

Daze Ciudades Transmedia

Por Alejandro Guiberra.

Características del proyecto:

Una aplicación de narrativa transmedia¹ que presenta la vida de la ciudad a través de multimedia.

Una aplicación web que mediante acceso a los datos del dispositivo del que se visita, geolocalización, giroscopio y altavoces nos presenta una crónica multimedia de la historia de la ciudad, narrada por su misma gente, su naturaleza y sus maquinas.

Mediante un proceso de documentación de audio y video se cubrirán 30 puntos de la Ciudad de Puebla.

La narrativa transmedia fusiona de manera única elementos digitales que son fieles al momento de contar o reproducir una historia, con elementos abstractos y obras digitales que ocuparé para generar aproximaciones sensoriales desarrolladas sobre diseño digital y código. El trabajo de documentación será presentado en su formato en crudo previa selección y manipulado en distintas técnicas para generar la obra en sí.

Los formatos en los que se documentará la obra son los siguientes:

Fotografía	Video 360°
Video 4K	Fotografía 360°
Video FULL HD	Audio de alta fidelidad

A nivel técnico la aplicación web será desarrollada en **Javascript** y diversas librerías y utilidades para generar la capa de interactividad principal y renderizado del mapa. Se hará uso tanto de espacio de almacenamiento en el servidor como en servicios y plataformas externas.

Nombre y conceptualización:

Daze: Adaptación lingüística de *Dasein* [ˈd̥aːz̥aɪ̯n] Existencia.

Martin Heidegger se refirió a él como indicador para el ámbito en que se desarrolla el hombre hacia el ser.
Ser y estar ahora en el momento.

De acuerdo con Artie Vierkant² en el mundo post internet se asume que la obra radica tanto en el objeto como en sus representaciones y variaciones editadas y recontextualizadas por otro autor. Siendo la ciudad el objeto de apreciación de la obra. *“La cultura post internet está compuesta de lectores-autores que por necesidad deben considerar toda producción cultural una obra en progreso que puede ser retomado y continuado por cualquiera de sus observadores.”*

Bajo estos dos conceptos la obra representa la arquitectura física y social en la que estamos inmersos. Presenta una apreciación diferente de entornos y atmósferas resultado del factor social que implica la cotidianidad.

La fusión de sonidos que produce la gente en las calles a primera hora del día, las fuentes de nuestros bulevares comenzando a trabajar, la fauna local existente, semáforos y señalética con indicadores de audio, sonidos de radiofrecuencias y líneas telefónicas casi imperceptibles de manera individual orquestan una capa de ruido al que ya somos inmunes.

El ruido de la ciudad. Daze refleja ese momento, atrapado en uno de nuestros sentidos, en un formato reproducible que aislado y recontextualizado para señalar aquel momento que dejamos pasar evadiendo este ruido que es parte de la cotidianidad, mientras nos trasladamos de un punto a otro de nuestras vidas, en las calles, en grandes espacios que nos protegen y son canales de comunicación colectiva.

Actividades:

El proceso de creación de www.daze.city se divide en los siguientes bloques de construcción y documentación:

Desarrollo de la web app:

Arquitectura de datos: Programando desde cero se desplegará un servidor dedicado a la aplicación por medio de AWS (Amazon Web Services) para soportar el tráfico y descarga constante de contenidos multimedia.

Programación del núcleo: Declarar la jerarquía de los bloques de código en el proyecto. Diseñar todo el esquema de interacción y renderizado de mapas.

Wireframe: Diseñar todas las opciones con las que contará la aplicación para generar la narrativa. Esto es diseñar desde bocetos toda la obra en cada punto del mapa y cada posible dirección que pueda tomar el usuario. Se diseña en borrador, en digital para análisis técnico y por último un manual de producción.

Diseño: Generar desde un boceto la obra en si misma. Bocetar a mano y en formatos digitales la aplicación, su interfaz y pantallas.

Programación general: Basándome en un modelo de renderizado de mapas me daré a la tarea de hacer una correcta lectura del código que compone los sistemas de navegación actuales. Al programar bajo casi cualquier lenguaje, el ochenta por ciento el trabajo se enfoca en la lectura y sólo el veinte por ciento escribir código. Esta tarea dará inicio y se mantendrá durante todo el proyecto para crear mejoras en la aplicación, corregir errores de compatibilidad y desarrollar tareas de mantenimiento y respaldo de datos.

Documentación:

Registro sonoro:³ Dependiendo la zona de la ciudad habrá dos únicas formas de proceder para generar el archivo. **1. Documentación presencial.** Que implica que de manera física realice personalmente la documentación todo el tiempo. **2. Registro de campo.** Solicitando apoyo en la proximidad de los puntos a documentar para dejar equipo documentando largos periodos con acceso a corriente eléctrica, preferentemente wi-fi y seguridad para el equipo. En ambos casos la labor física de transportarme al igual que el transporte del equipo.

Documentación fotográfica:⁴ Recorrer la ciudad documentando la historia de sus muros, gente, flora y fauna. Aplicando diferentes técnicas se harán sesiones fotográficas que emplearán todo el día desde su pre producción, el transporte y documentación y la pos producción.

Documentación 360°:⁵ Documentar puntos estratégicos para evocar sentimientos y generar empatía. Se aplica la misma dinámica que en la documentación fotográfica. Personalmente estaré en la producción en todas las ubicaciones, transporte y pre y post producción.

Video documentación: Dependiendo de la zona tendrá dos dinámicas únicas igual que la documentación sonora. **1 Documentación presencial.** De manera personal documentaré con cámara en mano, trípode o estabilizador. **2. Registro de campo.** Se ubicarán puntos estratégicos donde pueda mantener control del equipo durante largos periodos de documentación. Personalmente mantendré la seguridad e integridad del equipo en todo momento.

Se complementará la video documentación con apropiación de material audiovisual que será obtenido de sitios libres de internet y se solicitará material para manipular en Mashup (Técnica de mezcla y re elaboración) el archivo, y generar material adicional de ser considerado adecuado durante la construcción de la obra. Esto implica el contacto con los autores de diferentes fuentes de material audiovisual o su búsqueda en archivos de uso público. El trabajo de edición y manipulación.

Post producción:

Edición audiovisual: Edición del material con software. Técnica y conocimiento del lenguaje multimedia. En promedio se logra editar un minuto de video documentado por cada 45 minutos de edición.

Creación de archivo multimedia: El proceso de renderizado en el caso de los videos, el revelado digital de las fotografías, la edición de audio y la manipulación de archivos no tienen un límite de tiempo establecido, la obra se continuará editando y se estarán creando archivos durante toda su construcción.

Diseño: Manipulación de imagen en diferentes técnicas para generar una estética moderna urbana que destaque elementos de la arquitectura y de nuestra sociedad. Proceso de corrección de color y revelado digital en software. Procesos comparativos y análisis de look & feel para las distintas vistas de la aplicación.

Objetivos

Al concluir un año de desarrollo la aplicación web deberá generar una experiencia de inmersión personalizada en un entorno digital que simula ubicaciones reales de la Ciudad de Puebla, donde el usuario/espectador es incitando a descubrir su entorno mediante la narrativa transmedia de la aplicación.

Promover el descubrimiento de diversas zonas de la ciudad, generando una interacción del usuario con la aplicación que mediante una narrativa guiada lo acompañe por la ciudad a través de multimedia.

Desarrollar una obra digital transmedia que impacte en la percepción de la ciudad como un organismo con historia.

Documentar las siguientes zonas de la ciudad de Puebla: Zona Centro, C.U., Angelópolis y Los Fuertes.

Generar un archivo histórico urbano de la ciudad que rescate elementos de la cultura y sociedad.

Crear www.daze.city un sitio que pueda ubicar al usuario dentro de la ciudad de Puebla y contar historias a su alrededor empleando nuevas tecnologías.

Producto cultural resultante

Una aplicación web alojada en un servidor semi-dedicado y ubicada en: www.daze.city que genere una experiencia de inmersión en entornos urbanos de nuestra cotidianidad, permitiendo una diferente apreciación del entorno. La obra señalará parte de la historia evidenciada en esos espacios, así como el resultado de un proceso de creación y manipulación del archivo obtenido.

La aplicación utilizará una narrativa transmedia basada en audios, video, fotografía y otros formatos multimedia, se delimitarán los sitios de interés como lo señala el anexo para dividir la ciudad en cuatro zonas de alto interés y circulación.

Ejemplo del funcionamiento basado en geolocalización y acceso al giroscopio.

