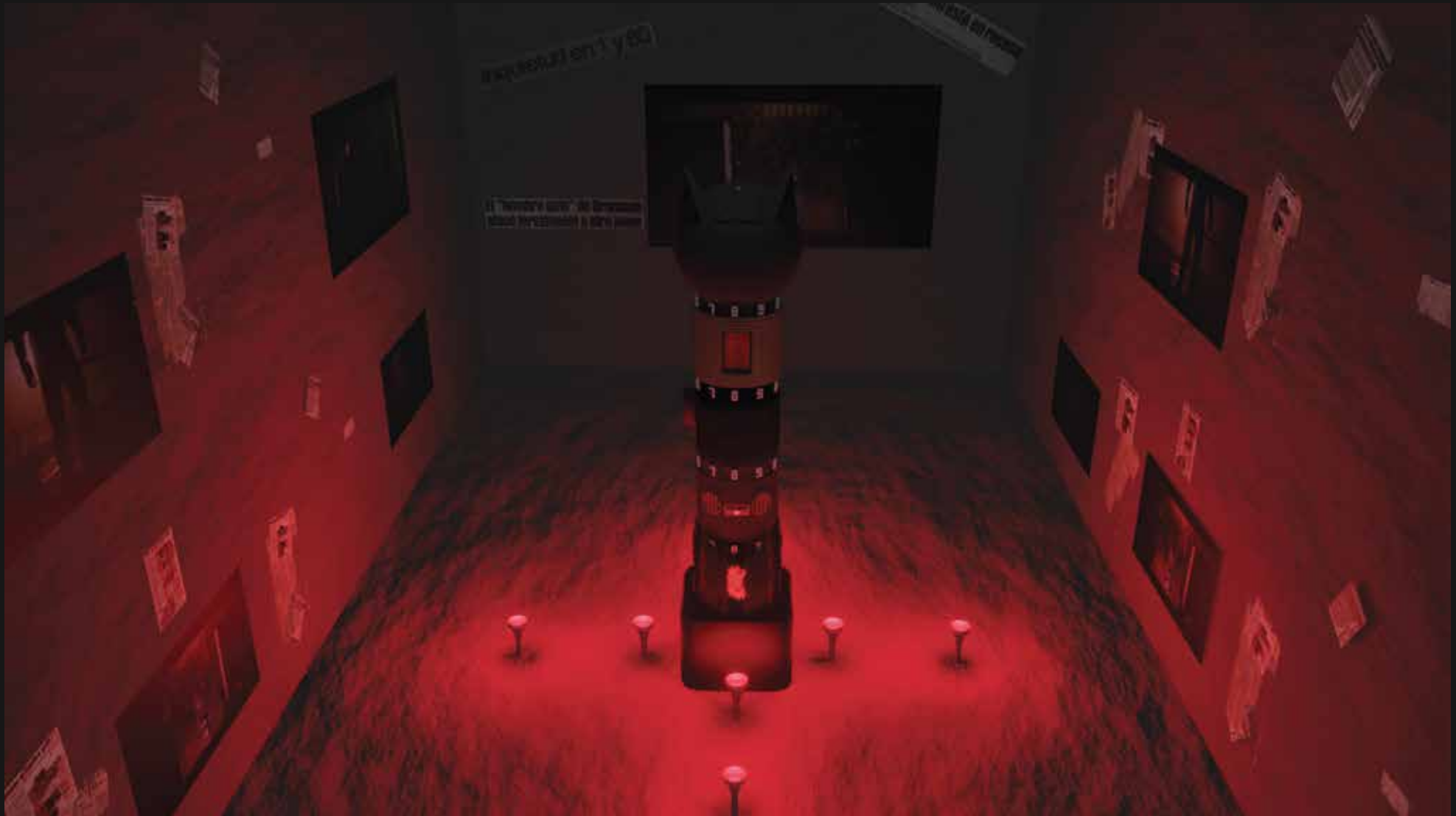
Webcam (para módulo final)

Tablet (para módulo final)

