

Universidad Nacional de Quilmes (UNQ)**Escuela Universitaria de Artes***Programa regular*

Carrera: Tecnicatura Universitaria en Producción Digital (TUPD)

Año: 2018

Curso: Taller de Introducción al Lenguaje Multimedia

Profesor: Esp. Ignacio Del Pizzo

Carga horaria semanal: 5 horas (4 áulicas y 1 extra-áulica)

Créditos: 10

Núcleo al que pertenece: Formación general básica

Tipo de asignatura: Teórico-práctica

Presentación y objetivos

En la contemporaneidad, entendida por algunos teóricos como la Sociedad del Conocimiento, las tecnologías digitales de la comunicación se posicionan como espacios de información, entretenimiento y creación artística. En ese contexto, entendemos que la aparición de un nuevo medio de comunicación, como lo es internet desde 1990, conjuga tecnologías y lenguajes. Es allí donde comienza a desarrollarse el lenguaje multimedia, que se trata de un sistema de signos comunicacionales asentados en una sumatoria y combinación de lenguajes preexistentes.

La escritura, las imágenes, la fotografía, el sonoro, el audiovisual y la animación, entre otros lenguajes, se conjugan creando formas comunicacionales complejas y articuladas, que en un principio tomaron el nombre de "multimedia" por involucrar múltiples lenguajes, tecnologías y, por lo tanto, medios. Este concepto, con el correr del tiempo y el avance de las dinámicas de usos y apropiaciones digitales, fue quedando en desuso dando paso a ideas como "narrativas transmedia" o "contenidos multiplataformas".

Desde su origen, internet se fue complejizando al tiempo que los sujetos de la comunicación llamados en su momento "internautas" o "usuarios" fueron generando dinámicas comunicaciones con otros en la red de redes. La denominada web 2.0 supuso la posibilidad de que intervinieran activamente en la construcción y publicación de contenidos originales, tales como blogs, foros y chats, por ejemplo.



Más adelante aparecieron, entre otras manifestaciones, dispositivos extraíbles de almacenamiento, aplicaciones para telefonía móvil y consolas de videojuegos convergentes con internet, sólo por nombrar algunas. También, las redes sociales virtuales como Facebook, YouTube, Twitter e Instagram, que otorgan relevancia a los contenidos mediáticos: textos breves en forma de posts, videos cortos, fotografías y diseños amateurs. Este escenario complejo en términos mediáticos propicia la publicación de materiales convergentes.

La materia propone un repaso teórico, pero fundamentalmente práctico dada su perspectiva de taller, por el devenir de los diferentes lenguajes mediáticos con la finalidad de realizar un aprendizaje analítico y realizativo de trabajos prácticos sobre cada uno de ellos con el objetivo de planificar un trabajo final que sintetice en un proyecto multimedia-transmedia-multiplataforma.

Los objetivos principales del Taller de Introducción al Lenguaje Multimedia son que el estudiante logre:

- Incorporar los debates y conceptos principales de los estudios sobre las tecnologías de comunicación contemporáneas, propiciando la reflexión sobre los medios, usos y prácticas alrededor de las mismas.
- 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 tecnologías.
- Articular conocimientos para el análisis narrativo audiovisual para diferentes soportes.
- Desarrollar y potenciar conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.

Contenidos mínimos

Características de los contenidos digitales. Texto e hipertexto en sistemas multimedia. Estructuras hipertextuales y contenidos digitales. Nuevos medios y plataformas de comunicación. El lenguaje de los nuevos medios. La world wide web y sus tecnologías.

Gestión y manipulación de contenidos para la web. Web 2.0. Interfaz y metáfora / Hardware y software. Virtualidad y realidades. Continuos de realidad mixta. Interacción, simulación, representación, percepción e interpretación. Multimedia, Hipermedia y Transmedia. Producción de contenidos digitales. Interactividad.

DPK



Contenidos temáticos o unidades

UNIDAD 1 - Conceptos principales

Lengua y lenguaje: el multimedia como lenguaje. Tecnología y medios de comunicación. Ícono, índice y símbolo. Diferencia entre multimedia, transmedia y multiplataforma. Características de los contenidos digitales. Estudio de casos. Texto e hipertexto en sistemas multimedia.

UNIDAD 2 - Imagen, fotografía y contenidos transmedia

Signo lingüístico. Retórica de la imagen. Fotografía y mensaje fotográfico. El "inconsciente fotográfico" en Walter Benjamin. Denotación, connotación y sentido obtuso en Roland Barthes. Estructuras hipertextuales y contenidos digitales. Nuevos medios y plataformas de comunicación. El lenguaje de los nuevos medios. La world wide web y sus tecnologías.

UNIDAD 3 - El audiovisual: sujetos, tecnicidades e interactividad

Escala de planos y formas de ingresar a la lectura de imágenes: leyes del horizonte, mirada y tercios. Géneros y formatos. El corto cinematográfico. Transposición. El videoclip, el trailer y el falso trailer. El guión multimedia. Focalización y ocularización.

UNIDAD 4 - Multimedia, transmedia y multiplataforma

Los proyectos transmedia. El concepto de transmedia en Henry Jenkins y Carlos Scolari. Interacción, simulación, representación, percepción e interpretación. Multimedia, hipermedia y transmedia. Producción de contenidos digitales. Guión audiovisual y multimedial. Los sujetos de la comunicación: del "esquema emisor-receptor" al "esquema prosumidor". La interactividad. Usos de internet: página web, blog, wiki, foros, canales de transmisión de video y redes sociales virtuales. Casos de realizadores influyentes y experiencias diversas. La producción amateur multimedia y su circulación. El fandom y el fanvideo como formato multimedia contemporáneo: finales alternativos y montajes. Las reflexiones de Henry Jenkins. El concepto de género y de polifonía en Mijail Bajtín.

D.P.R.

Bibliografía obligatoria

UNIDAD 1

- **De Saussure, Ferdinand:** "Curso de lingüística general". México, Fontamara, 1998.

- **Murolo, Norberto Leonardo:** "Nuevas Pantallas: un desarrollo conceptual", en *Razón y Palabra. Primera revista digital en Iberoamérica especializada en comunicología*. México, N° 80, agosto – octubre 2012.

- **Peirce, Charles Sanders:** "La ciencia de la semiótica". Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1974.

UNIDAD 2

- **Bajtín, Mijaíl Mijáilovich:** "Estética de la creación verbal". Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2005.

- **Barthes, Roland:** "El mensaje fotográfico", en *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Buenos Aires, Siglo XXI, 1986.

- **Barthes, Roland:** "El tercer mensaje", en *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Buenos Aires, Siglo XXI, 1986.

- **Barthes, Roland,** "Retórica de la imagen", en *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Buenos Aires, Siglo XXI, 1986.

- **Benjamin, Walter:** "Breve historia de la fotografía". Buenos Aires, Casimiro, 2011.

UNIDAD 3

- **Dornateche Ruiz, Jon:** "El trailer cinematográfico: historia de un género publicitario en EE.UU.", en *Pensar la publicidad. Revista internacional de investigaciones publicitarias*. Ediciones Complutense, volumen III Nº 1, 2009.

- **González, Néstor Daniel:** "Carpeta de trabajo audiovisual". Bernal, Universidad Virtual de Quilmes (UVQ).

- **Guarinos, Virginia; y Lozano, Javier:** "Consideraciones narrativas sobre el falso trailer. El relato del relato que nunca existió", en *Razón y Palabra. Primera revista digital en Iberoamérica especializada en comunicología*. México, Nº 78, noviembre 2011 – enero 2012.

- **Morales Morante, Luis Fernando:** "La producción de ficción para telefonía móvil", en *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*. Fundación Telefónica, abril - junio 2011, Madrid.

