

Lenguaje Multimedia y Transmedia

Alineación curricular

v1.0

17 de noviembre de 2022

Contenido

1. Presentación del documento
 2. Generalidades del lenguaje
 3. Resultados de aprendizaje para cada nivel
-

1. Presentación del documento

Este documento expone la propuesta de alineación basada en Resultados de Aprendizajes y recoge las ideas principales que surgieron a raíz de la discusión en torno al lenguaje, en la cual participaron:

- Juan Camilo González
- Camilo Martínez
- María Paula Martínez Concha
- María Paula Duarte Leal
- Antonia Bustamante
- Jaime Rodríguez Gómez

Al mismo tiempo se nutre con algunas ideas que surgieron en conversaciones posteriores con Juan Camilo González, y los profesores de cátedra que se sumarán en el periodo 2023-10, Nelson Vera y Nelson Eduardo López.

2. Generalidades del lenguaje

Principios orientadores del lenguaje

Aunque se encuentran en construcción, actualmente algunas premisas que describen el lugar formativo que ocupan los tres cursos constitutivos del lenguaje Multimedia y Transmedia como parte de la carrera de Narrativas Digitales:

1. **En este lenguaje convergen, combinan y reconsideran los demás lenguajes** (escritural, sonoro, audiovisual, sonoro y corporal) en relación con las posibilidades de composición,

los modos de producción y de distribución de relatos a través de páginas web y plataformas de contenido.

2. **En este lenguaje se invita a explorar las diversas maneras en que los distintos lenguajes pueden complementarse para construir sentido**, desde la experimentación y la creación narrativa, alimentada por la discusión en torno a referentes provenientes del arte, la comunicación y el entretenimiento.
3. **Uno de los principales focos de exploración creativa y técnica es Internet**, abordado como soporte y como entorno comunicacional interactivo, es decir, tanto desde su dimensión técnica algorítmica (lenguajes de programación en los cuales se basa la construcción de páginas web principalmente HTML, CSS y JavaScript) y sus posibilidades compositivas y programables; como desde las lógicas de creación, circulación e intercambio de información propias del ciberespacio (prácticas creativas y narrativas basadas en la web, inserción en la red de flujos informacionales y en la interconexión de dispositivos).
4. **Pretende ofrecer herramientas técnicas y conceptuales que permitan aproximarse a la creación narrativa tanto desde la programación web como desde la apropiación**, es decir, desde la construcción de prototipos y espacios digitales (páginas web) que exijan la escritura o recombinación de código; y desde el uso creativo y/o disruptivo de herramientas y plataformas existentes que requieran poca o ninguna manipulación directa de código, en cualquiera de las fases de desarrollo de un proyecto (idea, desarrollo, distribución).
5. **Se privilegia la experimentación a partir de estructuras narrativas y modos de crear atravesados por conceptos como interactividad, hipertextualidad, no linealidad, generatividad e interfaz**, procurando que la experimentación conduzca al descubrimiento y al encuentro tangible con dichos conceptos.
6. **Lo multimedia y lo transmedia se asumen como formas de pensar** que, enmarcadas en la creación narrativa, se caracterizan por aproximarse a las posibilidades técnicas de los medios como potencialidades de lenguaje en relación con los modos de disponer, organizar, articular, mezclar, procesar, manipular e intercambiar información a través de lo cual se construyen relatos.
7. **Intenta articular lo multimedia y lo transmedia de manera complementaria**. Se entiende lo multimedia como lenguaje integrador de otros lenguajes (escritural, sonoro, audiovisual y corporal), que al intersectarse con las posibilidades de procesamiento de información, y de diseño de interfaces y navegación propios de los medios digitales computacionales y programables, permite la creación de productos narrativos a partir de la implementación y experimentación de gramáticas y formas de interactividad vinculadas a la web, plataformas de contenido, videojuegos o instalaciones interactivas. Se entiende lo transmedia como una manera de poner en red distintos productos narrativos, que pueden ser o no multimedia, digitales o análogos, online u offline, interactivos o contemplativos, y que pueden estar destinados a dispositivos específicos. Desde este entendimiento, un proyecto narrativo multimedia comprende un producto digital relativamente localizable y autocontenido dentro de ciertos límites, cuya composición se basa en la integración de texto, imagen, video, animación, sonido, con mayor o menor nivel de interactividad y de procesamiento de datos; mientras un proyecto narrativo transmedia podría referirse a la creación de una red compuesta por productos narrativos entendidos como nodos que

aunque pueden tener un sentido por sí solos, al ponerse en relación con otros establece un espacio de desenvolvimiento más amplio para un universo narrativo.

