



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Valdez, María

Narrativa audiovisual en contextos digitales



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Valdez, M. (2023). *Narrativa audiovisual en contextos digitales. (Programa)*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6237>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular – Cursos Presenciales**

CARRERA:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2023
ASIGNATURA:	Narrativa audiovisual en Contextos Digitales
DOCENTE:	Maria Valdez
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 que avanzan permanentemente como por el impulso y resemantización de la condición narrativa: por ello, este universo se ha convertido en un terreno complejo, multiforme y de límites muchas veces precisos, pero también ambiguos.

La configuración de la *narrativa audiovisual* de este desarrollo ha desencadenado una profusa bibliografía a lo largo del siglo XX y también en el presente. Y en ella emerge la contaminación de los formatos, la disolución de límites precisos y la yuxtaposición como una condición más para la escalada audiovisual. Por otra parte, el desarrollo de nuevas tecnologías digitales promueve la reformulación de las condiciones de producción, exhibición y distribución de estas nuevas modalidades mediáticas.

En este sentido, la definición de narrativa audiovisual busca abolir los compartimientos estancos respecto de las historias específicas enmarcadas y suscritas a soportes específicos (“el” cine, “la” televisión”, “el” video”, “las plataformas”, “la web”). Por otra parte, esta expansión vital de los nuevos medios invade e influencia otras prácticas artísticas, de variada procedencia.

Todo medio audiovisual y sus concomitantes soportes son, entonces, plausibles de ser analizados desde la evolución no solo de los lenguajes particulares, sino también desde el posicionamiento del auditorio. Por ello, la asignatura pretende entender de qué modo la configuración de la narrativa audiovisual es, a la vez, la historia de la evolución del lenguaje de los mismos medios audiovisuales. Aún más, es la historia de la relación de quienes miran con ese universo de lectura que, en aras del placer estético, buscan desentrañar. Este aspecto es fundamental a la hora de pensar de qué modo las obras de arte audiovisual se relacionan con los lectores/espectadores/interactores/actores/autores en una ecuación de paridad: si existe producción estética a ser gozada, develada o rebatida es porque existe un sujeto capaz de entrar en relación con ella.



Esta mención no es ingenua, sino que propone iniciar el estudio de las formas de la narración audiovisual contemporánea como un proceso de retroalimentación entre las posibilidades de los diversos soportes en los que a ellas se acercan y las coyunturas culturales específicas en que se inscribe ese proceso.

Partimos de un universo común, el del cine como el relato habitual más incorporado en el desarrollo de los medios masivos desde el siglo pasado. Pero el cine visto no desde la diacronía tradicional, sino como el espacio donde quienes miran constituyen su andamiaje de apropiación de sus mundos respectivos. Si el cine o, en todo caso, la teoría en torno a él, construye su razón de ser en el planteo respecto de las relaciones de *tiempo* y *espacio* que le son propias, el avance del universo audiovisual reconfigura dichos posicionamientos espaciotemporales. Ubicuidad, hibridación y labilidad parecen ser las únicas certezas posibles. Paralelamente, el perfeccionamiento tecnológico y el preciosismo estético tensan la aparente fragilidad del universo audiovisual. El desarrollo de lo denominado "audiovisual", sus potencialidades y contaminaciones con otras formas del quehacer artístico invitan a repensar esta problemática ¿Desde dónde analizar o teorizar hoy las narraciones audiovisuales? Interrogantes en proceso jamás saldados, son disparadores que permiten trabajar la asignatura.

A la dificultad de analizar la esquiva corporeidad de las narraciones audiovisuales, se suma la conciencia crítica respecto de las condiciones de uniformidad y globalización que nos rodean. Los medios audiovisuales y sus posibilidades reunidos en pocas manos, y el desarrollo de la tecnología concomitante preso de la lógica del mercado vuelven, por lo tanto, necesaria e insoslayable una lectura crítica de este proceso de articulación y solidificación de los relatos audiovisuales, en particular, y del quehacer artístico, en general. Las artes digitales, por ende, no son inmunes ni ajenas a las condiciones de producción que las generan ni a las coyunturas sociohistóricas en las que se inscriben. Entender este contexto es significativo a la hora de examinarlas.