- **Suárez Bonilla, Sofía:** "Gramáticas audiovisuales para plataformas celulares". Disponible en <https://es.scribd.com/document/199441800/DOCENTE-Suarez-Bonilla-S-Gramaticas-Audiovisuales-para-plataformas-celulares> (Consultado por última vez el 26/06/2017).

- **Tirard, Laurent:** "Lecciones de cine. Entrevistas a cargo de Laurent Tirard. Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos". Buenos Aires, Paidós, 2012.



UNIDAD 4

- **Gil Pons, Eva**: "Sinergias entre televisión e internet: el caso de la serie Perdidos", en **León, Bienvenido (coordinador)**: *La televisión ante el desafío de internet*. Salamanca, Comunicación Social Publicaciones y Ediciones, 2012.

- **Jenkins, Henry**: "Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión". Barcelona, Paidós, 2010.

- **Murolo, Norberto Leonardo**: "Ni cine ni televisión. La identidad audiovisual de las series web argentinas", en *Revista Lembra*. Disponible en <https://revistalembra.com/2017/06/06/ni-cine-ni-televisión-por-murolo/> (consultado por última vez el 31/07/2017).

- **Scolari, Carlos**: "Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan". Barcelona, Deusto, 2013.

Bibliografía de consulta

- **Adaime, Iván; Binder, Inés; y Piscitelli, Alejandro**: "El Proyecto Facebook y la Posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje". Barcelona, Ariel, 2010.

- **Bustamante, Enrique (coordinador)**: "Las industrias culturales audiovisuales e Internet. Experiencias, escenarios de futuro y potencialidades desde la periferia". Tenerife, La Laguna, 2011.

- **Camus, Juan Carlos**: "Tienes 5 segundos. Gestión de contenidos digitales". Licencia Creative Commons del tipo Atribución - No Comercial - Licenciar Igual 2.0 Chile.

- **Castells, Manuel**: "La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional". Madrid, Alianza Editorial, 1995.

- **García, Felipe; Portillo, Javier; Romo, Jesús; y Benito, Manuel**: "Nativos digitales y modelos de aprendizaje". País Vasco, Eukasal Herriki Unibertsitatea. Disponible en <http://ceur-ws.org/Vol-318/Garcia.pdf> (consultado por última vez el 01/04/2017).

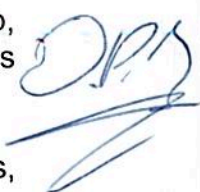
- **Hall, Stuart**: "Codificar/Decodificar", en *Cultura, medios y lenguaje*. Londres, Hutchinson, 1980.

- **Hall, Stuart**: "La cultura, los medios de comunicación y el 'efecto ideológico'", en *Cultura, medios y lenguaje*. Londres, Hutchinson, 1980.

- **Jenkins, Henry**: "Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación". Barcelona, Paidós, 2008.

