

## **Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires**

### **Maestría en Arte y Sociedad en Latinoamérica**

#### **Nuevas narrativas documentales en Latinoamérica: realidad virtual, mundos inmersivos, ciberperiodismo, transmedia y videos 360 en la convergencia digital**

**Profesor a cargo:** Dr. Maximiliano Ignacio de la Puente

##### **1) Fundamentación**

Esta asignatura se propone analizar las nuevas producciones audiovisuales documentales que tienen lugar en el marco de la convergencia digital, vinculadas con el transmedia, las narrativas inmersivas, el ciberperiodismo, el video 360 y la realidad virtual. Esto nos permitirá indagar en las representaciones y los imaginarios audiovisuales sobre nuestro continente que surgen de las narrativas documentales en nuevos medios. Analizaremos así durante la cursada no solamente aquellas realizaciones llevadas a cabo por equipos de producción de Latinoamérica, sino también otras que han sido elaboradas a nivel global por productoras y medios de comunicación de países centrales, pero que hacen referencia a nuestro continente, lo que nos permitirá pensar las relaciones norte-sur desde una perspectiva poscolonial. La materia pretende dar cuenta del incipiente campo de producción de nuevas narrativas audiovisuales a nivel continental, y desarrollar marcos y matrices de análisis específicos para este tipo de producciones.

La asignatura se inserta en un escenario de grandes cambios para la comunicación audiovisual, que se reconfigura desde hace unas décadas a partir de la convergencia de las industrias de las telecomunicaciones, la informática y la producción de contenidos. La convergencia mediática se ha impuesto de tal manera que ha generado la redefinición de la industria del conocimiento en general y de la audiovisual en particular, desarrollándose así nuevas maneras de enseñar, entretener y construir mundos ficcionales o documentales. La digitalización supone un completo cambio de paradigma para la industria de los contenidos, pues implica una enorme capacidad para multiplicar ofertas (de acuerdo con una segmentación de audiencias y especialización de contenidos); la posibilidad de incorporar servicios de valor agregado a los contenidos audiovisuales tradicionales; la habilidad para establecer una relación directa con audiencias masivas, con grupos específicos o individuos (materializada en sistemas de gestión de usuarios, estudios de mercado o comercio electrónico); y otra nueva aptitud de explotación real entre tecnologías: audiovisual, radio, redes y teléfonos móviles. La implantación de la tecnología digital y la consolidación de Internet como modelo de interactividad han abierto nuevas perspectivas, que aumentan significativamente la capacidad del espectador -devenido ahora en usuario, emirec, contribuidor y/o interactor- para

controlar eficazmente los productos audiovisuales y para perderse en ellos simultáneamente. Como consecuencia, surge un nuevo modelo de uso de la información audiovisual interactiva, caracterizado por la inmediatez en el acceso, la participación de los usuarios, la profundización, la personalización y la narración no lineal.

La cultura de la convergencia implica también una amplia redefinición en el mapa de los medios masivos de comunicación. A la vez que continúan con sus soportes tradicionales, muchos medios se adecuan a Internet y otros surgen exclusivamente para estar presentes sólo en la red de redes. El periodismo tradicional se ha modificado sustancialmente, con la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad como ideas fuerza preponderantes. En este nuevo ecosistema de la comunicación audiovisual, se hace claramente perceptible que ni la producción puede pensarse sin comprender sus articulaciones con el consumo, ni este último se puede entender por fuera de los poderosos mecanismos y modos que operan en la producción. Así, comprender acerca de las transformaciones en el consumo y sus mediaciones tecnológicas es estratégico no sólo para el campo de los consumos culturales sino también para disputar sentidos acerca de las tradiciones que abrevan en el campo de la comunicación social. Tal como ya ha sido demostrado desde el análisis comunicacional, sociológico e histórico, ni los dispositivos de la comunicación pueden pensarse por fuera de sus usos, ni estos últimos pueden comprenderse por fuera de los condicionamientos tecnológicos de un momento histórico determinado (Williams, 1992).

El estado del arte aún incipiente de los estudios académicos sobre las narrativas en nuevos medios a nivel nacional y regional, pone en escena una importante demanda de conocimiento por parte de instituciones públicas y privadas, como las universidades, las empresas productoras, los realizadores independientes, los gestores culturales, los curadores, los medios de comunicación y las audiencias, que requieren este tipo de conocimiento para desarrollar mejores estrategias de producción, circulación, apropiación y consumo.

