

**PROYECTO: Proyectos audiovisuales de animación con componentes colaborativos.
En busca de un equilibrio entre expectativa y realidad.**

1.- RESUMEN (300 a 450 palabras)

La animación es siempre, en alguna medida, un proceso laborioso y prolongado. Por otro lado, el nuevo paradigma mediático, estimula el desarrollo de contenidos transmedia en los que la participación de los usuarios, incluyendo la posibilidad de generar contenidos (UGC) es un aspecto clave.

Las producciones de animación, son pioneras en el diseño de estrategias transmedia, sin embargo son reacias a proponer estrategias colaborativas orgánicas más allá de acciones promocionales o intervenciones espontáneas de los seguidores al margen de la propuesta original los autores. Desde el punto de vista de la producción, los proyectos colaborativos son relevantes en tanto construyen comunidades comprometidas con el proyecto en el mediano o largo plazo. Son proyectos que sobre todo, y más allá de su posible beneficio económico, a veces consiguen generar una experiencia aprendizaje y disfrute colectivo.

¿Cómo congeniar la participación en tiempo real, la incorporación de UGC en un lugar relevante de la narrativa (o la producción de sentido) y su consecuente feedback con una producción caracterizada por sus altos estándares de calidad y prolongados tiempos de producción y postproducción como es la animación?

Los vertiginosos cambios tecnológicos, la multiplicación de herramientas, en particular aquellas que permiten automatizar procesos cada vez más complejos, el creciente acceso a una conectividad generalizada, y tal vez, una audiencia más abierta a aceptar estéticas antes percibidas como “no profesionales” o experiencias efímeras más performativas, permiten pensar en nuevas estrategias. ¿Cuál es el recorrido actual de los proyectos colaborativos relacionados con la animación? ¿Hay estrategias específicas que puedan ser generalizadas o sistematizadas? ¿Cuál es la escala de estos proyectos en términos de audiencia potencial? ¿Cuál es el tipo de colaboración que proponen y en qué medida es relevante para el colaborador y para el proyecto mismo? ¿Qué tipo de relación proponen entre colaboradores y entre la comunidad y el proyecto? ¿Qué implicaciones legales e incluso éticas tiene este tipo de proyecto?

Nuestro objetivo es entonces, identificar y examinar estrategias con impacto cualitativo (la experiencia del usuario colaborador, la consistencia del resultado, etc.) y cuantitativo (el índice de participación y otros datos cuantitativos asociados) en proyectos audiovisuales de animación con componentes colaborativos que permitan definir condiciones necesarias para el desarrollo de futuros proyectos que involucren UGC en un rol relevante.

El presente proyecto se enmarca dentro del área 4 de investigación aprobada por el CICSE, “Procesos comunicacionales y multimediáticos”, que propone efectuar aportes conceptuales desde un enfoque transdisciplinario sobre las experiencias comunicacionales a partir del reconocimiento de las profundas transformaciones que operan en el escenario de las industrias mediáticas a partir, justamente, de las mediaciones tecnológicas de la vida cotidiana que reconfiguran las formas y rutinas de producción, los modos de circulación simbólica y las prácticas sociales o consumos comunicacionales. Y se enmarca en las líneas “Nuevos medios y convergencias” y “Lenguaje, forma, narrativas y herramientas de la creación audiovisual y sonora”.



Palabras Clave:	ANIMACIÓN, COLABORATIVO, TRANSMEDIA, NARRATIVA, USER-GENERATED CONTENT, PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
-----------------	--