

Universidad Nacional de la Matanza  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales  
Licenciatura en Comunicación Social

**Seminario de Tópicos de Avanzada:**

**TEORÍA DE LOS MEDIOS DIGITALES**

Titular: Prof. Juan Martín del Valle M.A. Síntesis de Imagen

Ayudante: Prof. Mariela Gil Sánchez Lic. Comunicación Social

*del Valle, Juan Martín* –Es docente e investigador universitario categoría 4, mediante programas como Incentivos, Reconocimiento, CyTMA, y FONCyT. Actualmente es director del proyecto *“La coexistencia de prácticas artísticas tradicionales y digitales para la creación del diseño de la imagen en la producción cinematográfica actual”* del Departamento de Artes Audiovisuales del IUNA e Investigador Formado del proyecto *“Construcción de conocimiento y evaluación integral en los procesos de elaboración de trabajos finales de grado desde una perspectiva ecosistémica comunicacional”* dirigido por la Dra. Santórsola del departamento de Humanidades y Ciencias Sociales de UNLaM.

Anteriormente realizó el Master de Arte en Síntesis de Imagen de la Universidad de las Islas Baleares, España, la Certificación Oficial en Gráficos Computarizados aplicados al Cine de Alias Wavefront y se desempeñó como Visiting Scholar en la Universidad de California - Los Angeles, Hypermedia Studio, Film and TV School, en donde se especializó en nuevas tecnologías digitales y entornos interactivos inmersivos, fue profesor del MFA de Cine y TV en UCLA y participó en varios proyectos de investigación en arte, ciencia y tecnología, entre ellos un prototipo de media-rich space para el Smithsonian Museum, Washington DC.

Integró el grupo fundacional del Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano de UCLA en Buenos Aires y fue profesor titular de Imagen Electrónica y Taller Multimedia de la Licenciatura en Artes Electrónicas de UNtreF. Durante los primeros años de su carrera hizo la especialidad de Dirección/Producción de ENERC, una residencia como director en la Universidad Nacional de Cine y Teatro de Bucarest, Rumania y se desempeñó como actor, autor y productor en cine, teatro y televisión.

Profesionalmente realizó la dirección y el diseño de arte electrónico de series de publicaciones digitales multimedia, kioscos de consulta, portales, videos y programas de efectos visuales digitales, animación 3D, ficción y documentales para televisión abierta y universitaria, así como la digitalización del acervo histórico de instituciones gubernamentales y museos nacionales.

Entre las becas y premios recibidos se destacan: Fundación Antorchas, AECl, Programa Ibermedia, Official Selection Oscar Student Academy Award - Academy of Motion Picture Arts and Science, y el Premio Especial del Jurado del Festival Internacional de Cine de Bucarest.

Entre sus últimos textos se destacan *“El Procesador Cultural. Un modelo mecanicista en la instantaneidad virtual”*, compilado con referato de Universidad A Coruña por Martínez, Luján Acosta, Canellas y Santórsola en *“Temas de Investigación en Comunicación”*, UNLaM - Prometeo 2012; *“Comunicación y nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación”* con referato UBA, resultado del Programa de Incentivos 2010-11 integrando el equipo de investigación junto a la Lic. Chiavetta y el Dr. Zimmerman con la dirección externa de la Dra. Mendicoa, Secretaria de Investigaciones del Dpto. de Humanidades y Ciencias Sociales UNLaM y la participación como Invitado externo expositor en *ProyectoFacebook* dirigido por Mg. Alejandro Piscitelli en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Filosofía y Letras de UBA, publicado por Fundación Telefónica, 2011.

## **1.- Actividad Académica de la Cátedra**

Siendo la docencia y la investigación actividades interdependientes y complementarias inherentes a la vida universitaria, la cátedra busca articular su actividad docente con la investigación ofreciendo discusiones de análisis crítico sobre la bibliografía obligatoria para cada clase, orientación en la búsqueda de objetos de estudio pertenecientes al área de los Medios Digitales, elaboración de preguntas de investigación y formulación de un proyecto teórico individual científico que se desarrollará a modo de trabajo práctico durante la cursada, pudiendo posteriormente ser ampliado y validado en el Taller de Construcción del Trabajo Final de graduación de la licenciatura.

Paralelamente al desarrollo de los trabajos individuales de investigación, se coordinarán diversos trabajos teóricos y exposiciones grupales con el objetivo de profundizar en la discusión crítica de la bibliografía en el espacio áulico.

En el aspecto técnico, el objetivo básico es brindar conocimientos para la realización de portales de comunicación independientes en correspondencia con las posibilidades tecnológicas vigentes. Partiendo de la coyuntura actual de la red formada por usuarios productores de contenido de la cual los estudiantes ya forman parte en sus actividades virtuales personales, se profundizará en sus posibilidades de desarrollo ofreciendo los conocimientos técnicos adecuados para estudiantes cuya formación no es tecnológica, pero permitiéndoles dar un salto cualitativo en sus posibilidades poniendo al estudiante al alcance del conocimiento necesario para desarrollar sus espacios de expresión, generación y difusión del conocimiento. Siguiendo el concepto de "inteligencia colectiva", cada estudiante realizará su propio portal formando un ecosistema virtual de la cátedra en el cual se interconectan los proyectos, permitiendo la navegación por sus artículos, informes, análisis y conclusiones, integrando en sus contenidos piezas audiovisuales digitales lineales y no-lineales interactivas.

En la función docente, la cátedra dictará las unidades teóricas relativas al contenido del programa, a la vez que conducirá las actividades de discusión y análisis crítico de su aspecto teórico. Paralelamente, instruirá sobre el uso de herramientas digitales relacionadas directamente con los temas teóricos y actividades, contemplando un sistema de aprendizaje que acompañará al alumno en la incorporación sistematizada de conocimiento en el uso de las mismas, paralelamente al desarrollo del universo teórico de los Medios Digitales.

## 2.- Marco Referencial

Inserta en los dos últimos cuatrimestres de la Licenciatura y precedida correlativamente por la totalidad de los Talleres de Gráfica, Radio y Televisión, la materia representa para la carrera el punto de abordaje del medio digital en el cual los alumnos puedan plasmar los conceptos adquiridos tanto en los talleres como en las materias teóricas relativas a la comunicación, historia de los medios y metodología de la investigación, con el objetivo de ofrecer un espacio áulico introductorio al Taller de Elaboración de Trabajo Final de Graduación, enfatizando el trabajo sobre los aspectos científicos de la elaboración de proyectos de investigación.

La propuesta didáctica pretende considerar el aula como un ámbito de reflexión y acción que de lugar a la teorización de la práctica y análisis crítico de la teoría, permitiendo la reelaboración constante de sus métodos y contenidos de acuerdo a la experiencia.

La materia pretende analizar el rol de los medios en su contexto histórico desde la perspectiva actual y a través de un enfoque interdisciplinario, describiendo la evolución paralela de las tecnologías de los medios de comunicación y la tecnología informática desde principios del siglo XIX, hasta su confluencia a finales del siglo XX cuando los medios se vuelven computables al traducirse a información numérica, iniciando la veloz transformación de los lenguajes culturales tradicionales. Abordar el complejo escenario de nuestros días a través de un análisis comparativo del impacto sociocultural de la revolución de los medios de finales del siglo XX con el del cine, la fotografía y la imprenta como punto de partida para el desentramado de la historia universal de los medios y sistemas de comunicación en sus contextos sociales, culturales y políticos.

En la actualidad “abundan las predicciones acerca del fin de la televisión para dejar paso a la hegemonía de internet”<sup>1</sup>. Existe una tensión entre ambos medios por el lugar de “nuevo fuego alrededor del cual reunirse”<sup>2</sup>. Pero el “homo videns”<sup>3</sup>, que nació del encuentro de la imagen con la electrónica, ya en la era de la informática, se encuentra solo con el fuego. Sea “el instrumento para adquirir conocimiento”<sup>2</sup> o para “perder el tiempo como analfabeto cultural”<sup>3</sup>, el individuo fluido no puede tocar el “fuego”, pero lo puede controlar tan profundamente como el infinito decimal. A partir del encuentro de la imagen con la informática, o sea la traducción de los medios a información numérica, la práctica artística tradicional de las disciplinas audiovisuales “hasta ahora autorreferenciadas sobre el valor “arte” se redefinen en un contexto de amplias mutaciones tecnológicas y socioculturales”<sup>1</sup> que han trastocado tanto las formas de ver como de realizar contenidos. Se está perdiendo el proceso que vincula la conceptualización con la realización física mediante herramientas digitales

provenientes de disciplinas reduccionistas. Se redefine el proceso de concepción e interpretación del mensaje, generando un espacio de construcción de sentido infinitamente más complejo e incontrolable. La modernidad líquida <sup>4</sup> disolvió los sólidos del "homo videns". La red ya no sólo es un medio de transmisión de imagen y realidad virtual, sino de contenidos audiovisuales elegidos, fragmentados y resignificados por un "homo designans" que ahora dispone, delimita, señala, elige, ordena, conduce y reconstruye su programación fragmentada.

