

Diseño de experiencias y narrativas emergentes del medio digital

Mercedes de los M. Nicolini⁽¹⁾

Resumen: El cambio de paradigma analógico-digital en el que se encuentra la sociedad actual, propone nuevos lenguajes, medios y mediaciones a la hora de pensar en la resolución de problemas de comunicación visual. Por lo tanto, esta realidad nos interpela a recorrer y comprender el contexto a partir de la sociedad de la información, que se consolida con la aparición de los nuevos medios (Manovich, 2005) como herramientas culturales, educativas y de comunicación. Asimismo, se impulsan otras y diversas maneras de acceso y apropiación de la información que nos colocan frente a los conceptos de Revolución Tecnológica (Baricco, 2018), Cultura Digital y la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016) que forman parte de la realidad actual en la que se encuentran diferentes y nuevos lenguajes y narrativas transmedias emergentes.

Este ensayo presenta un recorrido conceptual para comprender el diseño de experiencias y narrativas (visuales, auditivas, transmedia, entre otras), que surgen a partir de la inclusión y uso de múltiples pantallas y dispositivos, con el fin de dotar a los nuevos contextos culturales de nuevas mediaciones y diversas experiencias innovadoras.

El desarrollo del trabajo se propone entender el uso de las nuevas mediaciones y lenguajes en la construcción de narrativas para la difusión y capacitación, a partir de la realización de talleres en el marco de la Bienal de Arte Joven 2022 de la Universidad Nacional del Litoral (UNL); desde una perspectiva cultural, relacional y ecosistémica de la tecnología, entendiendo que la misma modifica y nos modifica a través del uso y transferencia.

Palabras claves: Diseño - Narrativas - Comunicación - Medios - Mediaciones - Lenguajes - Diseño de Experiencias - Bienal de Arte

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 168-169]

⁽¹⁾ Mercedes de los M. Nicolini es Magíster en Comunicación Digital Interactiva (Facultad de Ciencia Política y RRII UNR), Especialista en Docencia en Entornos Virtuales (Universidad Nacional de Quilmes), Licenciada en Arte y Diseño Multimedial (Universidad Católica de Santa Fe), Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral). Es Profesora Adjunta con titularidad a cargo del Taller Introductorio y Taller de Diseño I. Adjunta del Taller de Diseño II de la Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UNL), además es Docente de Posgrado de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA). Es Investigadora Categoría V en el programa de

incentivos a docentes. Desarrolla investigaciones vinculadas a la Comunicación, las narrativas transmedia, el diseño de experiencia, el diseño de recursos digitales y la educación a distancia. Coordinadora de la carrera Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UNL). Coordina el área de Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) de la UNL, donde se desarrollan proyectos de innovación tecnológica, customización de Plataformas y creación de Ambientes Virtuales para la enseñanza entre los ejes principales del área. Es autora de artículos publicados referentes al diseño de propuestas de enseñanza virtual, la formación docente y la gestión académica en el marco del nuevo paradigma cultural que supone la convergencia de medios y lenguajes.

A modo de introducción

El desarrollo e indagación del presente trabajo planeta un recorrido por diversos artículos (Nicolini 2020; 2021), y Trabajo Final de Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Facultad de Ciencia Política y RR.II de la Universidad Nacional de Rosario (Nicolini, 2022). En el mismo, se desarrollaron marcos teóricos y hallazgos relacionados a nuevos medios y mediaciones, que dan origen a nuevas narrativas, lenguajes y al diseño de experiencias en contextos educativos y culturales, formando parte de un marco conceptual en la línea de investigación que se presenta a continuación.

Asimismo, se propone una relectura de acciones y producciones en el marco de la Bienal 2022, las que formaron parte de la capacitación y comunicación a jóvenes artistas y público en general de la comunidad UNL, la ciudad de Santa Fe y alrededores. Se reconoce a las mismas en el contexto de la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016), para poder entender los usos y apropiaciones a partir de las denominadas nuevas mediaciones y apropiación de dispositivos y lenguajes en la construcción de narrativas para y en la Bienal de Arte Joven 2022 de la Universidad Nacional del Litoral (UNL).

