Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre

CARRERA/S:	Tecnicatura Universitaria en Producción Digital y Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2020
ASIGNATURA:	Narrativa Transmedia
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

Presentación

La apropiación social de las tecnologías y la digitalización –entendida como un proceso histórico y cultural en el cual la conversión de imágenes, videos, música y textos 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 y teléfonos móviles, entre otros, los usuarios pueden convertirse en audiencias activas. En otras palabras, sujetos comunicacionales que la literatura especializada denominó prosumidores, consumidores de lenguajes mediáticos que a la vez los producen.

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

En relación con las prácticas posibles en Internet, la telefonía móvil y los videojuegos, la industria cultural desarrolla tecnologías que permiten la visualización de producciones audiovisuales en una diversa oferta de dispositivos protagonizados por pantallas. Allí, los viejos medios colonizan al nuevo, al tiempo que este despliega sus propios usos y narrativas. La ruptura con las lógicas televisivas, el universo del video breve y la ficción para internet ganan terreno.

En 2004 nació Facebook, en 2005 YouTube, en 2007 Twitter, en 2010 Instagram y en 2011 Twitch. Plataformas que mediante un nombre de usuario y contraseña, permiten publicar contenido doméstico y profesional en formatos de audiovisual, fotografías, textos para que puedan ser vistos por audiencias de todo el mundo. En este escenario de constante modificación proliferaron usos y apropiaciones de las tecnologías de la comunicación digital al tiempo que se fueron creando sus propias narrativas y formas expresivas. La planificación comunicacional y la creación de contenidos para estas redes sociales se convierten entonces en espacios de interés de profesionales de la comunicación y la producción digital. Empresas, celebridades, políticos y pequeños emprendimientos se hacen conocer y se pronuncian en las redes sociales. La potencia de la fotografía y del ciberactivismo requieren de una mirada renovada sobre los crecientes fenómenos

comunicacionales.
El presente curso explora las lógicas narrativas y la creación de contenidos para las nuevas pantallas, como sus usos y apropiaciones sociales. Se propone de allí generar competencias para comprender las dinámicas constantemente novedosas que plantean estos nuevos medios digitales. En primera instancia, a partir de una unidad teórica que desarrolla debates asentados en autores clásicos sobre conceptos de base como tecnología, sociedad de la información, brecha digital, nativos digitales, prosumidor. Para pasar luego a leer las pantallas desde una perspectiva culturalista no determinista que ponga el foco en los usos y apropiaciones.
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 streaming"* (plataformas que legalizan prácticas previas en consumos audiovisuales); *"la pantalla amateur"* (espacios que alojan videos de usuarios de Internet); *"las series web"* (formatos creados específicamente para circulación por internet); *"la pantalla social"* (planificación comunicacional y contenidos para redes sociales virtuales); *"la pantalla móvil"* (formatos y prácticas con telefonía móvil); *"la pantalla lúdica"* (cruce entre videojuegos y formatos audiovisuales).

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Plan de estudios 2015: Resolución CS 460/15 - Elaboración de relatos que se articulan en múltiples medios. Cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada. Diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.).Formatos. Ficción transmedia, periodismo transmedia, documental transmedia. Medios. Mercados. Experiencias.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

UNIDAD 1. Una mirada culturalista de las tecnologías frente a los determinismos.
Conceptos hegemónicos de los estudios de las tecnologías en el campo de la comunicación (Sociedad de la información, nativos digitales, brecha digital, prosumidores). La mirada culturalista de Raymond Williams y el debate fundante con Marshall McLuhan (determinismos tecnológicos y el medio como mensaje versus las tecnologías desde los usos). Las posturas de Roger Silverstone y David Morley: apropiación, objetización, incorporación y conversión. La digitalización como proceso cultural e histórico. La contemporaneidad mediática y el rol de las audiencias: inteligencia colectiva, convergencia cultural y piratas de textos en la teoría de Henry Jenkins.