"En 1991, el crítico norteamericano Russel Neuman dijo que "los medios masivos son una anomalía histórica". Con esta frase provocativa y contundente estaba decretando el fin de los medios de comunicación de masas y augurando un futuro en que los medios de comunicación y el comportamiento de las audiencias iban a adquirir una forma muy diferente a la que habían tenido durante el reinado del cine, la radio y la televisión. Podríamos decir que diecisiete años después, el futuro ya está aquí. Aunque será nuestro trabajo preguntarnos qué forma adoptó exactamente. [...] Qué hipótesis existen desde la historia de los medios de comunicación que nos permitan interrogar el presente. Y por supuesto qué desafíos plantea el presente a esas mismas hipótesis surgidas del análisis de medios que ya forman parte del pasado." La televisión fué concebida como un "sistema que consistió en un único emisor que podía llegar a varios receptores en forma simultánea [...] audiencias dispersas geográficamente y aisladas en el espacio privado que [...] pueden reconocer una cultura común. [...] En la televisión [...] programación y agenda de información son decididos en forma centralizada. [...] Dirige su flujo en forma unilateral y muchos críticos se negaron a denominar a esto "comunicación", término que supone una interacción. [...] La red une nodos que funcionan como emisores-receptores. [...] Introduce una transformación crucial en este punto: la emisión se encuentra descentralizada y emisión y recepción ya no se encuentran radicalmente distanciadas." <sup>1</sup>

La red fue concebida como un espacio abierto de comunicación e intercambio de información entre computadoras. Pero en la actualidad, varias redes sociales resultantes de la racionalidad instrumental se ubicaron como centralizadores de la circulación de la información ofreciendo un servicio de comunicación interpersonal, y convirtiéndose en fenómenos masivos "que parecen reunir públicos heterogéneos como lo hacía la televisión generalista [y] transformando muchos de los rasgos que caracterizaban a los medios masivos." <sup>1</sup>

La relación entre la televisión e internet representa claramente "la relación entre el pasado y el futuro de los medios de comunicación. O para decirlo en los términos que adopta habitualmente este problema: la relación entre los viejos y los nuevos medios. [...] Son actualmente las tecnologías

que ponen en circulación mayor cantidad de imágenes de la vida cotidiana”<sup>1</sup>.

La era digital se ha manifestado en la historia de los medios como una nueva herramienta múltiple e infinita para la expresión audiovisual. Las bases de datos audiovisuales digitales combinadas con técnicas de presentación multimediales interactivas brindan un campo propicio para que los procesos creativos encuentren posibilidades de desarrollo y realización alternativas a las de la industrialización de los medios partiendo de sus multidireccionales y multidimensionales estructuras y formas intrínsecas de almacenar, organizar, componer, combinar, transmitir y presentar la información.

“Los medios actuales son producto de una historia previa y [...] llevan inscriptas las huellas de la historia. De manera que, el modo en que otros medios de comunicación interactuaron entre sí en otras épocas de emergencia y transformación de las técnicas de comunicación, nos puede decir algo [...] acerca de cómo se relacionan hoy los medios que forman parte de nuestro mundo contemporáneo. [...] Me pregunto cómo es que - entre la multiplicidad de inventos técnicos- algunos llegan a convertirse en los preferidos de la sociedad, de una época, de una generación. También porqué algunos duran apenas unos instantes en términos históricos [...] mientras que otros perduran durante siglos.”<sup>1</sup>

En la actualidad posmoderna caracterizada por el advenimiento de la era digital, desde la mirada superficial y subjetiva del individuo de relaciones fluctuantes que eluden “la autoridad sobre lo que lo simbólico descansa” (Celeste Olaquiaga 1991), se produce un nivelamiento de significados y significantes en el cual lo imaginario se impone sobre lo simbólico, ahondando el predominio de lo visual sobre lo textual que el “homo videns” ha venido incorporando desde la instalación de la televisión en la vida cotidiana. “Debido a la multiplicidad de formas que adoptan (el cine, la televisión y las computadoras) y la velocidad con que avanzan y se instalan en las rutinas de la vida cotidiana, los medios de comunicación electrónicos proveen recursos y materia prima para hacer de la construcción de la imagen del yo un proyecto social cotidiano” (Arjon Appadurai 2001). Pero el juego de matrices de identidad versátiles de narrativas cambiantes hechas provisionalmente de un collage de imágenes fragmentadas disponibles a una comunidad desterritorializada de la cultura transnacional que podría ofrecer el panorama propicio para rasgar la superficie de este decorado visual imaginario del consumo instalado en el siglo XX reintroduciendo lo simbólico, parece perderse en sus infinitas capas similares de signos marcados por el “mercado del ocio y del entretenimiento” de identidad estereotipada tan masiva como individualista.

La fragmentación de las estructuras textuales emerge como una característica propia del posmodernismo como consecuencia de la disolución

de los "sólidos" por parte del fluido "líquido". Esos fragmentos que perdieron su "enlace" vuelven a relacionarse ahora de forma fluída e inconstante adoptando diversas formas que tienden a constituirse en "nuevos sólidos" que no parecen ser ni más confiables que los anteriores, ni predecibles, ni controlables y que por el contrario se exponen a una "racionalidad instrumental" de un "nuevo orden definido en términos económicos" <sup>4</sup>. Estos fragmentos textuales fluídos son descompuestos y recompuestos de forma constante e infinita por el usuario-interactor en el marco de aplicaciones digitales que capitalizan esa circulación de productos audiovisuales y de espectadores de televisión en la red buscando la recomposición del sistema de forma instrumental en un medio infinito, invisible, inasible e impredecible en el cual los agentes libres se encuentran con el potencial de generar sentido individualmente dentro del espacio comunitario. Las aplicaciones instrumentales, el medio infinito y el usuario interactor individualista dentro de un marco comunitario, representan fuerzas naturalmente contrapuestas. Todas tienen el potencial de imponerse como nuevas estructuras sólidas en este universo líquido en transformación.

Los contenidos audiovisuales que originalmente fueron concebidos como productos cerrados de narrativa lineal con el objetivo de que sean recibidos pasivamente por los espectadores a través del medio televisivo en un horario único y determinado, son descompuestos por usuarios "prosumidores" que los suben a la red en fragmentos que obedecen a unidades narrativas.

Absorbidos por la red son refragmentados y recorridos mediante la posibilidad ofrecida al usuario interactor por las tecnologías de lo incorpóreo de producir significado interactivamente en un abordaje más analítico que el del clásico espectador pasivo. "La articulación de los fragmentos breves que lo componen, adquiere formas diversas en el momento de su recepción" <sup>1</sup>. El usuario interactor cuenta con un dispositivo que ofrece las herramientas, el medio y cierta distancia -que si bien no es la "distancia optima"- lo ubica en una posición más objetiva, que le otorgan el potencial de transformar el contenido televisivo absorbido por internet en "objeto de estudio" desplazándolo de su lugar de objeto cerrado destinado a un público pasivo para el cual fue concebido originalmente.

En el marco del posmodernismo, el usuario interactor de contenidos televisivos en internet tiene la posibilidad de ejercer una práctica transformadora de la lectura lineal aristotélica de los contenidos televisivos heredada del cine como industrialización del arte en el marco del nacimiento del capitalismo, hacia una lectura no-lineal interactiva cambiando los lenguajes culturales existentes al "diseminar una concepción del significado como algo producido activamente y no como algo pasivamente (institucionalmente) recibido", que oscila permanentemente entre "lo representado y lo des-representable" <sup>1</sup>.

Comprender y transitar estas capacidades y analizar los referentes históricos permitiría llevar adelante estrategias creativas y de desarrollo apropiadas, utilizando a favor de los medios de comunicación audiovisual la misma naturaleza abstracta del código representacional, la complejidad del soporte tecnológico y su condición intrínseca de transformación constante.

