



Universidad
Nacional
de Quilmes



Escuela
Universitaria
de Artes



**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre**

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnologías
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Narrativa audiovisual en contextos digitales
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

Presentación:

El universo audiovisual ha atravesado una profunda, camaleónica y vertiginosa transformación desde el siglo pasado hasta la fecha. Tanto por el desarrollo de los soportes tecnológicos que avanzan permanentemente como por el impulso y resemantización de la condición narrativa, el universo audiovisual se ha convertido en un terreno complejo, multiforme y de límites muchas veces precisos, pero también ambiguos.

La configuración de la historia de este desarrollo ha desencadenado una profusa bibliografía a lo largo del siglo XX y también en el presente. El cine, la televisión y el video han ocupado exégesis diversas, recorridos historiográficos específicos y postulaciones a futuro de variado tenor. En todos estos acercamientos emerge la contaminación de los formatos, la disolución de límites precisos y la yuxtaposición como una condición más para la escalada audiovisual. Por otra parte, el desarrollo de nuevas tecnologías digitales promueve la reformulación de las condiciones de producción, exhibición y distribución de estas nuevas modalidades mediáticas.

En este sentido, la definición de una historia de las artes electrónicas busca abolir los compartimientos estancos respecto de las historias específicas enmarcadas y suscritas a soportes específicos ("el" cine, "la" televisión", "el" video"), sobre todo a partir de la incorporación de lo digital, de las computadoras y del trabajo en el ciberespacio. Por otra parte, esta expansión vital de los nuevos medios invade e influencia otras prácticas artísticas, desde el teatro hasta las sesiones de vj.

Todo medio audiovisual y sus concomitantes soportes son, entonces, plausibles de ser analizados desde la evolución no solo de los lenguajes particulares, sino también desde el posicionamiento del sujeto lector/espectador/interactor/actor/autor a quien estas producciones se dirigen. Por ello, la asignatura pretende entender de qué modo la configuración de la historia de los medios es, a la vez, la historia de la evolución del lenguaje de esos mismos medios. Aún más, es la historia de la relación del sujeto con ese universo de lectura que, en aras del placer estético, busca desentrañar. Este aspecto es fundamental a la hora de pensar de qué modo las obras de arte audiovisual se relacionan con lectores/espectadores/interactores/actores/autores en una ecuación de paridad: si existe producción estética a ser gozada, develada o rebatida es porque existe un sujeto capaz de entrar en relación con ella. Esta mención no es ingenua, sino que propone iniciar el estudio

de las formas de la historia del arte electrónico contemporáneo como un proceso de retroalimentación entre las posibilidades de los diversos soportes, los lectores/espectadores/interactores/actores/autores y las coyunturas culturales específicas en que se inscribe ese proceso.

Partimos de un universo común, el del cine como el relato habitual más incorporado en el desarrollo de los medios masivos desde el siglo pasado. Pero el cine visto no desde la diacronía tradicional, sino como el espacio donde el espectador constituye su andamiaje de apropiación del mundo contemporáneo, sea este el del inicial 1895 (fecha de la primera proyección cinematográfica), hasta el de las producciones de la primera década del siglo XXI. Si el cine o, en todo caso, la teoría en torno de él, construye su razón de ser en el planteo respecto de las relaciones de tiempo y espacio que le son propias, el avance del universo audiovisual reconfigura dichos posicionamientos espaciotemporales. Ubicuidad, hibridación y labilidad parecen ser las únicas certezas posibles. Paralelamente, el perfeccionamiento tecnológico y el preciosismo estético tensan la aparente fragilidad del universo audiovisual. El desarrollo del cine digital inmersivo o de las técnicas de animación son claros ejemplos de esto. ¿Qué decir, entonces, de la televisión, los videos musicales, el multimedia o los videojuegos? ¿Cómo dar cuenta de sus potencialidades y contaminaciones con otras formas del quehacer artístico como el teatro, la literatura, la música o la danza? ¿Desde dónde analizar o teorizar las telenovelas para celulares, las narrativas convergentes ciberespaciales y la panoplia del relato colaborativo? Interrogantes en proceso jamás saldados, son disparadores que nos permiten trabajar la asignatura.