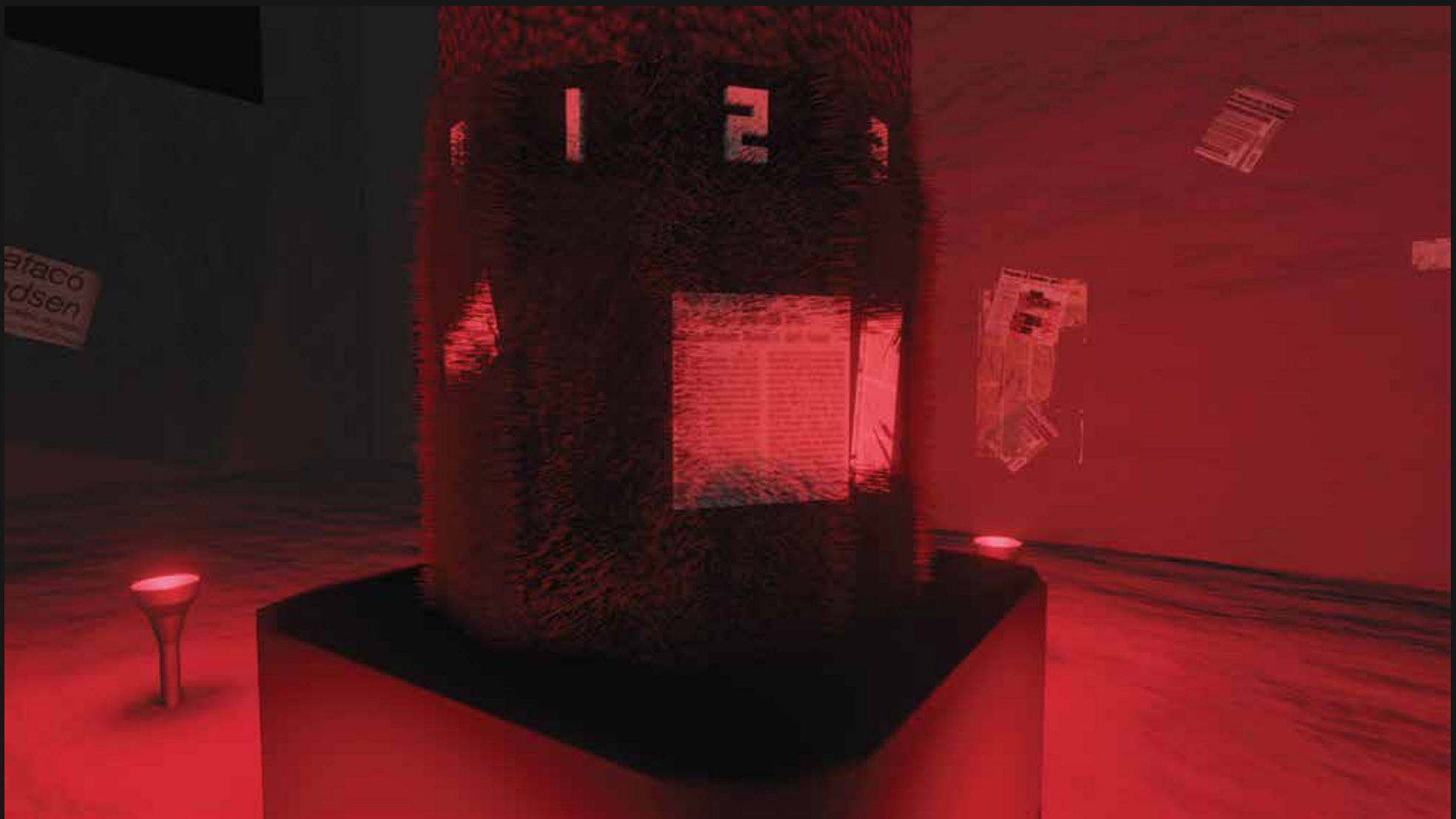
Sistema informático basado en OBS y OpenShot para manipulación de imágenes en tiempo real.



