

Programa Curso de Extensión:

SEMINARIO INTENSIVO

PANTALLAS CONTEMPORÁNEAS

De la teoría del cine al pensamiento sobre las narrativas transmedia y las estéticas del mundo digital.

Equipo a cargo del dictado del seminario

Dra. Mabel Tassara

Lic. Diego Maté

Lic. Marina Locatelli

Lic. Julián Tonelli

Fundamentación:

La irrupción de la digitalidad parece haber generado cambios intensos en lo que hace al universo de las producciones audiovisuales. No obstante, no puede pensarse que una tecnología genere cambios sociales del calibre de los actuales por sí sola, sino que siempre esta se conjuga con tendencias (sociales, económicas, políticas, filosóficas, estéticas) que van delimitándose en otros ámbitos de la cultura. Simplificando al máximo, lo que se conoce como *posmodernidad* da cuenta de modos de ver el mundo y referir a él que se perciben diferentes a los que eran tendenciales hasta poco antes de la finalización del siglo pasado. Es desde estos nuevos posicionamientos que se produce la apropiación de las técnicas digitales y que se da apertura a transformaciones sobre parámetros de existencia, ligados en principio a la cotidianidad y después a muchos otros espacios, entre los que se encuentra el que aquí nos interesa: el del arte. En este territorio, en el campo audiovisual, el cine, ha sido el principal baluarte a lo largo de años, si lo contemplamos desde la implementación de una tecnología que da entrada (un poco después de la fotografía en lo visual) a la máquina en el mundo del arte. La tv y el video van abriendo lentamente el área de las producciones audiovisuales pero la llegada de la digitalidad desata un verdadero vendaval de aperturas múltiples tanto en el campo de la producción como en el de la recepción y la circulación. Aunque es tan alta la complejidad productiva de este mundo que habitualmente sus abordajes no logran ir

Azcúénaga 1129 (C1115AAG) Buenos Aires, Argentina

(+54.11) 5777.1300

www.una.edu.ar

más allá de la descripción de algunos de sus múltiples recorridos. Es objetivo del seminario penetrar en ese multifacético accionar para tratar de deslindar vías de acceso teórico-metodológico que puedan acercarse a modalidades expresivas específicas de la producción de sentido de discursividades audiovisuales particulares.

Programa

Nueve pasos para introducirnos en el universo audiovisual contemporáneo.

1 - El pensamiento sobre el audiovisual contemporáneo. Delimitación de una perspectiva teórico-metodológica para el acceso. El enfoque socio-semiótico: nociones de discurso, lenguaje y dispositivo. Aproximación analítica a los géneros y los estilos. La teoría del cine como plataforma de inicio para pensar el abordaje de otras discursividades audiovisuales de la actualidad.

Bibliografía de referencia

Metz, C. (1991) *L'énonciation impersonnelle ou le site du filme*, Paris: Klincksieck.

_ (2002) "Propuestas metodológicas para el análisis del filme". En *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*. Volumen 2. Barcelona: Paidós.

Steimberg, O. (2013) "Proposiciones sobre el género". En *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Tassara, M. (2001) "La percepción del narrador en el relato fílmico", en *El castillo de Borgonio: La producción de sentido en el filme*, Buenos Aires: Atuel.

Traversa, O. (2001) "Aproximaciones a la noción de dispositivo", en *Signo y Seña n° 12*, Buenos Aires: Instituto de Lingüística, Fac. Filosofía y Letras, UBA.

Verón, E. (1987) "El sentido como producción discursiva", *La semiosis social*, Barcelona: Gedisa.

2 - Perspectivas teóricas históricas sobre el cine. Delimitación del objeto cine articulado por cada perspectiva. El cine como arte, lenguaje, vía de acceso a lo real, fenómeno comunicacional, objeto de la filosofía, ente antropológico, instrumento

político. Reflexión sobre la interacción generada entre las perspectivas sobre el medio y los enfoques metodológicos para su abordaje. Aprendizajes para la aprehensión de formas audiovisuales que van más allá del cine.

Bibliografía de referencia

Arnheim, R. (1986) *El cine como arte*, Selecciones adaptadas de *Film*, Barcelona: Paidós.

