

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en guión

Título:
NASTY

Tema:
El guión interactivo

2021

Paula Lucía Berken
DNI 39625352
Leg. 70337/0
Tel: +54 11 67962245
E-mail: lucianasisi96@gmail.com
Directora: Paula Castillo

ÍNDICE

¿QUÉ BUSCA EL TRABAJO?.....	Página 2
ABSTRACT.....	Página 2
TRES PUNTOS FUNDAMENTALES: EL CONTEXTO, EL GUIÓN Y LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA.....	Página 2
UN GUIÓN INTERACTIVO.....	Página 3
ARTE SITUADO.....	Página 3
SINOPSIS.....	Página 4
UN GUIÓN INTERACTIVO.....	Página 5
NUEVAS PREGUNTAS	Página 10
PROCESO DE ESCRITURA.....	Página 10
HALLAZGOS.....	Página 10
ANEXO.....	Página 12
FILMOGRAFÍA.....	Página 12
FOTOGRAFÍA.....	Página 13
REFERENCIAS ESTÉTICAS.....	Página 14
REFERENCIA ESTÉTICA AUDIOVISUAL.....	Página 14
CAMPAÑAS REALIZADAS.....	Página 14
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	Página 14
BIBLIOGRAFÍA	Página 15
FILMOGRAFÍA.....	Página 15

¿QUÉ BUSCA EL TRABAJO?

ABSTRACT

Este trabajo de graduación busca experimentar la escritura de un guión fragmentado entre la disciplina de Artes Audiovisuales y Diseño Multimedia. *Nasty* está pensado como una experiencia transmedia: comienza con un audiovisual interactivo y concluye en las redes sociales, cuya narrativa se construye a partir de la interacción del público en internet, a través de piezas alojadas en YouTube, sitios web y redes sociales.

La propuesta de este escrito es desglosar las herramientas necesarias para componer una experiencia abierta e interactiva y analizar las complejidades de la misma. ¿Cómo influye el contexto actual en el trabajo? ¿Cómo generar la interacción en un audiovisual? ¿Cuáles son sus consecuencias? Son algunas de las preguntas que motivan este escrito.

TRES PUNTOS FUNDAMENTALES: EL CONTEXTO, EL GUIÓN Y LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA.

Se vuelve fundamental mencionar, que en el contexto actual, la interacción de la sociedad con los dispositivos es una acción constante y habitual. Se pretende realizar una experiencia transmediática que engloba un audiovisual interactivo y diferentes plataformas online, y así valernos de las herramientas que actualmente tenemos a nuestro alcance para producir un arte situado en su entorno.

Este escrito busca analizar tanto el proceso como el resultado y su situacionalidad en el contexto histórico actual. El esquema realizado intenta romper con el concepto de guión cerrado, ofreciendo así una historia con punto de partida, conflicto y diferentes desenlaces.

Crear el guión de una experiencia transmedia implica el desafío de contar una historia fragmentada. Partiendo de la escritura clásica de un guión cinematográfico, posteriormente complejizado, troceado y nutrido de otros lenguajes (el multimedial) para crear una narrativa propia constituida, ya no en

dos pilares de texto, sino uno solo nutrido por flowcharts, links, gráficos y recursos cromáticos que permitan al equipo de producción su realización.

Como consecuencia de proponer este diseño, se modifican los actores que intervienen en la experiencia artística. Se busca ampliar esta relación acotada entre artista-obra-espectador y se propone crear un sistema donde el interactuante pueda decidir sobre los hechos en la historia. Se concluye que la obra se vuelve un trabajo en progreso: donde el artista tiene una acción proyectual, el público tiene una acción concreta y la obra trasciende a ambos.

UN GUIÓN INTERACTIVO

ARTE SITUADO

Se parte de la concepción artística como un proceso cultural¹ y de la cultura como un fenómeno situado que evoluciona y muta en el tiempo. Nuestra cultura está marcada por poner en tela de juicio las convenciones, tomando el conocimiento como base del empoderamiento y buscando interactuar con el mundo actual, cambiándolo siempre que sea posible. Se deja de tener una actitud pasiva hacia los estímulos que recibimos del exterior, para tener una activa. Nos sentimos constantemente excitados por las ganas de interactuar y, de manera contraria, nos aburre y nos distraemos cuando no tenemos esa posibilidad.