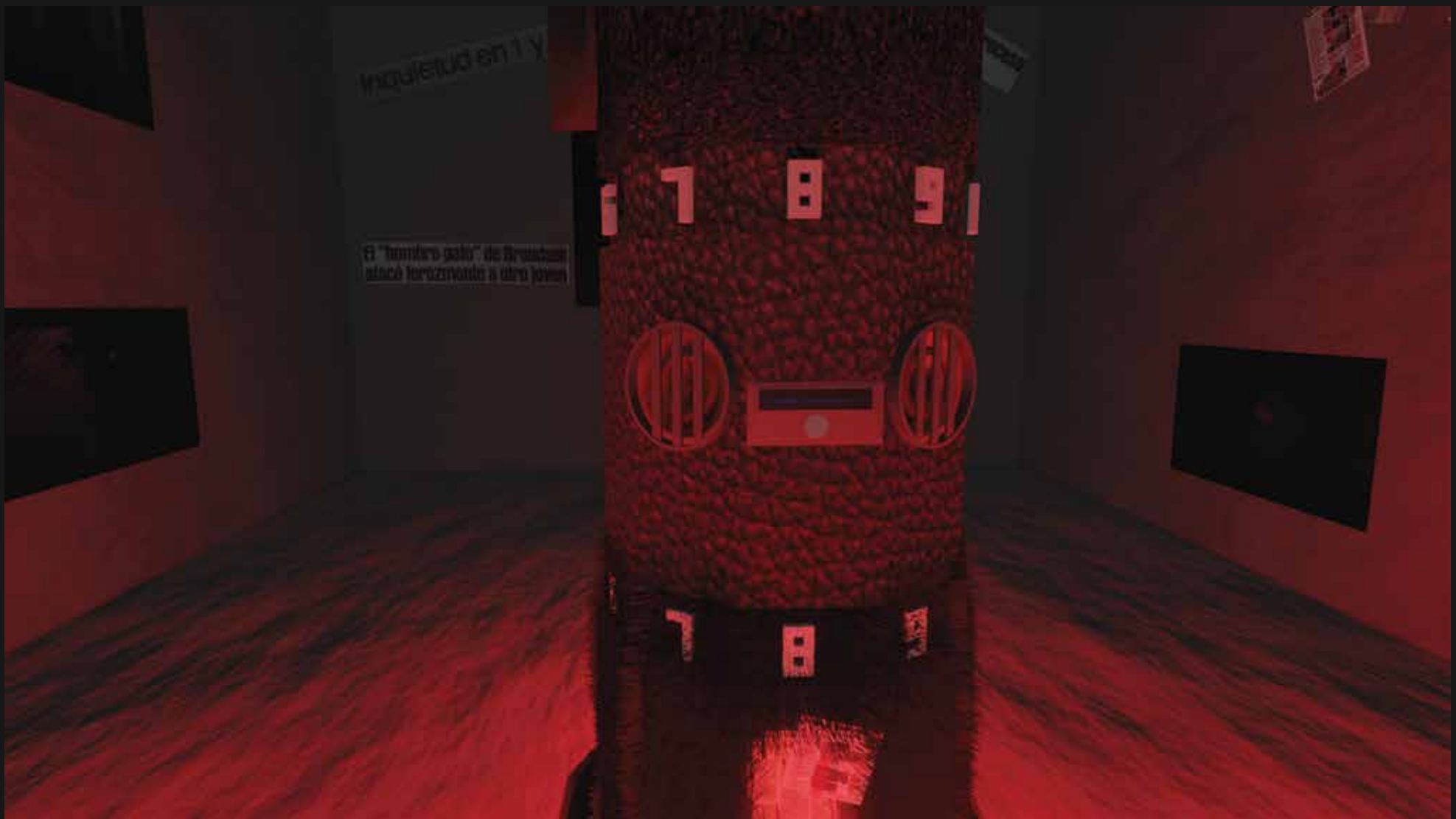
INSTANCIA 0: LA SALA CUANDO EL USUARIO INGRESA