8. **Experimentar, comprender y apropiar las posibilidades narrativas del lenguaje multimedia y transmedia implica, al mismo tiempo, desarrollar e incorporar un nuevo lenguaje —en términos de vocabulario—** para describir, reflexionar y comunicar un proyecto que implemente o explore el lenguaje multimedia y/o se diseñe y conciba (a partir de) una estrategia narrativa transmedia. Algunos términos y conceptos que resultan relevantes en esta línea más que en cualquier otra son (sin un orden específico): algoritmo, programación, interactividad, interfaz, usuario, hipertexto, expansión, participación, convergencia, experiencia, no linealidad, dato, navegación, red.

Descripción de los tres cursos del lenguaje Multimedia y Transmedia

1. **Taller Multimedia y Transmedia:** [Exploración] de los modos como las redes, las aplicaciones, el Internet y las plataformas permiten contar historias de forma complementaria y hacen posible la configuración de experiencias de conexión e interacción, usando herramientas digitales y aproximándose a la manipulación de códigos de programación como recurso técnico y como herramienta de pensamiento.
2. **Narrativa Multimedia:** [Experimentación narrativa] técnica y creativa en torno a modos de combinar lenguajes (escritural, sonoro, corporal y audiovisual) en la composición de relatos digitales multimedia, a través de los cuales se indague sobre las posibilidades narrativas de Internet como soporte, ya sea mediante la construcción de sitios web ad hoc, como desde la apropiación crítica y disruptiva de plataformas existentes.
3. **Narrativa Transmedia:** [Diseño y producción] de un proyecto narrativo que recoja las posibilidades y herramientas abordadas en los niveles previos de la línea, proponiendo e integrando nodos narrativos basados en la construcción mediante código o en la apropiación de plataformas existentes teniendo en cuenta sus ventajas y pertinencia dentro del proyecto, articulados desde una estrategia transmedia que contemple la elección de diversos medios, la participación de la audiencia y la posible expansión del relato.

Se encierra entre corchetes [] la palabra clave que define la competencia general a la que se aspira en cada curso, definidas en este lenguaje en tres niveles progresivos: **exploración** (para aproximarse a conceptos, medios, herramientas técnicas, estructuras narrativas y posibilidades compositivas), **experimentación** (para descubrir e implementar las múltiples posibilidades narrativas a través de los medios, herramientas y cualidades del lenguaje —con un mayor énfasis en lo multimedial) y **diseño y producción** (para plantear de manera organizada un proyecto narrativo que considere e implemente lo anterior —con un mayor énfasis en lo transmedial). Esto no quiere decir, que únicamente se aborde el diseño y producción en el curso de Narrativa Transmedia, o únicamente se experimente en Narrativa Multimedia, o únicamente se explore en el Taller Multimedia y Transmedia. Lo que indican estos términos es el rol fundamental de cada curso dentro de toda la ruta.

3. Resultados de aprendizaje para cada nivel

Específicamente para el curso de Narrativa Multimedia y el curso de Narrativa Transmedia, el diseño de los programas no solo debe apuntar a los resultados de aprendizaje presentados aquí, si no que, al mismo tiempo, debe considerar los conocimientos de los estudiantes que ya vieron Taller Multimedia y Transmedia, y Narrativa Multimedia en semestres anteriores, dado que los aprendizajes con los que llegan pueden ser muy diversos debido a que los programas tenían enfoques muy distintos, unos estaban muy inclinados hacia lo teórico y otros más hacia lo técnico. Por esto mismo será de suma importancia hacer una nivelación durante los próximos semestres que funcionarán como un proceso de transición. El caso de Narrativa Multimedia, será el que tendrá la mayor responsabilidad en el proceso de nivelar los conocimientos técnicos básicos de programación en HTML, CSS y JavaScript, con el fin de poder desenvolverse con fluidez en la web como soporte para explorar de una manera más profunda la convergencia de medios y lenguajes.

Se proponen como ejemplo para el curso de Taller Multimedia y Transmedia, algunas preguntas orientadoras que muestran una forma de traducir cada resultado de aprendizaje en una pregunta orientadora con el fin de aterrizar los mismos con mayor claridad.