A la dificultad de analizar la esquivada corporeidad de las artes electrónicas, se suma la conciencia crítica respecto de las condiciones de uniformidad y globalización que nos rodean. Los medios audiovisuales y sus posibilidades reunidos en pocas manos, y el desarrollo de la tecnología concomitante preso de la lógica del mercado vuelven, por lo tanto, necesaria e insoslayable una lectura crítica de este proceso de articulación y solidificación de los relatos audiovisuales, en particular, y del quehacer artístico, en general. Las artes electrónicas, por ende, no son inmunes ni ajenas a las condiciones de producción que las generan ni a las coyunturas sociohistóricas en las que se inscriben. Entender este contexto es significativo a la hora de examinarlas.

Por ello, la asignatura abreviará de autores, formatos y ejemplos tanto contemporáneos como de aquilatada tradición para problematizar las artes electrónicas. La asignatura se articula por tanto como un cuerpo de recorridos, como la aventura de un de flâneur inmersivo y cuestionador, activo e inquisidor que analiza un arte audiovisual particular para encontrar relaciones y vínculos con soportes del pasado e investigaciones a futuro. Este flâneur tiene como ciudad el relato audiovisual y su corporeidad se ve atravesada por la lógica de todo relato y se constituye, él mismo, como relato a ser leído. Este recorrido, donde todo cuerpo es cuerpo de interrelación hermenéutica, hace del lector/espectador/interactor/actor/autor un sujeto tanto inquieto como vulnerable, tanto cuestionador como consciente de sus porosos límites.

En este recorrido es importante (y ya ha sido enunciado) el lugar del sujeto que lee, que mira que, en definitiva, interpreta, incorpora, actualiza o interactúa con el relato audiovisual. Los esclarecedores conceptos de Arlindo Machado nos ayudarán a pensar el vínculo entre el sujeto y la pantalla, a la hora de reflexionar contaminaciones, incorporar contextos y soportes y elaborar lecturas críticas.

Ahora cobra sentido lo enunciado en párrafos anteriores y que articula esta propuesta: no se trata sólo de quebrar una historia diacrónica del relato audiovisual sino también de ver puntos de enlace, de tensión y de fuga dentro de esa historia legitimada. Nuevos soportes, nuevos cuerpos anuncian diferentes y más amplios modos de interpelación.

Se trata, en definitiva, de romper la lógica lineal espaciotemporal en el ámbito plural del relato audiovisual y, desde ahí, plantear un desembrague de los modos aquilatados de la mirada para resignificar, en definitiva, la capacidad ubicua que la hace libre.

Objetivos

Que el estudiante logre

Conocer los lineamientos teóricos y metodológicos que caracterizan a la narración audiovisual en contextos específicos.

Reconozca tanto los elementos constitutivos del proceso narrativo audiovisual en su paso de formatos analógicos a digitales.

Revisar la configuración del sujeto lector/espectador/interactor.

Analizar un corpus específico de películas y obras enclavadas dentro de la problemática señalada.

Analizar los discursos críticos entorno de dichos corpus audiovisuales.

A los efectos de obtener:

Herramientas teóricas y metodológicas que les permitan reflexionar sobre el trabajo analítico crítico entorno de la narración audiovisual en su paso de lo analógico a lo digital, Herramientas de escritura y producción reflexiva acordes con campos del saber teórico y sus concomitantes aplicaciones.

Un posicionamiento crítico-reflexivo, anclado en un punto de vista sobre el mundo y sus producciones estéticas, teniendo en cuenta que ese punto de acercamiento es, concluyentemente, uno más dentro de los posibles.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Una introducción a los procesos de creación con los medios para pensar una praxis artística audiovisual. Viejos medios y nuevas tecnologías: especificidad y cruces de aparatos. Hibridez entre el cine, el video y la TV. El arte de los medios. Las narrativas en la literatura, el cine, el video y el teatro. La convergencia de medios. El multimedia. Textualidades y textos en el nuevo escenario audiovisual. Cine Digital Interactivo inmersivo. La cuestión del cine digital y los medios expandidos. Mainstream, uniformización y experimentación.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1. Ver y saber: el problema enunciativo en los textos audiovisuales. Viejos medios, nuevos medios: la reflexión en torno al paso de lo analógico a lo digital. ¿Existe tal dicotomía? El sujeto lector. Modalidades y problemas: la organización discursiva del universo audiovisual.

Unidad 2. Ver y saber. Tensiones entre el ojo y el sujeto. El ojo cuestionado. Duplicidad. De la representación renacentista a la crisis del sujeto contemporáneo. Enunciación, punto de vista, sujeto. El saber narrativo.

