

Illustrazione Aumentata

Creare nuovi linguaggi visivi attraverso
la realtà aumentata applicata all'illustrazione

Cristina Pulfer

Relatore - Andreas Gysin

Correlatrice- Valeria Donnarumma



1.

2.



3.



4.

1. Studio comparsa testi AR

Modello Illustrator per comparsa testi AR.
Ogni carta presenta 5 varianti testuali.

2. Implementazione testi AR

Progettazione AR con Unity e Vuforia.
I testi sono posti sul piano tridimensionale.

3. Comparsa testi-oracolo

Ogni carta presenta una frase determinata
dalla sua posizione rispetto alle altre carte.

4. Dettaglio

Gli elementi virtuali sono sovrapposti al sup-
porto cartaceo senza coprirlo/sostituirlo.

Il mio progetto di tesi rappresenta un'indagine sul rapporto fra illustrazione e realtà aumentata, al fine di comprendere se vi è la possibilità di superare il confine estetico/scenico che attualmente caratterizza questa unione di linguaggi visivi.

Abstract

Questo progetto di tesi è partito da un'indagine sul rapporto tra illustrazione e realtà aumentata al fine di comprendere se fosse possibile, attraverso la loro unione, creare qualcosa che potesse andare oltre l'effetto wow e spaziare invece in nuove soluzioni comunicative. Il risultato dell'indagine ha portato alla progettazione finale di due artefatti: un mazzo di carte dei tarocchi e un'app per poterle aumentare.

Il mazzo di carte non differisce da un tradizionale mazzo di tarocchi in quanto, per la sua progettazione, si sono volute mantenere le sue caratteristiche formali, variando solamente nelle soluzioni grafiche e illustrative. Si può pertanto considerare un prodotto autonomo e non dipendente dall'intervento tecnologico. La vera progettazione consiste però nell'unione dei due artefatti: non si tratta infatti di un mazzo di tarocchi aumentato, bensì di un gioco di carte ex novo, che cambia la chiave di lettura tradizionalmente attribuita ai tarocchi attraverso la realtà aumentata. Dei tarocchi si è voluta mantenere la loro connotazione divinatoria, che, per mezzo della soluzione combinatoria, è stata rivisitata e tradotta in chiave ironica, proprio per proiettare l'utente in una dimensione ludica e interattiva. La scelta di distaccarsi dall'utilizzo tradizionale dei tarocchi è motivata dalla volontà di creare un prodotto che abbia vita anche al di fuori del mondo esoterico e che possa quindi posizionarsi sul mercato senza dover fare affidamento ad un target ristretto.

Svolgimento

Dopo aver realizzato le illustrazioni definitive si è passati alla progettazione dei testi da far comparire con AR. È stato importante trovare una soluzione grafica che permettesse di integrare il testo virtuale alle illustrazioni fisiche in maniera naturale, creando una coerenza visiva che li facesse comunicare.

Progetto esecutivo

Una volta trovata una soluzione grafica per la comparsa dei testi si è passati alla loro implementazione con i software AR Unity e Vuforia.

Si è scelto di lavorare sul piano tridimensionale con la volontà di generare dei contenuti virtuali che non risultassero incollati alle immagini ma che dessero la possibilità di mantenere l'aspetto tangibile delle carte e la loro manipolazione.

Conclusioni

Nella soluzione combinatoria si è trovata una via per poter dare alla realtà aumentata applicata all'illustrazione maggior senso di esistere. Si vuole considerare questo linguaggio visivo, ovvero quello dato dalle possibilità combinatorie veicolate dalle illustrazioni, come un qualcosa che dia spazio all'interazione e da applicare non solo ai tarocchi bensì ad altri supporti illustrativi in serie, e non necessariamente trattando la tematica degli oracoli.