### **3.- Propósitos**

La materia propone abordar integralmente el escenario de los nuevos medios digitales a partir de un marco teórico referencial y a través de la exploración del uso de recursos tecnológicos. Uno de los objetivos finales de la cursada es que los alumnos desarrollen un espacio de comunicación digital que integre las diversas categorías de medios digitales emergentes en el cual puedan publicar como contenidos los resultantes de sus trabajos de investigación y sus realizaciones digitales.

Considerando a los Medios Digitales como un campo en constante crecimiento que actualmente incorpora la totalidad de los medios tradicionales, la materia busca generar una salida práctica para el futuro laboral de los egresados, ya sea para su incorporación a empresas de medios o bien para el desarrollo de proyectos independientes, dado que es la característica intrínseca del medio digital y de la red la posibilidad de desarrollar usuarios-emisores sin necesidad de contar con soporte institucional o económico.

### **4.- Estructura curricular**

El programa se articula en tres aspectos complementarios de desarrollo paralelo:

**-Teoría y Análisis Crítico**

**-Laboratorio de investigación**

**-Aprendizaje de Herramientas Digitales**

#### **4.1.- Contenidos básicos del aspecto teórico:**

*Las siguientes unidades comprenden solamente los contenidos de las clases teóricas estructurales del seminario. Los mismos pueden ampliarse o complementarse con otros de acuerdo a los requerimientos de los temas de investigación elegidos por los estudiantes.*

*No se incluyen en las siguientes unidades los contenidos relativos a aspectos metodológicos y discursivos así como las temáticas de los trabajos prácticos de investigación grupal que se detallan en el punto 4.2.- Trabajos teórico prácticos.*

**Unidad 1: Contextualización histórica de las grandes Revoluciones Tecnológicas de la humanidad. Análisis de sus procesos en relación con la industria y el comercio. Consecuencias en la transformación cultural.**

- La Revolución Agrícola. El paso del nomadismo al sedentarismo. La necesidad de contabilizar la materia prima. La aparición de los números, los signos y el alfabeto.
- La Revolución Industrial. La protoindustria. La industrialización de los procesos productivos. Los cambios demográficos y sociales. El desarrollo de la industria textil. La era paleotécnica. La fiebre de invenciones tecnológicas de finales del siglo XIX. El nuevo escenario socio cultural.
- La Revolución de los Medios. La traducción de los medios a información numérica. El cambio de paradigma: de los medios unidireccionales analógicos a una red digital descentralizada.

**Unidad 2: El impacto sociocultural provocado por la aparición de la imprenta, la fotografía y el cine en relación a la revolución de los medios.**

- El control del poder religioso occidental sobre la invención de la imprenta en el siglo XIV.
- La propagación de técnicas de impresión en Europa y su influencia cultural.
- La transformación en la forma de producción y distribución de los medios a partir del siglo XVI.
- La masificación del daguerrotipo y su influencia en la comunicación de la segunda mitad del siglo XIX
- La industrialización del cine y la sociedad de masas.
- La revolución de los medios a finales del siglo XX y su impacto en las formas de producción, distribución y comunicación.
- Las etapas de la comunicación en sus nuevas formas de adquisición, manipulación, almacenamiento y distribución.
- La transformación general de tipos de medios y formatos de comunicación.

**Unidad 3: Evolución de los medios audiovisuales hasta la era digital.**

- La secuencia de Altamira. Mensajes en objetos y dibujos. Pictogramas, ideogramas, fonogramas. Escritura cuneiforme, tablillas de arcilla. La escritura jeroglífica. La cámara negra de Aristóteles. El Zootropo chino de convección. Conclusiones de Alhacen sobre la dirección de la luz. La iglesia, la prensa y las bibliotecas. La Gazzeta y el periódico. La industrialización de la representación gráfica de la cámara negra. Estudios de Da Vinci sobre la cámara estenopeica. La proyección de la Linterna Mágica. El zootropo de Horner. La industrialización de Daguerre sobre los descubrimientos de Niepce. El praxinoscopio. Los discos fotográficos de Muybridge. Shows de linterna mágica en Europa. El fonógrafo y el gramófono. La idea de sincronizar la imagen con el sonido. El teatro óptico. La cámara con película. El Kinetoscopio en Nueva York. La cámara proyector en Francia. El Bióscopo. El cinematógrafo. El cine industrializado. El cine



sonoro. La televisión. La computadora personal: De la Apple I al Windows 3.0

#### **Unidad 4: Revolución de los Medios de Comunicación. Evolución paralela de las tecnologías de medios de comunicación y la tecnología informática.**

- Definición y categorización de Nuevos Medios de acuerdo a sus formas de producción, distribución y exhibición como potenciales transformadores de los lenguajes culturales tradicionales.
- La influencia cultural de las ideologías en la metodología de la ingeniería, la ciencia y la industria para la concepción y producción de máquinas adecuadas para el procesamiento de información y control del funcionamiento de la sociedad de masas.
- El rol del individuo como parte de un colectivo cultural de cadenas de inventos frente al reductivismo ideológico industrial, el discurso científico y el poder político y económico.
- La discrepancia entre las prácticas tradicionales y las asistidas por medios electrónicos en sus aspectos físico y mental.
- La ideología de la producción eficiente como agente transformador de las costumbres corporales a través del modelo mecanicista.
- El telar mecánico como máquina preparada para sintetizar imágenes antes que números y su influencia en la industria.
- La máquina analítica como evolución interdisciplinaria del telar mecánico.
- El tabulador eléctrico y la industrialización del cine como herramientas de control social.
- La influencia de los métodos tecnológicos del cine en la, como medios de almacenamiento y codificación de la información y su proyección histórica. Touring, Zuse.
- La influencia de la producción eficiente en la transformación del cine a partir de la adopción de su tecnología hasta su total absorción.
- El cine como instrumento de control de la sociedad de masas
- Las alternativas tecnológicas de la sociedad en el escenario actual.

#### **Unidad 5: El contexto histórico posmoderno.**

-La liquidez como metáfora del posmodernismo:

El continuo cambio de forma de los fluidos. Cambio de posición en el espacio y el tiempo. La pérdida del enlace y la resistencia. La relación espacio-tiempo. Movilidad e inconstancia. La desautorización de la tradición como residuo del pasado en el presente. Cómo se forman los nuevos sólidos. La ilusión de un mundo confiable, predecible y controlable. La racionalidad instrumental. El nuevo orden definido en términos económicos. La debilidad de los poderes políticos y morales. Los nuevos subsistemas más rígidos que los sólidos anteriores. La brecha entre el orden dominante y los agentes libres. La rigidez como resultado de la libertad individual. La disolución de los vínculos entre las elecciones individuales y los proyectos colectivos. Categorías e instituciones "zombis". Redistribución y reasignación de los poderes de disolución de la modernidad. De la liberación de la vieja celda a la

adaptación a los nuevos nichos. La indeterminación de las pautas y configuraciones reclasificadas como tareas individuales de pautas maleables. La velocidad de la señal electrónica: La instantaneidad.

## **Unidad 6: El antecedente directo: la Televisión. Un medio centralizado y unidireccional.**

Diferentes enfoques sobre los estudios de la televisión. Diálogo entre hipótesis encontradas. Relaciones que constituyen la problemática.

-Hipótesis positiva:

Institución social y cultural, agente socializador promotor de pautas de comportamineto, criterios de valor y aprendizajes básicos. Espejo social que refleja la cultura que la produce y los consensos con que construimos sentido.

Fenómeno sociológico capaz de instituir gustos y tendencias, crear necesidades, esquemas de reacción y modalidades de apreciación determinantes para los fines de la evolución cultural. Influencia en el campo estético que depende de las costumbres y los modos de pensar.

Posibilidades realizativas autónomas, ligadas a su naturaleza técnica específica. Limitaciones como género artístico - desarrollo como servicio.

Diálogo entre los dispositivos TV y PC-Internet en su competencia actual por ese lugar. Características compartidas, relación transitiva. El espectador pasivo se asegura la comunicación con la sociedad. "Viaje seguro", fuerte comunicabilidad, discurso afectivo. Espejos cercanos en el laberinto del posmodernismo. Sistema de ditribución de diversos dialectos audiovisuales y mensajes heterogéneos. La emisión y la recepción como especificidad intrínseca. La TV como transformación en la historia social audiovisual: la expresión, las formas de percibir y representar la realidad, los dispositivos de acceder y comunicar el conocimiento. Auténtico medio de comunicación de masas uniforme de denominador común que establece la lógica y formula el lenguaje de comunicación social. Los "hijos de la tele" y la angustia simbólica frente a su posible desaparición.

