

Seminario Curricular

## Estructuras Narrativas No-Lineales.

Seminario Extra-Curricular

## Creación de Formatos

## Audiovisuales Interactivos.

2020

Docente a cargo

**DlyS Alexis Trigo.**

### Fundamentación

La consolidación en el consumo de nuevas plataformas audiovisuales que entran en diálogo con los medios masivos de comunicación, expande las posibilidades expresivas y narrativas de los contenidos, volviéndose necesaria una especialización en la creación, diseño, producción y gestión de estas herramientas con miras al abordaje de proyectos de narración no-lineal. Un relato fragmentado en múltiples lenguajes y plataformas buscando capitalizar las posibilidades técnicas y estéticas de cada una con la interactividad como medio hacia la "forma" definitiva de la obra.

La audiencia, un usuario, un espectador, un jugador que abandona la pasividad para convertirse en un variable que determina la obra. Una obra que se alimenta de impulsos visuales, sonoros, verbales, hápticos y otros tantos propios de la persona 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, 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.

Una "obra abierta", en conceptos de 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.

### Metodología

Las narrativas transmedia y las tecnologías y estética de la interacción se encuentran en constante definición y transformación por lo que se propone un espacio que permita reflexionar sobre las nuevas tecnologías a modo de laboratorio a través del cual se pueda producir conocimiento, tanto narrativo como estético y tecnológico.

Se desarrollarán una serie de clases teóricas que abarquen los contenidos propuestos en este programa. Se presentará bibliografía y referencias a algunas de las obras seleccionadas para cada encuentro como una manera de fomentar la participación a través del análisis de ejemplos.

Se presentarán y analizarán herramientas teóricas y prácticas necesarias para la creación, diseño, producción y gestión de proyectos de narración no-lineal.

### Objetivos específicos de la propuesta.

- Proveer herramientas para el desarrollo de formatos audiovisuales de narración no-lineal.
- Presentar un corpus de obras que represente el universo formal y estético de las narrativas no-lineales.
- Promover el análisis crítico acerca de las elecciones estéticas y tecnológicas asociadas a la producción de obra y proyectos con estructuras no-lineales.
- Fomentar la capacidad de adaptar un proyecto a varios formatos.
- Analizar los procesos técnicos involucrados en el desarrollo de obras y proyectos interactivos.

## Contenidos por encuentro.

### Primer Encuentro.

#### Desarrollo de Formatos de Narración No-Lineal.

Creación de Formatos de Entretenimiento Audiovisual: Hábito, Características Técnicas y Características de Presentación. Modelos de estructuras narrativas no-lineales en el audiovisual monocal. Nociones de tiempo en las artes narrativas: la transformación. Estructuras dramáticas, narrativas y experimentales. Transposición de estructuras: del rizoma a la gamificación. El tiempo de la percepción y el Cine Expandido. Plataformas y dispositivos: la navegación como paradigma narrativo.

### Segundo Encuentro.

#### Narrativas Transmedia.

El Diseño Centrado en el Usuario (Diseño UX). Segmentación de público. El Hipertexto como conexión de experiencia o sucesos dramáticos, narrativos o estéticos. Narrativas transmedia y cruces entre lenguajes: teatro y audiovisual, literatura y *comic*, cine y artes visuales, etc. El documental y la no-ficción. Tipologías del documental cinematográfico, el *docureality*, el factual, el *mockumentary*. El documental de animación. El cine-ensayo. El documental de montaje: el *found-footage* y el trabajo con material de archivo. El *web-doc*.

### Tercer Encuentro.

#### Narrativas Audiovisuales Interactivas.

El videoclip interactivo: experimentación e innovación. La ficción interactiva: animación y acción real. Gamificación y Game Art. *Crowdsourcing* y arte colaborativo. Plataformas y dispositivos: *inputs* y *outputs* para la creación de formatos interactivos. La obra y el usuario: Control, Participación y Navegación. Funciones narrativas de las estructuras de control en el código de una aplicación: *if, else, switch, while, for* y algunas otras. El *pseudo-código* como estrategia de diseño.

### Cuarto Encuentro.

**Se contempla la presentación de un caso de estudio y exposición por parte de invitados especiales. Tema: Realización audiovisual interactiva a través del diseño centrado en el usuario. Tecnología al servicio de proyectos con impacto social.**

Metodología para el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) / Diseño UX aplicado a la realización audiovisual. La figura del *User Experience Designer*. Las 4 fases del proyecto: requerimientos, definición, diseño y desarrollo. Investigación, arquitectura de la información, diseño de interfaces y evaluación de la usabilidad.

### Quinto Encuentro (Sábado 18)

#### Experiencias Inmersivas e Inteligencia Artificial.

Experiencias inmersivas: Cine 360°, C.A.V.E. y Realidad Virtual. Estrategias de documentación para el diseño del espacio: videoinstalación y *site specific*. Inteligencia artificial: tensión arte y tecnología. El autor y la computadora como entidades creativas. Independencia y colaboración entre el hombre y la máquina. El arte generativo y el montaje algorítmico. El registro audiovisual y la adquisición expandida de datos. La postproducción y el procesamiento de datos. De la visualización de datos y la sonorización de datos a la *audiovisualización* de datos.

## Bibliografía tentativa.

ACUÑA, F. & CALOQUEREA, A., Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. 2012.

ALONSO, R., Elogio de la low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. - 1a de. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Luna Editores, 2015.

ECO, U. Obra abierta. Planeta-De Agostini. Barcelona: 1992.

GUERRERO, E., El desarrollo de proyectos audiovisuales: adquisición y creación de formatos de entretenimiento. Comunicación y sociedad. 2009, vol. XXIII, núm.1, p.237-273

GUERRERO, E., El ecosistema multiplataforma de los grupos televisivos españoles: los formatos de entretenimiento. Comunicación y Hombre, 7, 85-103. 2011.

HANDLE MILLER, C., Digital Storytelling, Second Edition: A creator's guide to interactive entertainment. Focal Press. 2008.

ICKOWICZ, L., En tiempos breves: apuntes para la escritura de cortos y largometrajes. - 1a ed. - Buenos Aires: Paidós, 2008.

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.

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

LA FERLA, J. y GROISMAN, M. El Medio es El Diseño. Eudeba. 1998.

LÓPEZ DE MANTARÁS, R., "La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional", en El próximo paso. La vida exponencial, Madrid, BBVA, 2016.

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

MIR UGOLINI, R., (2016). ¿Cómo producir un vídeo interactivo para tu público?. Barcelona, España: Interactius UX. Recuperado de <https://blog.interactius.com/@ruben.mir>

PRATTEN, Robert. Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners. 2011.

SALÓ, G, ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión, Ge-disa, Barcelona, 2003

SCOLARI, C., Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gammificación (nueva edición ampliada). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. (ed.) (2013).

SCOLARI, Carlos A., Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto: 2013.

SHIFFMAN, D. The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing. (2012)

SHIFFMAN, D. Learning Processing. a Beginner's guide to programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufmann. (2008)



**Docente:**  
**ALEXIS TRIGO**

**Breve Descripción:** Se propone el estudio de casos y la aplicación de herramientas para el desarrollo de formatos audiovisuales basados en experiencias no-lineales: proyectos de narrativas transmedia, narrativas interactivas, experiencias inmersivas y arte generativo.

## Diplomatura Universitaria en **Arte y Tecnología** (DATE)

### CREACIÓN DE FORMATOS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS

#### ENCUENTROS VIRTUALES:

Sábado 27 de junio 10hs;

Viernes 3 de julio 16hs;

Sábado 4 de julio 10 hs.

Viernes 17 de julio 16hs;

Sábado 18 de julio 10 hs.

#### INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES:

**[diplomaturas@arte.unicen.edu.ar](mailto:diplomaturas@arte.unicen.edu.ar)**

Secretaría de Investigación y Posgrado - Facultad de Arte