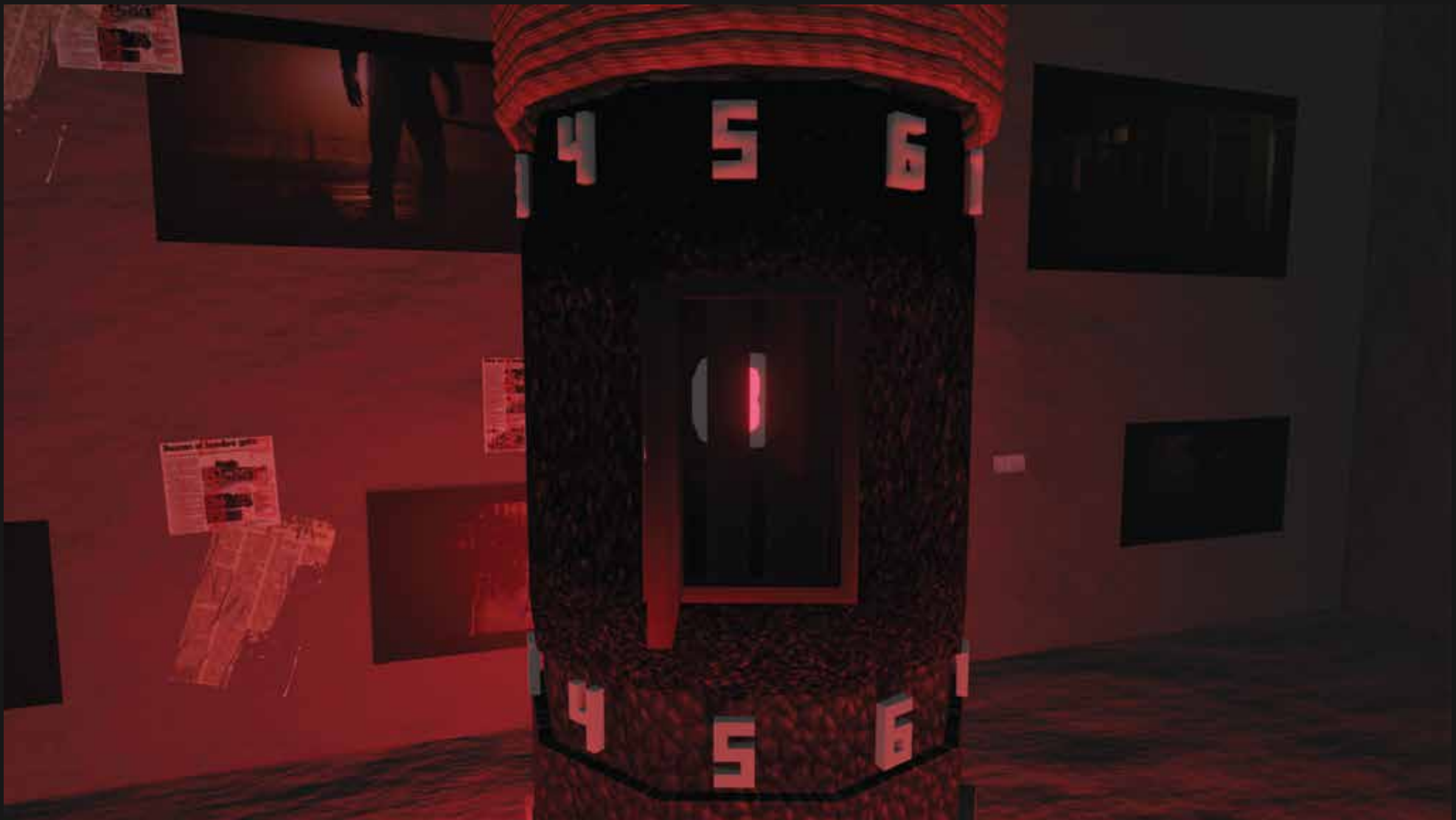
VISTA MÓDULO 1 (MATERIALES ANALÓGICOS, TEXTURA DE PELAJE)



VISTA MÓDULO 2 (MATERIALES DE RADIO, TEXTURA DE CUERO)