-Hipótesis negativa:

La TV como instrumento "antropogenético". Mutación antropológica involutiva de la capacidad simbólica del "homo sapiens". Pérdida del instrumento comunicacional y de pensamiento. "Homo videns". El hecho de ver - El hecho de hablar. La representación en imágenes - la palabra. La TV como modificadora de la naturaleza de la comunicación. Del contexto de la palabra a la representación visual como sustitución que modifica la relación entre ver y entender.

La TV como primer escuela del niño. Impronta educacional en imágenes sobre un mundo centrado en el hecho de ver indiscriminadamente. El hombre empobrecido inmerso en "la cultura de la incultura". La atrofia cultural. El homo sapiens y el "mundus intelligibilis". La capacidad de abstracción. El lenguaje abstracto construido en la lógica. El conocimiento analítico científico. El vocabulario cognoscitivo y teórico por procesos mentales de abstracción cuyo significado no se puede traducir en imágenes. Inversión de la evolución de lo sensible en inteligible. Sustitución del

lenguaje conceptual por el perceptivo. Empobreciendo la capacidad connotativa.

Fuente narcisista. Entramado de manipulación y espejos de información. Instrumento de mantenimiento del "orden simbólico". La limitación del tiempo, la censura, la falta de autonomía, la imposición de temas y condiciones de comunicación. Instrumentación: la coerción económica, la intervención política, la propensión al conformismo, la autocensura. La percepción propia como generadora de fantasmagorías o representaciones equivocadas. La coerción de búsqueda de la primacía informativa. La uniformización y banalización. Efectos de realidad y efectos en la realidad. Descripción-prescripción del mundo social. Árbitro de acceso a la existencia social y política. Términos de éxito comercial y la medición de audiencia. El mercado como instancia legítima de legitimación. La lógica de lo comercial frente a las producciones culturales. La rivalidad temporal por la primicia informativa. La relación entre el pensamiento y la velocidad: los fast thinkers. El hecho de la comunicación como único contenido. El lugar del científico vinculado al tiempo: desbaratar las ideas preconcebidas y demostrar las propias.

#### **Unidad 7: La absorción de la televisión por un medio multidireccional descentralizado.**

-La TV (masivo-pasivo). Internet (individualizador-activo):

Tensión entre el comportamiento y participación de uno y otro tipo de receptores en la construcción de la comunicación en cuanto a su posible transformación. Conformidad con la pasividad que experimenta el espectador frente a la acción constructora de sentido del usuario-interactivo.

Sumatoria de la palabra y la imagen en el medio digital. La posibilidad de elección del usuario de informarse. La TV como emisor de imágenes reales y a la PC como emisor de imágenes imaginarias. Proceso de fragmentación a diferencia del alfabeto que promueve la unificación y la inmersión. La TV como monovalente: productos de masa a receptores pasivos. Internet como polivalente: productos a medida del individuo, de usuarios activos que emiten y reciben. Máquina superior mediante la cual pensamos. Fragmentación de la TV cubriendo nichos competitivos con internet. Convivencia y competencia por el protagonismo. Internet como multitarea: transmitir tanto imágenes como texto, abrir el diálogo, interactuar, profundidad ilimitada en cuanto a la información. El uso práctico, el de entretenimiento, el educativo-cultural. División del público: Activos - Perezosos. Elite - homo videns sin capacidad de abstracción para alcanzar el saber. Porvenir revolucionario como instrumento práctico. Complementario del libro como instrumento cultural. Progreso tecnológico temido y rechazado por cambiar los órdenes constituidos. Distinción entre el mensaje y el instrumento.

Entramado de manipulación, autocensura y espejos de información. Ocultar mostrando. El usuario interactivo y el tiempo frente al "orden simbólico".

-Ruptura de la narración lineal:

La toma directa como un "específico" de la TV. Alejamiento de la narración concatenada aristotélica del cine con exclusión de lo casual. Transformación de los hábitos receptivos en el espectador. La existencia de exigencias profundas a varios niveles de la cultura contemporánea.

### **Unidad 8: Redes sociales como porosidad entre los mundos reales y virtuales**

-Genealogía y evolución de las redes sociales:

La exigencia de innovación expresada en la cultura. El hombre-máquina. Compuertas evolutivas en la evolución de internet. El usuario-interactor. Categorías de usos sociales de la tecnología.

-Análisis de las formas tecnológicas de vida en la red digital: Construcción de perfiles. Redes y sub-redes en círculos crecientes. La filosofía de la amistad digital y su porosidad con el mundo real. Las aplicaciones integrales captadas por interfases instrumentales. Virtualidad y telepresencia. Hipótesis de investigación.

-Dinámica de las redes sociales:

De lo lineal a las redes: topologías, autoorganización y memética. Ecología de las mediaciones en redes sociales complejas. Individualismo reticular. Saberes emergentes y pensamiento conectivo. La red social como reserva. El software colaborativo. El Beta permanente.

-Arquitecturas de participación:

Desorden digital. Sabiduría de las multitudes. Externalización de las masas. El usuario interactivo generador de contenidos. Cascadas informacionales. La guerra de las plataformas por el control del dispositivo. Dimensiones económicas, sociales, políticas y estéticas de las tecnologías de la cooperación. Metatelevisión e hipermedialismo. De la era de la producción a la era de la comunicación.

### **Unidad 9: Evolución teórica de la comunicación y Nuevas Tecnologías como formas alternativas de expresión.**

- El organismo social. Intercambios, flujos y gestión de multitudes.

- Los empirismos del nuevo mundo. Sociología funcionalista de los medios de comunicación.

- La teoría de la información: El enfoque sistémico y la referencia cibernética.

- Industria cultural, ideología y poder: La teoría crítica y el estructuralismo.

- Economía política: dependencia cultural y sociedad global.

- El regreso de lo cotidiano: El movimiento intersubjetivo, etnología de las audiencias.

- La influencia de la comunicación: La figura de la red, mundo y sociedades.

- La dependencia económica y tecnológica como limitación estética, expresiva y formal de creación de las sociedades relegadas.

- El cine como primer industria del arte consecuente del capitalismo.

- El control de la percepción del espectador. El espectador como objeto de consumo pasivo.
- La narrativa aristotélica del concepto de la linealidad del espacio y del tiempo como resultado dialéctico de la visión industrial.
- La convencionalización del proceso creativo de realización a través de la estructuralización de la producción.
- La valoración expresiva de las escuelas plásticas europeas frente al academicismo tradicional.
- Los intentos de ruptura conceptual de la estructuración del lenguaje limitados a resultados estéticos.
- La lucha y la consistencia conflictiva del proceso creativo frente a la estandarización de los mecanismos de creación e interpretación.
- El arte planificado y finito en una proyección bidimensional analógica que somete al espectador a la pasividad.
- La explosión de los Nuevos Medios digitales. La tensión entre su esencia transformadora de la sociedad de los medios y los intereses monopólicos.
- La industria y sus objetivos de construcción de sentido.
- La imagen-Movimiento, el Espacio Fílmico y el Mundo posible como creación de la realidad en el cine.
- La transformación de los medios: La carrera tecnológica frente al modelo de comunicación alternativo.
- Redefinición de los métodos de concepción, producción, distribución e interpretación del mensaje transmitido por los medios audiovisuales.
- El nuevo tablero de ajedrez infinitamente complejo e incontrolable: multidireccionales y multidimensionales estructuras y formas intrínsecas de almacenar, organizar, componer, combinar, transmitir y presentar la información.

## **4.2.- Trabajos teórico prácticos**

### **4.2.1 Laboratorio de investigación**

Los estudiantes formarán grupos que trabajarán en los siguientes temas de investigación a fin de exponerlos en el aula como punto de partida de discusiones críticas en las que participará la totalidad del curso, incluyendo al cuerpo docente, que profundizará en la descripción y explicación de conceptos según necesidad, acompañando el desarrollo de los temas por parte de los estudiantes.

#### **Temas de investigación:**

*-Cultura participativa, Inteligencia Colectiva, Convergencia Cultural y Ecosistema Comunicativo.*

-*Software libre y de fuente abierta, Copyleft y Creative Commons en la construcción comunitaria de conocimiento, frente a las leyes vigentes de derecho de autor.*

-*Web 2.0, Redes sociales y prosumidores.*

-*Convergencia Tecnológica. Análisis instrumental de los medios digitales.*

### **Bibliografía básica obligatoria para los trabajos prácticos del laboratorio:**

-**"La cultura de la convergencia de los medios de la comunicación"**

Henry Jenkins 2008 Paidós

-**"Argentina Copyleft"** Busaniche y otros 2010, Fundación Via libre.

