

DIPLOMATURA UNIVERSITARIA EN NARRATIVAS TRANSMEDIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INTERACTIVIDAD.

1. FUNDAMENTACIÓN

La consolidación en el consumo de nuevas plataformas audiovisuales que en los últimos años entraron en diálogo con los medios masivos de comunicación expande las posibilidades expresivas y narrativas de los mismos, volviéndose necesaria una especialización en el diseño, producción y gestión de estas herramientas con miras al abordaje de lo que se conoce como Narrativa Transmedia, concepto introducido por Henry Jenkins en el año 2003.

Las narrativas transmedia expanden el potencial universo expresivo de un producto o de una obra a través de diferentes medios y lenguajes, logrando una aproximación a la experiencia estética desde múltiples puntos de acceso, sin jerarquías evidentes y con una fuerte interdependencia.

Se trata de una fragmentación del relato y su correspondiente "edición" de contenidos, medios y lenguajes con el fin último de capitalizar las posibilidades técnicas y estéticas que cada una de las plataformas ofrece y a partir de las cuales la individualidad de las decisiones de la audiencia o usuarios otorgará a la obra su "forma" definitiva, o como expresa Nicolás Bourriaud (1998), una "informalidad" (en relación a la ausencia de forma definitiva) que podemos entender como propia de la contemporaneidad del arte.

Con el advenimiento de internet y la evolución de las tecnologías de la comunicación, la audiencia, el usuario, el espectador, el jugador, ha abandonado la pasividad para convertirse en un factor condicionante frente a la efectiva materialización de la obra, ya que gran parte de la producción artística actual se alimenta de impulsos visuales, sonoros, verbales, hápticos y otros tantos propios de la persona que se enfrenta a la obra o del mismo mundo que la rodea, tanto el mundo virtual de la big data como el mundo material.

Es así que se torna acuciante la reflexión, análisis e identificación conceptual de estas nuevas audiencias: audiencias transmedia y/o audiencias interactivas. Una audiencia que está preparada para enfrentarse a narrativas no-lineales, alejadas de la idea de un único tiempo y un único espacio impuesto al público en general. Esta mutación de la audiencia (y todas las acepciones con las que se pueda referir a ella que fueron enumeradas anteriormente) trae aparejada la mutación de medios y espacios de exhibición y montaje de los contenidos que diseñamos, cuya arquitectura estructural depende exclusivamente del universo transmediático creado.

Si bien las posibilidades de interactividad crecen de la mano de la rápida complejización de la tecnología cuya velocidad aumenta exponencialmente a partir de la digitalización de los medios de producción y distribución de contenidos culturales, la noción misma de interactividad tiene su fundamento en el concepto de "obra abierta" acuñado por Umberto Eco (1962) en la que el autor diseña el universo de una obra, dispone de reglas para recorrerla, impone las leyes que la rigen, propone estímulos para su uso, pero es el individuo el que en definitiva produce y consume una experiencia estética última, propia y única.

Los conceptos de "obra abierta" e interactividad son fácilmente identificables en productos de entretenimiento (con los videojuegos como principal referente), pero en el último tiempo han jugado un papel muy importante en el ámbito de la educación y, sobre todo, en procesos de investigación y experimentación dentro del entrecruzamiento del arte, la ciencia y la tecnología de destacado protagonismo en los últimos años. La posibilidad de producciones colaborativas (por ejemplo, en documentales) amplía el campo hasta convertir estos espacios en herramientas fundamentales para procesos de comunicación colectivos.

La democratización de los medios de producción y distribución de contenidos viene acompañada con la explosión de la cultura *open source* (código abierto) vinculada principalmente al desarrollo y diseño de *software*. Ambos son principios fundamentales para la producción de contenidos culturales y artísticos en altos estándares de calidad y el desarrollo productivo de nuestros graduados

y profesionales de la región por fuera del sistema de medios concentrado en pocas manos del sector privado. Todos estos recursos nos enfrentan a un nuevo paradigma: ya no sólo creamos contenidos culturales, sino que diseñamos y gestionamos los medios continentes de esas creaciones y a través de los cuales el usuario accede a un universo de estructuras navegables que creamos para él.

Las políticas públicas de fomento y financiación de contenidos de esta naturaleza demuestra en parte el interés del Estado en incentivar este tipo de producción con el fin de consolidar un sector de la industria del entretenimiento y el arte que ofrece un gran potencial, que está en constante crecimiento, pero que aún no logra encontrar la forma definitiva de otras industrias culturales como el cine, la televisión, la literatura o la música. Subsidios o premios que otorga el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (I.N.C.A.A.) para el desarrollo y producción de series web de ficción o documental, series infantiles transmedia, videojuegos o aplicaciones jugables, diversas convocatorias de entidades como el Fondo Nacional de las Artes, el Fondo Metropolitano de la Cultura, las Artes y las Ciencias y muchos otros organismos nacionales o extranjeros, dan cuenta de una estructura que va consolidándose y que permitirá la sustentabilidad de proyectos de esta naturaleza.

Si la transmedialidad puede encontrar a la obra fragmentada en medios como el cine, la televisión, los libros, los cómics, sitios web interactivos, videojuegos, aplicaciones móviles, sistemas de realidad aumentada, puestas propias de las artes escénicas, intervenciones artísticas museísticas o callejeras y otras tantas que no conviene limitar taxativamente, podemos confirmar que la transdisciplinariedad es uno de los principios tomados como base para la diagramación de esta diplomatura. Por esto, aún tomando como punto de partida el lenguaje audiovisual, se buscará lograr una gradual incorporación de las actividades artísticas de la región en vinculación con instituciones referentes de cada disciplina (Artes Escénicas, Multimedia, Diseño Gráfico, Música, Artes Visuales, etc).

Como efectivización de una búsqueda que lleva tiempo por concretarse, el trabajo colaborativo y asociado entre la Facultad de Arte, la Facultad de Ciencias Exactas y el Área de Medios de la UNICEN, representa el potencial cruce interdisciplinario que puede gestarse dentro de nuestra universidad en el marco de la articulación entre el arte, la comunicación, la ciencia y la tecnología. Logrando una sinergia entre las especialidades propias del arte, de los medios y de las ciencias exactas fortaleceremos una oferta educativa regional que pueda consolidarse y "exportarse" fuera de la región.

Esta formación integral reclama por parte de la Diplomatura un trabajo confluyente tanto en aspectos narrativos, tecnológicos y de programación algorítmica como de diseño y planificación de proyectos.

Las narrativas transmedia y las tecnologías y estética de la interacción se encuentran en constante definición y transformación por lo que, en el espacio de trabajo de la diplomatura, se propone experimentar con las nuevas tecnologías a modo de laboratorio y a través del cual, en el seno de la universidad, se puedan producir nuevos bienes culturales a la vez que se permita la producción de conocimiento, tanto estético como tecnológico.

2. PROPUESTA ACADÉMICA

2.1. Objetivos

A partir del desarrollo de la Diplomatura Universitaria en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad nos proponemos los siguientes objetivos:

Objetivos generales:

- Proporcionar una actualización de las habilidades profesionales, el conocimiento y las aptitudes requeridas para producir y realizar contenidos para medios audiovisuales insertos en la emergencia de nuevos modelos narrativos transmedia vehiculizados en diferentes plataformas.
- Reconocer los nuevos campos de acción, los nuevos panoramas de comunicación en cuanto a narrativas y herramientas interactivas buscando una mirada crítica y reflexiva frente a su implementación productiva.

Objetivos específicos:

- Formar al estudiante en la producción de contenidos transmedia incorporando lenguaje y especificidades interdisciplinarias, incorporando herramientas de narrativa transmediales, tecnologías de la interactividad y análisis de lenguajes no-lineales.
- Brindar una formación tecnológica en torno a las potencialidades de las plataformas interactivas de exhibición.
- Incorporar al estudiante al proceso de diseño, desarrollo y gestión de un proyecto transmedia a través de una práctica proyectual integral.
- Conceptualizar y reflexionar sobre el perfil de nuevas audiencias y su vinculación con las narrativas transmedia y la interactividad.
- Incentivar la colaboración en el diseño, desarrollo y gestión integral de medios de comunicación transmedia.
- Promover la creación de un espacio de experimentación a modo de laboratorio para la producción de contenidos innovadores, la producción de conocimiento estético y tecnológico, con miras a fortalecer la región como polo de producción y formación en contenidos transmedia e interactividad apoyados en las políticas públicas de comunicación y financiamiento vigentes.

2.2. Condiciones de admisión

Será admitido a la **Diplomatura Universitaria en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad**, quien posea título secundario expedido por instituciones argentinas o extranjeras, públicas o privadas, legalmente reconocidas. En caso de instituciones extranjeras, el título deberá contar con la certificación de la institución educativa y del organismo acreditador de su país o ministerio correspondiente.

El postulante deberá acreditar experiencia y antecedentes profesionales y/o académicos en la actividad, pudiendo tratarse de su aspecto artístico como de su aspecto tecnológico y siempre que el Comité de Gestión y Admisión, mediante evaluación previa, lo considere pertinente.

El Comité de Gestión y Admisión se reserva el derecho a realizar entrevistas personales con los postulantes a los fines de profundizar en los antecedentes del mismo.

Los postulantes extranjeros provenientes de países de habla no hispana deberán acreditar el conocimiento del idioma español.

Cualquier caso no contemplado en este punto será evaluado y resuelto por el Comité de Gestión y Admisión.

2.3. Perfil del diplomado.

Los/as estudiantes que cumplan con los requisitos establecidos en el Plan de Estudios obtendrán el título de **“Diplomado Universitario en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad,”**.

El diplomado se encontrará preparado para colaborar con los procesos de diseño, desarrollo y gestión de un proyecto transmedia y/o interactivo sobre la base de fundamentos teóricos, prácticos y tecnológicos necesarios para desempeñarse con solvencia en la búsqueda de soluciones integrales desde de una mirada transdisciplinar.

Tendrá la capacidad de integrar equipos académicos para la formación y experimentación en torno a las problemáticas de producción, distribución y consumo de contenidos transmedia y/o interactivos.

Será competente para integrar equipos que brinden asistencia sobre dichos procesos de diseño, desarrollo y gestión de proyectos transmedia y/o interactivos a instituciones públicas o privadas de la región o del territorio nacional contando con las aptitudes requeridas para estudiar críticamente cada proyecto según

las normas vigentes.

El desarrollo de capacidades de uso y reconocimiento de características, potencialidades y administración de recursos tecnológicos vinculados a la interactividad y exhibición multiplataforma brindarán al diplomado posibilidades de experimentación, diálogo, investigación e innovación con un amplio abanico de especialistas, recursos y temáticas propias del entrecruzamiento del arte, la ciencia y la tecnología.

2.4. Cupo máximo por cohorte y selección de los postulantes

Se propone un mínimo de 20 (veinte) y un cupo máximo de 30 (treinta) estudiantes para la apertura de cada ciclo.

3. CARACTERÍSTICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS

3.1. Denominación:

Diplomatura Universitaria en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la interactividad.

3.2. Duración:

Trescientas sesenta (360) horas que contemplan actividades teóricas, actividades prácticas y tutorías, grupales o individuales, con miras a la resolución de las actividades del seminario de Práctica Proyectual Integral.

3.3. Modalidad:

Presencial, de cursada intensiva en dos días consecutivos (viernes y sábados). La Diplomatura se desarrollará bajo la modalidad anual (un año calendario). El trayecto formativo se abrirá a ciclo cerrado.

3.4. Título que otorga:

Diplomado Universitario en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad.

3.5. Destinatarios/as:

Realizadores integrales audiovisuales, trabajadores de las diversas ramas de la industria audiovisual, diseñadores multimedia, licenciados en comunicación social, periodistas, actores y directores teatrales, artistas visuales, diseñadores gráficos, ilustradores, fotógrafos, analistas de sistemas, ingenieros en sistemas, técnicos en computación, músicos, artistas sonoros y performáticos, escritores, dramaturgos y licenciados en letras.

4. PLAN DE ESTUDIO.

4.1. Estructura y carga horaria

La Diplomatura se encuentra estructurada en seis (6) seminarios de cursada presencial obligatoria que se desarrollarán durante un año, con una carga total de trescientas sesenta (360) horas.

DENOMINACIÓN	HORAS
Teorías y Estética de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo.	60
Estructuras Narrativas No-Lineales.	60
Programación Creativa	60
Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte.	60

Diseño del Espacio.	60
Práctica Proyectual Integral.	60

4.2. Contenidos mínimos

Teorías de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo.	
Tipo de seminario: Obligatorio	Carga horaria: 60 hs

Teorías de abordaje en torno a la relación del arte, la comunicación, la ciencia y la tecnología. Definiciones, conceptos generales, categorías y herramientas para la vinculación de lenguajes artísticos y tecnológicos. Dimensiones de una obra interactiva y/o transmediática: Hipertextualidad, multimedialidad, adicionalidad, adaptabilidad, convergencia, ubicuidad. La audiencia, el espectador, el usuario. La audiencia transmediática. La audiencia interactiva. La construcción de audiencias. El concepto de participación. La interactividad y la noción de interfaz en obras transmedia. Videoinstalaciones y los espacios inmersivos. Del montaje vertical al montaje espacial. Del Net.art a las plataformas digitales transmedia.

Estructuras Narrativas No-Lineales.	
Tipo de asignatura: Obligatoria	Carga horaria: 60 hs

La estructura narrativa clásica y su resignificación en las estructuras narrativas no-lineales. Estrategias no-lineales en el cine y el videoarte. Videoclip y documentales interactivos. Estrategias audiovisuales no-lineales. Estrategias participativas. Estrategias transmedia. Posibilidades narrativas de la interactividad. Las narrativas transmediales. El diseño del universo transmedial. Herramientas 2.0 aplicadas a las narrativas transmediales. Implementación narrativa de algoritmos. Los condicionales en el relato. Narrativa expandida. Ecosistemas de relatos convergentes. El personaje transmedial. Estructura de conflictos en el universo transmedia. El relato fragmentado a través de las plataformas y los dispositivos.

Programación Creativa	
Tipo de seminario: Obligatorio	Carga horaria: 60 hs

Lenguajes de programación visuales. Conceptos básicos de programación. Nociones de programación orientada a objetos. Manejo de eventos. Funciones temporales. Estructuras de datos. Tipos de representaciones de datos visuales: colores, imágenes, geometría, animaciones. Modelado de comportamiento. Introducción a la visualización de datos, realidad virtual y aumentada. Generación de imágenes sintéticas. Espacios de color. Procesamiento de imágenes. Entendimiento del uso de recursos computacionales.

Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte.	
Tipo de seminario: Obligatorio	Carga horaria: 60 hs

Tecnologías de interacción. Dispositivos de captura. Tecnologías de Comunicación en tiempo real. Principios de animación computacional. Nociones de interactividad y tiempo real. Plataformas de programación de interfaces gráficas y naturales. Integración de dispositivos con lenguajes de programación visual. Técnicas de

seguimiento de objetos. El cuerpo como interfaz. Reconocimiento de cuerpos humanos, rostros y ojos. Estrategias interactivas. Uso de bibliotecas de programación visual. El proceso audiovisual: captura, transformación, análisis e interpretación. Presencia y movimiento: posición, distancia y velocidad. Herramientas de edición colaborativos. Implementación de narrativas interactivas. Publicación y distribución de los contenidos.

Diseño del Espacio.	
Tipo de seminario: Obligatorio	Carga horaria: 60 hs

Diseño espacial. Desde el diseño de una escenografía al diseño de un universo. Diseño de la interfaz. Materialidad y virtualidad del espacio. Las dimensiones, los materiales, los colores, las formas, las estructuras. La arquitectura de las estructuras navegables. Física del espacio. El sujeto en el espacio real y virtual. Técnicas de modelado y visualización. Intervención urbana y las particularidades del *videomapping*. Interdisciplinariedad: las artes visuales, las artes escénicas y las artes audiovisuales.

Práctica Proyectual Integral.	
Tipo de seminario: Obligatorio	Carga horaria: 60 hs

El proyecto transmedia. Idea, tema. Investigación documental. Guión transmedia. Guión de contenidos. Arquitectura del proyecto. Edición de contenidos. Monitoreo de interacción y desarrollo narrativo. Plan de producción. Flujo de trabajo en un proyecto transmedia. Recursos humanos, técnicos, servicios, instalaciones y materiales. Cuantificación de recursos. Equipo de trabajo. Tiempos, tareas y procesos de desarrollo, producción y exhibición del proyecto. Gestión y sinergia de políticas públicas de diferentes industrias culturales. Aspectos legales. Publicación y difusión.

Desarrollo de un proyecto integrador que proponga al estudiante la puesta en práctica de los contenidos, habilidades y técnicas trabajadas en los diferentes seminarios.

5. GESTIÓN ACADÉMICA DE LA DIPLOMATURA

La gestión general de la Diplomatura estará a cargo de un Comité de Gestión y Admisión integrado por los responsables designados por las facultades intervinientes y el Área de Medio, y el Coordinador Académico de la Diplomatura, quién será designado por el Consejo Académico de la Facultad de Arte a propuesta del Comité.

Serán funciones del Comité de Gestión y Admisión:

- Establecer los títulos equivalentes o antecedentes profesionales de los ingresantes que serán admitidos;
- Planificar el dictado de materias, seminarios y otras actividades que conforman el Plan de Estudios.
- Proponer al Consejo Académico los profesores a invitar para el dictado de las asignaturas que conforman el Plan de Estudios.
- Designar el Jurado Evaluador que tendrá a su cargo la evaluación final de competencias profesionales.
- Dirimir en cuestiones relativas a las faltas y violaciones a la ética universitaria, pudiendo requerir la opinión profesional de otros docentes o áreas de la Facultad o de la Universidad, y aplicar las sanciones correspondientes.

Asimismo, será función del Comité de Gestión y Admisión resolver acerca de la equivalencia de los cursos

independientes para la formación **en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad** que dicten la Facultad de Arte y/o la Facultad de Ciencias Exactas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.