



- **Tipo de Proyecto:** Investigadores Noveles
- **Denominación del Proyecto:** “La narrativa transmedia como convergencia del lenguaje audiovisual y los fenómenos interactivos”
- **Palabras Claves:** narrativa transmedia, lenguaje audiovisual, interactividad, convergencia.
- **Tipo de Actividad:** Básica
- **Disciplina:** Diseño

2. Resumen Técnico:

El presente proyecto se inscribe en el marco académico de las actividades que se vienen realizando en las cátedras de Multimedia, Fundamentos Estilísticos del Diseño y Cine + Diseño; de la Carrera de Grado de Diseño Gráfico en la Facultad de Artes y Diseño. En cuanto a temática y marco teórico - epistemológico, se propone como una actualización de los conceptos que se desarrollaron en el proyecto “Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos”, de la convocatoria 2008-2009 de la Facultad de Artes y Diseño, con el fin de ampliar dicho proyecto al reciente paradigma de la Narrativa Transmedia. Dicha ampliación pretende abarcar también la hibridación de los lenguajes audiovisuales actuales y su relación con otras producciones culturales del universo transmedia (video juegos, aplicaciones, cine y material audiovisual e interactivo en general). Respecto de estos medios, Santiago Bilinkis cuenta que: “Los videojuegos incorporan desafíos de manera creciente, sin saltos que produzcan frustración y ajustados a la destreza adquirida por cada jugador.”¹ Estas competencias particulares del medio se encuentran integradas en múltiples áreas, incluso la educación.

1 Bilinkis, S. (2015). Pasaje al futuro: Guía para abordar el viaje al mañana. Buenos Aires: Sudamericana.

Se pretende abordar los dramáticos cambios en las formas de narrar clásicas y también características de las posmodernidad, tipificando estructuras narrativas, arquetipos, actualización de mitos, etc.

Los objetivos generales del trabajo son relevar las formas actuales de la narratología, las formas de compartición de la información, el conocimiento y la cultura, sistematizando dicho relevamiento en contenido instrumental organizado.

Se parte de supuestos iniciales que contemplan la mutación en las formas narrativas contemporáneas en virtud de la interacción permanente con el sustrato tecnológico, en constante evolución.

Para estos fines se empleará metodología pertinente con análisis de casos, relevamiento de productos audiovisuales e interactivos, como así también experiencias de usuario. En cuanto a actividades de transferencia se prevén acciones a retroalimentar los resultados del proyecto en actividades de investigación, grado y posgrado.

Uno de los objetivos específicos de este proyecto (como se explicita mas adelante) es producir conocimiento teórico como así también instrumental para el análisis, mejoramiento y producción integral de comunicaciones audiovisuales e interactivas en diseño, como parte de la formación de los alumnos de grado y posgrado en estas temáticas.

Se parte del firme convencimiento de que estas nuevas formas narrativas no pueden ser ajenas a la formación integral de los diseñadores, dado que el campo disciplinar se ha visto ampliado por la aparición de estos fenómenos, re definiendo incumbencias profesionales en continua actualización y crecimiento.