-**"Convergencia 3.0."** Igarza, R. 2008 La Crujía. Buenos Aires, Argentina.

-**"Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio."** Lévy, P. (2004) Washington,DC: Organización Panamericana de la Salud.

-**"Odisea 2.0. Las marcas en los medios sociales."** Van Peborgh (2010) La Crujía Ediciones. Buenos Aires, Argentina.

-**"El Proyecto Facebook y la Posuniversidad."** Piscitelli y otros, (2010) Buenos Aires: Fundación Telefónica.

-**"Planeta web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food"**

Hugo Pardo, Cristobal Cobo Romani, México DF / Barcelona, 2007, Creative Commons

### **Material Didáctico complementario:**

**La revolución virtual (serie documental BBC – 2010)**

1. La gran nivelación
2. ¿Enemigo el estado?
3. El precio de lo libre y gratuito
4. Homo interneticus

#### **4.2.2 Trabajos Teórico-Prácticos individuales**

A efectos de la realización de los trabajos teórico prácticos se explicarán y practicarán en clase conceptos relativos al discurso científico, formulación y validación de problemas de investigación, así como normativas específicas del trabajo final de graduación.

##### **4.2.2.1 Trabajo Práctico**

Los estudiantes desarrollarán un ensayo científico individual cumpliendo con las normativas para el desarrollo del Marco Teórico del Trabajo Final del Taller de Graduación sobre los siguientes capítulos:

-**"La Modernidad Líquida"** Zygmunt Bauman, Fondo de Cultura Económica de Argentina 2002, "**Introducción**".

**-“El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”**

(“*The Language of new Media*”) Lev Manovich 2001 The MIT Press A Leonardo Book, 2006 Ediciones Paidós Ibérica S.A., “¿*Qué son los nuevos medios?*”.

**-“La revolución hypermedia”** Kac, Penny, Manovich, Rockeby y Waigmister CAA Journal Fall 1997: Reflexiones Digitales: El diálogo de Arte y Tecnología. 2000 Fundación Antorchas - Program on Digital Cultures UCLA – UntreF “***La virtualización de la práctica artística: conocimiento corporal y la visión mundial ingeniera (1997)***” Simon Penny

#### **4.2.2.2 Trabajo Práctico Final**

Los estudiantes desarrollarán un proyecto de investigación científico individual de quince a veinte carillas de extensión cumpliendo con las normativas para el desarrollo del Trabajo Final del Taller de Graduación sobre un tema a elección relativo a los medios digitales. El mismo será defendido en una presentación oral similar a la defensa del trabajo final de graduación.

El estudiante deberá plantear en clase y resolver gradualmente los siguientes pasos:

- Elección del tema
- Formulación del problema
- Recorte del corpus
- Selección de la bibliografía correspondiente que comprenderá la de cátedra y otros autores según necesidades del problema planteado
- Desarrollo del marco teórico
- Definición de la propuesta metodológica
- Realización de encuestas, entrevistas o recopilación del corpus según necesidades del proyecto
- Análisis del corpus según el marco teórico planteado
- Conclusiones

#### **4.3.- Aprendizaje del uso de Herramientas Digitales**

El aprendizaje técnico y metodológico del uso de herramientas estarán comprendidas entre las siguientes, de acuerdo a la disponibilidad de licencias, necesidades de la carrera y proyectos que se desarrollen:

**Software y lenguajes libres y de fuente abierta:** DHTML, XHTML, CSS, Java Script, PHP, Kompozer, Irfan View, Gimp, GoldWave, Wordpress.

**Software y lenguajes con licencia de copyright:** Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, Action Script, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Image Ready, Adobe Premiere, Adobe After Effects, DVD Author Encoders.

La instrucción sobre el uso de estas herramientas se desarrollará a lo largo de la cursada de acuerdo al siguiente lineamiento conceptual:

La transformación de la cultura visual y sonora

- Las nuevas convenciones en la historia de la cultura de los medios
- Las nuevas tecnologías en artes mediáticas

El entorno web

- Estructura, funcionamiento e ideologías.
- Conceptos y aplicaciones de hipertextualidad
- La web como medio para la expresión no-lineal en imágenes y sonidos.

Conceptos para el desarrollo de modelos de base interactiva

- La creación de la ilusión de realidad
- El nuevo usuario interactivo en el lugar del usuario pasivo
- La representación del espacio
- La interfase y la base de datos como nuevas formas exclusivas de los medios digitales

Interactividad de imagen y sonido

- El proceso de creación y producción de la animación digital.
- Manipulación de imagen en movimiento.
- Aplicaciones sobre el potencial estético y expresivo de los medios digitales interactivos.
- Metodologías y herramientas para la integración de medios, diseño de interfases y construcción de movies audiovisuales interactivas.
- Aplicaciones de narrativa lineal, no-lineal e interactiva
- El script en diferentes lenguajes y su aplicación multimedial.
- La edición digital de imágenes como herramienta para la animación.

Herramientas de narración interactiva

- Metodologías y herramientas para la integración de medios, diseño de interfases y construcción de movies audiovisuales interactivas.

Arte electrónico e interactividad

- El concepto de Interactividad
- Estética del arte interactivo
- Modelos de interacción entre la obra de arte y el usuario
- El arte como un diálogo visual
- Análisis de trabajos interactivos

La confluencia Arte-Ciencia a través de la tecnología:

- Los nuevos marcos conceptuales de los medios digitales
- La computadora como herramienta de las artes visuales contemporáneas
- Las obras mediáticas abiertas con bases de datos
- Arte y telecomunicaciones



- El nuevo rol del artista como parte activa y determinante de la dirección de la investigación
- El proceso performático dinámico como objeto artístico

#### **4.3.1 Trabajos prácticos con herramientas digitales**

Los estudiantes aprenderán a diseñar, poner en funcionamiento online y administrar un portal dinámico multimedia de comunicación automatizada en la forma de periódico o portal digital capaz de contener diferentes niveles de usuarios autores.

### **5.- Marco Metodológico**

#### **5.1 - Articulación de la Actividad Académica**

El programa se articula en tres aspectos complementarios: **Teoría y Análisis Crítico, Laboratorio de Investigación y Aprendizaje de Herramientas Digitales.**

Siendo uno de los objetivos finales de la materia la realización colectiva de un espacio de comunicación digital dinámico integrador de los medios digitales emergentes, desde el comienzo de la cursada se formarán grupos que tomarán diferentes ejes de investigación de los medios digitales tomando como objeto de estudio un recorte surgido del trabajo grupal dentro del marco de los Medios Digitales.

En las primera etapa de la cursada el énfasis estará puesto en los fundamentos teóricos que serán el punto de partida para el abordaje de los proyectos de investigación y dará un sentido integral al abordaje de las herramientas digitales. En cada clase se expondrá un tema que se fundamentará en un conjunto de textos que deberán ser leídos por los alumnos para la clase siguiente a fin de ser sometidos al análisis y discusión crítica. El abordaje de los primeros temas teóricos darán lugar al primer trabajo teórico-práctico domiciliario individual que consistirá en un trabajo sintético relacionando los conceptos de diferentes autores partiendo de la mirada y elección personal de temas por cada alumno, considerando al desarrollo de conceptos por medio de la escritura como la actividad que completa el proceso de aprendizaje iniciado con la exposición, la lectura y el análisis crítico.

Paralelamente se comenzará con el abordaje de herramientas digitales que demandarán un trabajo práctico domiciliario individual por clase en el cual cada alumno aplicará desde su punto de vista los conceptos teóricos abordados a la vez que completará el proceso de aprendizaje de los

elementos técnicos explicados y practicados en la clase por medio de la realización de la misma forma que actúa la escritura en el aspecto teórico.

Tanto los trabajos teórico-prácticos como los trabajos prácticos relativos al aprendizaje de herramientas digitales, contarán con devoluciones por parte de la cátedra y deberán ser corregidos o ampliados hasta considerarse aprobados. Este proceso se realizará tanto en clase personalmente como durante la semana por medio de la comunicación establecida con los alumnos en el espacio virtual de la cátedra.

Una vez comenzado el desarrollo de los proyectos grupales, tendrá lugar el parcial teórico, que incluirá el contenido abordado en clase, cuyo objetivo será fijar y aplicar los conceptos individualmente.