Ubicación: Cualquier punto dentro de la zona 1

Al ejecutarse la aplicación el primer paso será localizar al usuario y ubicarlo en alguna de las zonas delimitadas. Esto dará paso a la selección aleatoria de algún punto dentro de la zona como punto de partida para un recorrido.

Teniendo estos datos se presentará el mapa ubicando el punto de partida y el acceso al contenido que dicho punto posea en la base de datos. En este ejemplo el contenido es un audio del lugar en un horario específico, una serie de fotografías 360° y un video del lugar. Las opciones en la aplicación guiarán al usuario a acceder mediante:

- Reproductor de audio. Un registro manipulado que destaque sonidos específicos que nos perdemos en la cotidianidad.
- Al detectar movimiento del dispositivo con el giroscopio recomendará inspeccionar la fotografía 360° del lugar en horas representativas que narren momentos únicos en la vida de la ciudad en un entorno que posteriormente permitirá su adaptación a diferentes formatos más especializados.⁶
- Al termino de la interacción con algún contenido la aplicación recomendará ver el video que llevará al usuario a generar un interés por la siguiente ubicación.

Al termino de la visita en dicho punto, se genera un enlace al siguiente punto de interés y esto permite la navegación entre un lugar y otro con distinto contenido. La selección del siguiente punto a explorar será tomada respecto a la localización y se irá trazando una ruta que el usuario podrá seguir e inspeccionar seleccionando los puntos de su elección en diferentes vistas.

Calendario de actividades

Periodos de gestación.

Las etapas de desarrollo de la obra se han dividido en tres bloques cuatrimestrales que indican los objetivos a corto, mediano y largo plazo.

Actividades Primer Cuatrimestre		
Mes	Descripción de actividades	Metas
1	<p>Gestión de servicios web en un proceso administrativo que emplea horas para la verificación de identidad, creación de correos y compra de servicios (alta en servidor, email, dominio y credenciales web).</p> <p>Modelado interactivo del sitio web (Arquitectura) Bocetar a mano las opciones de interactividad del usuario.</p> <p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 1 de la ciudad. Proceso que implica el transporte del equipo y coordinación en la zona para un proceso de 5 a 8 horas de documentación por día interrumpida.</p>	<p>Maquetar el landing page informativo de la obra.</p> <p>Configurar un servicio de notificaciones.</p> <p>Dar de alta servicios web para comenzar a crear la obra.</p> <p>Documentar 25% de la Zona 1.</p>
2	<p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 1 de la ciudad. Continuar con el proceso de documentación y registro por zonas.</p> <p>Proceso de diseño de entorno interactivo, implementar las funciones en borrador para la capa interactiva en JavaScript.</p> <p>Programación de las capas de interactividad, tras el proceso de modelado de arquitectura comenzaré a programar las funciones específicas de los recorridos.</p> <p>Creación y alta de landing page de la obra. Escritura de código HTML y JS para la página principal del proyecto.</p>	<p>Documentar +25% la Zona 1.</p>
3	<p>Diseño de filtros y look & feel del material audiovisual. Mediante un proceso de diseño manipularé el material documentado para generar una estética homogénea adecuada para la narrativa de la aplicación.</p>	<p>Crear un sitio que informe sobre la construcción de la obra.</p> <p>Documentar +25% la Zona 1.</p>
4	<p>Definición de zona 1 en el mapa. Complementando mediante diseño se analizará el recorrido y posibles puntos de interés futuros para la aplicación. Análisis de usabilidad. Y análisis de procesos.</p>	<p>Documentar un 25% de la Zona 1 y con esto concluir el 100% de la zona.</p>

Actividades Segundo Cuatrimestre		
Mes	Descripción de actividades	Metas
5	<p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 2 de la ciudad.</p> <p>Administrar en bases de datos o servicios externos el archivo documentado para su reproducción en internet.</p> <p>Continuar con la programación de la interfaz en archivos locales para optimizar la navegación en la zona 1.</p> <p>Edición y post producción del archivo obtenido en la documentación de la zona 1.</p> <p>Montaje en producción de la zona 1 en el mapa de la aplicación para optimizar.</p>	<p>Documentar un 50% de la Zona 2.</p>
6	<p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 2 de la ciudad.</p> <p>Edición y corte de contenido multimedia para la zona 1. Selección y manipulación de archivo multimedia para su presentación dentro de la aplicación.</p> <p>Este mes se dedicará a optimizar y cerrar el código de la obra en su estado actual.</p> <p>Edición personalizada en software para la adaptación a la estética general de la aplicación. Corrección de color. Aplicación de filtros. Mix de audio entre otras.</p>	<p>Montar una versión optimizada de la aplicación con la zona 1 terminada (sin el material final que seguirá en edición)</p> <p>Documentar un 50% de la Zona 2 y concluir la zona.</p>
7	<p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 3 de la ciudad.</p> <p>Edición del archivo obtenido en la zona 2 y selección y organización del archivo de la zona 3</p> <p>Creación de borradores para la interacción de dos zonas diferentes en la aplicación.</p> <p>Creación del código para todas las zonas del mapa y el archivo que contendrá en bases de datos.</p>	<p>Documentar un 50% de la Zona 3.</p> <p>Terminar la edición del material de la zona 1 y 2.</p>
8	<p>Documentación de los puntos delimitados por la Zona 3 de la ciudad.</p>	<p>Documentar un 50% de la Zona 3 y concluir la zona.</p>

Actividades Tercer Cuatrimestre		
Mes	Descripción de actividades	Metas
9	<p>Concluir bloques de código específico que delimitan zonas en la obra y dividen la ciudad para su versión pública.</p> <p>Programar las opciones en los recorridos desde las cuatro zonas.</p> <p>Edición del archivo de la zona 3.</p>	<p>Montar una versión optimizada de la aplicación con la zona 1 terminada con todo el material multimedia que contendrá su versión pública.</p> <p>Documentar un 50% la zona 4</p>
10	<p>Edición del archivo de la zona 4.</p> <p>Montaje y programación de recorridos entre las zonas 1, 2 y 3.</p>	<p>Documentar +50% la zona 4 y concluir la documentación de toda la obra.</p> <p>Montar la versión final de la aplicación en el dominio de manera privada con todos los archivos de las zonas 1 a 3.</p>
11	<p>Corrección de errores y usabilidad en internet de la aplicación.</p> <p>Edición del archivo de la zona 4</p> <p>Optimización de código</p> <p>Preparar el código de la zona 4 para los archivos que se siguen editando.</p>	<p>Montar los recorridos de la zona 4 (Con archivo para ser remplazado posteriormente)</p>
12	<p>Edición de archivo de zona 4 y remplazo de archivos finales en la aplicación.</p> <p>Terminar la edición de la zona 4 y remplazar los archivos de la aplicación.</p>	<p>Montar la obra y hacerla pública en internet.</p>

Anexos

Zona 1 (Centro Histórico)

Plancha del Zócalo de la ciudad	Parque Santa Inés 3 sur, 9 pte
Andador (que conecta el zócalo con la calle 2 oriente)	Parque del Carmen
Barrio de los Sapos	Andador 5 de Mayo y 10 poniente.
Barrio del Artista	Plaza La Victoria
Portales frente al Teatro Principal	Paseo Bravo
Barrio de Santiago	19 sur y 3 poniente
Av. Reforma y 11 Sur	Xanenetla
Av. Juan de Palafox y Mendoza y Boulevard 5 de Mayo	Skatepark Boulevard Xonaca
Paseo de San Francisco	Parque de las Ninfas

Zona 2 (Norte, Los Fuertes)

Centro expositor
Parque de los Fuertes
Calzada Ignacio Zaragoza Plaza Loreto

Zona 3 (Sur, Angelópolis)

Caseta Atlixco
Boulevard Atlixco
Via Atlixcayotl
Distrito Sonata
Jardín del Arte Exteriores

Zona 4 (Sur, CU)

Boulevard Valsequillo y 14 Sur
Boulevard San Claudio C.U.
Laguna de San Baltazar
Boulevard Las Torres

¹ La **narrativa transmedia**, es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los lectores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

² La imagen objeto post internet. Por Artie Vierkant. Revista Código

³ Esta será realizada con micrófonos omnidireccionales EPCOM TITANIUM MIC026 o similar.

⁴ Optica Nikon D3100 50mm 35mm 150mm, GoPro y DJI OSMO.

⁵ Camara GOGO ELECTRONICS V1.2 o similar.

⁶ El formato permite su adaptación a pantalla dividida para una vista con dispositivos VR.