

Seminario Curricular

## **Estructuras Narrativas No-Lineales.**

Seminario Extra-Curricular

## **Diseño de Experiencias Inmersivas.**

2021

Docente a cargo

**DIS Alexis Trigo.**

### **Fundamentación**

La inmersión en el arte no es una novedad.

La oscuridad de un auditorio frente a una pantalla o en torno al espacio escénico; la multidireccionalidad del sonido y la música envolviendo nuestros oídos a la vez que todo nuestro cuerpo en una clara experiencia háptica; la espacialidad en el arte objetual e instalativo y el tiempo de la experiencia propia de un montaje performático: el montaje de la performance, previsible, pero también el montaje, infinito en posibilidades, que realiza cada persona visitante, cada persona que observa, oye y siente (en relación a los cinco sentidos), cada persona que hace uso de una interfaz, cada persona que interactúa con ella y, en fin, cada persona que co-crea una experiencia abandonando definitivamente la pasividad para convertirse en una variable que determine la obra.

La consolidación en el consumo de nuevas plataformas digitales que entran en diálogo con los medios masivos de comunicación y con el espacio físico y el territorio como una plataforma más, expanden las posibilidades expresivas de las experiencias artísticas y comunicativas, volviéndose necesario un espacio de reflexión, creación y diseño de proyectos de recorrido no-lineal con especial atención en la inmersión y la participación enmarcadas en el paradigma de la cultura digital.

Experiencias fragmentadas que buscan capitalizar las posibilidades técnicas y estéticas de cada una de estas plataformas con la participación del público como aquella que da "forma" definitiva a la obra. Una "obra abierta", en conceptos de Umberto Eco (1962), en la que creamos un universo, disponemos de reglas para recorrerla, imponemos algunas leyes que la rigen, proponemos estímulos para su tránsito pero donde, en definitiva, sean las personas destinatarias las que co-produzcan una experiencia estética última, propia y única.

### **Metodología**

Las experiencias inmersivas vinculadas a las tecnologías digitales y su potencial de participación se encuentran en constante (re)definición y transformación, por lo que se propone un espacio que permita reflexionar sobre las nuevas tecnologías a modo de laboratorio de intercambio transdisciplinario y 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 manera de fomentar la participación a través del análisis de ejemplos.

Se presentarán y analizarán herramientas teóricas y prácticas útiles para el diseño y creación de experiencias inmersivas con foco en la participación.

### **Objetivos específicos de la propuesta.**

- Proveer herramientas para el diseño de formatos de narración no-lineal, experiencia inmersivas y participativas.
- Presentar un corpus de obras que represente el universo formal y estético de este tipo de propuestas.
- Promover el análisis crítico acerca de las elecciones estéticas y tecnológicas asociadas a la producción de obra y proyectos de esta naturaleza.

## Contenidos por encuentro.

### Primer Encuentro.

#### Estructuras Narrativas No-Lineales.

Modelos de estructuras narrativas no-lineales en el audiovisual monocal. Estructuras dramáticas, narrativas y experimentales. Nociones de tiempo y espacio en las artes narrativas: la transformación. El tiempo de la percepción. Cruces entre lenguajes: teatro y audiovisual, literatura y *comic*, cine y artes visuales, videojuegos, etc. El Cine Expandido y la Videoinstalación. La navegación como paradigma narrativo. Montaje Performativo y Montaje Algorítmico. Las experiencias inmersivas y la participación como conceptos.

### Segundo Encuentro.

#### Diseño de Experiencias Inmersivas.

Variables para la creación de una experiencia inmersiva como solución técnico-artística. Las personas y las computadoras como entidades creativas. Observadoras, espectadoras, visitantes, usuarias, interactuantes, co-creadoras. Los objetivos, el universo narrativo y el *storytelling*. Alcances de la participación: inmersión, interacción, co-creación. Plataformas y dispositivos: *inputs* (entradas) y *outputs* (salidas) para la experiencia. Mapa de contenidos y mapa de recorrido. Estructura estética. Estrategias de documentación para el diseño de experiencias inmersivas.

### Tercer Encuentro.

#### Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y Diseño de Interfaces.

Metodología para el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) / Diseño UX aplicado al arte. La figura del *User Experience Designer*. Las 4 fases del proyecto: requerimientos, definición, diseño y desarrollo. La estrategia de contenidos en el proceso del diseño de experiencias inmersivas. La arquitectura como metáfora. Investigación, arquitectura de la información, diseño de interfaces y evaluación de la usabilidad. La interfaz como metáfora. Las *user stories* y el diseño de interfaces (UI).

### Cuarto Encuentro.

#### Construcción de Universos.

Narrativas transmedia: modelo de negocios y estrategia narrativa. Universos y multiversos. Entre el espacio físico y el espacio virtual. Modalidades de inmersión como género. La obra digital interactiva. La experiencia territorial: el espacio urbano como plataforma narrativa. Experiencias sonoras. Realidad aumentada. Cine 360°, C.A.V.E. y Realidad Virtual. Scrollytelling. Gamificación y Game Art. *Crowdsourcing* y arte colaborativo. De la visualización de datos y la sonorización de datos a la *audiovisualización* de datos. El arte generativo.

### Docente.

DIS Alexis Trigo.

Diseñador de Imagen y Sonido (UBA), Máster en Marketing, Distribución y Ventas cinematográficas (ESCAC, Barcelona, España) y maestrando en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTREF). Es creador audiovisual y productor de cine y televisión. Dicta clases en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA), es docente e investigador de la Facultad de Arte (UNICEN) y Coordinador Académico de la Diplomatura en Arte y Tecnología (UNICEN).

## 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.

ALONSO, R., La balada del navegante. En De la pantalla al arte transgénico. Jorge La Ferla, comp. Libros del Rojas – Universidad de Buenos Aires. 2000.

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

GIFREU-CASTELLS, A., (2013), El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción. [Tesis doctoral]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación

GIFREU, A., (2014-2015). La realidad virtual. Como afectará a los webdocs. Barcelona, España: RTVE.ES. Recuperado de <https://blog.rtve.es/webdocs/>

GIFREU-CASTELLS, A., SÁNCHEZ-CASTILLO, S., y GALÁN, E., 'Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia' en 'Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos' Vol. VII, n.º 2 (verano 2019), pp. 275-302.

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.

LOVATO A., Plantilla para diseño de Narrativas Transmedia, UNR Editora: 2015.

MANOVICH, L., La interfaz, en El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós. 2006.

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

MIR UGOLINI, R., (2016). Estrategia de Contenidos en el Proceso de Diseño de Experiencias. Barcelona, España: Interactius UX. Recuperado de <https://blog.interactius.com/@ruben.mir>

MURRAY, J., Hamlet en la Holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós Ibérica. 1997.

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

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.

SCOLARI, C., Las leyes de la interfaz. Barcelona, Gedisa. 2018.

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

SUCARI, G. J., El documental expandido: pantalla y espacio. Universitat de Barcelona (Tesis doctoral). 2009.