En la segunda etapa de la cursada, se continuará exponiendo y analizando los aspectos teóricos del programa, pero el énfasis estará puesto en el aprendizaje de herramientas digitales necesarias para la realización de los proyectos grupales que se integrarán en el espacio digital común.

Al finalizar la cursada, se presentará el espacio de comunicación digital en el que cada estudiante publicará sus conclusiones.

Para la realización del trabajo final integrador, el alumno deberá seleccionar durante el transcurso del ciclo aspectos que le resulten significativos y los integrará de forma no-excluyente alrededor de la orientación hacia la que se incline.

## **5.2 - Estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas buscarán aplicar un estilo de enseñanza comunicativo en el cual el alumno se sienta con libertad de exponer tanto sus conocimientos previos como los aspectos en los que necesite reforzarlos. La receptividad y atención del docente para comprender, evaluar y replantear las estrategias de acuerdo a los resultados que se obtengan colectiva e individualmente tendrá una presencia constante en el espacio de aprendizaje. Siendo el medio digital y el mundo de la informática una disciplina a la que los alumnos de la carrera no están habituados, se pondrá especial atención en exponer los contenidos tanto en forma sistemática como ejemplificando dentro de un contexto en el que cada alumno pueda asimilarlos a sus esquemas previos.

Se articularán las reglas operativas y constitutivas de la cultura académica con las del espacio comunicativo generado en clase, de tal forma que faciliten las relaciones interpersonales con los objetos de conocimiento dentro del marco institucional.

Los contenidos de aprendizaje se presentarán en una significación lógica de carácter analítico desde la generalidad de las características básicas del medio digital, el funcionamiento de la red y de la computadora, hacia lo particular de cada una de las herramientas y sus aplicaciones. El

diseño curricular contempla la práctica como un instrumento constructor de conocimiento a partir de las exposiciones y lecturas teóricas buscando promover la actividad cognoscitiva del alumno. Se fomentará la actividad constructiva de los alumnos mediante una comunicatividad abierta en la cual la interacción sea permanente, tanto para aportar conocimientos previos como para cuestionar hipótesis y proponer metodologías de trabajo o problemas de investigación. En este sentido se espera que los alumnos participen abiertamente tanto en las clases teóricas como en las clases prácticas y que planteen su propias hipótesis.

Los instrumentos pedagógicos, materiales didácticos, esquemas, videos y páginas de internet que el alumno debe aprender a consultar para obtener los datos necesarios para la construcción de sus proyectos, se abordarán de tal forma de facilitar su incorporación como objetos personales para el aprendizaje autónomo.

## **6.- Evaluación**

### **6.1- Evaluación de la Enseñanza**

Considerando la experiencia obtenida en cada cursada como una herramienta de evaluación constante de los métodos de enseñanza, se pondrá especial atención en los factores que puedan favorecer u obstaculizar el proceso de aprendizaje de los alumnos, a partir de lo cual se buscará perfeccionar la metodología general y en particular sobre los tres aspectos complementarios que componen la materia.

Periódicamente y de acuerdo a la consideración docente o a requerimiento de los alumnos, se dará una atención personalizada o grupal con el objetivo de fortalecer conceptos o aspectos particulares del uso de las herramientas, favoreciendo la comunicación necesaria para el aprendizaje.

### **6.2- Evaluación de los Aprendizajes**

Al comienzo de la cursada se hará un relevamiento de saberes aprendidos anteriormente por los alumnos, tanto en el ámbito de la carrera, como externos a la misma, a fin de evaluar las posibilidades de desarrollo grupales e individuales que presentan y seleccionar la propuesta de contenidos que se desarrollarán.

En la primer etapa de la cursada, deberán elaborar un trabajo teórico-practico relacionando conceptos de diferentes autores que contará con sucesivas devoluciones hasta su aprobación. Será relevante para la

evaluación la lectura de la bibliografía obligatoria y su aplicación a través de la participación en las discusiones de análisis crítico.

En función de una validez predictiva que permita evaluar los resultados obtenidos en diferentes instancias y el desempeño posterior del alumno, en el aspecto teórico se tomará un examen parcial escrito y un examen final oral de los contenidos del aspecto teórico del programa. De esta forma se abordará la evaluación del aprendizaje a través de diferentes instrumentos permitiendo profundizar en los conocimientos adquiridos induciendo a la elaboración de asociaciones y conclusiones validando el contenido por medio de una muestra significativa del universo cubierto por el programa. Se cotejará la coherencia entre las teorías y las estrategias de enseñanza en la construcción de los programas de evaluación, que buscará convertirse en un instrumento verosímil de evaluación de los aprendizajes.

En el aspecto investigativo, cada grupo deberá presentar un trabajo de investigación y un proyecto de realización promediando la cursada, que luego de su elaboración será publicado como contenido del espacio integrador final de la cátedra.

En el aspecto práctico del uso de herramientas digitales, cada alumno deberá presentar periódicamente trabajos prácticos individuales y grupales, además de realizar colectivamente el proyecto general de la cátedra.

De esta forma, la evaluación contemplará en forma conceptual tanto la participación, la lectura, la incorporación de conceptos, la capacidad para relacionar, la evolución en el aprendizaje de herramientas y el resultado expresivo y creativo tanto en la realización como en la investigación. Por otro lado, tanto el examen parcial como el examen final, proveerán la herramienta de evaluación sistemática que se contrastará con la conceptual.

### **6.3- La Evaluación Final como Acuerdo de Reconocimiento**

Una propuesta de cátedra alternativa a las convenciones académico-institucionales requiere un cuidado y una coherencia mayor que una cátedra que se ampara en las reglas académicas ordinarias. Esta coherencia difícilmente se dé ajustándose a nuevas normas estrictas en reemplazo de las convencionales. La flexibilidad es un criterio coherente con las estrategias didácticas que se aplican en esta propuesta, signadas por la dinámica del trabajo colectivo y la búsqueda creativa. Facilita el proceso de cada alumno en la búsqueda de modalidades creativas, de sus saberes desconocidos, y en sus posibilidades reales de aportar al grupo desde su particularidad. Por otro lado quita sentido a cualquier intransigencia puntual ante reglas formales prescritas. Ser flexible ante ciertas reglas e intransigente ante otras provoca una descompensación en la devolución a los alumnos tanto en el aspecto humano como formal. La flexibilidad en

ambos aspectos se presenta como una práctica razonable cuando la realidad de una experiencia en particular se da de forma diferente a la prescrita por el docente, lo cual parecería a priori una característica inherente a toda experiencia dinámica. La flexibilidad en las reglas internas del espacio áulico requiere de una flexibilidad externa de las normas objetivas y sociales compensatoria del desequilibrio que se pueda dar en cada experiencia. La extrema rigidez frente a reglas prescritas relativas al aspecto formal de la cátedra que no se condigan con la experiencia real del espacio áulico en particular provoca una dinámica patógena en el alumno que ofreció su compromiso en favor del funcionamiento.

Otorgar coherencia entre las exigencias formales prescritas y lo real mediante un reconocimiento en la calificación que se translade desde el plano subjetivo del aporte del alumno en el espacio áulico hacia el plano objetivo y social de la institución académica que mide el desempeño, fortalece positivamente el compromiso ante la propuesta dándole sentido al cumplimiento de obligaciones por parte de los alumnos. La facultad del docente para administrar los derechos, obligaciones y calificaciones de los alumnos no es un poder absoluto que se rige únicamente por consideraciones sociales y objetivas, ni mucho menos un instrumento en favor del prestigio o coherencia de la cátedra en su contexto externo al espacio áulico, sino una responsabilidad que requiere un especial cuidado en el momento en que la evaluación se traduce en calificación, implicando también un compromiso subjetivo que compense el desequilibrio dado por el plano formal. Esta práctica implica el sentido común del docente para devolver al alumno lo que ofreció al espacio áulico más allá de reglas prescritas de orden formal, social y objetivo, ya sean de orden general institucional o relativas a la propuesta particular de la cátedra. Al mismo tiempo, reconocer que estas reglas se pueden modificar en función de compensar un desequilibrio dado en la realidad implicaría hacerse cargo subjetivamente del compromiso personal contraído con cada alumno individualmente a nivel humano por sobre el formal correspondiente al mundo objetivo y social del docente al cual el espacio áulico real no pertenece.

Según Dejours "El análisis psicodinámico sugiere que la retribución esperada por el sujeto es fundamentalmente de naturaleza simbólica. Reviste una forma específica fácilmente comprobable por estudios empíricos: se trata del reconocimiento.