Para su 14° edición, la Bienal propuso la convocatoria a jóvenes artistas a ingresar a una nueva dimensión donde se puedan crear mundos posibles, nuevas formas de encuentros a partir de la creatividad y la expresión. De esta manera, presenta en su narrativa el concepto de *Dimensión Bienal* poniendo en juego nuevos lenguajes y medios para la expresión artística y comunicacional de esta nueva experiencia.

De la sociedad de la información a la cultura de la conectividad

El primer aporte que se retoma es el concepto de Sociedad de la Información de Manuel Castells (1997). El autor realiza, inicialmente, un recorrido histórico del paradigma de la tecnología de la información y sus formas sociales asociadas impuestas por la reestructuración capitalista en la década de 1980. De esta manera, luego se repone la reestructu-

ración del capitalismo y la difusión del informacionalismo como procesos inseparables de la sociedad. Otra de las maneras que fueron propiciando el acceso y apropiación de la información, fue la aparición de los nuevos medios (Manovich, 2005) como herramientas culturales, educativas y de comunicación.

Para Manovich (2005), los nuevos medios son la traducción de los medios en datos numéricos, que derivan en una serie de transformaciones en los medios y a la vez en la forma de acceder a ellos mediante dispositivos tecnológicos de nuevo tipo. En la digitalización, la informatización representó un cambio y auge en el uso de las tecnologías de representación, permitiendo trabajar con imágenes (fijas y en movimiento), sonido y texto, con medios y formas materiales distintas. En la misma línea, Baricco (2018) retoma el concepto *Digital* del latín *digitus*, dedo: contamos con los dedos y por lo tanto *Digital* significa numérico. Se puede decir que ambos autores explican la digitalización como la traducción numérica de la información.

En este contexto, algunos autores trabajaron conceptos como el de Revolución Tecnológica (Baricco, 2018), dictada por el advenimiento de lo digital, Cultura Digital entre los que enuncia Dussel en la Introducción al libro de Van Dijck y la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016).

La Cultura Digital propuso modificaciones en las maneras de producción en relación a los soportes. Es por esto que, retomamos a Piscitelli (2005), que compara la transformación tecnocultural que vive nuestra sociedad hoy, con el descubrimiento de la imprenta del siglo XX, con la diferencia de que en el caso de las tecnologías digitales, su irrupción en la sociedad ha sido muy rápida y el impacto ha marcado cambios profundos en la producción y distribución del conocimiento.

Agregando a lo anterior, Alessandro Baricco (2018) en su libro *The Game* afirma la siguiente hipótesis "(...) hubo una revolución tecnológica dictada por el advenimiento de lo digital. A corto plazo, ha generado una evidente mutación en las conductas de la gente y en sus movimientos mentales. Nadie puede decir cómo terminará".

En este sentido, la Cultura Digital y por lo tanto la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016) forman parte de la realidad actual en la que se encuentran diferentes y nuevos lenguajes y narrativas transmedias emergentes por la existencia de múltiples plataformas (Facebook, Instagram, Twitter, otras), que a su vez traen aparejados diferentes modos de hacer y atraviesan la cultura, configurando distintas prácticas cotidianas, distintos modos de ver y entender el mundo. Por ello es que proponemos comprender la implicancia del advenimiento del mundo digital sobre la cultura, y en este trabajo en particular, sobre un evento cultural.

Finalmente, para Van Dijck (2016) la capacidad explicativa de la "cultura de la conectividad" reside en que ayuda a entender la expansión histórica de los medios sociales, las disputas que surgen de este proceso y los cambios normativos que de ellas se desprenden. Asimismo, Van Dijck (2016) recorre tres aspectos relevantes para observar de la cultura de la conectividad. Primero, que la socialidad *se vuelva tecnológica* no sólo alude a su desplazamiento al espacio online, sino también al hecho de que las estructuras codificadas alteran profundamente la naturaleza de las conexiones, creaciones e interacciones humanas (Van Dijck, 2016, p. 25). En segundo lugar, se trata de una cultura en que la organización del intercambio social está ligada a principios económicos neoliberales. La conectividad es