Bazin, A. (1966) “El realismo cinematográfico y la escuela italiana de la liberación (Esteticismo, realismo y realidad)”, en *¿ Qué es el cine?* , Madrid: Rialp.

Casetti, F. (1996) “En busca del espectador”, en *El film y su espectador*, Madrid: Cátedra.

Piotrovski, A. (1998) “Hacia una teoría de los cine-géneros”, en Albera, F. (Comp.) *Los formalistas rusos y el cine*. Buenos Aires: Paidós.

Rancière, J. (2013) “La máquina y su sombra, Hollywood, 1916”, en *Aisthesis. Escenas del régimen estético del arte*, Buenos Aires: Bordes Manantial.

Rosset, C. (2010) “El objeto cinematográfico”, en *Reflexiones sobre cine*, Buenos Aires: El cuenco de plata.

3 – Importancia de insertar las producciones estilísticas contemporáneas en una historia de las formas. Una carencia notoria en las historias del cine: la construcción de una historia estilística-antropológica. Esbozo de programa para una historia del cine como una historia de poéticas fílmico-culturales, paso esencial para considerar el abordaje de las nuevas producciones audiovisuales contemporáneas.

Bibliografía de referencia

Bordwell, D. (1996) “La narración clásica: el ejemplo de Hollywood”, en *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. (2005) “Más allá de la imagen movimiento”, en *La imagen tiempo*. Buenos Aires: Paidós.

Metz, Ch. (2002) “El cine moderno y la narratividad”, en *Ensayos sobre la significación en el cine* Volumen 1, Barcelona: Paidós.

Tassara, M. (2008) “Las periodizaciones del cine”, en *El volver de las imágenes. Mirar, guardar, perder*. Coord. O. Steimberg, O. Traversa, M. Soto, Buenos Aires: La Crujía.

_ (2016) “Sobre historias del cine”, *Sobreescrituras*, revista del Área Transdepartamental de Crítica de Artes, UNA.

Xavier, I. (2008) “La vanguardia”. En *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires: Manantial.

4 - Confluencia de una estilística epocal (la posmodernidad) y la irrupción de una tecnología (la digitalidad). Transformaciones sufridas por el dispositivo tradicional del cine. Apertura de nuevas discursividades, nuevos lenguajes y nuevos dispositivos. Violenta permutación de espacios centrales y periféricos en lo que hace a géneros y estilos. La revancha de la animación.

Bibliografía de referencia

Calabrese, O. (1987) “Inestabilidad y metamorfosis”, en *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.

Danto, A. (2014) “Después del fin del arte”, en *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.

Flusser, V. (2015) *El universo de las imágenes técnicas: elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.

Manovich, L. (2005) “Qué es el cine”, en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Buenos Aires: Paidós.

Robins, K. (1995) “Nos seguirá conmoviendo una fotografía”, en *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona: Paidós.

Russo, E. (2008) “Lo viejo y lo nuevo. ¿Qué es del cine en la era del post-cine?”, en *Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*, Meavac_08 (Comp. Jorge La Ferla), Buenos Aires.

Ryan, Marie-Laure, (2004) “Introducción”, en *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.

Scolari, C. (2004) “La praxis interactiva”, en *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

5-Narrativas transmedia. Interpenetración de lenguajes y dispositivos. Espacios de confluencias y divergencias. Conformación de retóricas híbridas en el plano de la

expresión. Emergencia de entes semióticos (objetos con capacidad para producir sentido) sin tradición conocida (videojuegos, arte digital colectivo, producciones machinima, etc.) Establecimiento de nuevas relaciones vinculares con los objetos y configuración de nuevos sujetos fruidores. Algunas estéticas dominantes.

Bibliografía de referencia

Aarseth, E. (1997) "Introduction: Ergodic Literature", en *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Bolter, J; Grusin, R. (2000) *Remediation: understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Catalá, J. (2009) "La melodramatización de lo real", en *Pasión y conocimiento*, Madrid: Cátedra.

Imbert, G. (2005) "De lo grotesco como contaminación de los géneros en los nuevos formatos televisivos" en *DeSignis*. N° 7-8. Barcelona: Gedisa. 159-170.