En el sentido de constatación, es decir reconocimiento de la realidad constituida por la contribución del sujeto [...] choca con grandes resistencias por parte de las jerarquías, porque implica el reconocimiento [...] de las fallas de la organización del trabajo prescrita y del indispensable recurso de las contribuciones de [los alumnos] para hacer funcionar el proceso de trabajo. La negación de las contribuciones [...] se inscribe entonces en una

estrategia [...] de defensa de los mandos medios para luchar contra el sufrimiento propio.

La retribución simbólica conferida por el reconocimiento puede cobrar sentido en relación con las expectativas subjetivas sobre la realización de sí mismo [...] procede de la producción de sentido que confiere a lo vivido en el trabajo [...] al gratificar al sujeto con respecto a sus expectativas sobre la realización de sí mismo (edificación de la identidad en el campo social), puede transformar el sufrimiento en placer [...] oponiéndose a la dinámica del masoquismo. Si la dinámica del reconocimiento se paraliza, el sufrimiento ya no puede transformarse en placer, no puede encontrar sentido. En ese caso sólo puede acumularse y comprometer al sujeto en una dinámica patógena que lleva finalmente a la descompensación psiquiátrica o somática [...] La gestión del desfase entre lo prescrito y lo real está sometida a acuerdos entre los agentes del mundo social [en lugar de agentes del] mundo subjetivo (el del reconocimiento). [...] Es más prudente tener en cuenta la racionalidad subjetiva de las conductas que apartarla en nombre de las racionalidades teológicas [mundo objetivo] y axiológicas [mundo social]."<sup>5</sup>

En este sentido, sería más prudente corregir el desfazaje entre las normas formales prescritas y el resultado real de la contribución del alumno en cada experiencia en particular incorporando a la evaluación la mirada desde un plano subjetivo que lo reconozca, en lugar de atenerse inflexiblemente a formalidades objetivas y sociales que no pertenecen a la realidad del espacio áulico y por lo tanto no tienen en consideración el aporte ofrecido por el alumno a través del cumplimiento formal y humano del compromiso exigido.

## **7.- Fundamentación Organizativa Institucional**

El entorno institucional universitario suele constituir formas burocráticas predominantes oficiando como un marco regulatorio en el cual el docente debería respaldarse sin por ello evitar sus responsabilidades humanas y sociales sobre los alumnos, la institución y el oficio de enseñar, investigar y construir conocimiento en favor de la sociedad. En una organización racional, los individuos corren el riesgo de convertirse en piezas del engranaje de una máquina cuya prioridad es sólo su funcionamiento, dejando de lado sus aspectos particulares, su carisma, y por lo tanto su imaginación y relaciones personales tanto positivas como negativas de carácter humano en función de reglas y procedimientos estrictos e impersonales regidas por agentes medios de autoridad limitada sobre asuntos administrativos que dependen de su gestión. El carisma y la

particularidad de cada personalidad de alumnos, profesores, autoridades y no-docentes son elementos imprescindibles para el funcionamiento académico, en función de establecer una comunicación interactiva, generar procesos creativos y vocación investigativa en la construcción de conocimiento.

Pero en este sistema, la competencia técnica prevalece sobre la competencia humana en función de un plan prescrito que obedece a la adecuación de los medios a los fines, que son el correcto funcionamiento de la institución. Es imprescindible considerar los aspectos de la organización burocrática y la carismática, para establecer los parámetros reales a través de los cuales el docente puede guiarse para optimizar su función tanto en los planos objetivo y social como en el subjetivo correspondiente a cada caso en particular y su contexto. La ventaja de la organización burocrática sobre la carismática es que no necesita de individuos excepcionales para su funcionamiento, y por lo tanto el común de los individuos puede participar de ella desde su ámbito específico. Pero la realidad indica que dentro de este sistema, es vital la participación de agentes innovadores y con capacidad de decisión que posibiliten su funcionamiento a pesar de que la organización burocrática requiere establecer una función para cada individuo respetando los límites de su función sin invadir otras lo cual podría entorpecer el mecanismo. Esta competencia precisa, concreta y limitada requiere un amoldamiento al puesto que se ocupa, que existe independientemente del individuo, que debe comportarse como un elemento neutro, obsesivo por un trabajo que debe realizar según las normas prescritas, aplicando reglas que en general no implican hacerse cargo de las decisiones que se toman amparándose en la organización. Cuando se presenta la necesidad de tomar una decisión no prevista, debido a la falta de costumbre, se genera un conflicto. Si esta decisión excede al individuo, se debe elevar al nivel superior corriendo el riesgo de que cuando se tome ya no corresponda con el problema que se planteó en principio. Tal es el caso puntual de la necesidad de cambios en los planes de estudio, que al requerir una aprobación institucional superior, seguramente cuando finalmente se implementan los alumnos sobre los cuales se planteó el problema a resolver ya egresaron y existen nuevos inconvenientes.

En la vida burocrática no se aceptan los conflictos espontáneos, en cambio sí se contemplan los institucionalizados. Las emociones deben reservarse para la vida privada. Esta disociación entre la vida laboral de autómatas y las emociones normales de la vida privada contribuye al desarrollo de temperamentos esquizoides. La exigencia de la burocracia de excluir el aspecto humano es su mayor problema. La responsabilidad implícita del docente frente a los problemas que este sistema representa para los alumnos en el desarrollo de su carrera, implica balancear estas capacidades teniendo en cuenta las normas del contexto institucional y las

razones por las cuales existen para facilitar su tránsito positivo por la institución.

La burocracia genera un efecto protector en el individuo, brindándole seguridad frente a los avatares de la vida a cambio de limitación en su desarrollo y creatividad. Es una tarea constante de los individuos del ámbito universitario la participación y generación de proyectos que fomenten la creatividad y los aspectos carismáticos de los alumnos fortaleciendo la actividad académica sin entorpecer el mecanismo institucional.

El docente constituye naturalmente un individuo burocrático habituado a la práctica de resolver problemas intrínsecos de la organización empleando su tiempo, energía, relaciones y habilidades personales constituyéndose en un elemento fundamental para que la organización funcione mediante la implementación de acciones que no están contempladas.

Esta cátedra se propone establecer un espacio áulico cuyas normas constituyan un sistema coherente en sí mismo en función de promover la expresión de los alumnos, el desarrollo de sus saberes y la generación de inquietudes con respecto a las disciplinas relativas a la materia, facilitando su tránsito frente a dificultades de orden burocrático con el objetivo de contribuir a la calidad académica e institucional sin perjudicar el funcionamiento de su contexto.

## **8.- Bibliografía**

### **8.1 -Citas**

<sup>1</sup> VARELA, Mirta "La dinámica del cambio en los medios. El miraba televisión, you tube" FLACSO 2009.

<sup>2</sup> RINCÓN, Omar "Televisión pública: del consumidor al ciudadano" La Crujía. Bs. As. 2005

<sup>3</sup> SARTORI, Giovanni "Homo Videns. La sociedad teledirigida" Taurus 1996

<sup>4</sup> BAUMAN, Zygmunt "La Modernidad Líquida" Fondo de Cultura Económica de Argentina 2002.

<sup>5</sup> DEJOURS, C "De la psicopatología a la psicodinámica del trabajo" Dessors, G-B Compilación. Organización del trabajo y salud. Buenos Aires, Lumen Humanitas. 1998

### **8.2 –Bibliografía Pedagógica e Institucional**

-STEIMAN, Jorge "Más didáctica en la educación superior" Miño y Dávila. UNSAM, 2008

-CAMILIONI, Alicia y otros "La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo". Paidós, Bs. As. 1998

-BIXIO, C. "Enseñar a aprender" Homo Sapiens. Bs. As. 2000

-DEJOURS, C "De la psicopatología a la psicodinámica del trabajo" Dessors, G-B Compilación. Organización del trabajo y salud. Buenos Aires, Lumen Humanitas. 1998

-ENRIQUEZ, E. "La institución y las organizaciones en la educación y la formación" Buena Aires: FFyL UBA – Novedades Educativas, 2002



### 8.3.- Bibliografía General de la Cátedra

La bibliografía general de la cátedra es la que sustenta el presente proyecto. Para su implementación en la clase, se ofrecerá a los alumnos en formato digital o por medio de apuntes fotocopiados, siendo obligatorios solamente algunos capítulos de cada libro de la siguiente lista que conforma la bibliografía optativa. Los mismos se detallarán al comienzo de la cursada de acuerdo a los contenidos que se determinen prioritarios a partir del relevamiento de saberes del alumnado.