el resultado de una presión constante (tanto por parte de los pares como de la tecnología) por expandirse a través de la competencia y conquistar mayor poder mediante alianzas estratégicas (Van Dijck, 2016, p. 25). Finalmente, la cultura de la conectividad evolucionó como parte de una transformación histórica mayor, caracterizada por el replanteo de los límites entre los dominios público, privado y corporativo. El marcado debilitamiento del sector público en las últimas décadas y su gradual apropiación por parte de las corporaciones, es un trasfondo necesario a la hora de entender el éxito de los pujantes medios conectivos (Van Dijck, 2016, p. 25).

Retomando a Nicolini (2021), quien propone las re-lecturas de Van Dijck (2016) y Scolari (2020), se reconoce que las prácticas culturales se modificaron, siendo recurrente leer la afirmación de que internet nos cambió la vida, ya que llega hasta los planos afectivos de las personas en un contexto en el que abundan las enunciaciones sobre la cultura digital. En este mismo sentido, Scolari (2020) propone contenidos breves (...) que ponen en evidencia las relaciones entre la gente y las cosas del mundo, como por ejemplo un mensaje de WhatsApp, una microficción, un videoclip o un *spoiler*: éstos pueden revelar conexiones ocultas y decir mucho de fenómenos muy grandes (Scolari, 2020, p. 16).

Nuevos medios

De acuerdo a lo expresado hasta aquí, en la actualidad las nuevas maneras de producir y de comunicar surgen a partir de los que algunos autores denominan “convergencia de medios”, y se pone en juego la participación activa de usuarios en diferentes medios. Como ya se dijo, la aparición de los denominados “nuevos medios” (Manovich, 2005), trajo aparejada la apropiación de tecnologías de diversas formas en la vida y en la sociedad actual. La cultura y los cambios tecnológicos marcaron a lo largo de la historia los quiebres en la evolución de los medios y la apropiación de la sociedad de los mismos. La revolución digital es imparable. Se dinamizan modos de interacciones, tendencias y objetos de la comunicación en el medio digital, sufriendo procesos acelerados para la aplicación de los mismos en diferentes ámbitos como la salud, la educación, el trabajo, gobierno, entre otras. Permitiendo no solo la comunicación entre personas, sino dinamizando procesos digitales antes pensados o utilizados en este medio (Nicolini, 2021).

Finalmente se retoma a Manovich (2005) que en su libro *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, desarrolla el principio de los nuevos medios a partir de cinco categorías o tendencias principales que están moldeando su desarrollo a lo largo del tiempo: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

Convergencia de medios

Frente a la creencia del desplazamiento de los viejos medios por la revolución digital surge el *paradigma de convergencia* que asume que los viejos y nuevos medios interaccionan de formas cada vez más complejas. (Jenkins, 2006).

Se puede decir que la convergencia refleja el flujo de contenidos actuales a través de múltiples plataformas mediáticas. Es el reflejo de nuevos comportamientos migratorios de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias. (Jenkins, 2006) *Convergencia* es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose (Jenkins, 2006, p. 14).

Y finalmente se puede entender como la confluencia entre la producción de contenidos por parte de la industria cultural y los contenidos generados por los usuarios (prosumidores) que tomaron un rol principal colaborando y participando de producciones en las redes sociales. Por último, en relación con este concepto central para la construcción de narrativas, Scolari (2013) retoma las cuatro dimensiones que implica la convergencia, según Salaverría: Convergencia empresarial (concentración mediática en pocos grupos empresariales), Tecnológica (digital que transformó la manera de producción y consumo), Profesional (cambio y aparición de nuevos perfiles), y Comunicativa (nuevas hibridaciones que se reflejan en los contenidos y narrativas).

Narrativa Transmedia

A lo expresado con anterioridad, incorporamos el concepto de Narrativas Transmedia (NT), que presenta originalmente H. Jenkins en 2003, quien afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. La relación entre la historia y la convergencia de medios nos ubica frente a la construcción de mundos narrativos (Scolari, 2013) ya que cada uno presenta sus propias características y lenguajes. Siendo las NT historias contadas por diversos medios:

“donde cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego” (Scolari, 2013, p. 24).