Por ello, la asignatura abreviará de autores, formatos y ejemplos tanto contemporáneos como de aquilatada tradición para problematizar la narración audiovisual. La asignatura se articula por tanto como un cuerpo de recorridos, con una mirada activa e inquisidora que analiza un arte audiovisual particular para encontrar relaciones y vínculos con soportes del pasado e investigaciones a futuro. Este sentido de la mirada tiene como ciudad el relato audiovisual y su corporeidad se ve atravesada por la lógica de todo relato y se constituye, además, como relato a ser leído. Este recorrido, donde todo cuerpo es cuerpo de interrelación hermenéutica, hace de quien lee un cuerpo tanto inquieto como vulnerable, tanto cuestionador como consciente de sus porosos límites.

Ahora cobra sentido lo enunciado en párrafos anteriores y que articula esta propuesta: no se trata sólo de quebrar una historia diacrónica del relato audiovisual sino también de ver puntos de enlace, de tensión y de fuga dentro de esa historia legitimada. Nuevos soportes, nuevos cuerpos anuncian diferentes y más amplios modos de interpelación.

Se trata, en definitiva, de romper la lógica lineal espaciotemporal en el ámbito plural del relato audiovisual y, desde ahí, plantear un desembrague de los modos aquilatados de la mirada para resignificar, en definitiva, la capacidad ubicua que la hace libre.

1. 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 1. Ver y saber: el problema enunciativo en los textos audiovisuales. Viejos medios, nuevos medios: la reflexión en torno al paso de lo analógico a lo digital. ¿Existe tal dicotomía? El sujeto lector. Modalidades y problemas: la organización discursiva del universo audiovisual.

Unidad 2. Ver y saber. Tensiones entre el ojo y el sujeto. El ojo cuestionado. Duplicidad. De la representación renacentista a la crisis del sujeto contemporáneo. Enunciación, punto de vista, sujeto. El saber narrativo. El punto de vista.

Unidad 3. La sutura, la escisión, la lectura. El ojo tachado. La interpelación del lector espectador. Ubicuidad y sujeto. *Voyeurismo*. Identificación, proyección, espejo. Contagios y revisiones en las artes.

Unidad 4. La crisis enunciativa. Ruptura del canon. Mirada y punto de escucha. El soporte como garantía del sujeto trascendental. El sujeto en el texto. Materialidad del soporte e ideología: entrecruzamientos entre sujeto, soporte y representación.



Unidad 5. Alteridades en el ciberespacio. Interactividad y narración. La narración múltiple. Narrativas múltiples/narrativas audiovisuales: narrativa transmedia, narrativa multiplataforma, narrativa crossmedia.

Unidad 6. La inmersión audiovisual. Reconfiguraciones de la caverna platónica. El observador reconfigurado: nuevas formas de la subjetividad en el ciberespacio. El cuerpo como territorio ciberespacial: revisión de la percepción y de los nuevos modos de subjetividad.

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>

BIBLIOGRAFIA y FILMOGRAFÍA OBLIGATORIAS:

Unidad 1.

Aumont, J. et al (1984). "Cine y narración", en *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós. Páginas 89 a 152.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Paidós.

Machado, A. (2009). "El enigma de Kane" y "Ubicuidad y trascendencia", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa. Páginas 11 a 31.

Gómez Tarín, J.F. (2018). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*. Shangrilá. Páginas 9 a 106.

Welles, O. (Director).(1941). *El ciudadano* [Película]. Mercury Productions. RKO Pictures.

Wright, J. (Director). (2005). *Orgullo y prejuicio*[Película]. Studio Canal. Working Titles Film.

Zunzunegui, S. (1987). "¿Qué punto de vista?", en revista *Contracampo*, nº42, año IX. verano- otoño. Páginas 42 a 51.

Unidad 2.