Resultados de aprendizajes de Taller Multimedia y Transmedia

Nivel de pensamiento	Taller multimedia y transmedia
Recordar	Reconoce diversos medios, herramientas y plataformas de creación multimedia y difusión de contenidos digitales en Internet. ¿Qué medios, herramientas y plataformas existen para crear y difundir relatos multimedia y transmedia?
Comprender	Explica los principales paradigmas de comunicación, expresión y creación digital basados en la web (ej. hipertextualidad, no linealidad, remix, geolocalización). ¿Qué conceptos y paradigmas de creación caracterizan a la creación en/a través de la web?
Aplicar	Manipula códigos de programación (copiar, pegar, variar) orientado a la experimentación del lenguaje multimedia, con una conciencia de los procesos que ocurren detrás de la interfaz de una página web. ¿Cómo puedo conocer y modificar la manera en que está construido a nivel técnico un contenido pensado para una página web para ir más allá de su interfaz?
Analizar	Analiza relatos multimedia a nivel técnico, estético y narrativo encontrando similitudes y diferencias entre diversos proyectos. ¿Qué criterios y qué vocabulario resulta pertinente para analizar y comparar proyectos narrativos que combinen medios y aborden la web como soporte?
Evaluar	Elabora una opinión crítica y constructiva sobre un proyecto narrativo digital desde una perspectiva multimedia y transmedia. ¿Cómo puedo formarme una opinión crítica sobre un proyecto narrativo multimedia que permitan establecer aciertos y posibilidades de mejora?

Crear	Propone un proyecto narrativo a partir de estructuras narrativas y algorítmicas abordadas, modificando su contenido, combinando diversos medios, aprovechando las posibilidades de narración en Internet, y llevándolo a nivel de prototipo. ¿Cómo apropio estructuras narrativas existentes basadas en la programación para proponer y prototipar relatos multimedia?
Proyección	Anuncia la posibilidad de experimentar en torno a estructuras narrativas basadas en Internet que requieran la combinación de habilidades técnicas y narrativas, con una mayor atención al proceso de creación narrativa.

Resultados de aprendizajes de Narrativa Multimedia

Nivel de pensamiento	Narrativa Multimedia
Recordar	Identifica la paleta de posibilidades para narrar en clave multimedia o transmedia, reconociendo lo que implica cada una en términos de posibilidades narrativas y complejidades de desarrollo.
Comprender	Establece una distinción entre las nociones de contenido, medio, plataforma y herramienta de creación digital, identificando las posibles combinaciones entre lenguajes y aplicaciones de lo multimedial más allá de lo puramente técnico.
Aplicar	Manipula códigos de programación de los principales lenguajes que constituyen la web (HTML, CSS, JS) y se apropia críticamente de una plataforma de publicación como por ejemplo una red social.
Analizar	Deconstruye proyectos de narración multimedia según criterios técnicos, narrativos y estéticos, apropiándolos de manera significativa en los procesos creativos de sus propios proyectos según la pertinencia más allá de lo puramente técnico.
Evaluar	Establece criterios para seleccionar herramientas de producción digital para un proyecto de narración multimedia.
Crear	Diseña y desarrolla una narrativa multimedia cuya estructura y elementos se integran de manera coherente en función de la idea, implementando herramientas con criterio y abordando lo multimedia y transmedia como forma de pensar.
Proyección	Anuncia la posibilidad de conceptualizar, planificar y desarrollar un proyecto multimedia de principio a fin.

Resultados de aprendizajes de Narrativa Transmedia

Nivel de pensamiento	Narrativa Transmedia
Recordar	Describe algunos de los rasgos distintivos de una narración transmedia y diversas relaciones de complementariedad respecto a la noción de multimedia.

Comprender	Reconoce la utilidad de diversas herramientas digitales en función de su papel en el proceso de creación, desarrollo y publicación de un proyecto de narrativa multimedia y/o transmedia.
Aplicar	Implementa diferentes medios de manera complementaria en un mismo proyecto narrativo, teniendo claridad sobre las implicaciones que implica construir o apropiarse un medio o plataforma determinada.
Analizar	Deconstruye un proyecto transmedia desde sus dimensiones técnica y narrativa, infiriendo la toma de decisiones detrás de un proyecto existente o analizando el propio proceso creativo.
Evaluar	Evalúa críticamente la calidad y coherencia de un proyecto de narración transmedia según criterios técnicos, narrativos y productivos, teniendo en cuenta la audiencia a la que se dirige, sugiriendo posibilidades de mejora.
Crear	Plantea un proyecto transmedia con un propósito narrativo claro y una elección coherente de herramientas teniendo un control sobre el flujo de trabajo y al mismo tiempo, llevando a una instancia de materialización algunos de sus componentes.
Proyección	Anuncia la posibilidad de diseñar y dirigir proyectos contemplando fases de desarrollo, construcción de universos narrativos y estrategias de expansión y participación.