Jenkins, H. (2006): "En busca del unicornio de papel. *Matrix* y la narración transmediática" en *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

____ (2015) *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.

Murray, J. (1999) *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Ryan, M.L. (2006) "Toward an Interactive Narratology", en *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Scolari, C. (2016) "¿Qué son las narrativas transmedia", en *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

6 - El videojuego como espacio discursivo ejemplar donde pueden observarse las apropiaciones y transformaciones que tienen lugar en modalidades de producción inéditas antes de la aparición de la digitalidad. El videojuego como cambio de escala en la historia del juego y lo lúdico. Los videojuegos frente a los lenguajes con mayor tradición, no solo en lo que hace a formas audiovisuales o visuales (como las del cine de filmación en vivo o de animación- , el video, el cómic o la pintura) sino también a

otras, como las de la literatura, que aportan presencia temática o narrativa. Los aportes de las nuevas tradiciones de origen posdigital (como ejemplo, la llamada “interfaz de usuario”). La emergencia de nuevas configuraciones de relato: el caso de la narrativa indicial.

Bibliografía de referencia

Caillois, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Huizinga, J. (2012) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Jaulin, R. (comp) *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*. México: Siglo XXI.

Jenkins, H. (2004) “Game design as narrative architecture”, en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (eds) *First person: New media as story, performance, and game*. 118-130. Cambridge: MIT Press.

Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Kent, S. (2017) *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona: Ediciones B.

Maté, D. (2016) “Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica”, en *Revista Letra, imagen, sonido: Convergencias y divergencias en los medios y en el espacio urbano*, número 15. Buenos Aires: Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires. 89-108.

Parkin, S. (2016) *Muerte por videojuego*. Madrid: Turner.

Pérez Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

7 - Las series contemporáneas. Más allá de su gran diversidad temática y estilística se observan en ellas aportes provenientes de la historia del cine y de las series tradicionales de la tv que conviven no solo con nuevas formas visuales o audiovisuales sino también con transformaciones que afectan a las estructuras narrativas más habituales de este tipo de textos. Casos, géneros y estilos.

Bibliografía de referencia

Calabrese, O. (1987) “Ritmo y repetición”, en *La era neobarroca*, Madrid, B.

Jost, F. (2015) "Introducción: De Dallas a Breaking Bad", en *Los nuevos malos*. Buenos Aires: Librería.

Schwarzbock, S. (2012) "Historia de un error. La legitimación estética de las series", en *Kilometro 111*, Nro.10.

Dall'Asta, M. (2012) "Para una teoría de la serialidad", en *Kilometro 111*, Nro.10-

8 - Recorridos inéditos en los circuitos de producción-recepción. La figura del prosumidor. El crecimiento de las producciones amateur y su expansión en géneros inéditos en el panorama de lo espectacular.

Bibliografía de referencia

Jenkins, H. (2006): "¿La guerra de las galaxias de Quentin Tarantino? La creatividad popular se enfrenta a la industria mediática" en *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

Scolari, C. (2012) "El texto DIY (do it yourself)", en Carlón, M; Scolari, C. (comps) *Colabor arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía.

9 - Otros espacios de apropiación de la producción audiovisual en el mundo del arte: producciones de internet, instalaciones, performances. El caso del videojuego y las formas de inserción en el campo del arte: *art game*, entradas al museo.

Bibliografía de referencia

Bellour, R. (2008): "La Doble Hélice" en *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas*. MEACVAD_08. Bs As, Ed. Aurelia Rivera - Nueva Librería

Dubois, P. (2000): "Máquinas de imágenes: Una cuestión de línea general" y "Video y teoría de las imágenes: Para una estética de la imagen video" en *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires, Libros del Rojas

Canet, M. (2012) "Innovación en interfaces para videojuegos desde el *game art*", en *Revista de estudios de juventud*, número 98.

Garín, M. (2012) "Super Mario reimaginado: Machinimia, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego", en Carlón, M; Scolari, C. (comps) *Colabor arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía.

Sharp, J. (2015) *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: MIT Press.

Desarrollo de las actividades

En las reuniones:

Se discutirán temas y materiales bibliográficos.

Se analizarán ejemplos extraídos de los diversos espacios del universo audiovisual.