

Departamento de Ciencias Sociales
Programa Regular – Curso Presencial



Carrera:	Licenciatura en Comunicación Social
Año:	2014
Curso:	Seminario y Taller de Nuevas Pantallas
Profesor:	Norberto Leonardo Murolo
Carga horaria semanal:	4 horas áulicas y 1 hora extra áulica
Horas de consulta extra clase:	Martes de 17.00 a 18.00 horas.
Créditos:	10 créditos
Núcleo al que pertenece:	Orientado (Orientación Producción Periodística)
Tipo de Asignatura:	Teórico-Práctica

Objetivos:

- Que los alumnos reflexionen sobre los nuevos medios, usos y prácticas alrededor de las tecnologías de la comunicación contemporáneas.
- Que los alumnos comprendan los desarrollos de las tecnologías de la comunicación en relación con la industria cultural y la educación.
- Que los alumnos desarrollen capacidades para la planificación de estrategias de intervención comunicacional en nuevas pantallas.
- Que los alumnos articulen conocimientos para el análisis narrativo audiovisual para diferentes pantallas/soportes.
- Que los alumnos desarrollen y potencien conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.

Contenidos mínimos:

Las pantallas. ¿Qué son las Nuevas Pantallas? Nativos digitales y Brecha digital. Prosumidores, lectura lineal, lectura hipervincular y uso de los nuevos medios. Internet como medio esencial para las nuevas pantallas. La aparición de sitios de reproducción y descarga. Telefonía móvil y videojuegos. Hardwares y softwares de bolsillo. La aparición de las cámaras digitales, netbooks, teléfonos móviles, videojuegos y GPS. Lenguaje audiovisual para las nuevas pantallas. (Res. CS 534/13 – Plan de Estudios de la Licenciatura en Comunicación Social)

Contenidos Temáticos o Unidades:

Norberto Murolo

UNIDAD 1. Conceptos principales. El “determinismo tecnológico” y la “tecnología sintomática” en el pensamiento de Raymond Williams. La postura de Marshall McLuhan: las extensiones del ser humano. Medios calientes y medios fríos. Las pantallas. ¿Qué son las Nuevas Pantallas? Sociedad de la información y del conocimiento. Nativos digitales y Brecha digital. 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. Internet. Cine, TV, Nuevas Pantallas. Lenguaje audiovisual para las NP. La Televisión digital, el caso argentino: BACUA, CDA, CONECTATE. La World Wide Web. Internet como medio esencial para las nuevas pantallas. La aparición de sitios de reproducción y descarga de viejas pantallas: televisión y cine. Los casos de *Cuevana* y *Taringa*. Sitios de alojamiento de videos amateurs: el caso 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. Formatos audiovisuales para las NP.

Los cambios conceptuales: televisión, canal, grilla, rating, páginas, aplicaciones, visualizaciones. Zapping vs. Descarga. Los formatos. 1. Ficciones para nuevas pantallas. 2 Reproducción y descarga de cine y televisión. 3. Videos amateurs. 4. Viralidad. 5. Formatos breves: el videoclip, la publicidad y el trailer.

UNIDAD 4. Telefonía móvil y videojuegos.

Lugar del teléfono móvil en la cultura contemporánea. Narrativas de telefonía móvil. Casos 1 SEG. Contenidos para telefonía móvil. Videojuegos: una historia de sus generaciones y propuestas narrativas. La estética de videoclip y la estética de videojuego. La estética del videojuego en el cine, el video y la televisión.

Bibliografía Obligatoria:

UNIDAD 1.

- 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>
- 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.
- 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.
- 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.

- 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)
- *Cuevana*. www.cuevana.tv
- *Cuevana 2*. www.cuevana2.tv
- *Taringa*. www.taringa.net
- *Contenidos Digitales Abiertos*. www.cda.gov.ar
- *BACUA*. www.bacua.gob.ar

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>
- 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
- Romero Chamorro, Sergio F. (2011) “*Contenidos audiovisuales para distribución por*

Handwritten signature



el canal 1Seg de la nueva TV digital". Disponible en: http://www.blankspot.com.ar/docs/romero_1seg.pdf

Videografía

Series Web

- *El Rastro*. <http://www.telefe.com/2011/11/25/el-rastro>
<http://www.youtube.com/watch?v=6XWv4X11FtM>
- *Embarcados*. <http://entretenimiento.latam.msn.com/xl/especiales/embarcados>
- *La Epopeya del León*. <http://vimeo.com/channels/73402>
- *La Pareja del Mundial*. <http://www.misionmundial.com.ar/la-pareja-del-mundial>
- *Malviviendo*. www.malviviendo.com
- *Vera Blum, una historia de amor y rock*. <http://www.telefe.com/2013/01/28/gran-estreno-vera-blum-una-historia-de-amor-y-rock>

Estética amateur y nuevos formatos

- *Doble Click*. <https://www.facebook.com/dobleclicknovela>
- *Teaserland. Primer Festival Internacional de Trailers Falsos*. <http://www.youtube.com/watch?v=w8T8HaoWCaM>
- *18 de NOV. Mensaje de la Presidenta Cristina Fernández al retomar sus actividades*. <http://www.youtube.com/watch?v=bmbNAFDcH2s>

UNIDAD 4.