En síntesis, cuando se expone el concepto de Narrativas Transmedia no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. Es por esto que Scolari afirma que las NT son una forma de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc).

En esta línea, Scolari (2013) afirma que las NT forman parte de una galaxia semántica donde conviven diversos conceptos como cross-media, plataformas múltiples, medios híbridos, mundos transmediales, interacciones transmediales y multimodalidad, entre otros.

Bienal de Arte Joven

La Bienal de Arte Joven de la UNL nació hace 24 años a partir del esfuerzo conjunto de la FUL (Federación Universitaria del Litoral) y la Universidad Nacional del Litoral, con el objetivo de convocar a jóvenes artistas emergentes, y disponer de una plataforma de exhibición, formación y producción artística.

El evento, que ya vivió 14 ediciones, forma parte de una estrategia de la Secretaría de Cultura de la UNL para la inclusión en el medio de jóvenes artistas; y a la vez, se constituye en un modo de socializar diversas experiencias creativas (*Ver Figura 1*).

La Bienal propuso para su 14ª edición, la convocatoria a jóvenes artistas a ingresar a una nueva dimensión, donde se puedan crear mundos posibles, nuevas formas de encuentro a partir de la creatividad y la expresión. De esta manera, inscribe en su narrativa el concepto de *Dimensión Bienal* poniendo en juego nuevos lenguajes y medios para la expresión artística y comunicacional de esta nueva experiencia.

Como todos los años, se abrió a la participación de jóvenes artistas provenientes de diferentes campos artísticos; para esto se convocó al concurso en seis campos diferentes: Música, Audiovisuales, Letras, Escénicas, Visuales e Híbridos, que formaron parte de la programación del evento, que tuvo su cita en el Rectorado de UNL.

En relación con la propuesta de años anteriores, se sumó el campo denominado *híbrido*, que incluyó producciones transdisciplinarias y multilenguajes, incorporando un eje acorde a la convergencia de medios y diversas narrativas que lo pueden componer. Esto pone de manifiesto la decisión, para esta edición de la Bienal, de integrar estas nuevas maneras de comunicar a partir de diversos medios; estrategia que se visualizó no solo para la difusión del evento, sino a partir de la generación de nuevas experiencias en los campos disciplinares. Así, estas intervenciones acercaron diferentes experiencias multimediales y transmediales a los usuarios o participantes, ya que las producciones presentadas fueron espaciales o performáticas, montajes multimediales y activaciones interactivas (*Ver Figura 2*).

Explorando narrativas formativas

Para esta edición, a la propuesta clásica de la Bienal se incorporó la dimensión de la formación, a partir de la realización de talleres o encuentros virtuales y presenciales denominados “Impulso”. Se propusieron como espacios creativos, abiertos, participativos y plurales, para la creación de nuevas experiencias artísticas.



1



2



3

Figura 1.
Identidad de las 14º
Bienal de Arte Joven
(fuente: extraída de la
web unl/bienal)

Figura 2.
Campos artísticos
(fuente: extraída de la
web unl/bienal).

Figura 3.
Experiencias
Formativas: Impulso
(fuente: extraída de la
web unl/bienal).

Se reconoce una propuesta diversa de talleres para aprender de manera conjunta, como propone Wenger (1998), aprender implica participar de manera activa en las prácticas de las comunidades sociales. Entendiendo que estas prácticas construyen identidades sociales en relación de las comunidades, ya que la participación habla de lo que hacemos en ellas, quiénes somos, cómo las transformamos y cómo las re -interpretamos; reconociendo asimismo, las prácticas culturales mediadas por tecnologías en espacios virtuales y presenciales (Ver Figura 3).

Esta estrategia formativa se conformó a partir de 18 talleres que se programaron en dos instancias o etapas, atendiendo a los diferentes objetivos, intereses y las necesidades del público destinatario de lo que fue un gran encuentro de creadores y creadoras.

