

Programa de la asignatura

1. Finalidad de la materia:

El aporte esencial de la materia consiste en la reflexión sobre los procesos de comunicación y significación que se ponen en juego en la creación y producción del lenguaje multi y transmediático. A la vez se propone como una asignatura transdisciplinaria abierta a la articulación desde el aspecto teórico y analítico con las materias de taller de producción multimedial.

2. Objetivos

2.1. Terminales

- Adquirir nociones básicas sobre creación e interpretación de íconos , índices y símbolos
- Adquirir las herramientas necesarias para comprender los objetos multimediales e interactivos en internet.
- Conocer los elementos que conforman la estructura de la narración ficcional y, específicamente, de la ficción interactiva.

2.2. Operacionales

- Analizar productos audiovisuales y multimediales
- Analizar y producir relatos audiovisuales
- Analizar y producir relatos interactivos
- Analizar y contribuir a la producción de páginas digitales.

3. Contenidos

Unidad I: Introducción al concepto de semiología

Elementos básicos de semiología. Signos, índices y símbolos. La semiótica aplicada al estudio de los medios de comunicación de masas. Lenguaje y código. Texto y contexto. Géneros y estilos.

Bibliografía obligatoria:

Documento de cátedra en base a los siguientes textos:

Bajtin, M. *Estética de la creación verbal*
Eco, U. *La estructura ausente*

Unidad II: Semiótica del texto audiovisual

Código icónico: elementos fílmicos y su valor semiótico (efectos de sentido): encuadre, angulación, escala de planos, movimientos de cámara, tipos de montaje, enlaces y transiciones, elipsis; elementos pre-fílmicos y su valor semiótico: color, iluminación, vestuario, escenografía. Código sonoro: valor semiótico de la voz, la música y los efectos sonoros. Estructura narrativa: elementos básicos de construcción de un guión: tiempo del relato, espacio, personajes, acciones, trama.

Bibliografía:

Casetti, F. *El análisis de la representación*. En: Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 1991.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. Vernet, M. Estética del cine, Barcelona, Paidós, 2005. Cap. 1: *El filme como representación visual y sonora*. Cap. 2: *El montaje*.

Ortolano, M. *Los problemas de la representación cinematográfica*, Buenos Aires, U.C.E.S.: Departamento de Investigación, septiembre de 2008.

Unidad III: Hipertexto digital e hipertextualidad

La hipertextualidad como metáfora de la producción cultural contemporánea. Relaciones transtextuales. Intertextualidad e hipertextualidad. Transposición de géneros y estilos (literarios, televisivos, cinematográficos multimediales).

Bibliografía:

Burgoyne, R., Stam, R., Flitterman Lewis, S. Nuevos Conceptos de la teoría del cine, Paidós Ibérica, 1999. *Cap. 5. Del realismo a la Intertextualidad*

Ortolano, M. "Narrativas hipertextuales: hacia una redefinición del concepto de hipertexto" en el *Anuario de la Asociación Argentina de Literaturas Comparadas (AALC)*, Buenos Aires, julio de 2007.

Unidad IV: Las nuevas formas de comunicación en la era digital.

Los sistemas multimediales como red semiótica. Mundos virtuales como sistemas semióticos posibles. Las nuevas formas de comunicación en los medios digitales. Características de los nuevos medios. Distribución, almacenamiento y producción de la información. Antecedentes en el cine y la ciencia informática. Hipertexto: De Bannevar Bush a la Word Wide Web. Texto impreso y texto digital: las mutaciones del texto y la escritura. Narrativas hipertextuales. El lugar del autor y lector. Hibridación y posmodernidad. Convergencia de lenguajes y medios. De la monomedia a la multimedialidad.

Bibliografía obligatoria:

Compilación de la cátedra en base a los siguientes textos:

Scolari, C. Hipermediaciones. Madrid, Gedisa, 2009.

Manovich, L. "¿Qué son los nuevos medios?" y "La interfaz". En: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires, Paidós Comunicación, 2004.

Unidad V: Semiótica de las interfaces y cultura de la convergencia.

La textualidad de las interfaces. Navegación y usabilidad. Textos y paratextos. Diseño de las interfaces: tecnologías de la simplicidad de sistemas complejos. Convergencia mediática. Hibridaciones entre lenguajes y dispositivos. Narrativas transmediáticas. Producción en red. Nuevas formas colectivas de consumo. Intercreatividad y web 2.0: colectivización del saber y gestión de contenidos. El futuro de la web: la web semántica. El modelo google. Webs "centrífugas" y webs "centrípetas"

Bibliografía:

Compilación de la cátedra en base a los siguientes autores:

Jenkins, Henry. “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia.” “En busca del unicornio de papel. Matrix y la narración transmediática”. En Cultura de la convergencia. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Editorial Paidós. Barcelona, 2008.

Pardo, H y Cobo Romani, C. “Intercreatividad y Web 2.0. La construcción de un cerebro digital planetario.” En Planeta Web 2.0. FLACSO. Mexico, 2007

4. Metodología de la enseñanza:

La modalidad de trabajo en clase tenderá a la aplicación de los conceptos teóricos desarrollados en la bibliografía a la producción y práctica interpretativa de producciones multimediales. Se analizarán narraciones literarias y guiones cinematográficos y se aplicará dicha práctica a la **producción del guión de un cuento interactivo**. Se analizará material aportado por los docentes y los alumnos para contribuir a la **producción de una página digital** a modo de **trabajo práctico integrador**.

5. Pautas generales de acreditación:

De acuerdo con las pautas establecidas por la Universidad de Belgrano, los alumnos deberán aprobar un examen parcial y los trabajos prácticos solicitados para estar en condiciones de rendir el examen final. Asimismo deberán cumplir con el 75 % de asistencia al curso.