La importancia de realizar una obra de arte situada en el contexto hace que tenga mayor resonancia, la experiencia se propone generar conciencia sobre los temas actuales culturales. De manera inversa, analizar el contexto actual para tomar las herramientas que este nos proporciona es una estrategia para generar esta experiencia artística innovadora. Se intenta poner en práctica el concepto de praxis: donde la teoría y la práctica pueden unirse y lograr una congruencia entre lo pensado y lo realizado.

¹ No nos detendremos en este punto, pero es pertinente aclarar, que desde la semiótica planteada por Umberto Eco, la cultura es comprendida como un proceso de comunicación. El arte es un proceso de comunicación que por debajo mantiene un código y un mensaje.

SINOPSIS

NASTY es una experiencia transmedia, cuyo punto de partida es un audiovisual interactivo, donde el público puede ir eligiendo las decisiones que toma el personaje principal, llamado JAVI, frente a las situaciones de conflicto que se le presentan. La experiencia comienza en la plataforma de Youtube; al avanzar el audiovisual y presentarse el conflicto, el usuario debe elegir las opciones disponibles (el usuario elige las opciones mediante los enlaces presentados en Youtube en forma de placas) para hacer avanzar la historia. Al mismo tiempo, el relato se expande por otras plataformas, como Mercado Libre, Behance, Google Maps y sitios web (el usuario llega a estas plataformas mediante enlaces presentados durante el visionado de Youtube en forma de placas, que desencadenan en nuevas pestañas). En los videos de YouTube el tiempo está marcado por lo que dura el audiovisual, al mismo tiempo el usuario debe regular los tiempos de visionado y la información de la historia (los links se presentan en un orden dentro de la historia, pero es el usuario quién debe decidir cuándo mirarlos). La experiencia concluye en las redes sociales: en el perfil de Instagram del JAVI formado (el usuario llega a estos perfiles mediante los enlaces presentados en Youtube en forma de placas y conteniendo la descripción de los mismos). Eligiendo diferentes opciones a lo largo del audiovisual, es que el interactuante va eligiendo una línea del relato, donde, llegando al final de la experiencia, ve las redes del personaje concebido, concluyendo con la resolución de la historia y pudiendo, si lo desea, interactuar con el personaje, que funciona como consecuencia de la línea del relato elegida por el público.

En la historia, JAVI (24 años) evade los problemas cotidianos de su vida porque idealiza un videojuego que está por estrenarse. Sin embargo, una vez que lo compra no consigue la satisfacción esperada y, tras una gran frustración, debe decidir si afrontar los problemas de su vida o sumergirse en el mundo gamer.

La temática abordada son las redes sociales y las consecuencias que pueden generarnos como personas, tomando como referencia a lo planteado por el pensador Santiago Bilinkis en su Charla TED *Cómo nos manipulan en las*

redes sociales (2019), es que esta experiencia busca poner en tela de juicio: ¿Cuáles son las consecuencias que puede provocar el uso dañino de las redes sociales? ¿El usuario lleva a JAVI por un camino ético y un resultado conforme o simplemente juega con él? Si las decisiones éticas que toma el usuario en la experiencia funcionan como metáfora del uso cotidiano que hacemos en las redes sociales nos preguntamos ¿Son las redes sociales el conflicto o son los usuarios?.

UN GUIÓN INTERACTIVO

La interactividad implica la participación de un usuario a un dispositivo, generando una respuesta del dispositivo hacia las acciones del usuario. Pero ¿Qué hace a NASTY una experiencia transmediática? En palabras de André Felipe Gallego Aguilar:

Tomar un libro y recrear las mismas acciones en una película o en cualquier otro medio es una adaptación. La repetición de contenidos no hace parte de la filosofía transmediática. El objetivo es lograr que cada nueva información presentada genere un avance significativo en el desarrollo de la historia. (Aguilar, 2011, p.8)

La transmedialidad de la experiencia se conforma a partir de un entramado de plataformas que permiten dar forma y concatenación a la obra en su totalidad; cada elemento es inseparable del conjunto e imprescindible para contar la historia.

En el trabajo se toma el formato de escritura clásica desarrollado por Elsa Bettendorf y Raquel Prestigiacomo quienes desglosan las 3 etapas de las estructuras tradicionales: la exposición, el desarrollo y el final. Las autoras definen a un guión clásico como una historia donde los hechos se enlazan por una relación de causa y efecto y se extienden en un tiempo determinado (Bettendorf, Elsa y Prestigiacomo, Raquel. 1997 *Capítulo III: Las estructuras narrativas. En La ventana discreta*). Así, funciona en NASTY:

- Estructura tripartita: Se presenta un personaje, JAVI (exposición), el cuál atraviesa un conflicto dónde se oponen dos fuerzas (desarrollo). Cuando el conflicto se resuelve, por un cambio interno en el personaje, concluye la historia (final).

- Relación de causalidad: Según las decisiones que va tomando JAVI a lo largo de la historia, es que le suceden diferentes situaciones, formando una relación lógica de causa - efecto entre los hechos.

Este guión clásico se fusiona con las herramientas propuestas por André Felipe Gallego Aguilar en su libro *Diseño de las Narrativas Transmediáticas* (2011) y sus elementos de composición de relatos en las narrativas transmedia. En su libro, el autor brinda herramientas para formar experiencias transmediáticas: así se toma un personaje, un lugar o un elemento como referencia, para expandir la narrativa por diferentes plataformas. En *NASTY* se busca poner en práctica lo planteado por Aguilar, y se elige al personaje principal como anclaje para las diferentes plataformas: es JAVI, quien funciona como elemento y motivación para unir la narrativa transmediática, y la propuesta artística que permite crear un mundo que se sostiene en los diferentes elementos de la experiencia.

Para lograr un guión que fusiona las disciplinas de Artes Audiovisuales y Diseño multimedial, fue necesario realizar una estructura guionística que sufriera diferentes cambios. El resultado fue un guión de la experiencia transmediática que engloba un audiovisual interactivo y diferentes plataformas virtuales. El guión incluye la descripción de todo lo que vemos y sucede en la experiencia, por eso surge la necesidad de guionar la estructura, para lo cuál se tomaron ciertas atribuciones:

- Lograr la diferenciación del guión por colores, para poder identificar qué a qué parte de la estructura transmediática pertenece el escrito: si lo multimedial (estructura global) o lo cinematográfico (estructura interna).
- La necesidad de un flowchart: se utilizó la plataforma FIGMA para realizar un diagrama de la experiencia que funcionara como herramienta logrando realizar una lectura fluida del guión.
- La incorporación de links: el guión debe ser leído en formato digital, ya que contiene diferentes links hacia otras páginas y hacia otros momentos dentro del mismo guión.

- La descripción de cómo se muestran esos momentos de interactividad (mediante placas, links, descripciones) y cómo son las posibilidades de acceso a cada momento de la experiencia.
- La obligación de guionar cada elemento de la experiencia y lo que engloba: se logró la precisión de lo que pasaba en cada red, abarcando las descripciones técnicas de la plataforma (menú, opciones, interactividad) y describiendo los contenidos que hay dentro de ella (guionando la interacción de redes, retóricas con las que habla el personaje, los contenidos que se suben, entre otros).

Pero ¿Por qué se hace pasear al usuario por el espacio cibernético? ¿Por qué se obliga a JAVI a deambular por diferentes redes?, En otras palabras ¿Qué se busca con la interactividad? En esta experiencia se pone en tela de juicio el uso de las redes sociales, se pretende concientizar sobre el uso de las mismas: tienen un gran peso en la sociedad y en los seres humanos. En la historia, se presenta un personaje que es víctima del uso de las redes sociales, por lo tanto cae en la idealización de un videojuego, el cuál una vez conseguido, desenvuelve un conflicto en él: el personaje debe elegir si fomentar su idealización o afrontarla y superarla. Es entonces cuando se optó por la transmedialidad, si la temática es poner en tela de juicio las redes sociales ¿Qué mejor lugar para debatirlas que en las mismas redes sociales?

La interactividad que implica el uso de estas redes, en NASTY tiene la funcionalidad de poner a prueba al usuario y sus decisiones éticas: el usuario puede hacer que JAVI mejore o empeore. La interactividad en la experiencia funciona como metáfora del uso que hacemos de las redes sociales. Así, se pretende crear una experiencia transmediática donde la temática son las redes sociales y la propia experiencia obliga al usuario a hacer uso de las mismas redes que se ponen en tela de juicio. Por eso, en la experiencia se brindan caminos constructivos y caminos destructivos, donde está claro que es JAVI quién sufre las consecuencias de las decisiones de los usuarios y funciona como metáfora del contexto actual. Pero entonces surge un dilema ¿Quién sufre las consecuencias por fuera de la experiencia? Siguiendo con la misma línea, si el uso de las redes sociales implica una gran responsabilidad, ya que nos ofrecen construir y destruir, ¿Son las redes sociales la disyuntiva? ¿O el

dilema es el uso que hacemos de las mismas? Si el usuario es el verdadero conflicto, al finalizar la experiencia NASTY ¿Está conforme con el resultado? Esta experiencia busca que el usuario pueda replantearse el uso que hace del mundo cibernético.

Dos ejemplos del formato del guión buscado son los audiovisuales interactivos de *Bandersnatch* (2018), donde el espectador decide por el personaje principal que acciones hacer en determinadas situaciones, como se muestra en la figura 1 (ver anexo). Y *Jueves de Trapos, Episodio Interactivo* (2019), donde el visionado se permite hacer una pausa y darle la elección al usuario sobre cómo sigue el transcurso de la historia, además este ejemplo es realizado en YOUTUBE, la plataforma seleccionada para la experiencia, como se muestra en la figura 2 (ver anexo).

PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE

La unidad visual es el principio del cual nos valemos como artistas para hacer que las partes de una pintura u otra obra de arte se unan como un todo a través de la relación visual. Funciona eligiendo algunos puntos fuertes y manteniéndolos en la experiencia para darle continuidad visual a lo largo de la misma. Por lo pronto, se crea una paleta de colores muy rígida: desde el rosa hasta el azul abarcando los tonos violáceos. También se toma muy en cuenta la exposición lumínica, se eligen planos muy brillosos y bien contrastados, como se muestra en la figura 3 (ver anexo) y en las referencias estéticas producidas (página 14). Dentro de esta decisión, se pretende diferenciar dos mundos que conviven en la historia:

- Situaciones idealizadas por el personaje: se construyen con elementos brillosos y oníricos y abarca los colores rosas. Se toma de referencia a la artista Archivo Demichelis, como se muestra en la figura 4 (ver anexo), por el uso de su luz blanca y dura, y sus elementos escenográficos (como papeles metalizados y hologramas y espejos). Estos recursos permiten crear lugares oníricos y reforzar la idea de sueños o situaciones imaginarias,

- Situaciones de cotidianidad que vive el personaje: se construyen con paisajes urbanos y colores más azulados. Se toma de referencia a la artista Miss Complejo, como se muestra en la figura 5 (ver anexo), por el uso de su luz natural, sus planos cerrados y el enfoque en las miradas. Estos recursos permiten reforzar el lado sensible de la historia y lo introspectivo del personaje.

LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA

¿A qué se llama experiencia artística? Daniel Sanchez en su obra *Epistemología de las artes, La transformación del procesos artístico en el mundo contemporáneo* define al arte como un proceso en el que intervienen tres elementos: un productor que se puede llamar artista, una obra y un observador o público. Así, al observar cualquier manifestación artística se puede comprobar que cambian las operatorias, cambian los modos de hacer, pero al menos estos tres elementos se mantienen. (Daniel Sacher, 2013)

Si jugamos con los elementos que conforman la experiencia artística, pues también cambia en el proceso artístico. En este trabajo, se caracteriza al proceso artístico como intersubjetivo, dialógico, complejo e incierto.

Como dice Daniel Sanchez:

La obra debe dejar de ser objeto para pasar a ser agente mediador entre dos seres humanos, un raptó, un cálculo, un concepto que se materializa en una dimensión simbólica, que alcanza una expresión más clara que con las palabras. De algún modo, es un regreso a la experiencia primaria del arte. La obra es un velo que nos introduce al ser en estado puro. (Sanchez, 2013, p.6)

En *NASTY* se ofrece una experiencia abierta y participativa, poniendo en práctica estos conceptos. Se propone otra forma de relacionarse con la obra de arte y se pretende romper con la linealidad de un guión lineal, tomando las herramientas del diseño multimedial, para que la experiencia transmediática funcione como invitación y abra sus puertas a la intervención del espectador. Entonces, ¿Es lo multimedial una ventana para generar un cambio de roles en los actores de la experiencia artística: el artista, el espectador y la obra? ¿Cómo se modifican estos actores? El artista se transforma en un gestor que explica la obra, el espectador pasa a ser un usuario, dónde sus acciones se

ven reflejadas en experiencia artística, y la obra pasa a ser un trabajo en progreso.² Como dice Tatiana Berti:

Hemos visto cómo el espectador ha pasado de ser un simple espectador a un espectador-interactor, también llamado usuario, dejando de ser espectador pasivo para ser un espectador activo. Activo en todo sentido de la palabra, ya que su participación es imprescindible para "completar" la propuesta, de ahí la importancia de su intervención física emocional-mental en la obra-instalación. (Berti, 2014, p.9)

Así el usuario y el gestor unen sus capacidades y herramientas para crear juntos una experiencia artística, una obra que supera a los actores que la crearon. Redireccionamos así el concepto que tenemos de obra artística: la obra ya no es un audiovisual, ni el sistema que entrelaza las plataformas, ni la historia presentada. La obra es la experiencia abierta y participativa que ofrece *NASTY*, dejando de reducirse a un objeto o sistema, para lograr ser una verdadera ventana al caos.

NUEVAS PREGUNTAS

PROCESO DE ESCRITURA

En una primera instancia se realizó un proceso de revisión de autores y temas a tratar, buscando hacer una limpieza del tema. Se abordó el desarrollo de la obra y luego un análisis de la misma sustentada en los autores y pensadores elegidos. Una vez realizada la estructura se hizo un testeo de la obra, asegurándonos de que funcione técnicamente y de que la lectura sea fluida en toda la experiencia.

En una primera instancia necesité reformular los conceptos que había aprendido en mis años como estudiante. Mi proyecto de tesis empezó siendo un incentivo para experimentar diferentes tipos de escritura por fuera de lo cinematográfico. Pero mis estudios en guión en las Artes Audiovisuales por momentos me brindaba las herramientas necesarias y por momentos me condicionaba. Realizar un proyecto tan distinto a lo que fue mi formación me permitió apropiarme de mis saberes y darles el uso que merecen: son herramientas, no condiciones. Encontrarme con un universo nuevo en el diseño

² El autor Lev Manovich es quién lleva a cabo el análisis de estos actores cuando analiza los nuevos medios de comunicación, no nos demoraremos aquí, pero es primordial nombrarlos para analizarlos en profundidad.

multimedial me permitió volver a mirar lo cinematográfico con otros ojos, mirar a las Artes Audiovisuales desde otro lugar y, por supuesto, seguir trabajando mi mirada como artista.

Fue un gran desafío para mí y para mi tutora abordar el proyecto con la magnitud que presenta, sin embargo pudimos entendernos y complementarnos de una manera fructífera y beneficiosa, creo que el resultado de lo demuestra el proyecto en sí mismo.

HALLAZGOS

Con el trabajo busqué producir un guión cinematográfico fusionado con la disciplina de diseño multimedial creando una experiencia transmediática. Logré así: comprender la importancia de lo interactivo, los beneficios y cambios que esto implica en el proceso artístico, y desglosar las herramientas que podemos usar para crear una experiencia transmediática. Una vez concluido el trabajo, me formularon nuevas preguntas:

Si la cultura está cambiando ¿Cómo está cambiando el arte que es producto de esta cultura? Si el artista es quien comunica un mensaje a través de una obra de arte ¿No es lo interactivo una forma de comunicación que le permitiría al artista fortalecerse con mensaje del espectador? ¿Es lo interactivo la forma en que el arte puede romper las estructuras y llegar a su máximo esplendor de caos?

ANEXO

FILMOGRAFÍA

FIGURA 1. Russell McLean (Productor), David Slade (Director). (2018).
Bandersnatch [Película]. Reino Unido.



