

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre

CARRERA/S:	Tecnicatura Universitaria en Producción Digital Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2024
ASIGNATURA:	Taller de Introducción al Lenguaje Multimedia
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico - Práctica
PRESENTACION Y OBJETIVOS:	
En la contemporaneidad, 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 el mayor desarrollo del 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”. 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, Twitter e Instagram, que otorgan relevancia a los contenidos mediáticos: textos breves en forma de posteos, videos cortos, fotografías y diseños amateurs. Este escenario complejo en términos mediáticos propicia la publicación de materiales convergentes. 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 existentes para nuevas pantallas. • Desarrollar capacidades para la planificación de estrategias de intervención comunicacional en	

nuevas tecnologías. • Articular conocimientos para el análisis narrativo de diferentes soportes. • Desarrollar y potenciar conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.
CONTENIDOS MÍNIMOS:
Plan de estudios 2015: Resolución CS 460/15 - 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.
CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:
UNIDAD 1 - <u>Lenguaje, imagen, fotografía y audiovisual</u> Lengua y lenguaje: el multimedia como lenguaje. Tecnología y medios de comunicación. Ícono, índice y símbolo. Signo lingüístico. Breve historia de las teorías de la Comunicación Social. Retórica de la imagen. Fotografía y mensaje fotográfico. El inconsciente fotográfico en Walter Benjamin. Denotación, connotación y sentido obtuso en Roland Barthes. 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. UNIDAD 2 - <u>Sujetos, tecnicidades e interactividad: multimedia y transmedia</u> Diferencias entre multimedia y transmedia. 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. El guión multimedia. Los proyectos transmedia. El concepto de transmedia en Henry Jenkins y Carlos Scolari. Interacción, simulación, representación, percepción e interpretación. Producción de contenidos digitales. 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.
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 El estudiante deberá: - Redactar un ensayo de 2 páginas de extensión sobre algún tema que propondrá el docente al comenzar la mesa de evaluación en base a la bibliografía obligatoria. Esta instancia deberá resolverse en 1 (una) hora. - Presentar oralmente una investigación de algún caso transmedia a elección, realizada con anterioridad. Una vez finalizada la exposición, el docente podrá solicitar la profundización de

algunos de los conceptos. Esta instancia deberá resolverse en media hora. - Entregar una propuesta transmedia integral, producida con anterioridad, que incluya múltiples lenguajes y plataformas. La producción central deberá ser un cortometraje ficcional de entre 5 (cinco) y 7 (siete) minutos. Se recomienda que, como mínimo, el audiovisual cuente con perfiles en redes sociales virtuales, teaser, trailer, material analógico y digital de difusión, registros fotográficos y comunidades de fans. El docente solicitará la justificación sobre los lenguajes y medios elegidos. Esta instancia deberá resolverse en media hora.
BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:
UNIDAD 1 - <u>Lenguaje, imagen, fotografía y audiovisual</u> - Barthes, Roland: “El mensaje fotográfico”, “Retórica de la imagen” y “El tercer sentido”, en <i>Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces</i>. Buenos Aires, Siglo XXI, 1986. - Benítez Larghi, Sebastián y Duek, Carolina: “Infancias, géneros y tecnologías digitales. Claves para su abordaje teórico y metodológico”, en <i>Educom. Mixturas de la educomunicación para el siglo XXI</i>. (Alberdi, María Cristina; Balbazoni, Mariela; y Lanati, Vanina, editoras). UNR Editora, Rosario, 2020. - Benjamin, Walter: “Breve historia de la fotografía”, en <i>Estética de la imagen</i>. Buenos Aires, Casimiro, 2011. - De Saussure, Ferdinand: “Objeto de la lingüística” y “Naturaleza del signo lingüístico”, en <i>Curso de lingüística general</i>. México, Fontamara, 1998. - González, Néstor Daniel: “El lenguaje audiovisual”, en <i>Carpeta de trabajo audiovisual</i>. Bernal, Universidad Virtual de Quilmes (UVQ), 2014. - Peirce, Charles Sanders: “Ícono, índice y símbolo”, en <i>La ciencia de la semiótica</i>. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1974. UNIDAD 2 - <u>Sujetos, tecnicidades e interactividad: multimedia y transmedia</u> - Fernández, José: “Introducción a la multimedia y conceptos básicos”, en <i>Tecnologías para los sistemas multimedia</i>. Murcia, Departamento de Informática y Sistemas de la Universidad de Murcia, 2004. - Jenkins, Henry: “¿Es que no tenéis vida propia?’ Fans, piratas y nómadas”, en <i>Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión</i>. Barcelona, Paidós, 2010. - Lovato, Anahí: “Documental multimedia interactivo. Una excusa para reinventar el periodismo digital”, en <i>Hacia una comunicación transmedia</i>. (Irigaray, Fernando; y Lovato, Anahí, compiladores). UNR Editora, Rosario, 2014. - Murolo, Norberto Leonardo: “Nuevas Pantallas: un desarrollo conceptual”, en <i>Razón y Palabra. Primera revista digital en Iberoamérica especializada en comunicología</i>. México, N° 80, agosto – octubre 2012. - Ruiz Moreno, Sandra: “Las características de las narrativas transmedia. Naturalmente apropiadas a las necesidades comunicativas de las comunidades”, en <i>Hacia una comunicación transmedia</i>. (Irigaray, Fernando y Lovato, Anahí, compiladores). UNR Editora, Rosario, 2014. - Sarlo, Beatriz: “Videojuegos”, en <i>Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en Argentina</i>. Buenos Aires, Seix Barral, 1994. - Scolari, Carlos: “¿Qué son las narrativas transmedia?”, en <i>Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan</i>. Barcelona, Deusto, 2013. BIBLIOGRAFIA 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.

- Bajtín, Mijaíl Mijáilovich: “Estética de la creación verbal”. Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2005.
- 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.
- Dornaletche 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 N° 1, 2009.
- 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).
- 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.
- 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, N° 78, noviembre 2011 – enero 2012.
- Hall, Stuart: “Codificar/Decodificar” y “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.
- 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.
- Morales Morante, Luis Fernando: “La producción de ficción para telefonía móvil”, en *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*. Madrid, Fundación Telefónica, 2011.
- 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* N° 28. La Plata, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), 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* Vol. 9 N° 5. MCB University Press, octubre de 2009.
- Rodríguez Gallardo, Adolfo: “La brecha digital y sus determinantes”. México, Centro de Investigaciones Bibliotecológicas de la Universidad Autónoma de México (UNAM), 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.
- 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.
- Williams, Raymond: “Televisión, tecnología y forma cultural”. Buenos Aires, Paidós, 2011.
- Wolton, Dominique: “Internet, ¿y después?”. Barcelona, Gedisa, 2000.



Del Pizzo, Ignacio

Firma y Aclaración:
Director de carrera