Dicha estrategia formativa responde a la transformación en los roles y en las comunidades de los diversos actores (artistas y espectadores), que surgen en un nuevo escenario conformado por las tecnologías, entendiéndolo que son las que propician y favorecen los intercambios entre los actores y sus relaciones. Pensar en una mirada inclusiva de las tecnologías (Maggio, Lion y Perosi, 2014), invita a pensar en una nueva dimensión en la cual las personas se ven a sí mismas como participantes en una comunidad de aprendizaje. Por lo que pensar nuevos espacios, nuevas narrativas para la Bienal implicó pensar en la apropiación de las mismas a partir de los talleres.

La propuesta presentaba diversidad de cursos vinculados a los ejes en ambas modalidades (virtual/presencial), reconociendo que la conectividad no tardó en evolucionar hasta volverse un recurso valioso (Van Dijck, 2016) ya que hoy la mayoría de las personas se encuentran conectadas por algún tipo de dispositivo.

En tal sentido, y retomando el concepto de comunidad de práctica (Wenger, 1998), aprender es parte integral de la vida cotidiana y las comunidades surgen como parte de éstas, como historias o relatos compartidos. Nunca se aprende algo estático (Maggio, 2016) ya que el conocimiento se construye, se valida, se interpela y se vuelve a construir; es por esto que podemos afirmar que el aprendizaje es dinámico, y nos permite participar en las comunidades de prácticas en búsqueda de respuestas, y con los recursos que están a disposición.

Diseñando experiencias

“Cambiar de dimensión posibilita expandir nuestra forma de percibir la realidad, de ver y sentir las cosas, de imaginar mundos posibles y mejores, de sublimar emociones, de expresarnos libremente, explorar, resignificar y dar sentido a la realidad que nos interpela a través de la expresión artística” (unl/bienal, 2022).

De esta manera, esta edición de la Bienal, invitó a recorrer nuevas experiencias a partir del arte, de reconocer e imaginar nuevas narrativas a partir de mundos posibles, incluyendo diversos lenguajes y tecnologías con la inclusión de la categoría *híbrido*. De acuerdo al enfoque de Jesús M. Barbero (1987), quien plantea la relación de la tecnología y la sociedad desde lo que denomina *mediación cultural*, reconocemos a las tecnologías como el vínculo entre las partes, como mediadoras; en este caso, entre el artista que incorpora diversidad de lenguajes a partir de la tecnología y el espectador que espera vincularse e interactuar con la obra.

Como cierre a este breve recorrido, podemos afirmar que a partir de la inclusión de la dimensión formativa, que fue parte de esta edición, se originaron diversos espacios creativos. La estrategia, que partió del objetivo de potenciar el espíritu creativo de las y los

artistas y el público participante, avanzó hacia la profundización en la experimentación y la innovación en los diferentes campos. Como así también, la mirada convergente de nuevas ideas para atravesar límites y explorar potencialidades, a partir del concepto de hibridación de lenguajes y medios, lograron romper los límites de los campos artísticos involucrados.

Expandiendo medios

La difusión de los talleres, que formaron parte del programa Impulso de la Bienal se difundieron y comunicaron a través de cuentas de Instagram y facebook de la Bienal y de la Secretaría de Cultura de la Universidad. Además de usar los sitios y cuentas institucionales de la UNL y de medios (radio y TV) de la Institución. Este recorrido nos ubica frente a ciertos interrogantes de autores como Jenkins que afirma que si los contenidos no se expanden o se multiplican en diferentes medios o plataformas es porque si no lo hacen mueren.

Referencias

- Albarello, F. (2019). *Lectura Transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ampersand. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. (1ra. edición ed.). Gustavo Gili, S.A.
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Anagrama. Barcelona.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol I La sociedad red*. Alianza Editorial S. A. Madrid, España.
- García Canclini, N. (2019). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos* (Primera ed.) Universidad de Guadalajara. CALAS. www.calas.lat
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. (1 ra ed.). Paidós. Barcelona.
- Maggio, M., Lion, C., & Perosi, M. V. (2014). "Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica". *Polifonías Revista de Educación, Año III*(Nº 5), 101-127. <http://www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/sites/www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/files/site/5%20maggio.pdf>
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (1 ra. en Español ed.). Paidós Comunicación.
- Nicolini, M. (2020). Nuevas narrativas en los recursos educativos virtuales. In *Educom: Mixturas de comunicación, educación y TIC* (pp. 30-37). UNR Editora. https://www.academia.edu/49037213/Libro_Educom
- Nicolini, Mercedes de los Milagros. (2021). Nuevas narrativas en los recursos educativos virtuales. Diseño de un proyecto transmedia para docentes de educación superior. Trabajo Final de Maestría Comunicación Digital Interactiva. UNR