FIGURA 2. Tangram Cine (Productora), Facundo Baigorri (Director). (2019).
Jueves de Trapos. Episodio Interactivo [Serie]. Argentina Disponible en: [Jueves de Trapo](#)



FOTOGRAFÍA

FIGURA 3. Berken, Paula (2019), *Desarrollo de Propuesta Estética*. Disponible en:

[Propuesta estética](#)



FIGURA 4. Archivo de michelis (s.f.). *Fotos*. Disponible en:

[Archivodemichelis](#)

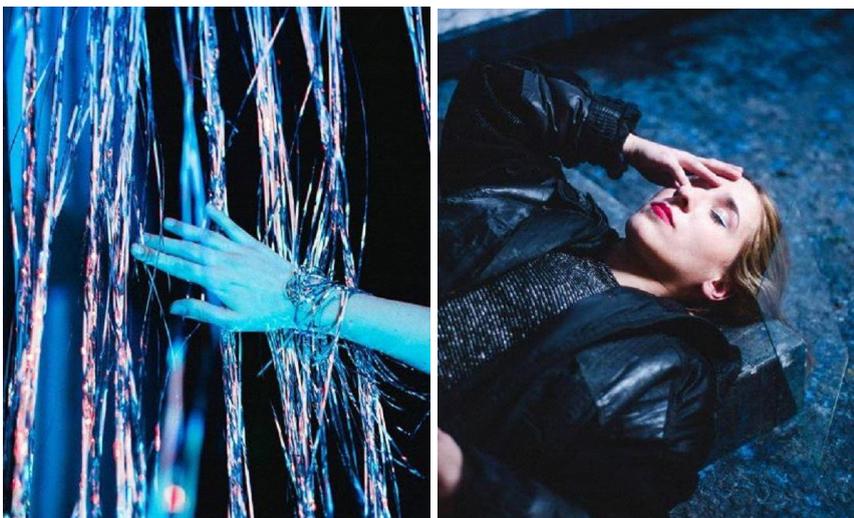


FIGURA 5. Miss Complejo. (s.f.). *Fotos*. Disponible en:

[Misscomplejo](#)



REFERENCIAS ESTÉTICAS:

REFERENCIA ESTÉTICA AUDIOVISUAL:

Berken Paula (Directora). (2019). *Nasty* [Teaser]. Argentina. Disponible en:

[REFERENCIA ESTÉTICA AUDIOVISUAL](#)

CAMPAÑAS REALIZADAS DE DISEÑO GRÁFICO:

[PROPUESTA DE CAMPAÑA DE DISEÑO GRÁFICO 1](#)

[PROPUESTA DE CAMPAÑA DE DISEÑO GRÁFICO 2](#)

[PROPUESTA DE CAMPAÑA DE DISEÑO GRÁFICO 3](#)

[PROPUESTA DE CAMPAÑA DE DISEÑO GRÁFICO 4](#)

[PROPUESTA DE CAMPAÑA DE DISEÑO GRÁFICO 5](#)

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Berken Paula (Guionista). (2020). *Nasty* [Guión]. Disponible en: [NASTY](#)

BIBLIOGRAFÍA

Bettendorf, Elsa y Prestigiacomo, Raquel. (1997) Capítulo III: Las estructuras narrativas. En *La ventana discreta*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina: Atuel.

André Felipe Gallego Aguilar (2011). Capítulo 1 – Introducción a las narrativas trasmediáticas. En *Diseño de las Narrativas Trasmediáticas*. Manizales, Colombia. Disponible en: [Diseño de las Narrativas Trasmediáticas](#)

Berti, Tatiana (2014). *La complejidad del Arte Multimedia: cambios en el rol del espectador*. (Tesis de grado). La Plata, Buenos Aires, Argentina. Recuperado en: [La complejidad del Arte Multimedia: cambios en el rol del espectador](#).

Sánchez, Daniel: (2013) *Epistemología de las artes - La transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*; Introducción; Capítulo 1. pp. 5-18. La Plata, EDULP. Disponible en red en: [La transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo](#)

Manovich, Lev (2001) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Cambridge, Mass, EE.UU. Disponible en: [Los nuevos medios de comunicación](#)

Eco, Umberto (1974). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona. Disponible en: [La estructura ausente](#)

FILMOGRAFÍA

Russell McLean (Productor), David Slade (Director). (2018). *Bandersnatch* [Película]. Reino Unido.

Tangram Cine (Productora), Facundo Baigorri (Director). (2019). *Jueves de Trapos. Episodio Interactivo* [Serie] . Argentina. Disponible en: [Jueves de Trapo](#)

Canal You Tube. (27 de noviembre de 2019). *Cómo nos manipulan en las redes sociales*, Santiago Bilinkis, TEDxRiodelaPlata. [Archivo de video]. Disponible en: [Cómo nos manipulan en las redes sociales](#)