Esta materia se propone entonces efectuar aportes conceptuales desde un enfoque transdisciplinario sobre las experiencias comunicacionales, a partir del reconocimiento de las profundas transformaciones que operan en el escenario de las industrias mediáticas, dando cuenta así de los procesos de producción, circulación y consumo de productos culturales, en especial de aquellos mediados por tecnologías digitales. Analizaremos realizaciones propias de la cultura de la convergencia producidas desde y sobre el continente, atravesadas por el transmedia, la interactividad, las rutinas de producción digital, los nuevos modos de consumo de medios, los dispositivos, las pantallas, los horizontes tecnológicos, y la realidad virtual y aumentada en tanto medios inmersivos.

## 2) Organización de contenidos

### **Unidad 1:** Los géneros de la no ficción interactiva

El cambio del proceso de escritura en los nuevos formatos audiovisuales. Las narrativas hipertextuales e hipermedia aplicadas al campo periodístico. Ciberperiodismo, periodismo inmersivo y periodismo de datos. Técnicas inmersivas en el audiovisual de no ficción. La realidad virtual y el video 360: principales características. El policronismo y la multidireccionalidad de las informaciones. Ubicuidad. Flujo de trabajo en el periodismo móvil. La investigación, la producción y la difusión en el ciberperiodismo: el establecimiento de herramientas metodológicas específicas para las plataformas digitales. Realización de ejercicios prácticos para el desarrollo de formas de escritura no secuencial. Creación de piezas informativas “por capas”. El reportaje interactivo y/o hipermedia: características principales. Los rasgos centrales de la información digital. La hipertextualidad en la noticia y la infografía multimedia. Tipos de reportaje hipermedia: el reportaje de actualidad, el dossier documental (o reportaje especial) y el especial temático. El receptor como coautor y responsable último de la producción de sentido. Esquema discursivo mixto, integrador y multidimensional. La combinación de información, interpretación y argumentación. Análisis de ejemplos recientes en el campo. Ensayo interactivo: rasgos centrales. Su expansión en los dispositivos móviles.

### **Unidad 2:** El documental transmedia interactivo

El documental transmedia interactivo: revisión de sus características y rasgos centrales. Análisis de casos: *Solos*; *Proyecto Walsh*; *Malvinas 30*; *Mujeres en venta*; *Tras los pasos del hombre bestia*; *Calles perdidas*; *(des)iguales*; *en Sueño*, etc. Diferencias con el documental tradicional. El nuevo modelo: no secuencialidad, no linealidad, relación fragmentaria. La integración de la navegación por el contenido y la navegación por la estructura. La pérdida del ámbito fotográfico. Principales aspectos de la interactividad. Modalidades de navegación y de interacción en el documental interactivo y su relación con las modalidades de representación en el cine documental. Tipos de narrativa interactiva. Interacciones e interactores. Los docugames. El documental colaborativo. Modos colaborativos: Multitud creativa. Los observadores participantes. La Comunidad con propósito. Las huellas de la Multitud. La participación ciudadana.

### **Unidad 3:** La realización de proyectos de nuevas narrativas documentales

Claves para la producción integral de un proyecto de nuevas narrativas documentales. Motivación. Análisis de los elementos con los que se cuenta la historia: personajes, localizaciones, tiempo, etc. Desarrollo de los temas y contenidos. Tratamiento Audiovisual: del origen de las ideas disparadoras al desarrollo de una producción. Tratamiento o preguión, historia de fondo y contexto, sinopsis, etapa de investigación, etc. Taxonomías según navegación o interactividad. Análisis de casos. Gestión de usuarios y de contenidos. Vista de la construcción del prototipo. Escenarios centrados en

el usuario. Elaboración de un diagrama de navegación del usuario por las posibles diferentes rutas. Especificaciones de funcionalidad del proyecto: aspectos de la multiplataforma, *Websodes* o episodios producidos específicamente para Internet, mundos sociales virtuales. Plataformas y canales. Viaje del usuario. Objetivos del proyecto: qué es lo que se quiere lograr desde la perspectiva del usuario. Tipo de público y de usuario ideal al que se busca interpelar.

**Unidad 4:** Los contenidos generados por los usuarios, emirecs, contribuidores e interactores Del productor al consumidor y el surgimiento de una nueva categoría: el usuario, emirec, contribuidor y/o interactor. Cambios en el esquema de producción, financiación y distribución. Personalización y segmentación de las audiencias: los espectadores y actores como usuarios y creadores de las nuevas narrativas. El espectador interactivo y el activista o “clicktivista”. Las comunidades de consumo, la homogeneización cultural y la interculturalidad. Los nuevos actores productivos en el campo del documental transmedia interactivo en Argentina y en Latinoamérica. La producción de estos nuevos formatos impulsada desde las universidades. La curaduría y el desarrollo de proyectos en los “Doclabs” o laboratorios y los foros de documental interactivo en los festivales de cine documental.