RESN015/18

- **Lessig, Lawrence:** "Las leyes del ciberespacio". Taipei, presentado en la conferencia Taiwan Net '98, 1998.
- **Manovich, Lev:** "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital". Buenos Aires, Paidós, 2006.
- **Mattelart, Armand:** "Historia de la Sociedad de la Información". Barcelona, Paidós, 2002.
- **McLuhan, Marshall:** "Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano". Barcelona, Paidós, 1996.
- **Mosco, Vincent:** "La economía política de la comunicación". Madrid, Ediciones Complutense, 2006.
- **Murolo, Norberto Leonardo:** "La pantalla doméstica. Sobre televisión. Tecnología y forma cultural de Raymond Williams", en *Revista Oficios Terrestres*. Universidad Nacional de La Plata (UNLP), N° 28, 2012.
- **Murolo, Norberto Leonardo:** "Tres maneras de jugar. Prácticas comunicacionales con los videojuegos a través del tiempo". Ponencia presentada en las *XV Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación. "Recorridos de comunicación y cultura. Repensando prácticas y procesos"*, en la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC), del 15 al 17 de septiembre de 2011.
- **Nora, Simon; y Ming, Alain:** "La informatización de la sociedad". México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1980.
- **Oudshoorn, Nelly; y Pinch, Trevor (editores):** "How users matter. The co-construction of users and technology". Cambridge, The MIT Press, 2005.
- **Prensky, Marc:** "Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales", en *En el Horizonte*. MCB University Press, Vol. 9 N° 5, octubre de 2009.
- **Rodríguez Gallardo, Adolfo:** "La brecha digital y sus determinantes". México, Universidad Autónoma de México (UNAM), Centro de Investigaciones Bibliotecológicas, 2006.
- **Sartori, Giovanni:** "Homo videns. La sociedad teledirigida". España, Taurus, 1998.
- **Scolari, Carlos:** "Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales". Barcelona, Gedisa, 2014.
- **Scolari, Carlos:** "Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva". Barcelona, Gedisa, 2008.
- **Williams, Raymond:** "Historia de la comunicación". Barcelona, Bosch, 1992.



- **Williams, Raymond:** "Televisión, tecnología y forma cultural". Buenos Aires, Paidós, 2011.

- **Wolton, Dominique:** "Internet, ¿y después?". Barcelona, Gedisa, 2000.

Modalidad de dictado

Todas las clases serán teóricas y prácticas. Esta dinámica incluye tanto la explicación y debate de textos, como la realización de producciones intrínsecamente relacionadas con las nuevas pantallas.

Los estudiantes se dividirán en grupos, que actuarán como núcleos de producción. Estas unidades de trabajo plasmarán en sus realizaciones los conceptos aprehendidos y desarrollados en clase, de forma conjunta con el docente y el resto de los compañeros.

Actividades extra-áulicas obligatorias

Los alumnos deberán complementar la bibliografía obligatoria con la navegación por portales web específicos y el visionado de diversas producciones audiovisuales: películas, cortometrajes, series, trailers, falsos trailers, micros, spots publicitarios, etc. El objetivo de esta propuesta es que asistan a las clases habiendo trabajado con el material pedagógico, para seguir profundizándolo en el aula.

También tendrán reunirse con los grupos establecidos durante las primeras clases del cuatrimestre, con motivo de concretar las producciones requeridas para la aprobación de la materia.

A esto se sumará la realización de trabajos prácticos, que influirán en la nota conceptual y, asimismo, complementarán las diversas instancias de evaluación que representen calificaciones en sí mismas.

Evaluación

Las instancias de evaluación serán individuales y grupales, con calificaciones individuales en todos los casos. El primer trabajo práctico constará en una investigación grupal con defensa oral; el segundo, en la redacción de un ensayo individual; el tercero, en una transposición grupal; y el cuarto, en la producción grupal integral de una propuesta multimedia. Se podrá recuperar una de estas instancias.

También se tendrá en cuenta la nota conceptual, que provendrá de la entrega de los trabajos prácticos en tiempo y forma y la participación crítica en el momento de análisis de las producciones propuestas en clase, tanto las propias como las correspondientes a los compañeros.

Para la aprobación de la materia -según el Régimen de Estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) con el Artículo 9 de la

Resolución (CS) 004/08-, los estudiantes deberán contar con el cumplimiento de al menos el 75% de asistencia a clase.

También, obtener un promedio de 7 (siete) en las instancias parciales y un mínimo de 6 (seis) en cada una de ellas. De obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en cada instancia parcial, podrá acceder a un examen integrador dentro del mismo cuatrimestre.

En el caso de no aprobar el examen integrador, tendrán la posibilidad de otro examen en un lapso que no supere el cierre de actas del cuatrimestre siguiente. La mesa evaluadora de este nuevo examen integrador estará integrada por el profesor a cargo del curso y otro docente del área, designado por la Escuela Universitaria de Artes.



Ignacio Del Pizzo