

la problemática del tabaco desde la perspectiva comunicacional involucrando todos los procesos de tal disciplina. Se estudian las estrategias comunicacionales desde la perspectiva del marketing, el diseño y la publicidad propias del siglo XXI.

142. Cantor Rodríguez, Diana

(Licenciada en Comunicación Visual / Universidad Nacional de Rosario / Argentina)

Análisis de las piezas gráficas y visuales en la comunicación del documental transmedia. Casos de estudio: Mujeres en venta y Tras los pasos de El Hombre Bestia.
Tesis de Maestría en Diseño (2016)

Introducción

La aparición de nuevas formas de creación, distribución, recepción y producciones audiovisuales, han permitido cambios en las formas de construcción y consumo de los mismos, debido a la irrupción de Internet y las tecnologías digitales. La rápida transformación en la manera de interactuar con los contenidos y la información, como consecuencia de la aparición de Internet a principios de los años 90', genera nuevos medios y contenidos a disposición de las audiencias que se fragmentan, e incrementan de manera exponencial. Es así como los medios tradicionales como la prensa, radio y televisión con determinadas formas de distribución y exhibición que no eran medios interactivos, se aproximan cada vez más a la creación de proyectos que buscan integrar los contenidos de información con el entretenimiento. Internet también aportó como red de información hace dos décadas, la incorporación de la interactividad en los procesos de comunicación, lo que posibilitó la participación de los usuarios y la creación de nuevos formatos interactivos, tal como lo menciona en su investigación, Bellón (2012). De estos formatos nacieron nuevas plataformas de participación y visualización, que lograron romper con la linealidad del discurso y generar diversos tipos de contenidos que crearon un conjunto muy heterogéneo de experiencias de comunicación. Los espectadores pasivos que tradicionalmente eran sólo receptores de mensaje, consiguieron con la llegada de la web 2.0 en el año 2004 un perfil activo, con el cual proponen y generan contenidos, haciendo que se reconfiguren los límites en la relación productor - consumidor, lo que hoy es conocido como prosumidor, tal como lo mencionan en sus investigaciones Durán y Sánchez (2008) y C. Dena (2009). Internet además de transformar los modelos sociales, estéticos, cognitivos, etc., también amplía los escenarios de participación. Es por esta razón que en la actualidad, algunos proyectos audiovisuales se conciben con una lógica de multiplataforma que se conoce como Crossmedia, en que la mezcla de géneros y formatos tienen una característica predominante llamada Transmedia. Esta última, es un modelo de producción de contenidos que se destaca por construir un relato en múltiples medios o plataformas. Una historia que inicia en un libro, se amplía en una película y se puede experimentar en un videojuego. Sin olvidar la consigna de seguir ofreciendo nueva información en cada uno de estos "fragmentos" de la historia y de los personajes disponibles en múltiples plataformas, enriqueciendo el proyecto en general. Cabe destacar que en las diferentes variables que se

involucran en la arquitectura de una narrativa transmedial es su diseño, lo que permite mantener una continuidad en la historia. Para ello precisa de una selección de plataformas y comunicaciones que aporten significativamente al relato y vinculen creativamente a los usuarios. El género documental como proyecto audiovisual, comenzó a transformarse y a adaptar sus lógicas de creación y producción para conseguir integrarse en este gran medio contenedor. Desde hace unos años, el experimentar con este género audiovisual ha brindado posibilidades de creación infinitas por parte de los usuarios, que adquieren un papel fundamental en las nuevas experiencias interactivas.

Cabe destacar que el sector audiovisual es actualmente una de las plataformas del desarrollo de las industrias culturales a nivel mundial. Según Getino, (2005, p. 15) “en los últimos años los países iberoamericanos han experimentado un renovado impacto del cine y el audiovisual sobre los medios de comunicación y cultura”. Lo antedicho incluye la integración del audiovisual en diversas áreas, como los videos en Internet y la Web 2.0, representado a través de canales como Youtube, Vimeo, entre otros, e interfaces de dispositivos móviles, que también representan tan grandes industrias culturales. Como menciona Barbero M. (2002) la revolución tecnológica ha dejado de ser una cuestión de medios, para pasar a ser una cuestión de fines, conformado por nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes y escrituras, no sólo por nuevas tecnologías o medios, lo cual significa repensar el enfoque de análisis de los productos socioculturales. Es así como Internet y la presencia de las redes sociales, ayudan a movilizar a los consumidores - prosumidores, que tienen a su alcance todo tipo de plataformas, para poder llenar de vida el documental transmedia y así, favorecer su difusión sin límites de tiempo y lugar. Como menciona Scolari “Las Narrativas Transmedia pueden aportar al género documental nuevas experiencias inmersivas que permitan interpelar a las audiencias desde otros lugares” (2013. p. 199). Es por esto que el desarrollo de obras que mezclan la tecnología interactiva con la temática documental actual, está construyendo un género que aún está por definirse. En la que el diseño ha pasado de ser un mero componente estético a ser un modo de mejorar los productos, servicios, procesos y operaciones, desde el punto de vista concreto del diseño. En la actualidad, el diseño es una práctica de múltiples disciplinas como el diseño de medios de comunicación, web, software, diseño de juegos, publicidad, gráficos, que se centra en mejorar las experiencias, teniendo en cuenta que la forma en que el diseño es percibido y aplicado en los diferentes campos, varía enormemente y por lo tanto cada contexto requiere un enfoque distinto. Cabe destacar que la temática del documental transmedia, se ha investigado desde diferentes miradas por instituciones académicas y profesionales en el campo de lo audiovisual y de la comunicación. Algunos de ellos han realizado o un análisis sobre estudios de casos de documentales transmedia como Costa Sánchez (2014), Renó (2014) Porto, Longhi y Ruíz (2012) y Igarza R. (2009), que permiten tener una base teórica para esta Tesis de los escenarios actuales de la sociedad digital, los nuevos patrones de consumo, las características de las transmedias y la evolución del género documental lineal al transmedia. Por lo tanto este estudio es justificado por el desarrollo de la narrativa transmedia en el campo audiovisual, aunque con una casi ausencia en el mundo documental. Gran parte de las obras documentales que se autodenominan transmedia son en realidad interactivas (Renó, 2011; Manovich, 2005).

El eje principal de esta Tesis es el análisis de las piezas gráficas y visuales en la comunicación del documental transmedia, tomando como casos de estudio, dos documentales argentinos transmedia, “Mujeres en venta” y “Tras los pasos de El Hombre Bestia”. Producciones realizadas como resultado del cruce entre el documentalismo, el periodismo de investigación, el periodismo de datos y la participación de los usuarios. “En la realización de cada documental participaron periodistas, diseñadores gráficos y web, programadores, infógrafos, fotógrafos y realizadores audiovisuales de la Universidad Nacional de Rosario, más invitados externos y las propias organizaciones sociales involucradas” (Proyecto. DocuMedia Periodismo Social Multimedia. Recuperado el: 10 de noviembre de 2014).

Para ello se propone como hipótesis: los documentales utilizan recursos de comunicación gráfica y visual que respetan la estética visual e impulsan a una única narrativa transmedial, conforme a la propuesta narrativa del proyecto. Como objetivo general de esta Tesis se busca, analizar la coherencia y relaciones establecidas entre las piezas gráficas y visuales dentro de la comunicación del documental transmedia. Del mismo modo se proponen cuatro objetivos específicos con los que se pretende corroborar la hipótesis planteada. El primero procura identificar las piezas gráficas y visuales utilizadas en los casos de estudio. El segundo, investiga los entornos en que el documental transmedia fragmenta el contenido para su difusión y el proceso de comunicación y diseño para la adaptación del mismo. El tercer objetivo, analiza los elementos que comparten un mismo sistema visual, en los casos de estudio. Y el cuarto objetivo desarrolla un estudio comparativo de las piezas gráficas y visuales de los dos documentales. A fin de desarrollar los objetivos señalados, esta Tesis se organiza en cuatro capítulos, basados en conceptos derivados de tres campos específicos, narrativas transmedia, el documental transmedial y teorías del diseño y comunicación a través de las piezas gráficas que conforman los proyectos documentales, atravesando diferentes conceptos como nuevas tecnologías, sociedad digital y el prosumidor. Inicialmente, el capítulo I aborda las narrativas transmediales, y los nuevos patrones de consumo y producción en la sociedad digital. En este capítulo se recurre a la definición realizada por el profesor Henry Jenkins (2008), conocido por impulsar el término de narrativas transmediales, del mismo modo se destacan sus características propias y la creación de proyectos transmediales.

El capítulo II hace referencia al documental transmedia, allí se realiza una contextualización histórica del género cinematográfico documental. Asimismo, se realiza una aproximación al documental en Argentina y el documental transmedia con el fin de conocer la realización de este tipo de documentales en el país. En el capítulo III, se presenta el planteo metodológico, que consiste en entrevistas en profundidad y el análisis de piezas gráficas. Con lo cual se busca constatar si las piezas de comunicación gráfica y visual de los documentales transmedia, son realizadas para los distintos medios en los cuales se fragmenta el contenido del proyecto y si corresponden con la estética del contenido filmico. Lo cual brinda las bases para sustentar el capítulo IV. Por último, en el capítulo IV, se presentan los casos de estudio: “Mujeres en Venta” y “Tras los pasos del Hombre Bestia”, y se realiza el análisis de la coherencia de las piezas de comunicación gráficas y visuales brindando un panorama del diseño y la comunicación visual en los documentales transmedia y su relación con la estética del contenido filmico.

El marco teórico con el que dialoga esta Tesis, hace referencia a una serie de elementos conceptuales que permiten consolidar la línea investigativa sobre las piezas gráficas y visuales del documental transmedia. Por ello, se abordan teorías provenientes del campo del diseño y comunicación, la sociedad, la cultura y proyectos audiovisuales como el documental. Que pueden agruparse a grandes rasgos en los aportes de mencionados a continuación: Sobre las Narrativas transmediales, son adoptadas obras de Jenkins (2001, 2009), Scolari (2013), Dena (2009), Pratten (2011) y Igarza (2009), que presentan de maneras diversificadas el tema y el lenguaje a partir de la narrativa transmedia. Este abordaje desde los autores mencionados, no solo facilita la comprensión de este nuevo concepto, también permite ubicar los dos estudios de casos que se van a analizar para conocer la importancia del diseño gráfico en la elaboración de estos proyectos audiovisuales. Para hablar de documental transmedia, se citan algunos autores reconocidos en el ámbito interactivo que en algún momento de su carrera han presentado alguna relación con la teorización o producción documental como acercamiento a la temática del documental transmedia, como Gifreu, A. (2011), Irigaray, F. (2013) y Renó (2014). Sobre cómo analizar piezas de diseño, se tendrá como referencia las investigaciones de Costa Sánchez (2013), Tapia (2004) y Hayes (2012). Sus trabajos servirán como apoyatura para comprender de qué modo puede ser analizado las piezas gráficas y visuales, se adaptan a los cambios de cada plataforma sin perder una coherencia dentro de la comunicación de los documentales transmedia. Esta Tesis además, se inscribe dentro de dos líneas temáticas para su desarrollo, Medios y estrategias de comunicación y Nuevas tecnologías. Para realizar el análisis sobre las piezas gráficas y visuales del documental transmedia, se parte del diseño, desde el contexto en el que se desarrolla actualmente en los que debe avanzar en busca de nuevos escenarios o adaptar los ya existentes en los que las tecnologías y los nuevos usuarios son pilares en la creación de proyectos documentales transmedia. Lo antedicho no sólo permiten aprovechar las nuevas tecnologías, animando a compartir y difundir el conocimiento, sino que también genera nuevos desafíos, estrategias de comunicación y posibilidades para la profesión del diseño gráfico.

143. Gutiérrez Ferreira, Carolina

(Diseñadora Industrial / Universidad del Norte de Barranquilla / Colombia)

El Diseñador Industrial. Agente de desarrollo competitivo para proyectos estratégicos del Cluster de Muebles de la ciudad de Barranquilla - Colombia. Tesis de Maestría en Gestión del Diseño (2016)

Introducción

Dentro del marco que contextualiza la industria, se mueven distintos tipos de estrategias para lograr que los sectores industriales ubicados alrededor del mundo como el textil, mobiliario, salud, logística, entre otros; logren una mayor participación en el mercado y alcancen un mayor desarrollo económico que como consecuencia genera una ventaja en su entorno. Estrategias como los clusters creada por el experto en estrategia empresarial