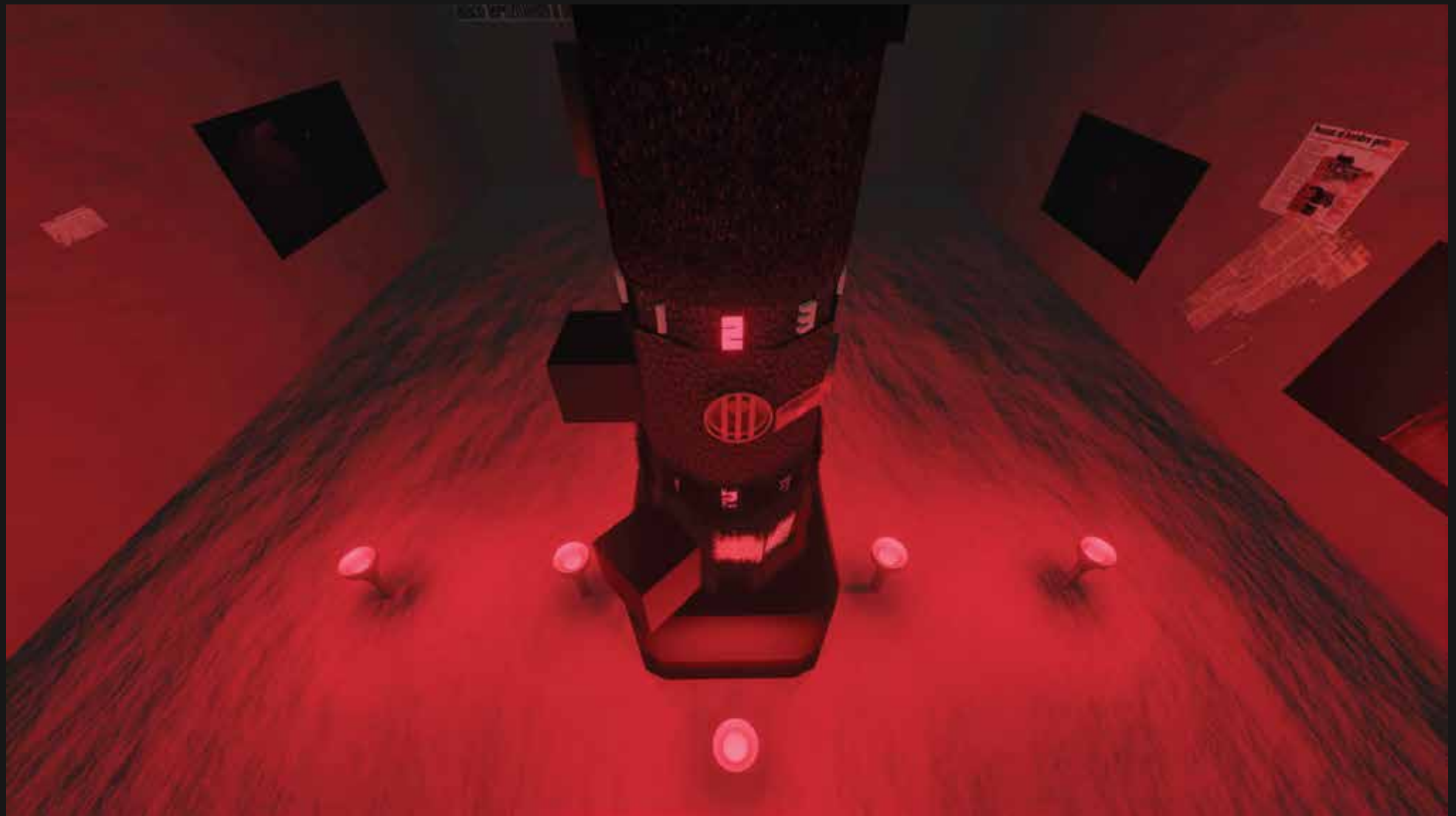
VISTA MÓDULO 3 (MATERIALES RESISTIVOS POR PRESIÓN, TEXTURA ÁSPERA)



VISTA MÓDULO 4 (MATERIALES ELECTRONICO-TÁCTILES, TEXTURA RUGOSA DE SOGA)