Unidad 3. La sutura, la escisión, la lectura. El ojo tachado. La interpelación del lector espectador. Ubicuidad y sujeto. Voyeurismo. Identificación, proyección, espejo. La influencia lacaniana en la problematización de la sutura en el universo audiovisual.

Unidad 4. La crisis enunciativa. Ruptura del canon. Mirada y punto de escucha. El soporte como garantía del sujeto trascendental. El sujeto en el texto. Materialidad del soporte e ideología: entrecruzamientos entre sujeto, soporte y representación.

Unidad 5. Alteridades en el ciberespacio. La automatización del sujeto. Edmond Couchot y el sujeto-SE. Sujeto-SE y mundos digitales. Interactividad y narración. Lógica de los personajes



artificiales. El sujeto como artificio. Partición y anclaje en el ciberespacio: la narración múltiple.

Unidad 6. Sumergirse, expandirse. La inmersión. Reconfiguraciones de la caverna platónica: el observador reconfigurado: nuevas formas de la reconversión en el ciberespacio. Platón en el ciberespacio. Regímenes de inmersión.

Unidad 7. Nuevos sujetos, nuevos cuerpos. El cuerpo como territorio ciberespacial: revisión de la percepción y de los nuevos modos de subjetividad. La subjetividad del espectador/interactor: territorios de crisis. Regímenes de inmersión.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

El sistema de aprobación de la asignatura se rige por la normativa detallada en la Resolución del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Quilmes (**RSC 201/18**), en el Capítulo II "Evaluación y acreditación / "Título I. Modalidad Virtual" y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes finales.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

Los alumnos deberán rendir un examen escrito de carácter obligatorio, de desarrollo de consignas específicas en torno a los contenidos planteados en la totalidad de las unidades del programa.

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

Unidad 1.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Foucault, Michel (1986), "La Meninas", en *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI, México. Páginas 13 a 25.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1995), "Enunciación y narración" y "El punto de vista", en *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Paidós, Barcelona. Páginas 47 a 69 y 137 a 154.

González Requena, J. (1986), "El espejo", Introducción" y "El sistema de representación clásico y las escrituras manieristas", en *La metáfora del espejo*, Instituto de Cine y Radio-Televisión, Valencia. Páginas 15 a 48.

----- (2007) "La modernidad (?) de Ciudadano Kane: a propósito del sujeto de la enunciación", en Talens, J. & Zunzunegui (eds.) *Contracampo. Ensayos sobre teoría e historia del cine*, Cátedra, Madrid. Páginas 450 a 458.

Machado, A. (2009), "El enigma de Kane" y "Ubicuidad y trascendencia", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 11 a 31.

Zunzunegui, S. (1987) "¿Qué punto de vista?", en revista *Contracampo*, nº42, año IX, verano-otoño. Páginas 42 a 51.

- Filmografía obligatoria:

El ciudadano (1941, Orson Welles).

Laura (1944, Otto Preminger).

Unidad 2.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Borges, J.L. (varias ediciones), "La casa de Asterión", cuento. Disponible en

<https://ciudadseva.com/texto/la-casa-de-asterion/>

Burch, N. (1991), "Relato, diégesis: umbrales y límites", en *El tragaluz del infinito*, Cátedra, Madrid. Páginas 243 a 268.

Machado, A. (2009), "El ojo privado y su doble" y "La ventana del voyeur", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 33 a 56.

Mulvey, L. (1975), "Placer visual y cine narrativo", en revista *Screen*, 16, 3, otoño, páginas 6 a 18.

Poe, E.A. (varias ediciones) "William Wilson", cuento. Disponible en

<https://ciudadseva.com/texto/william-wilson/>

Sánchez-Biosca, V. (2007), "La mirada indiscreta", en Talens, J. & Zunzunegui (eds.).

Contracampo. Ensayos sobre teoría e historia del cine, Cátedra, Madrid. Páginas 376 a 388.

- Filmografía obligatoria:

El ciudadano (1941, Orson Welles).

Laura (1944, Otto Preminger).

Unidad 3.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Heath, S. (2000) "Sobre la sutura", en *Youkali*. Revista crítica de las artes y el pensamiento, n°6.

Páginas 207 a 225. Disponible en <http://www.youkali.net/6d-YOUKALI-clasico-Heath.pdf>.