- Nicolini, Mercedes de los Milagros. «Microcontenidos y narrativas en la enseñanza del diseño». *Polis*, n° 20 (2022). <https://www.fadu.unl.edu.ar/polis>
- Piscitelli, A. (2005). *Internet, la imprenta del siglo XXI*. Gedisa Mexicana S.A.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. (1 ra ed.). Deusto. Grupo Planeta.
- Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. (1ra ed.). Gedisa.
- Scolari, C. A. (2020). *Cultura Snack*. (1ra ed.). La marca.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. (1ra ed.). Siglo Veintiuno Editores.
- Wenger, E. (1998). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Paidós. Barcelona.

Abstract: The change of the analogue-digital paradigm in which today's society finds itself proposes new languages, media and mediations when it comes to thinking about the resolution of visual communication problems. Therefore, this reality challenges us to explore and understand the context based on the information society, which is consolidated with the emergence of new media (Manovich, 2005) as cultural, educational and communication tools. Likewise, other and diverse ways of accessing and appropriating information are promoted that place us in front of the concepts of Technological Revolution (Baricco, 2018), Digital Culture and the Culture of Connectivity (Van Dijck, 2016) that are part of the current reality in which different and new languages and emerging transmedia narratives are found.

This essay presents a conceptual journey to understand the design of experiences and narratives (visual, auditory, transmedia, among others), which arise from the inclusion and use of multiple screens and devices, in order to provide new cultural contexts with new mediations and diverse innovative experiences.

The development of the work aims to understand the use of new mediations and languages in the construction of narratives for dissemination and training, from the realization of workshops in the framework of the Biennial of Young Art 2022 of the National University of Litoral (UNL); from a cultural, relational and ecosystemic perspective of technology, understanding that it modifies and modifies us through the use and transfer.

Keywords: Design - Narratives - Communication - Media - Mediations - Languages - Design of Experiences - Art Biennial

Resumo: A mudança do paradigma analógico-digital no qual a sociedade atual se encontra propõe novas linguagens, mídias e mediações quando se trata de pensar na resolução de problemas de comunicação visual. Portanto, esta realidade nos desafia a explorar e compreender o contexto baseado na sociedade da informação, que se consolida com o surgimento de novas mídias (Manovich, 2005) como ferramentas culturais, educacionais

e de comunicação. Da mesma forma, são promovidas outras e diversas formas de acesso e apropriação da informação que nos colocam diante dos conceitos de Revolução Tecnológica (Baricco, 2018), Cultura Digital e Cultura da Conectividade (Van Dijck, 2016) que fazem parte da realidade atual na qual se encontram diferentes e novas linguagens e narrativas transmidiiais emergentes.

Este ensaio apresenta uma jornada conceitual para compreender o desenho de experiências e narrativas (visuais, auditivas, transmídia, entre outras), que surgem a partir da inclusão e uso de múltiplas telas e dispositivos, a fim de proporcionar novos contextos culturais com novas mediações e diversas experiências inovadoras.

O desenvolvimento do trabalho visa compreender o uso de novas mediações e linguagens na construção de narrativas para divulgação e treinamento, a partir da realização de oficinas no âmbito da Bienal de Arte Jovem 2022 da Universidade Nacional do Litoral (UNL); a partir de uma perspectiva cultural, relacional e ecossistêmica da tecnologia, entendendo que ela nos modifica e modifica através do uso e transferência.

Palavras-chave: Design - Narrativas - Comunicação - Mídia - Idiomas - Design de Experiências - Bienal de Arte