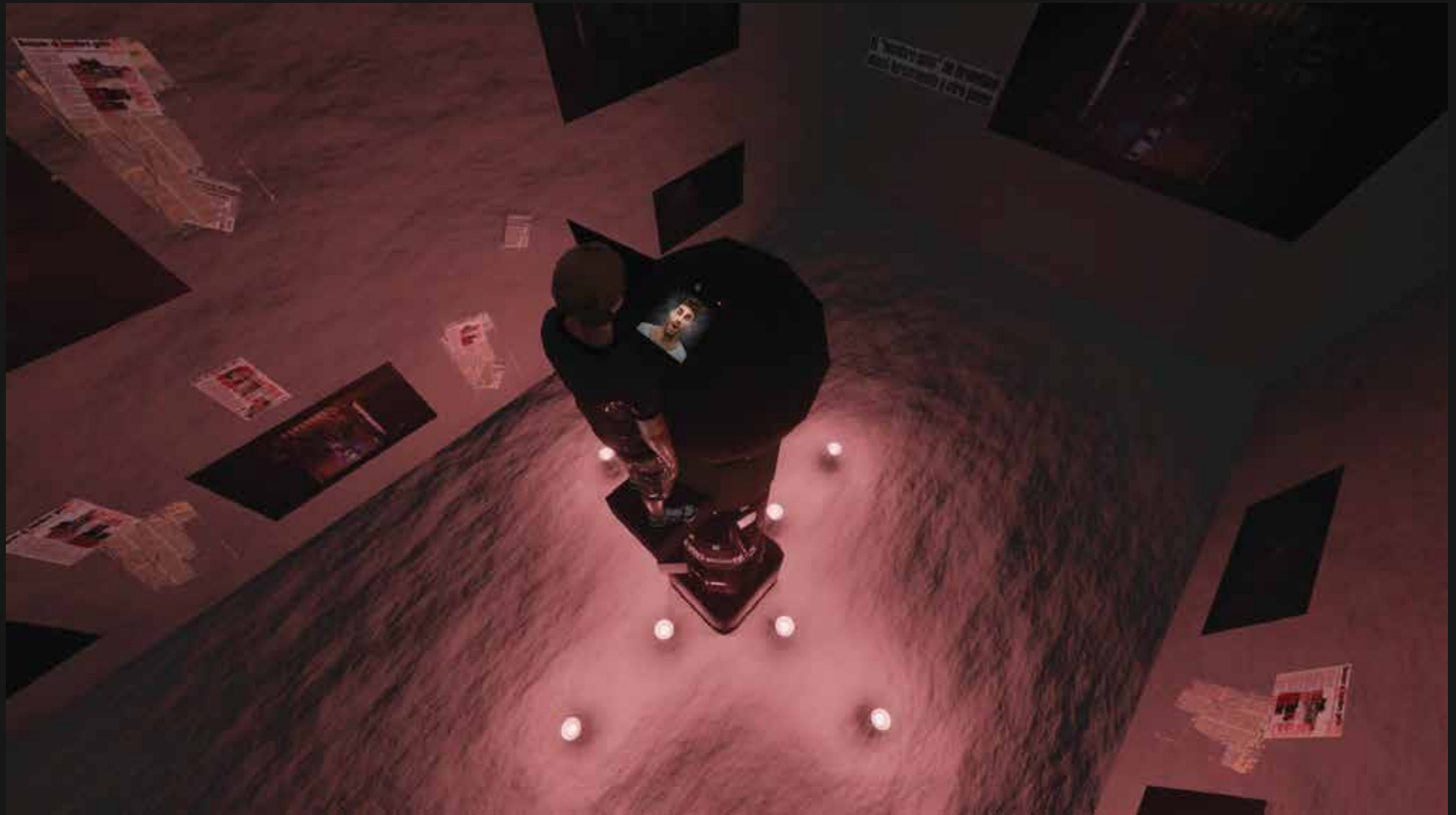
VISTA DE LOS PELDAÑOS Y SELECTORES ROTATORIOS EN FUNCIONAMIENTO



VISTA CABEZA (EL USUARIO VÉ SU PROPIO REFLEJO CON LA DECORACIÓN DIGITAL QUE LO CONVIERTE EN EL HOMBRE GATO)



VISTA DEL USUARIO EN LA INSTANCIA DE DESENLAZ





APROXIMACIÓN DE LA ANIMACIÓN QUE REVELA, POSTERIOR A RASCAR SOBRE LA ARENA, EL DESENLACE EN QUE EL USUARIO SE DESCUBRE A SÍ MISMO CON AQUELLOS ELEMENTOS QUE LO CARACTERIZAN COMO EL HOMBRE GATO.



APROXIMACIÓN DE LA INTERVENCIÓN GRÁFICA SOBRE LA CARA DE UN PARTICIPANTE.





# ANEXOS

Trailer de Introducción Temática al Mito  
Disponible en [trailer.elhombregato.com.ar](http://trailer.elhombregato.com.ar)

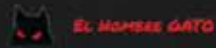


LO VAS A VER

Audiovisual de simulación y recorrido de la experiencia  
Disponible en [simulacion.elhombregato.com.ar](http://simulacion.elhombregato.com.ar)



Sitio de presentación de la experiencia  
Disponible en [www.elhombregato.com.ar](http://www.elhombregato.com.ar)



[EL MITO](#)

[LA HISTORIA](#)

[CONCEPTO](#)

[TÓTEM](#)

[RECURSOS CÁTEDRA](#)

# ¿QUIÉN ES EL HOMBRE GATO?

Pronto lo sabrás.

Espacio Hubs de interacción  
Disponible en [experiencia.elhombregato.com.ar](https://experiencia.elhombregato.com.ar)



# **TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL III – CICLO 2020**

**CUERPO DE CÁTEDRA BARRIOS, CASTILLO, RANCICH**

BARRIOS BUTALLO LAURA

CAÑAS RODRIGO

MEDINA MANUEL

NAGEL CASANDRA

REMONDEGUI JUAN CRUZ

VILCHES JUAN MANUEL



FACULTAD  
**DE ARTES**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA