

# DIPLOMATURA EN NARRATIVAS TRANSMEDIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INTERACTIVIDAD

## Estructuras Narrativas No-Lineales

2018

Docente a cargo: Marcelo Terreni

### Fundamentación

*La condena de Váleriy a la novela es un rechazo del vertigo de los posibles narrativos que se abren antes cada situación y ante cada frase. [...] La novela es un arte combinatorio. Narra es tomar decisiones.*

**Ricardo Piglia**<sup>1</sup>

Las tecnologías digitales abren un campo infinito de posibilidades para la tarea de narrar. El modo aleatorio y no-lineal que tienen de alojar los datos, sus capacidades multimedia o la naturaleza interactiva indisociable del concepto de interfaz suponen una serie de condiciones admirables para la construcción de relatos, con pocos precedentes en la historia de las narrativas. Si la cinta magnética, el celuloide o la encuadernación tradicional de libros imponían unas condiciones específicas a la hora de organizar un relato, el uso de herramientas digitales no supone a priori ningún modo particular de narrar, sino que más bien puede incluirlos a todos. En paralelo, el surgimiento de artistas y realizadores propios de las artes electrónicas, favorecieron el desarrollo de nuevas formas como el montaje algorítmico, los relatos que permiten al usuario participar de su propia construcción y hasta las visualizaciones que aplican un sentido narrativo a un determinado set de datos.

Este curso propone un análisis de los distintos modos de narrar que surgieron a partir del uso de nuevos medios para la práctica artística, así como un acercamiento a los diferentes modelos de estructura preexistentes en el cine o la literatura, con especial hincapié en los modos privilegiados para un uso ventajoso de las posibilidades técnicas de los nuevos medios. Asimismo, el corpus de obras estudiado hace especial hincapié en establecer relaciones de tema, estructura o arco narrativo entre obras de distintos artistas, lenguajes y formatos, como un modo de pensar modelos trasladables a la producción transmedia.

Los objetivos específicos de este seminario son:

- Proveer herramientas para la escritura de guiones, el armado de proyectos y el análisis de estructuras narrativas.
- Introducir textos y conceptos relacionados con la noción de no-linealidad.
- Incorporar a la práctica transmedial un corpus de obras distinto, que expanda el campo de acción formal y estético del alumno.
- Promover el análisis crítico acerca de las elecciones estéticas y tecnológicas asociadas a la producción de obra y proyectos con estructuras no-lineales.

---

<sup>1</sup> Pron, Patricio, “Salón des refusés”, en *Lo que está y no se usa nos fulminará*. Random House, 2018.

- Dar al alumno capacidad de análisis sobre la naturaleza y posibilidades específicas de cada medio junto a sus hibridaciones, diálogos y cruces.
- Fomentar la capacidad de pensar adaptaciones y transposiciones de un proyecto a varios formatos.
- Analizar los procesos técnicos involucrados en el desarrollo de obras y proyectos.

## **Metodología**

Se desarrollan una serie de clases teóricas que abarcan los contenidos propuestos en este programa. Antes del dictado de cada encuentro se entregará la bibliografía y las referencias a algunas de las obras seleccionadas para cada encuentro como una manera de fomentar la participación de los alumnos en el análisis de ejemplos. La mayoría de las herramientas teóricas necesarias para el trabajo con proyectos no-lineales se introducirán en el marco del estudio de alguno de los ejemplos.

A partir de la heterogeneidad del material y las herramientas vistas en clase, el alumno deberá idear un proyecto transmedia con las características que mejor se adapten a sus intereses.

## **Contenidos mínimos**

### **Primer encuentro. Estructuras narrativas y no-linealidad.**

Modelos de estructura narrativa. El conflicto. Personajes. Narrativas *plot-driven* vs. narrativas *character-driven*. Los temas. Análisis de estructuras narrativas en cine y literatura. Ejemplos. El guión: formatos y herramientas.