Machado, A. (2009), "La escisión de la mirada". "El sistema de sutura" y "El espectador en el texto", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 57 a 89.

- Filmografía obligatoria.

La diligencia (1939, John Ford).

Los pájaros (1963, Alfred Hitchcock).

Unidad 4.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Aumont, J. et al (1984), "El cine y su espectador", en *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós, Barcelona. Páginas 227 a 288.

Baudry, J. L. (1974) "Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base", en *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*, año1, n°2, diciembre de 1974, Nueva Visión, Buenos Aires. Páginas 53 a 66.

Machado, A. (2009), "Identificación, proyección, espejo". "El punto de escucha" y "La crisis de la enunciación", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 91a 119.

- Filmografía obligatoria.

M. el vampiro (1931, Fritz Lang).



El ciudadano (1941, Orson Welles).
La dama del lago (1946, Robert Montgomery).

Unidad 5.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Hernández García, I. (2007), “La innovación como relación entre lo humano y los mundos inmersivos”, en Schultz, M. (coordinadora), *El factor humano en la cibercultura*, Alfagrama, Argentina, Páginas 165 a 185.

Machado, A. (2009), “La automatización del sujeto”, “El demiurgo y el robot” y “Los personajes artificiales”, en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 123 a 146.

Murray, J. (1999), “Inmersión” y “Las hijas de Eliza”, en *Hamlet en la holocubierta*, Paidós, Barcelona. Páginas 109 a 138 y 225 a 257.

Zunzunegui, S. (2007), “Video-Arte: fragmentos de una imagen”, en Talens, J. & Zunzunegui (eds.). *Contracampo. Ensayos sobre teoría e historia del cine*, Cátedra, Madrid. Páginas 78 a 81.

- Filmografía, videografía y new media obligatorios:

El hombre con la cámara (1929, Dziga Vertov).

Emotion Winds (2014, Maurice Benayoun).

Hummingbirds (1968, Charles Csuri).

La Jetée (1962, Chris Marker).

Lapis (1963-1966, James Whitney).

Permutations (1967, John Whitney).

Yantra (1959, James Whitney).

Unidad 6.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Baudry, J. L. (1974) “Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base”, en *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*, año 1, nº 2, diciembre de 1974, Nueva Visión, Buenos Aires. Páginas 53 a 66.

Bazin, A. (1990), “El mito del cine total”, en *¿Qué es el cine?*, Rialp, España. Páginas 33 a 39.

Deleuze, G. (1994). “I. Simulacro y filosofía antigua. 1. Platón y el simulacro”, en *Lógica del sentido*, Planeta Agostini, España. Páginas 255 a 267.

Machado, A. (2009), “Atravesar la pantalla: la inmersión”, “Las técnicas del observador” y “De regreso a la caverna”, en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 147 a 174.

Platón (1963), Libro VII, en *República*, EUDEBA, Buenos Aires. Páginas 381 a 422. Disponible en <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http%3A%2F%2Fperso.wanadoo.es%2Ffilotur%2Findex.htm%2F1-Platon-selectividad.doc>.

Ryan, M-L- (2004). “El texto como mundo: teorías sobre la inmersión”, en *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, España. Páginas 115 a 143.

Youngblood, G. (2012), “Cine cibernético y películas computarizadas”, en *Cine expandido*, EDUNTREF, Buenos Aires. Páginas 201 a 275.



- Filmografía, videografía y new media obligatorios:

Sherlock Jr. (1924, Buster Keaton).
Hummingbirds (1968, Charles Csuri).
La rosa púrpura de El Cairo (1985, Woody Allen)
Lapis (1963-1966, James Whitney).
Matrix (1999, hermanas Wachowski)
Permutations (1967, John Whitney).
Poem Field #2 (1971, Bell Laboratories).
Yantra (1959, James Whitney).
Obras de Maurice Benayoun: <http://www.benayoun.com/> (selección).

Unidad 7.

- Bibliografía y webgrafía obligatorias:

Borges, J.L. (2001), “Las versiones homéricas”, en *Discusión. Obras completas*, vol. I. Disponible en <http://www.lamaquinadel tiempo.com/temas/traducc/borges.htm>.
Haraway, D. (1995) “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo xx”, en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Paidós, España. Páginas 251 a 311. Disponible <http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.com.ar/2012/03/donna-haraway-manifiesto-cyborg.html>.
Machado, A. (2009), “El surgimiento del cuerpo”, “Regímenes de inmersión” y “Nuevas figuras de la subjetividad”, en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, España. Páginas 175 a 212.
Murray, J. (1999), “Inmersión” y “Las hijas de Eliza”, en *Hamlet en la holocubierta*, Paidós, Barcelona. Páginas 109 a 138 y 225 a 257.
Ryan, M-L- (2004), “El texto como mundo: teorías sobre la inmersión”, en *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, España. Páginas 115 a 143.

- Filmografía, videografía y new media obligatorios:

The Countryman's First Sight of the Animated Pictures (1901, Robert William Paul)
Hummingbirds (1968, Charles Csuri).
Lapis (1963-1966, James Whitney).
Permutations (1967, John Whitney).
Yantra (1959, James Whitney).

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Aparici, Roberto (2010) *Educomunicación: más allá del 2.0*, Barcelona, Gedisa. ISBN 978-84-9784-605-9. 318 p.p.
Austin, T. y Doust, R. (2008), *Diseño de nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Blume. ISBN 978-84-9801-262-0. 192 p.p.
Bustos, G. (2006), *Audiovisuales de combate. Acerca del videoactivismo contemporáneo*, Buenos Aires, La Crujía. ISBN 987-601-018-2. 170 p.p.
Dery, M. (1998), *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid, Siruela. ISBN 84-7844-396-7. 397 p.p.
Godard, J-L. (2009), *JLG/JLG. Autorretrato de diciembre*, Buenos Aires, Caja negra, ISBN 978-987-22492-9-8. 130 p.p.
Gonzaga Assis de Luca, L. (2009), *A hora do cinema digital. Democratização e globalização do*



audiovisual, São Paulo, imprensa oficial. ISBN 978-85-7060-737-9

Grau, O. (2007), *Arte virtual. Da ilusão à imersão*, São Paulo, Editora UNESP, Editora Senac. ISBN 97885-7359-532-1 (editorial Senac) 978-85-7139-739-2 (editorial UNESP). 467 p.p.

Jullier, L. (2004), *La imagen digital. De la tecnología a la estética*, Buenos Aires, La marca, 2004.

Kindersley, D. (1996), *Multimedia. Guía completa*, Barcelona, Ediciones B. ISBN 84-406-6582-2. 192 p.p.

La Ferla, J. (comp.) (1999), *Medios audiovisuales. Ontología, historia, praxis*, Buenos Aires, EUDEBA. ISBN 950-23-1001-2. 327 p.p.

La Ferla, J. y Cantú, M. (comp.) (2007), *Video argentino. Ensayo sobre cuatro autores*. Carlos Trilnick, Arteproteico, Marcello Mercado, Iván Marino, Buenos Aires, nueva librería. ISBN 978-987-1104-59-8. 206 p.p.

Machado, A. (2009), *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Buenos Aires, nueva librería. ISBN 978-987-1104-77-2. 344 p.p.

Morse, M. (1998), *Virtualities. Television, Media Art and Cyberculture*, Indiana, Indiana niversity Press. ISBN 0-253-21177-8. 266 p.p.

Pérez Ornia, J. R. (1991), *El arte del vídeo. Introducción la historia del vídeo experimental*, Barcelona, RTVE y Ediciones del Serbal. ISBN 84-7628-080-7. 191 p.p.


Pérez-Yarza, M. (1996), "Videoclip e imágenes del descrédito. Black Hole Sun, de Soundgarden", EUTOPIÁS, Documentos de trabajo, 2da época, Vol. 129, Valencia. ISBN 84-89447-36-5. 24 p.p.

Riambau, E. (2011), *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*, Madrid, Cátedra. ISBN 978-376-2754-0435 p.p.

Ryan, M-L. (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós. ISBN 84-943-1572-7. 456 p.p.

Schultz, M. (coord.) (2007), *El factor humano en la cibercultura*, Buenos Aires, Alfagrama. ISBN 978-987-1305-36-0. 238 p.p.

Yoel, G. (comp.) (2004), *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*, Buenos Aires, Manantial. ISBN 987-500-083-3. 391 p.p.

 <p>Firma y Aclaración: Director de carrera</p>	<p>María Julia Augé Directora Licenciatura en Artes y Tecnologías Universidad Nacional de Quilmes</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------