Burch, N. (1991). "Relato, diégesis: umbrales y límites", en *El tragaluz del infinito*. Cátedra. Páginas 243 a 268.

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*. Gedisa. Páginas 33 a 56.

Sánchez-Biosca, V. (2007). "La mirada indiscreta", en Talens, J. & Zunzunegui (eds.). *Contracampo. Ensayos sobre teoría e historia del cine*. Cátedra. Páginas 376 a 388.

Welles, O. (Director).(1941). *El ciudadano* [Película]. Mercury Productions. RKO Pictures.

Wright, J. (Director). (2005). *Orgullo y prejuicio*[Película]. Studio Canal. Working Titles Film.

Unidad 3.

Heath, S. (2000). Sobre la sutura. *Youkali. Revista crítica de las artes y el pensamiento*.6 (207-225).

Machado, A. (2009). "La escisión de la mirada", "El sistema de sutura" y "El espectador en el texto", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa. Páginas 57 a 89.

Schlickers, S. (2017). *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial*. Iberoamericana Vervuert. Páginas 11 a 88.

Unidad 4.

Baudry, J. L. (1974). Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base. *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*.1 (2), 53-66.

- Guarinos, V. (2013). *Narrativas audiovisuales digitales. Convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia*. Fragua.
- Hernández García, I. (2007). "La innovación como relación entre lo humano y los mundos inmersivos" en Schultz, M. (coordinadora). *El factor humano en la cibercultura*. Alfagrama. Páginas 165 a 185.
- Machado, A. (2009). "Identificación, proyección, espejo", "El punto de escucha" y "La crisis de la enunciación", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa. Páginas 91a 119.

Unidad 5.

- Benayoun, B. (Director). (2014). *Emotion Winds* [Película].
- Csurí, C. (Director). (1968). *Hummingbirds* [Animación por computación].
- Deleuze, G. (1994). "I. Simulacro y filosofía antigua. 1. Platón y el simulacro", en *Lógica del sentido*. Planeta Agostini. Páginas 255 a 267.
- Haraway, D. (1995). "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo xx", en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Paidós. Páginas 251 a 311.
- Hernández García, I. (2007). "La innovación como relación entre lo humano y los mundos inmersivos", en Schultz, M. (coordinadora). *El factor humano en la cibercultura*. Alfagrama. Páginas 165 a 185.
- Machado, A. (2009) "La automatización del sujeto", "El demiurgo y el robot" y "Los personajes artificiales", en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa. Páginas 123 a 146.
- Marker, C. [Director]. (1962). *La Jeteé* [Película]. Argos Film.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Paidós.
- Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja negra. Prefacio y capítulos 1 y 2.
- Vertov, D. (Director). (1929). *El hombre con la cámara* [Película]. Administración Fotocinematográfica Panucraniana
- Whitney, J. (Director). (1959). *Yantra*. [Animación experimental]. James Whitney.
- Whitney, J. (Director). (1963-1966) *Lapis*. [Video experimental]. James Whitney.
- Whitney, J. (Director). (1967). *Permutations* [Película]. IBM.
- Youngblood, G. (2012). "Cine cibernético y películas computarizadas", en *Cine expandido*. EDUNTREF. Páginas 201 a 275.
- Zunzunegui, S. (2007). "Video-Arte: fragmentos de una imagen", en Talens, J. & Zunzunegui (eds.). *Contracampeo. Ensayos sobre teoría e historia del cine*. Cátedra. Páginas 78 a 81.

Unidad 6.

- Haraway, D. (1995). "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo xx", en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Paidós. Páginas 251 a 311.
- Ryan, M-L- (2004). "El texto como mundo: teorías sobre la inmersión", en *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós. Páginas 115 a 143.
- Youngblood, G. (2012). "Cine cibernético y películas computarizadas", en *Cine expandido*. EDUNTREF. Páginas 201 a 275.

BIBLIOGRAFIA 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.
- 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.
- 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.
- 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.
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 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.

Firma y Aclaración:
Director de carrera

Dra. María Valdez
Firma y Aclaración:
Docente