### **Segundo encuentro. Modos de aproximación a lo no-lineal desde los formatos audiovisuales.**

Concepto de no-linealidad. Estructuras episódicas, films corales, meta-cine, surrealismo. Oralidad y relato. Cine no-narrativo y experimental. Plot-device y no-linealidad. Objetivismo: trama y personajes. Humor y no-linealidad.

### **Tercer encuentro. Lenguajes y transmedia I.**

El lenguaje de los nuevos medios: interactividad, hipertextualidad, generatividad. Inteligencia artificial. El lenguaje del video. Literatura y poesía, la poesía visual. Cine: profundidad de campo, multipantalla y splitscreen. Fotografía, fotomontaje y collage. El lenguaje del comic.

### **Cuarto encuentro. Lenguajes y transmedia II.**

Artes visuales y lenguaje. Diseño de interfaces. Diseño gráfico y comunicación. El motion graphics. El videojuego.

### **Quinto encuentro. Adaptaciones, transposiciones y cruces.**

Especificidades y mestizajes. Adaptaciones, transposiciones y lenguajes. El artista multidisciplinario. La obra como programa multiplataforma. Casos. Análisis de conceptos y temáticas afines

reproducidas bajo distintos formatos. Cruces entre lenguajes: teatro y audiovisual, literatura y comic, cine y artes visuales, otros.

#### **Sexto encuentro. Formatos y no-linealidad.**

No-linealidad y bases de datos. Montaje algorítmico. La visualización de datos. El videoclip interactivo. El crowdsourcing: posibilidades y limitaciones.

#### **Séptimo encuentro. El documental interactivo.**

Historia del documental. Tipologías: el documental de género, docudramas y reconstrucciones, el reality, el mockumentary. El documental observacional. El cine-ensayo. El documental de montaje, el found-footage y el trabajo con material de archivo. Youtube. El web-doc: tipologías y análisis de casos.

#### **Octavo encuentro. El proyecto transmedia.**

Narrativas transmedia: análisis de casos. Relato fragmentado vs. relato expandido. Plataformas. Conceptos de biblia y story worlds: su lugar en las producciones transmedia. El espectador activo y lo participativo: herramientas y estrategias. Planificación y producción.

### **Bibliografía**

- ACUÑA, F. & CALOQUEREA, A., *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. 2012.
- ADES, Dawn. *Fotomontaje*. Editorial Gustavo Gili. 2002.
- AUMONT, Jacques. *Estética del Cine*. Paidós Iberica. 1985.
- AUMONT, Jacques. *La Imagen*. Paidós Iberica. 1992.
- BOLAÑO, Roberto. *Los detectives salvajes*. Anagrama. 1998.
- BARABÁSI, Albert-László. *Linked: The New Science of Networks*. Perseus Books Group. 2002
- BARTHES, Roland. *S/Z*. Siglo XXI editores. Buenos Aires: 2004.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Emecé. Buenos Aires: 1993
- BOSMA, Josephine. *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. NAi Publishers. 2011.
- BOWKER, Geoffrey y LEIGH STAR, Susan. *Sorting Things Out*. MIT Press. 2000.
- BUSH, Vannevar. *Cómo podríamos pensar*. Revista de Occidente, nº 239. Barcelona: 2001
- CALVINO, Italo. *El castillo de los destinos cruzados*. Ediciones Siruela. 2013.
- CALVINO, Italo. *Si una noche de invierno un viajero*. Siruela. Madrid: 2009
- CAMNITZER, Luis. *Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano*. CENDEAC. 2009.
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Suma de Letras. Madrid: 2001
- ECO, Umberto. *Obra abierta*. Planeta-De Agostini. Barcelona: 1992
- EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster. 2004.
- DACYNGER, Ken, RUSH, Jeff, *Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula*, Focal Press: 2013.
- DUBOIS, *Video, Cine y Godard*. Siruela. 2004.

GALUPPO, Gustavo. *Dispositivo cinematográfico y narración. Apuntes sobre una divergencia* (en *Territorios audiovisuales*). Librería. Buenos Aires: 2012

Genette, G. (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Ed. Taurus.