UNIDAD 2. Usos y narrativas del lenguaje audiovisual para nuevas pantallas.
La pantalla pirata: la aparición de sitios de reproducción y descarga y la apropiación de contenido de material de la industria cultural protegido por derechos de autor. Los casos argentinos: Cuevana y Taringa. La legalización de las prácticas piratas y el triunfo de modelos de negocios: los casos de Netflix y Spotify. Un desplazamiento conceptual: de la grilla, prime time, rating y zapping al maratón, spoiler y filtrado. La nueva edad de oro de las series y sus constantes narrativas. La narrativa transmedia: concepto y ejemplos. Las series web: los comienzos y su consolidación como identidad audiovisual propia y como industria cultural. La pantalla amateur: la aparición de YouTube y los formatos creados por los usuarios para Internet. El tutorial, el youtuber, el fanvideo, el trailer falso.

UNIDAD 3. Redes sociales virtuales, telefonía móvil y videojuegos: usos y narrativas.
Planificación comunicacional para redes sociales virtuales: Facebook, Twitter, Instagram y sus aplicabilidades. Las dos migraciones: de Facebook a Instagram y de YouTube a Twitch. La

presentación de la persona en la virtualidad: fotografía y construcción de identidad digital. Los usos de Twitter: narrativas propias y casos de ciberactivismo. La pantalla lúdica: generaciones de videojuegos y usos sociales. La estética de videoclip y la estética de videojuego. Las correspondencias entre los videojuegos y el audiovisual.

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). Capítulo II: Evaluación y Acreditación**
http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf

La materia Narrativa transmedia propone trabajar a partir de una modalidad teórico-práctica. Asimismo, se realizarán cuatro trabajos prácticos:

- el primero se trata de un texto de análisis y crítica que articule los conceptos más relevantes de las primeras unidades con el visionado de una serie.
- el segundo trabajo es realizativo: se propone la producción de un ciclo audiovisual web pudiendo ser ficción, documental o informativo. En tanto lo formal, se esperan cuatro capítulos de entre 3 y 5 minutos.
- el tercer trabajo trata de una planificación comunicacional en redes sociales para una institución, organización, proyecto o persona propuesto por los/as estudiantes. Se espera una presentación en material visual: PowerPoint, Prezi, video, fotografías, etc.
- el cuarto trabajo se trata de un ensayo individual de 8 a 10 páginas sobre cualquiera de los temas vistos en clase. Se espera que esté escrito en letra T*imes New Roman* 12, interlineado 1,5 y que articule al menos cinco textos de la bibliografía obligatoria y complementaria del seminario.

Link a la carpeta con bibliografía obligatoria:

https://drive.google.com/drive/folders/1hNaiFoKJCSi3BFLbB6ng98o5reTWZ-XH?usp=sharing

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

UNIDAD 1

- Doueihi, Milad (2010) *La gran conversión digital.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Jenkins, Henry (2008) “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia: un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático”. En *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona: Paidós.
- 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.
- Silverstone, R., Morley, David y Hirsch, E. (1996) “Tecnologías de la información y la comunicación y economía moral de la familia”. En Silverstone, R. y Hirsch, E. (Eds.) *Los efectos de la nueva comunicación. El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia.* Barcelona: Bosch. Pp.45.
- Williams, Raymond (2011) (1973) “La tecnología y la sociedad”. En *Televisión. Tecnología y forma cultural.* Buenos Aires: Paidós.

Videografía
La Revolución Virtual (BBC) (serie documental) (capítulo 1 de 4 "Libertad en la red"). Disponible en: www.youtube.com/watch?v=XVUOQ_ghE8k&t=4s

UNIDAD 2

- De Cicco, Juan "YouTube: el archivo audiovisual de la memoria colectiva". Universidad de Palermo. Disponible en: 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.
- Jenkins, Henry (2010) "Capas de significado. Los vídeos musicales de los fans y la poética de la piratería". En *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión.* Madrid: Paidós Comunicación.
- Material didáctico sobre los sitios Cuevana y Taringa. Dictámenes judiciales y notas periodísticas.
- Rincón, Omar (2006) "Narrativas televisivas". En *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento.* Barcelona: Gedisa Editorial.
- Scolari, Carlos (2013) *Narrativa transmedia. Cuando todos los medios cuentan.* Barcelona: Planeta.
- 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
Murolo, Leonardo (2018) "Maratonear, spoilear y filtrar" en *Neo Media Lab 2018,* Universidad Nacional de Tres de Febrero. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=bPx9nxZfVAA&t=1s