### 3) Evaluación

La materia se organiza sobre la base de la obligatoriedad de asistencia a las clases por parte de los estudiantes, la misma deberá ser de un setenta y cinco por ciento. La modalidad de cursada implica una metodología de trabajo que conlleva la participación activa de los estudiantes en todas las actividades y trabajos propuestos por el docente. Se desarrollarán las siguientes actividades: se expondrán los contenidos desplegados en el programa con el aporte de textos bibliográficos, materiales audiovisuales interactivos y el tratamiento de casos específicos. Los estudiantes presentarán un trabajo escrito final de tipo monográfico y/o ensayístico, con características análogas a las que se exige para la publicación de un artículo en una revista científica, en el que establecerá una unidad de análisis, se planteará una pregunta de investigación y se delinearán elementos teóricos y metodológicos provistos para abordarla. El objetivo es que los estudiantes aborden de forma analítica algunas de las problemáticas y/o análisis de casos tratados en el seminario, dotándolos de una perspectiva propia. Debido a la crisis por la pandemia COVID-19, y a la futura evolución de la situación epidemiológica al respecto, si fuera necesario el seminario podrá dictarse de manera virtual. En este último caso, se desarrollarán actividades virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas.

#### 4) Bibliografía

##### Obligatoria:

Acosta Díaz H. y Pérez Martínez A. (2003). "La convergencia mediática: un nuevo escenario para la gestión de información", En: *ACIMED*, volumen 11, número 5, Ciudad de La Habana.

Ardini, Claudia [et al.] (2018). *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*. Mutual Conexión, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Barreda-Ángeles, M. (2017) "Periodismo inmersivo en España: Análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual." En: *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. Ediciones Complutense.

Bonino, F. (2011). *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?* MA on Interactive Media 2010/2011. London College of Communication. Recuperado de: [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final\\_dissertation\\_Filippo-Bonino.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final_dissertation_Filippo-Bonino.pdf)

Caballero, J. (2012). "Documental Interactivo Webdoc DOCLAB 2012". Documento del Seminario sobre documental interactivo, Centro Cultural General San Martín, Ciudad de Buenos Aires, 27 y 28 de julio de 2012.

Cruz García, D. (2018). "El Periodismo Inmersivo en los docugames. Estudio de caso de los docugames en RTVE: "Montelab"(2014) y "Que Tiemble el Camino"(2016). Universidad de Sevilla cap 6 y 7.

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. (Tesis doctoral). Universitat Ramon Llull (Comunicación), Barcelona, España. Cap 2 y 3.

Francés, M., Gavaldà, J., Llorca, G. y Peris, À. (2013). *El documental en el entorno digital*, Editorial UOC, Barcelona.

Font F., Sora i Domenjó C., Soler-Adillon J. y Ribas Torrabadella, J. (2014). "El découpage interactivo: una propuesta metodológica para el estudio y análisis de aplicaciones audiovisuales interactivas", Universitat Pompeu Fabra, UPF, Comunicación presentada en el IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC 2014 Bilbao "Espacios de comunicación". 23 de enero de 2014.

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Tesis doctoral, Goldsmiths, Universidad de Londres. Recuperado de: <http://research.gold.ac.uk/7997/>

Gifreu Castells, A.; Sánchez-Castillo, S.; Galán, E. (2019). "Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia". En: *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*. Vol. VII, n.o 2 (verano 2019), pp. 275-302, ISSN:2255-4505.

Gifreu Castells, A., Moreno, V. (2014). “Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia”. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12241>

Gifreu Castells, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Tesis doctoral UPF / 2013 . Recuperado de: [www.doc.ubi.pt/14/teses\\_arnau\\_castells.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/teses_arnau_castells.pdf)

Hayes, G. (2011). *How to write a transmedia production bible. A template for multi-platform producers*, Screen Australia.

Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.

Maurin, F. (2011). “Course on i-docs design at the EMI-CFD”. Recuperado de: <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

Manuel Menéndez, J., Jiménez Bermejo D. (2018). “Creatividad inmersiva, inmersividad creativa” En: *Anuario Ac/E 2018 de Cultura Digital*, Acción Cultural Española.

