



Universidad
Nacional
de Quilmes



Escuela
Universitaria
de Artes

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

| | |
|----------------------------|--|
| CARRERA: | Licenciatura en Artes Digitales |
| AÑO: | 2026 |
| ASIGNATURA: | Narrativa audiovisual en contextos digitales |
| DOCENTE: | Cecilia Tkacik |
| CARGA HORARIA: | 4 horas áulicas y 1 extra-áulica |
| CRÉDITOS: | 10 créditos |
| TIPO DE ASIGNATURA: | Teórica- Práctica |

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

Las transformaciones y potencialidades del universo audiovisual no cesan, tanto por el desarrollo de los soportes tecnológicos como por el impulso y resemantización de la condición narrativa. Este universo se ha convertido en un terreno complejo y multiforme donde la disolución de límites precisos y la yuxtaposición son condiciones para la escalada audiovisual contemporánea.

La asignatura propone iniciar el estudio de las formas de la narración audiovisual como un proceso de retroalimentación entre las posibilidades de los diversos soportes y las coyunturas culturales específicas. Partimos del cine como el relato habitual más incorporado, pero no desde una diacronía tradicional, sino como el espacio donde se constituye el andamiaje de apropiación del mundo. Entender que el lenguaje audiovisual, al igual que la lecto-escritura, debe ser aprendido y aprehendido es el eje central para formar productores capaces de dominar la disciplina y ejercer una conciencia crítica frente a la uniformidad y globalización de los relatos actuales.

Objetivos

Que el/la/le 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 quienes leen en estas coyunturas.

- Analizar un corpus específico de obras enclavadas dentro de la problemática señalada.
- Analizar los discursos críticos en torno a dichos corpus de obras.

A los efectos de obtener:

- Herramientas teóricas y metodológicas que les permitan reflexionar sobre el trabajo analítico crítico en torno a 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. Sociología de la cultura digital.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

UNIDAD I: Alfabetización Audiovisual: De la Perspectiva a la Mirada Ideológica

Desnaturalizar la mirada y establecer el dominio de la sintaxis (Montaje y Puesta en Escena) como base para la producción. El problema enunciativo en los textos audiovisuales. Viejos medios, nuevos medios: la reflexión en torno al paso de lo analógico a lo digital. Los orígenes de la imagen. La herencia del Renacimiento. Poética y Verosimilitud.

Modalidades y problemas: la organización discursiva del universo audiovisual

UNIDAD II: Narrativas Lúdicas y El Desembarque en la Pantalla Digital

De la representación renacentista a la crisis del sujeto contemporáneo. Enunciación, punto de vista, sujeto. El saber narrativo. El punto de vista. La sutura, la escisión, la lectura. La crisis de las categorías clásicas. El videojuego y la interactividad como nuevos paradigmas.

Viejos medios y nuevas tecnologías: hibridez entre cine, video y TV. El sujeto en la pantalla: del espectador al interactor. La retroalimentación como condición narrativa. Narrativas en videojuegos: inmersión, agencia y toma de decisiones.

UNIDAD III: Lógica de Plataforma, Crítica y Convergencia

La interpelación espectral. Ubicuidad y sujeto. *Voyeurismo*. Identificación, proyección, espejo. Mainstream, uniformización y experimentación en plataformas.

El análisis sociológico del ecosistema digital y la economía de la atención. El cine digital y el cuerpo. Transmedialidad y Convergencia.

UNIDAD IV: Cuerpo, Coautoría y Desarticulación del Relato

La síntesis hermenéutica y la poética personal del productor.

El goce estético y la ecuación de paridad entre obra y sujeto. El lector como cuerpo inquieto y vulnerable. Poéticas personales y cine experimental. El "desembrague" de la mirada: romper la lógica lineal espaciotemporal.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según **Resolución (CS): 201/18**.

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

Para cumplimentar la regularidad, se deberá tener el 80% de asistencia a clases y, además aprobar un examen parcial más el 80% de trabajos prácticos que se planteen a lo largo de la cursada.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Unidad 1

- **Bazin, André:** *Ontología de la imagen fotográfica*.

- **Panofsky, Erwin:** *La perspectiva como forma simbólica* (Selección).
- **Gaudreault, A. & Jost, F.:** *El relato cinematográfico* (Cap. 1-4).
- **Foucault, Michel:** *Las palabras y las cosas* (Cap. 1: "Las Meninas") y *Vigilar y castigar* (Selección).
- **González Requena, Jesús:** *La metáfora del espejo, el cine de Douglas Sirk*.
- **Mulvey, Laura:** *Placer visual y cine narrativo*.
- **Aumont, J. et al:** *Estética del cine* (Cap. "Cine y narración").

Unidad 2

- **Gaudreault, A. & Jost, F.** (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Paidós.
- **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*.
- **Machado, Arlindo:** *El sujeto en la pantalla* (Selección sobre Interactividad y nuevos medios).
- **Schlickers, S.:** *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial*.
- **Turkle, Sherry:** *La vida en la pantalla*.

Unidad 3

- **Elsaesser, T. y Hagener, M.:** *Introducción a la teoría del cine* (Cap. 8: El cine digital y el cuerpo).
- **Guarinos, V.:** *Narrativas audiovisuales digitales. Convergencia, multiculturalidad y transmedia*.
- **Segarra Saavedra, J.:** *Narrativas transmedia a la deriva*.
- **Sel, S. & Gzain, G.:** *Audiovisual en contexto. Narrativas en la era digital*.
- **Manovich, Lev:** *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (Selección).

Unidad 4.

- Machado, Arlindo: *El sujeto en la pantalla* (Capítulos finales).
- Mekas, Jonas: *Destellos de belleza*.
- Aparici, R. & García Matilla, A.: *Lectura de imágenes en la era digital*.
- *Un amor de UIQ*: Guion para un film que falta.

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- Aparici, R. & García Matilla, A.** (2008). *Lectura de imágenes en la era digital*. Ediciones de la Torre.
- Bordwell, D.** (1995). *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós.
- Asibong, A.** (2008) *François Ozon*. Manchester University Press.
- Burch, N.** (1991). *El tragaluz del infinito*. Cátedra.
- Bustos, G.** (2006). *Audiovisuales de combate. Acerca del videoactivismo contemporáneo*. La Crujía.
- Casetti, F.** (1994). *Teorías del cine*. Cátedra.
- Clark, L. & Oiticica, H.** (2023). *Fantasmática del cuerpo. Cartas 1964-1974*.
- Caja negra. Godard, J-L.** (2009). *JLG/JLG. Autorretrato de diciembre*. Caja negra.
- Gómez Tarín, J.F.** (2018). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*. Gonzaga Assis de Luca, L. (2009). *A hora do cinema digital. Democratização e globalização do audiovisual*. Imprensa oficial.
- Guattari, F.** (2017). *Un amor de UIQ. Un guion para un film que falta*. Caja negra.
- Heath, S.** (2000). Sobre la sutura. *Youkali. Revista crítica de las artes y el pensamiento*.6 (207-225).
- Hutcheon, L.** (2006) *A Theory of Adaptation*.Routledge.
- Jenkins, H.** (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Karbaum Padilla, G.** (2021). *La evolución de la narrativa audiovisual*. Editorial UPC.
- Koval, S.** (2008). *La condición poshumana. Camino a la*

integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia. Editorial Cinema.

La Ferla, J. y Cantú, M. (comp.) (2007). *Video argentino. Ensayo sobre cuatro autores*. Carlos Trilnick, Arteproteico, Marcello Mercado, Iván Marino. nueva librería.

Machado, A. *El sujeto en la pantalla*. (2009). Gedisa.

Mekas, J. (2022). *Destellos de belleza. Anécdotas y escenas de una vida*. Caja negra.

Segarra Saavedra, J. (2020). *Narrativas transmedia a la deriva: del storytelling a las nuevas ficciones audiovisuales (Comunicación y pensamiento)*. Egregius.

Sel, S. & Gzain, G. (eds.) (2022). *Audiovisual en contexto. Narrativas en la era digital*. UnComa.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós.

Val del Omar, J. (2011). *Escritos de técnica, poética y mística*. Ediciones de La Central. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Universidad de Navarra.

Val del Omar, J. (Director). (1955). *Aguaespejo granadino*. [Película]

Val del Omar, J. (2015). *Val del Omar. Más allá de la órbita terrestre*. BAFICI. Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires.



J. Gastón Rodríguez
Director de carrera



Firma y Aclaración:
Cecilia L. Tkacik