Series Web

- *CINE.AR PLAY:* play.cine.ar
- *FWTV:* www.fwtv.tv
- *UN3:* un3.tv
- Cont.ar: www.cont.ar/

UNIDAD 3

- 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.
- Ferraris, Sabrina (2008) "Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos". En Urresti, Marcelo (editor) *Ciberculturas juveniles.* Buenos Aires: La Crujía.
- Gravante, Tomasso (2012) "Ciberactivismo y apropiación social. Un estudio de caso: la insurgencia popular de Oaxaca". En *Sociedade e Cultura*, vol. 15, núm. 1, enero-junio, 2012, pp. 51-60, Universidade Federal de Goiás, Goiania, Brasil.
- 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.
- Karrera, Iñaki y Garmendia, Maialén (2018) "Sexting: qué sabemos y qué nos queda por aprender". En Jiménez, Estefanía; Garmendia, Maialén y Casado, Miguel Ángel (2018) *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia*

conectada. Barcelona: Gedisa.

- Sibilia, Paula (2008) *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Van Dijk, José (2016) "Twitter, la paradoja entre "seguir" y "marcar tendencia"". En La cultura de la conectividad. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- 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

Videografía

Redes Sociales Virtuales

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

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=YlUKcNNmywk
- 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 (2014) "Televisión Digital Abierta en Argentina en debate". En Nicolosi, Alejandra Pía (compiladora), *La televisión en la década kirchnerista. Democracia audiovisual y batalla cultura*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Arcila Calderón, Carlos; Barredo Ibáñez, Daniel y Castro, Cosette (Coordinadores) (2017) *Analítica y visualización de datos en Twitter*. Barcelona: Editorial UOC.
- Benjamin, Walter (1936) "La obra de arte en la época de su reproductividad técnica", en *Conceptos de Filosofía de la Historia*. La Plata: Terramar.
- Castells, Manuel (1996) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Carrión, Jorge (2011) *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- De Olivera, Michel (2014) "A dicotomia 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: www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0563-2.pdf
- 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
- Gértrudix Barrio, Felipe; Durán Medina, José Francisco; Gramonal Arroyo, Roberto; Gálvez de la Cuesta, Mª 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
- 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/N/N78/12_GuarinosLozano_M78.pdf

- Jenkins, Henry; Mizuko, Ito y boyd, danah (2016) *Participatory Culture in a Network Era.* Cambridge: Polity Press.
- Jenkins, Henry (2018) *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture.* New York: New York University Press.
- 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.
- 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.
- 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 y Lacorte, Natalia (2015) "De los bloopers a los youtubers. Diez años de Youtube en la cultura digital". En ***Question***, [S.l.], v. 1, n. 45, p. 15-29, mar. 2015. ISSN 1669-6581. Disponible en: perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2407
- Murolo, Norberto Leonardo (Septiembre de 2015). "Del mito del Narciso a la selfie: una arqueología de los cuerpos codificados". En *Palabra Clave*, 18(3), 676-700. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.3. Colombia: Universidad de La Sabana. eISSN: 2027-534X - ISSN: 0122-8285. Disponible en: palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/4938
- Murolo, Norberto Leonardo (2016) "La pantalla pirata. Usos y apropiaciones del audiovisual en internet por parte de jóvenes". En *Revista Divulgatio.* Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Murolo, Leonardo (2019) "Vistos, geolocalizaciones y selfies. Tecnologías de la comunicación móviles y usos de control". En Barredo Ibáñez, Daniel; Rodrigues da Cunha, Mágda; Hidalgo Toledo, Jorge y La Rosa Pinedo, Amaro (Editores) *Movilización ciudadana, medios sociales e Internet: miradas latinoamericanas.* Universidad del Rosario.
- 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: www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos
- 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.
- 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
- Rodríguez Gallardo, Adolfo (2006) *La brecha digital y sus determinantes.* México: UNAM – Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.

- Srnicek, Nick (2018) *Capitalismo de plataformas.* Buenos Aires: Caja Negra.
- 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.
- Volkov, Natalia (2003) "La brecha digital, un concepto social con cuatro dimensiones". En *Boletín de Política Informática*, Núm. 6.
- 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

Ileana Matiasich

Firma y Aclaración:
Director de carrera