Martín-Barbero, J. (2010). *Comunicación y cultura mundo: nuevas dinámicas mundiales de lo cultural*. Signo pensamiento, vol.29, n. 57, pp. 20-34.

Méndiz Noguero, A., (2008). “Los serious games: una alternativa a los juegos educativos (cómo unir edutainment y rentabilidad comercial)”. En Martínez Rodrigo, E., *Interactividad digital. Nuevas estrategias en educación y comunicación* (pp.181-200), Madrid: EOS Universitaria.

Ospina Pineda, D. (2012). “En-torno a la escritura hipertextual”, En: *Aprende en Línea - Programa Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación a la Docencia*, Universidad de Antioquía. Recuperado de:

[http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente\\_virtual\\_de\\_aprendizaje/hipertexto.pdf](http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/hipertexto.pdf)

Parra Valcarce D., Álvarez Marcos, J. (2004). *Ciberperiodismo*, Síntesis, Madrid.

Rheingold, H. (2002). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona, Gedisa.

Ribas, I. (2001). “Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva”. En: *ELISAVA TdD*, número 18, Barcelona.

Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Ryan, M. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, John Hopkins University Press.

Scolari, C (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, Gedisa.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto Ediciones, Madrid.

Sora, C. (2017). *Una inmersión en el audiovisual VR y 360*. Serie DigiDoc-EPI, n. 1.

Barcelona: Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra; Ediciones Profesionales de la Información SL.

Vazquez Herrero J. y López García, X. (2016). “La gamificación en el periodismo a través del documental interactivo: estudio comparativo de Pirate Fishing, Réfugiés y Montelab”. Madrid, España. Sociedad Española de Periodística - Universidad Camilo José Cela.

### **Complementaria:**

Bell, D. (2004). *Cyberculture. The key concepts*. Londres, Routledge.

Bell, D. (2000). *The cybercultures reader*. Londres, Routledge.

Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists. Manuel Castells and Donna Haraway*. Londres, Routledge

Bijker, W. (1995) *Of bicycles, Bakelites, and bulbs. Towards a theory of sociotechnical change*. Massachussets, MIT.

Bijker, W. y Law J. (1992) *Shaping Technology / Building Society. Studies in sociotechnical change*. Massachussets, MIT.

Bijker, W.; Hughes, T. y Pinch T (eds.) *The social Construction of technological systems*. Massachussets, MIT.

Burgun, K. (2013). *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*. New York, CRC Press.

Carbaugh, D.; Hastings S. (1992). “A Role for Communication Theory in Ethnography and Cultural Analysis”. En *Communication Theory*, Volume 2, Issue 2, May, páginas 156–165.

Carlón, M. y Scolari C. (eds.) (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires, La Crujía.

Francés, M., Gavaldà, J., Llorca, G. y Peris, À. (2013). *El documental en el entorno digital*, Editorial UOC, Barcelona.

Frank R. (2012). *The Art of Immersion*. New York & London, W.W Norton & Company.

Freeman, M. (2017). *Historicising Transmedia Storytelling*. Londres, Routledge.

Garavelli, C. (2014). *Video experimental argentino contemporáneo. Una cartografía crítica*, Universidad Nacional de Tres de Febrero, Sáenz Peña.

Grandío-Pérez, M. (2016). “El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013)”. *Palabra Clave*, 19(1), pp. 85-104. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64943974004>

Igarza R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*, La Crujía Ediciones, Buenos Aires.

Irigaray F. y Lovato A. (2014). *Hacia una comunicación transmedia*, UNR Editora, Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, Rosario.

Irigaray F., Ceballos D. y Manna M. (2013). *Webperiodismo en un ecosistema líquido*, Laborde Libros Editor, Rosario.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*, Paidós, Barcelona.

Oudshoorn, N. y Pinch T. (2003). *How users matters. The de-construction of users and technology*. Massachussets, MIT.

Rincón, O. (2013). "Las narrativas colabor-activistas: las identidades otras como innovación mediática". En: *Revista Dixit*, 19, pp. 4-15. doi: <https://doi.org/10.22235/d.v0i19.369>

Ryan, M. (2005). "Narrative and the Split Condition of Digital Textuality". En: *Videogame, Player, Text*, Manchester University Press.

Thon, J. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Nebraska, University of Nebraska Press.

Williams, R. (ed.), (1992). *Tecnologías de la información e instituciones sociales*. Barcelona, Bosch.

Wolf, M. y Perron B. Ed. (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge.