

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

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnología
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Nuevas Pantallas y nuevos escenarios
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

La digitalización –entendida como un proceso histórico y cultural en el cual la conversión de imágenes fijas, video, música y texto en datos- amplió las posibilidades de producción de contenidos mediáticos protagonizados por lenguajes. De este modo, con una computadora y demás dispositivos como cámaras domésticas, teléfonos móviles, mp5, entre otros, cualquier usuario puede convertirse en lo que la literatura especializada denominó como prosumidor, un consumidor de lenguajes mediáticos que a la vez los produce.

A principios de los años 90 apareció la World Wide Web (WWW) y con ello la posibilidad de conectar al mundo mediante un nuevo medio de comunicación, Internet. Esta posibilidad dinamizó el acceso a la cantidad de información y a las posibilidades de comunicación al incrementar el acervo de información disponible y reducir las barreras del espacio y del tiempo. En este escenario multimedial, toma protagonismo el lenguaje audiovisual como conductor de significados a nivel global.

En relación con la posibilidad de Internet, la telefonía móvil y los videojuegos la industria cultural desarrolla hardwares que permiten la visualización del lenguaje audiovisual de manera más difundida. Todos estos dispositivos son protagonizados por pantallas: computadoras personales, teléfonos móviles, reproductores de mp4, videojuegos portátiles, entre otros. Muchos de ellos con la capacidad de filmar y hasta de editar los contenidos.

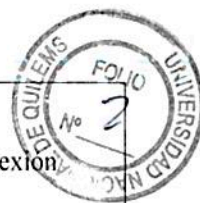
La proliferación de las computadoras en actividades ligadas a los ámbitos educativos y laborales también contrajo la alfabetización en el uso de diversos softwares de reproducción, producción y edición de videos. De allí que no se torne una actividad lejana y compleja poder realizar contenidos propios.

En 2005 nació YouTube, una plataforma que permite mediante un nombre de usuario y contraseña publicar videos domésticos para que puedan ser vistos por el público de todo el mundo. De esta manera, quienes cuenten con hardwares, softwares, servidor y saberes mínimos para maniobrarlos se convierten, interpelado por el slogan de YouTube “broadcast yourself” (transmite tú mismo) en el transmisor de su propia emisión.

En este escenario donde proliferaron estas prácticas comunicacionales alrededor del lenguaje audiovisual se propone esta asignatura que explora las diferencias entre las lógicas narrativas, sintácticas, morfológicas y semánticas en la especificidad de creación de contenidos para las Nuevas Pantallas y los Nuevos Escenarios. La materia de la Licenciatura en Artes y Tecnologías propone generar competencias para comprender las dinámicas constantemente novedosas que plantean estos nuevos medios digitales.

Las narraciones audiovisuales para nuevas pantallas son incipientes y no cuentan con un campo amplio de estudios académicos. De ello que los estudios y artículos que forman parte de la bibliografía, son en su mayoría bibliografía reciente.

Se propone entonces el recorrido por el estudio de las siguientes nuevas pantallas: “la nueva-vieja pantalla” (TV Digital); “la pantalla pirata” (TV y cine en Internet); “la pantalla amateur” (espacios que alojan videos de usuarios de Internet); “las series web” (formatos creados específicamente para circulación por internet); “la pantalla móvil” (formatos para la telefonía móvil); “la pantalla social” (redes sociales virtuales y sus narrativas), “la fotografía en Internet” (casos de usos amateur), “la pantalla lúdica” (cruce entre videojuegos y formatos audiovisuales).



Objetivos
Que el estudiante logre
Incorporar los debates y los conceptos principales en los estudios sobre nuevas tecnologías propiciando la reflexión sobre los nuevos medios, usos y prácticas alrededor de las tecnologías de la comunicación contemporáneas.
Aproximarse a las características principales de las narraciones audiovisuales existentes para nuevas pantallas.
Desarrollar capacidades para la planificación de estrategias de intervención comunicacional en nuevas pantallas.
Articular conocimientos para el análisis narrativo audiovisual para diferentes pantallas/soportes.
Desarrollar y potenciar conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Los escenarios de las nuevas pantallas. Contenidos para la web, el multimedial, etc. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. La reconfiguración de la instancia de autor. Sinergias cross-media. Reconversión de contenidos originales en multiplataforma. El videojuego. Nuevas narrativas audiovisuales: la webnovela, la celunovela. La tv en la web y las audiencias online.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

- UNIDAD 1. Conceptos principales.**
Determinismo tecnológico y Tecnología sintomática en el pensamiento de Raymond Williams. La postura de Marshall McLuhan: las extensiones del ser humano. Medios calientes y medios fríos. Sociedad de la información y del conocimiento y la brecha digital. Nuevas audiencias online. Nativos digitales, prosumidores, lectura lineal, lectura hipervincular y uso de los nuevos medios. El concepto de transmedia. El "nuevo sensorium" en el pensamiento de Walter Benjamin. Autores y propuestas contemporáneas.
- UNIDAD 2. El lenguaje audiovisual para las nuevas pantallas y los nuevos escenarios**
La televisión digital, el caso argentino. Las viejas pantallas en las nuevas pantallas: sitios de reproducción y descarga de televisión y cine. Los casos de Cueva y Taringa. Sitios de alojamiento de videos amateurs: las narrativas y dinámicas de uso de YouTube. Diferencias narrativas del lenguaje audiovisual en cine, televisión y nuevas pantallas. Los medios tradicionales y el cruce con las nuevas pantallas.
- UNIDAD 3. El video bajo demanda y las series web**
Los cambios conceptuales: de la televisión, canal, grilla, rating a maratonear, spoilear y filtrar. Las constantes narrativas en la edad de oro de las series televisivas. Las series web como formato. Las series web en Argentina: las pantallas que las programan, las convocatorias que las financian y los eventos que las reconocen. Identidad audiovisual y construcción como industria cultural.
- UNIDAD 4. Telefonía móvil y videojuegos.**
Lugar del teléfono móvil en la cultura contemporánea. Narrativas de telefonía móvil. Contenidos para telefonía móvil. Videojuegos una historia de sus propuestas narrativas. La estética de videoclip y la estética de videojuego. La estética del videojuego en el cine, el video y la televisión. Las principales redes sociales virtuales (Facebook, Twitter, Instagram), sus orígenes y usos propuestos. Las principales narrativas: posteo, compartir, emoticones, memes. La fotografía en las redes sociales virtuales: del mito de Narciso a la selfie.

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>

Programa: Libre



Para la aprobación de la materia se prevén dos instancias de evaluación. En primer lugar el envío de un trabajo práctico en forma de ensayo escrito donde se recupere uno de los temas propuestos en el programa de la materia. El formato ensayo consiste en un texto argumentativo, que se sostiene en citas y referencias conceptuales propias del curso. Desde allí articular entre tres y cinco textos de la bibliografía obligatoria o complementaria. En tanto las normas, deberá estar escrito en hoja A4, en letra Times New Roman, interlineado 1,5 y tener una extensión de entre 8 y 12 páginas con la bibliografía al final.

Este trabajo deberá ser enviado a la dirección de la carrera con copia a la cuenta de correo del Tutxr, diez días antes de la instancia de evaluación presencial. En tanto la evaluación presencial consistirá en cuatro preguntas conceptuales, de relación y ejemplificación sobre temas y textos del programa de la materia.

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

UNIDAD 1.

Bibliografía obligatoria

García, Felipe; Portillo, Javier; Romo, Jesús; Benito, Manuel (¿?) Nativos digitales y modelos de aprendizaje. Universidad de País VASCO / Eukasal Herriki Unibertsitatea (UPV/EHU). Disponible en línea: <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf>

McLuhan, Marshall (2009) “El medio es el mensaje” y “Medios calientes y medios fríos”. En Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Buenos Aires: Paidós.

Murolo, Norberto Leonardo. (2011) “Pantallas, pantallas y más pantallas. Desasosiego en la cultura de la imagen”. En Revista TELOS. Número 86, Enero-Marzo. Fundación Telefónica. ISSN: 0213-084X, págs. 37-44. España. Disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Perspectivas_86TELOS_PERSPECT_2/seccion=1236&idioma=es_ES&id=2011012709040001&activo=7.do

Rodríguez Gallardo, Adolfo (2006) La brecha digital y sus determinantes. México: UNAM – Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.

Williams, Raymond (2011) (1973) “La tecnología y la sociedad”. En Televisión. Tecnología y forma cultural. Buenos Aires: Paidós.

Videografía

Black Mirror (Charlie Brooker, 2011-2013)

UNIDAD 2



Bibliografía obligatoria

Material didáctico sobre los sitios Cuevana y Taringa. Dictámenes judiciales y notas periodísticas.

Murolo, Norberto Leonardo. (2011) "Características del lenguaje audiovisual en YouTube". En Desafíos de los estudios audiovisuales en América Latina: Actas del II Congreso de ASAECA - Buenos Aires, 2010 / edición literaria a cargo de Marcela Visconti y Malena Verardi. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : ASAECA – Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, 2011. E-Book. ISBN 978-987-25871-2-3 1. Cinematografía. 2. Medios Audiovisuales. 3. Actas de Congresos. I. Visconti, Marcela, ed. lit. II. Verardi, Malena, ed. lit. CDD 778.5 Disponible en: http://www.asaeca.org/aactas/murolo_norberto.pdf

Navarro Güerre, Héctor (2010) Hibridación de contenidos y pantallas. Tendencias del consumo de contenidos audiovisuales e interactivos en España en el marco de la convergencia digital. Disponible en: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos>

Renó, Denis (2007) "YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio". Revista Latina de Comunicación Social, 62. Disponible en: http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.htm

Rincón, Omar (2006) "Narrativas televisivas". En Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa Editorial.

Videografía

Fischer, David (2010) La Red Social (The Social Network). (USA)

UNIDAD 3

Bibliografía obligatoria

De Cicco, Juan "YouTube: el archivo audiovisual de la memoria colectiva". Universidad de Palermo. Disponible en: <http://www.palermo.edu/ingenieria/downloads/pdfwebc&T8/8CyT06.pdf>

Del Pino, Cristina y Aguad, Elsa (2012) "Redes sociales, social media, distribución y televisión: el nuevo usuario/espectador y los vientos de cambio. En León, Bienvenido (coordinador), La televisión ante el desafío de Internet. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Gil Pons, Eva (¿?) "La narrativa del tráiler cinematográfico". Disponible en <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/La%20narrativa%20del%20Trailer%20cinematogr%C3%A1fico.pdf>

Guarinos, Virginia y Lozano, Javier (2011) "Consideraciones narrativas sobre el falso trailer. El relato del relato que nunca existió. En Razón y Palabra, Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Disponible en: www.razonypalabra.org.mx

Moreno Acosta, Adriana Marcela (2010) "De la habitación al estrellato, celebridades youtuberas: Gary Blosma & Numa Numa". En Memorias de las XIV Jornadas Nacionales de Investigadores en



Comunicación. Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en:
http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2010momoreno_adriana.pdf

Murolo, Norberto Leonardo. (2012) "Nuevas Pantallas: Un Desarrollo Conceptual". En Razón y Palabra. Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología, México, ISSN: 1605-4806. Disponible en: www.razonypalabra.org

Varela, Mirta (2014) "Él miraba televisión, you tube. La dinámica del cambio en los medios". En Carlón Mario y Scolari, Carlos A. (eds.) (2014) El fin de los medios masivos. Buenos Aires: La Crujía.

Videografía

Series Web

FWTV: www.fwtv.tv

UN3: un3.tv

CINE. AR PLAY: play.cine.ar/bienvenida

UNIDAD 4

Bibliografía obligatoria

Ciuffoli, Clara y López, Guadalupe (2010) "Facebook como paradigma de la alfabetización digital en tiempos de barbarie cultural". En Piscitelli, Alejandro; Adaime, Iván y Binder, Inés (compiladores) El Proyecto Facebook y la Posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica.

De Olivera, Michel (2014) "A dicotomía fotográfica: imagens para lembrar; imagens para esquecer". En Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR – 2 a 5/9/2014. Disponible en: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0563-2.pdf>

Jenkins, Henry (2010) Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión. Madrid: Paidós Comunicación.

Jenkins, Henry (2009) "La guerra entre efectos y significados. Replanteamientos del debate sobre la violencia en los videojuegos". En Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós Comunicación.

Martín-Barbero, Jesús (2009) "El cambio en la percepción de los jóvenes. Socialidades, tecnicidades y subjetividades". En Morduchowicz, Roxana, Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad. Barcelona: Gedisa.

Morales Morante, Luis Fernando (2011) "La producción de ficción para telefonía móvil". En revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación. Disponible en: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf->



[generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011050914020001&idioma=es](#)

Suárez Bonilla, Sofía “Gramáticas audiovisuales para plataformas celulares”. Disponible en: <http://www.scoop.it/t/maestr-s-y-redes-de-aprendizaje/p/1273455584/gramaticas-audiovisuales-para-plataformas-celulares-sofia-suarez>

Winocur, Rosalía (2008) “El móvil, artefacto ritual para controlar la incertidumbre”. En Alambre, N° 1, marzo. <http://www.revistaalambre.com/Articulos/ArticuloMuestra.asp?Id=15>

Cruce entre audiovisual y videojuegos

Dayton, Jonathan y Ferris Valerie (1999) Californication. Video clip de Red Hot Chilli Peppers. (USA) <http://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk>

El perro en la luna producciones para canal Encuentro (2010) La asombrosa excursión de Zamba (Serie Completa). (Argentina). Capítulo primero disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=3t2e2p1PCiM>

Jankel, Anabel y Morton, Rocky (1993) Super Mario Bross. (USA)

West, Simon (2001) Lara Croft: Tom Rider. (USA)

Wright, Edag (2010) Scott Pilgrim Vs. The World. (USA)

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Alfonso, Alfredo (2003) “La sociedad de la información: genealogía y presente. Conflictos y armonías suscitados por un imperativo central”. En Saintout, Florencia, Abrir la comunicación. La Plata: Ediciones de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP.

Arrojo, María José (2010) “Distribución y financiamiento de formatos audiovisuales en Internet”. En revista TELOS Cuadernos de Conocimiento e Innovación. Disponible en: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2010110214190001&activo=6.do

Benjamin, Walter (1936) “La obra de arte en la época de su reproductividad técnica”, en Conceptos de Filosofía de la Historia. La Plata: Terramar.

Dornaletche Ruiz, Jon (2007) “Definición y Naturaleza del trailer cinematográfico”. En Pensar la Publicidad, vol. I, n° 2, 99-116, ISSN: 1887-8598.

Doueih, Milad (2010) La gran conversión digital. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Esnaola Horacek, Graciela Alicia (2003) “Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos”. En [Etic@.net](http://etic@net), Número 1. Julio de 2003. Granada, España.



Gétrudix Barrio, Felipe; Durán Medina, José Francisco; Gramonal Arroyo, Roberto; Gálvez de la Cuesta, M^a del Carmen y García García, Francisco () “Una taxonomía del término “nativo digital”. Nuevas formas de relación y de comunicación”. Disponible en línea: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos>

Islas, Octavio (2008) “El Prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad”. En Palabra – Clave, junio, año/vol. 11, número 001. Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia. Pp. 29 – 39.

León, Bienvenido (coordinador), La televisión ante el desafío de Internet. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Moreno, Pedro Manuel (2003) “El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia”. En Bustamante, Enrique (coord.) Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital. Barcelona: Gedisa.

Murolo, Norberto Leonardo. (2009) “Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos” En Razón y Palabra, Primera Revista Latinoamericana Especializada en Comunicación, México, N° 69 “Deporte, Cultura y Comunicación”. ISSN: 1605-4806. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx>

Murolo, Norberto Leonardo. (2010) “Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna”. En Razón y Palabra, Primera Revista Latinoamericana Especializada en Comunicación, “Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis”, Número 71, México, ISSN: 1605-4806. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx>

Murolo, Norberto Leonardo. (2010) “Verdades comunitarias. Una entrada a Wikipedia”. En Razón y Palabra, Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación, “Cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica: una revisión crítica más allá de la comunicación”, Número 73, México, ISSN: 1605-4806. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx>

Murolo, Norberto Leonardo. (2011) “Tres maneras de jugar. Prácticas comunicacionales con los videojuegos a través del tiempo”. En Memorias de las XV Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, N° 15, ISSN: 1852-0308. Publicado en www.redcomunicacion.org

Murolo, Norberto Leonardo. (2013) “La pantalla doméstica. Sobre Televisión. Tecnología y forma cultural de Raymond Williams”. En Revista Oficios Terrestres, Revista de Ciencias Sociales de la Comunicación y la Cultura. Número 28, UNLP, ISSN: 1853-3248. Publicación semestral.

Negroponte, Nicholas (1995) Being digital. Barcelona: Ediciones B, S. A.

Piscitelli, Alejandro (2009) Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires. Santillana.

Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto S. A. Ediciones.

Urresti, Marcelo (2008) “Ciberculturas juveniles: vida cotidiana subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información”. En Ciberculturas juveniles. Buenos Aires, La Crujía.

Williams, Raymond (1992) Historia de la comunicación. Vol. II. De la imprenta a nuestros días.



Barcelona: Editorial Bosch.

Winocur, Rosalía (2006) "Internet en la vida cotidiana de los jóvenes". En Universidad Nacional Autónoma de México, Revista Mexicana de Sociología 68, núm. 3 (julio – septiembre 2006): 551 – 580. México, D. F.

Winocur, Rosalía (x) "La computadora e Internet como estrategia de inclusión social en el imaginario de los pobres". En

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_winocur_rosalia.htm

Firma y Aclaración
Director de carrera

María Julia Augé
Directora
Licenciatura en Artes y Tecnologías
Universidad Nacional de Quilmes