Bibliografía obligatoria

- 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>
- Morduchowicz, Roxana (2009) *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa.
- 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
- Rincón, Omar (2010) "El mejor medio de comunicación". En *Página/12*. 28 de julio de 2010. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/laventana/26-150246-2010-07-28.html>
- Suárez Bonilla, Sofia "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>

Carolina Suárez



Videografía

Formatos para telefonía móvil

- Dori Media. *Amanda O.* (Argentina) <http://www.youtube.com/user/amandao> - <http://www.youtube.com/watch?v=pYCGeLsN-KY>

Cruce entre audiovisual y videojuegos

- Dayton, Jonathan y Ferris Valerie (1999) *Californication*. Video clip de Red Hot Chili 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 Bros.* (USA)
- West, Simon (2001) *Lara Croft: Tom Rider*. (USA)
- Wright, Edag (2010) *Scott Pilgrim Vs. The World*. (USA)

Bibliografía 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.

Castells, Manuel (1996) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Dornaletche Ruiz, Jon (2007) "Definición y Naturaleza del trailer cinematográfico". En *Pensar la Publicidad*, vol. I, nº 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*, Número 1, Julio de 2003. Granada, España.

Ferraris, Sabrina (2008) "Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos". En Urresti, Marcelo (editor) *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.

Finkelievich, Susana y Alejandro Prince (2007): *El (involuntario) rol social de los cibercafés*. Disponible online en <http://www.oei.es/tic/rolcibercafes.pdf>

Gértrudix Barrio, Felipe; Durán Medina, José Francisco; Gramonal Arroyo, Roberto; Gálvez de la Cuesta, M^o 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>

Morduchowicz, Roxana (2008) *La Generación Multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.

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

Arrojo

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. (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.

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



Modalidad de dictado:

El “Seminario y Taller de Nuevas Pantallas” propone trabajar a partir de una modalidad teórico-práctica. Se expondrán y analizarán trabajos académicos de contenido teórico acerca de las nuevas pantallas. Se prepararán, por parte de los estudiantes, presentaciones grupales de los textos propuestos, incentivando la investigación y la búsqueda de información. Se analizarán producciones audiovisuales destinadas a las NP y se producirán contenidos audiovisuales para ser emitidos por Internet. Estos trabajos prácticos serán tanto de modo individual como grupal.

Actividades extra-áulicas obligatorias:

Las actividades extra-áulicas consisten en **lecturas críticas de la bibliografía** propuesta en el programa y para su debate en el ámbito áulico. Las lecturas buscan satisfacer el objetivo de acercarse a la comprensión del universo de las tecnologías digitales constantemente cambiantes aproximándose a autores y referencias contemporáneas en el campo de la



comunicación.

Un trabajo de búsqueda de información en donde cada grupo deberá presentar el material que recopiló sobre una plataforma de Internet (por ejemplo las más conocidas como, *Facebook, Youtube, Google, Yahoo, Twitter* como también alternativas). Esta actividad busca como objetivo conocer el nacimiento y consolidación de espacios de comunicación digital hegemónicos y alternativos donde el comunicador social puede hacer uso y/o contribuir en la producción de contenidos.

Realización de dos trabajos de producción audiovisual destinados a nuevas pantallas, el primero consiste en una **serie web**, donde cada grupo realizará íntegramente (preproducción, producción y postproducción) un capítulo de la serie. El segundo trabajo consta de un **trailer falso**, con la misma dinámica de trabajo. En estos casos el trabajo extra-áulico comprende la producción y postproducción, mientras que la preproducción y el trabajo teórico se realiza en el aula. Estos trabajos ofician como parciales de la cursada, por lo tanto son de especial relevancia. El objetivo es generar y potenciar las habilidades de los estudiantes en el análisis crítico y la realización de contenido audiovisual para nuevas pantallas.

Evaluación:

Las instancias de evaluación serán dos trabajos de producción audiovisual y un trabajo de investigación grupal que se presentará en el aula. Las tres notas equivalen del mismo modo para la nota final. Se podrá recuperar una de estas instancias.

Para la aprobación de la materia, los estudiantes deberán obtener promedio 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.

Al tiempo que la nota conceptual provendrá de la asistencia y la participación crítica en clase. En este sentido, se tendrá en cuenta en el momento de la evaluación: la entrega de los trabajos prácticos en tiempo y forma, la participación crítica en el momento de análisis de las producciones propuestas en clase, las propias y la de los compañeros. Cumplimiento del 75% de asistencia a clase.