GOMES, Renata. *La poética de los tiempos muertos. Diálogo entre el cine y los videojuegos* (en *Territorios audiovisuales*). Librería. Buenos Aires: 2012

GREENE, Rachel. *Internet Art*. Thames & Hudson Ltd. Londres: 2004

GROYS, Boris. *Volverse Público*. Editorial Caja Negra. 2014.

HARVEY, Collin, *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave Macmillan UK: 2015

IRIGARAY, Fernando y LOVATO Anahí, *Hacia una comunicación transmedia*, UNR Editora: 2014.

IRIGARAY, Fernando y LOVATO Anahí, *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*, UNR Editora: 2015.

JOYCE, James. *Ulysses*. Penguin Modern Classics. Londres: 1983

KÖNIG, René y RASCH, Miriam (ed.). *Society of the Query Reader: Reflections on Web Search*. Institute of Network Cultures. 2014.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona: 2008.

LA FERLA, Jorge y GROISMAN (ed.), Martín. *El Medio es El Diseño*. Eudeba. 1998.

LANDOW, George P. (compilador). *Hipertexto*. Paidós. Barcelona: 1995

LANDOW, George P. (compilador). *Teoría del Hipertexto*. Paidós. Barcelona: 1997

LOVINK, Geert y RASCH, Miriam. *Unlike Us Reader*. Institute of Network Cultures, 2013.

LOVINK, Geert y SOMERS MILES Rachel (ed.). *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Institute of Network Cultures. 2011.

MACHADO, Arlindo. *Video-Cuadernos VI: Textos de Arlindo Machado*. Nueva Librería. 1994.

MCGEE, Robert. *El Guión*. Alba Editorial. 2013.

MOROZOV, Evgeny. *El desengaño de Internet*. Ediciones Destino. 2012.

MOROZOV, Evgeny. *To Save Everything, Click Here*. PublicAffairs. 2014.

ONG, Walter. *Oralidad y escritura*. Fondo de Cultura Económica. 1987.

PARENT-ALTHIER, Dominique, *Sobre el guión*, La Marca Editora: 2005.

PAVIĆ, Milorad. *Diccionario Jázaro: Novela Léxico*. Anagrama. Barcelona: 1989

PEREC, Georges . *La vida instrucciones de uso*. Anagrama. 1992.

RICOEUR, Paul, *Tiempo y narración 1: Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI: 1995.

RICOEUR, Paul, *Tiempo y narración 2: Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Siglo XXI: 2002.

ROBBE-GRILLET, Alain. *En el laberinto*. Losada. 1962.

ROMANO, Gustavo (compilador). *NETART.IB, Arte en la red desde Iberoamérica*. CCEBA. Buenos Aires: 2007

ROSENBERG, Daniel. *Cartographies of Time: A History of the Timeline*. Princeton Architectural Press. 2012.

SAPORTA, Marc. *Composición nº1*. Capitán Swing. 2012.

SCOLARI, Carlos A., *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto:

2013

STEELE, Julie y ILIINSKY, Noah. *Beautiful Visualization: Looking at Data through the Eyes of Experts*. O'Reilly Media. 2010.

STERNE, Laurence. *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*. Cátedra. 1985.

TRIBE, Mark, JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. TASCHEN. Colonia: 2006

TUFTE, Edward. *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Pr. 2001.

VANOYE, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós: Barcelona, 1996.

VANOYE, Francis y GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Principios de análisis cinematográfico*, Abada editores: 2008.

VOUILLAMOZ, Núria. *Literatura e Hipermedia*. Paidós. Barcelona, 2000

WAGMISTER, FABIÁN (compilador). *La Revolución Hipermedia*. Expediciones. Buenos Aires: 2000

WARDRIP-FRUIN, Noah, MONTFORT Nick. *The New Media Reader*. The MIT Press. MA: 2003

WARE, Colin. *Information Visualization*. Morgan Kaufmann. 2004.

WENDT, Brooke. *The Allure of the Selfie: Instagram and the New Self Portrait*. Network Notebooks 08, Institute of Network Cultures, 2014.

WOOLF, Virginia. *La señora Dalloway*. Cátedra. 1993.