



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



**Universidad  
Nacional  
de Quilmes**

Murolo, Norberto Leonardo

## Nuevas pantallas y nuevos escenarios



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:*

Murolo, N. L. (2022). *Nuevas pantallas y nuevos escenarios (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/20.500.11807/4478>

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



Universidad  
Nacional  
de Quilmes



Escuela  
Universitaria  
de Artes



**Universidad Nacional de Quilmes**  
**Escuela Universitaria de Artes**  
**Programa Regular**

|                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| <b>CARRERA/S:</b>          | Licenciatura en Artes y Tecnología   |
| <b>AÑO:</b>                | 2022                                 |
| <b>ASIGNATURA:</b>         | Nuevas Pantallas y Nuevos Escenarios |
| <b>DOCENTE:</b>            | Norberto Leonardo Murolo             |
| <b>CRÉDITOS:</b>           | 10 créditos                          |
| <b>TIPO DE ASIGNATURA:</b> | Teórico- Práctica                    |

**PRESENTACION Y OBJETIVOS:**

La apropiación social de las tecnologías y la digitalización –entendida como un proceso histórico y cultural en el cual se produce la conversión de imágenes, videos, música y textos en datos- amplió las posibilidades de producción de contenidos mediáticos protagonizados por lenguajes. De este modo, con una computadora y demás dispositivos como cámaras domésticas y teléfonos móviles, entre otros, los usuarios pueden convertirse en audiencias activas. En otras palabras, sujetos comunicacionales que la literatura especializada denominó prosumidores, consumidores de lenguajes mediáticos que mediante la interacción a la vez los producen.

A principios de los años 90 aparece en el escenario mediático la World Wide Web (WWW) y con ello la posibilidad de conectar al mundo mediante un nuevo medio de comunicación. Esta posibilidad dinamizó el acceso a la cantidad de información y a las diversas formas de comunicación al reducir las barreras del espacio y del tiempo. En este escenario multimedia, toma protagonismo el lenguaje audiovisual como conductor de significados a nivel global.

En relación con las prácticas posibles en Internet, la telefonía móvil y los videojuegos, la industria cultural desarrolla tecnologías que permiten la visualización de producciones audiovisuales en una diversa oferta de dispositivos protagonizados por pantallas. Allí, los viejos medios tienen correspondencias con los nuevos, al tiempo que estos despliegan sus propios usos y narrativas. La ruptura con las lógicas televisivas, el universo del video breve, los formatos de ficción para la web y las dinámicas de las redes sociales ganan terreno.

Durante los primeros años del siglo XXI aparecen en la escena mediática las redes sociales virtuales más populares: en 2004 Facebook, en 2005 YouTube, en 2007 Twitter, en 2010 Instagram y en 2011 Twitch. Plataformas que mediante un nombre de usuario y contraseña, permiten publicar contenido doméstico y profesional en formatos de audiovisual, fotografías, textos para que puedan ser vistos por audiencias de todo el mundo. En este escenario de constante modificación proliferaron usos y apropiaciones de las tecnologías de la comunicación digital al tiempo que se fueron creando narrativas y formas expresivas. La planificación comunicacional y la creación de contenidos para estas redes sociales se convierten entonces en espacios de interés de profesionales de la comunicación y la producción digital. Empresas, celebridades, políticos y pequeños emprendimientos se hacen conocer y se pronuncian en las redes sociales. La potencia de la fotografía y del ciberactivismo requieren de una mirada renovada sobre los crecientes fenómenos

comunicacionales.

El presente curso explora las lógicas narrativas y la creación de contenidos para las pantallas, como sus usos y apropiaciones sociales. Se propone de allí generar competencias para comprender las dinámicas constantemente novedosas que plantean estos nuevos medios digitales. En primera instancia, a partir de una unidad teórica que desarrolla debates asentados en autores clásicos y contemporáneos sobre la tecnología como concepto. Luego se propone poner en tensión el andamiaje conceptual: sociedad de la información, brecha digital, nativos digitales, prosumidor. Para leer las pantallas desde una perspectiva culturalista no determinista que ponga el foco en los usos y apropiaciones.

En las siguientes unidades, se propone entonces el recorrido por el estudio de diferentes pantallas, plataformas y escenarios donde el lenguaje audiovisual y la fotografía tienen desarrollo de narrativas y usos por parte de las audiencias. En ese sentido son de interés del curso las plataformas y usos piratas, las series de ficción para streaming, las narraciones amateur, las series web, las diversas dinámicas propuestas para redes sociales, la vuelta del directo televisivo en nuevas pantallas, las particularidades de la telefonía móvil y los cruces con el lenguaje multimedia de los videojuegos.

### Objetivos

Que el estudiante logre

- Incorporar los debates y los conceptos principales en los estudios sobre nuevas tecnologías propiciando la reflexión sobre los nuevos medios, usos y prácticas alrededor de las tecnologías de la comunicación contemporáneas.
- Aproximarse a las características principales de las narraciones audiovisuales existentes para nuevas pantallas.
- Desarrollar capacidades para la planificación de estrategias de intervención comunicacional en nuevas pantallas.
- Articular conocimientos para el análisis narrativo audiovisual para diferentes pantallas/soportes.
- Desarrollar y potenciar conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.

### CONTENIDOS MÍNIMOS:

Los escenarios de las nuevas pantallas. Contenidos para la web, el multimedial, etc. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. La reconfiguración de la instancia de autor. Sinergias cross-media. Reconversión de contenidos originales en multiplataforma. El videojuego. Nuevas narrativas audiovisuales: la webnovela, la celunovela. La tv en la web y las audiencias online.

### CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

#### UNIDAD 1. Conceptos principales.

Determinismo tecnológico y 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. Lenguaje audiovisual para nuevas pantallas y nuevos escenarios.



Los consumos audiovisuales de plataforma y el diálogo con las dinámicas televisivas. La aparición de sitios de reproducción y descarga de viejas pantallas: televisión y cine. Los casos de Cuzco y Taringa. Sitios de alojamiento de videos amateurs: el caso de YouTube. Diferencias narrativas lenguaje audiovisual en cine, televisión y nuevas pantallas. Las series web en la Argentina. su narrativa, pantallas que las programan, convocatorias que las financian y festivales que las reconocen. Las narrativas surgidas en aislamiento: narrativa selfie y videollamada. Las narrativas transmedia como concepto y ejemplos relevantes.

### **UNIDAD 3. Redes sociales, telefonía móvil y videojuegos.**

Contenidos para telefonía móvil. Videojuegos una historia de sus propuestas narrativas. La estética de videoclip y la estética de videojuego. La estética del videojuego en el cine, el video y la televisión. La fotografía en las redes sociales virtuales: del mito de Narciso a la selfie. Los museos como pantallas.

### **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), en el Capítulo II

“Evaluación y acreditación / “Título I. Modalidad Virtual” y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes finales.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

### **BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:**

#### **UNIDAD 1.**

##### **Bibliografía obligatoria**

- Doueihi, Milad (2010) La gran conversión digital. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Jenkins, Henry (2008) “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia: un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático”. En Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- 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.
- Silverstone, R., Morley, David y Hirsch, E. (1996) “Tecnologías de la información y la comunicación y economía moral de la familia”. En Silverstone, R. y Hirsch, E. (Eds.) Los efectos de la nueva comunicación. El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia. Barcelona: Bosch. Pp.45.
- Williams, Raymond (2011) (1973) “La tecnología y la sociedad”. En Televisión. Tecnología y forma cultural. Buenos Aires: Paidós.

##### **Videografía**

Black Mirror (Charlie Brooker)

#### **UNIDAD 2**

##### **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>

- 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](http://www.razonypalabra.org.mx)
- Jenkins, Henry (2010) "Capas de significado. Los videos musicales de los fans y la poética de la piratería". En *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Jost, Francois (2015) Capítulo 6. "¿Un espectador malo?". En *Los nuevos malos*. Buenos Aires: Librería.
- Material didáctico sobre los sitios Cuevana y Taringa. Dictámenes judiciales y notas periodísticas.
- 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](http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2010momoreno_adriana.pdf)
- 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](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.
- Varela, Mirta (2014) "Él miraba televisión, you tube. La dinámica del cambio en los medios". En Carlón Mario y Scolari, Carlos A. (eds.) (2014) *El fin de los medios masivos*. Buenos Aires: La Crujía.

## Videografía

### Series Web

- FWTV: <https://www.fwtv.tv>
- UN3: <http://un3.tv>

## UNIDAD 3

### 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=articulo1elos&idContenido=2011050914020001&idioma=es>
- 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](http://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, Sofía "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". Alambre, N° 1, marzo. <http://www.revistaalambre.com/Articulos/ArticuloMuestra.asp?Id=15>
- De Olivera, Michel (2014) "A dicotomía fotográfica: imagens para lembrar; imagens para esquecer". En Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR – 2 a 5/9/2014. Disponible en: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0563-2.pdf>
- Del Pino, Cristina y Aguad, Elsa (2012) "Redes sociales, social media, distribución y televisión: el nuevo usuario/espectador y los vientos de cambio. En León, Bienvenido (coordinador), La televisión ante el desafío de Internet. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Jenkins, Henry (2010) Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión. Madrid: Paidós Comunicación.

### Videografía

- Fischer, David (2010) La Red Social (The Social Network). (USA)

### Cruce entre audiovisual y videojuegos

- Dayton, Jonathan y Ferris Valerie (1999) Californication. Video clip de Red Hot Chilli 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)

### BIBLIOGRAFIA 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](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.
- Dornateche Ruiz, Jon (2007) "Definición y Naturaleza del trailer cinematográfico". En Pensar la Publicidad, vol. I, n° 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.
- García, Felipe; Portillo, Javier; Romo, Jesús; Benito, Manuel (¿?) Nativos digitales y modelos de aprendizaje. Universidad de País VASCO / Eukasal Herriki Unibertsitate

(UPV/EHU). Disponible en línea: <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf>

- Gértrudix Barrio, Felipe; Durán Medina, José Francisco; Gramonal Arroyo, Roberto; Gálvez de la Cuesta, M<sup>a</sup> 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>
- 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.
- León, Bienvenido (coordinador), La televisión ante el desafío de Internet. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- 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 recorrido por usos y formatos” En Razón y Palabra, Primera Revista Latinoamericana Especializada en Comunicación, México, N.º 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. (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. Disponible en [http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Perspectivas\\_86TELOS\\_PERSPECT\\_2/seccion=1236&idioma=es\\_ES&id=2011012709040001&activo=7.do](http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Perspectivas_86TELOS_PERSPECT_2/seccion=1236&idioma=es_ES&id=2011012709040001&activo=7.do)
- 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.
- Rodríguez Gallardo, Adolfo (2006) La brecha digital y sus determinantes. México: UNAM – Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.
- 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.
- 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”.  
[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06/n6\\_art\\_winocur\\_rosalia.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_winocur_rosalia.htm)

*Firma y Aclaración:*

Director de carrera

**María Julia Augé**  
Directora  
Licenciatura en Artes y Tecnologías  
Universidad Nacional de Quilmes

**Norberto Leonardo Murolo**

*Firma y Aclaración:*

Docente