**-“El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”**

*(“The Language of new Media”)*

**Lev Manovich**

2001 The MIT Press A Leonardo Book

2006 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

**-“La cultura de la convergencia de los medios de la comunicación”**

**Henry Jenkins**

2008 Paidós

-“**Argentina Copyleft**” Busaniche y otros 2010, Fundación Via libre.

-“**La generación multimedia, significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes**”. Morduchowicz, R. (2008): Buenos Aires: Paidós

-**John Palfrey from the Berkman Center at Harvard Law School** (en línea)  
Born Digital, Palfrey, J. (2007) Berkman Center, Cambridge: Harvard Law School.

-**Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives**, Palfrey, J. y Gasser, U. (2008): Basic Books.

-“**Convergencia 3.0.**” Igarza, R. (2008) La Crujía. Buenos Aires, Argentina.

-“**Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio.**” Lévy, P. (2004) Washington,DC: Organización Panamericana de la Salud.

-“**Odisea 2.0. Las marcas en los medios sociales.**” Van Peborgh (2010) La Crujía Ediciones. Buenos Aires, Argentina.

-“**El Proyecto Facebook y la Posuniversidad.**” Piscitelli y otros, (2010) Buenos Aires: Fundación Telefónica.

- “**Temas de Investigación en Comunicación**” Compiladores: Martínez, Luján Acosta, Canellas, Santórsola. 2012 UNLaM – Prometeo

**-“Planeta web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food”**

**Hugo Pardo, Cristobal Cobo Romani**, México DF / Barcelona, 2007, Creative Commons

**-“McLuhan, escritos esenciales”**

*(“Essential McLuhan”)*

Eric McLuhan Frank Zingrone (compilaores)

1998 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

**-“Comprender los medios de comunicación”**

*(“Understanding Media. The extensions of Man”)*

**Marshall McLuhan**

1994 The MIT Press

2009 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

-“¿Quién teme a Marshall McLuhan?”

**Jorge Lozano**

2001 Espéculo. Universidad Complutense de Madrid

-“Historia de las teorías de la comunicación”

**Nueva edición revisada y ampliada.**

**Armand Mattelart, Michele Mattelart**

*(“Histoire des théories de la communication”)*

1995 Editions Le Decouverte

2005 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

-“Un mundo Vigilado”

*(“La Globalization de la Surveillance. Aux origens de l’ordre sécuritaire”)*

**Armand Mattelart**

2007 Editions Le Decouverte

2009 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

-“Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología”,

**George P. Landow**

1995 Paidós. Hipermedia 2. Barcelona.

- “Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural”

**Boris Groys**

2005 Pretextos

- “La dinámica del cambio en los medios. El miraba televisión, you tube”

**Mirta Varela**

2009 FLACSO

- “Sitios de redes sociales: definición, historia y conocimientos”

**Danha Boyd, Nicole Ellison**

2009 Traducción de Carolina Venesio, Cátedra de Procesamiento de datos. Ciencias de la comunicación. UBA.

-“Cultura libre. Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad”

**Lawrence Lessig.**

2007 LOM Ediciones

-“Crítica de la información”

**Scott Lash**

2005 Amorrortu

-“Internet, la imprenta del siglo XXI ”

**Alejandro Piscitelli**

2005 Gedisa

-“Nativos Digitales. Dieta Cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación”

**Alejandro Piscitelli**

2009 Santillana

-“La ética del hacker y el espíritu de la era de la información”

**Pekka Himanen**

2002 Destino

-“Seis grados de separación. La ciencia de las redes en la era del acceso”

**Duncan Watts**

2006 Paidós

-“Redes complejas. Del genoma a internet”

**Ricardo Solé**

2008 Tusquets

-“La utopía de la copia. El pop como irritación”

**Mercedes Bunz**

2007 Interzona

-“Nunca fuimos modernos”

**Bruno Latour**

2004 Siglo XXI

-**"Tortugas, termitas y atascos de tráfico"**

**Mitchel Resnick**

2001 Gedisa

-**"Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación"**

**Alessandro Baricco**

2008 Anagrama

-**"Generacion post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo"**

**Franco Bifo Berardi**

2007 Tinta Limón

-**"La Modernidad Líquida"**

*("Liquid Modernity")*

**Zygmunt Bauman**

2002 Fondo de Cultura Económica de Argentina

-**"La imagen-movimiento"** Deleuze, 2005 Paidós, Buenos Aires.

-**"Estética del Cine"** Aumont y otros, 2005 Paidós Buenos Aires

-**"El retorno de lo real. La vanguardia a finales del siglo"** Hal Foster 2001,

AKAL, Madrid

-**"Televisión pública: del consumidor al ciudadano"**

**Omar Rincón**

2005 La Crujía. Bs. As.

- **"Homo Videns. La sociedad teledirigida"**

**Giovanni Sartori**

1996 Taurus

-**"Sobre la TV"**

**Pierre Bourdieu**

1997 Anagrama. Barcelona

-**"Apocalípticos e Integrados"**

**Umberto Eco**

Ed. Lumen Tusquets

-**"Historia de las telecomunicaciones"**

**José de la Peña**

2003 Editorial Ariel S. A.

-**"La Radio, introducción a un medio desconocido"**

**A. Faus Belau**

1981 Rialp

-**"Historia de la prensa"**

**A. Pizarroso**

1994 Fundación Ramón Areces

-**"Historia de la propaganda"**

**A. Pizarroso**

1990 Eudema

-**"Análisis del "nuevo orden" internacional de la información"**

**E. López Escobar**

1978 EUNSA

-**"Introducción a la historia de la comunicación social"**

**J. Montero y J. C. Rueda**

2001 Ariel

-**"Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX. El nuevo orden informativo."**

**J. Timoteo Álvarez**

1987 Ariel

**- "Historia del periodismo universal"**

**J. L. Gómez Mompert y E. Marín Otto**

1999 Síntesis

**- "A social history of the media: from Gutenberg to the Internet"**

**P. Burke y A. Briggs**

2001 Oxford University Press

**- "Historia de la Comunicación"**

**R. Williams**

1992 Bosch

**- "Extranjeros en la tecnología y en la cultura"**

**Néstor García Canclini** (Dirección)

2009 Editorial Ariel S. A.

**- "Cultura Digital y La comunicación Participativa"**

*Electrocardiograma de youtube\_ Felipe G. Gil*

*Propietarios del conocimiento\_ David Bravo*

*El sonido como patrimonio cultural inmaterial\_ escoitar.org*

*Televisión 2.0\_ Cyril Fievet*

*La experiencia de la educación del arquitecto en un entorno "web*

*2.0" \_Édgar González*

*Presencia obligada\_ Irene Hens*

*El currículum posmoderno en la era digital\_ Tíscar Lara*

*Empresas y web 2.0\_ Javier Martín*

*El doble reto del open source para el arte ¿una doble oportunidad?\_ Juan*

*Freire*

*Simplificando la complejidad, el caso de quaderns digitals como referente digital en las*

*Publicaciones educativas\_ Pedro Jiménez entrevista a Vicent Campos*

*Reality hacking ¿quién teme a los códigos de realidad?\_ María Pérez*

*Contra las plataformas educativas: hacia una educación a través de internet invisible\_ Pedro Jiménez Álvarez*

1998 cc Creative Commons – Zemos - Ministerio de Cultura de España - Universidad Internacional de Andalucía

**- "The Web 2.0 Ideology"**

**Trebor Scholz**

2007 cc Creative Commons Licenses 'journalisms' Collectivate.net

<http://www.collectivate.net/journalisms/2007/10/3/the-web-20-ideology.html>

**- "La Educación para los Medios In la Era de la Tecnología Digital"**

**David Buckingham**

Instituto para la Educación, Universidad de Londres

Ponencia para el Congreso del décimo aniversario de MED "La sapienza di comunicare"

2006 Facoltà di Scienze della Comunicazione, Università di Roma "La Sapienza"

**- "Cine y vanguardias artísticas, conflictos, encuentros, fronteras"**

**Vicente Sánchez-Biosca**

2004 Ediciones Paidós Ibérica S.A.

**- "How we became posthuman"**

**N. Katherine Hayles**

The University of Chicago Press - [www.press.uchicago.edu](http://www.press.uchicago.edu)

**"The intelligent machine as antichrist"**

**Simon Penny**

1990 SISEA proceedings Groningen, Netherlands

**- "Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology"**

**Steve Wilson** Professor, Conceptual/Information Arts, Art Department, San Francisco State University

2002 MIT Press/Leonardo Books

**- "Aspectos de las estéticas en las telecomunicaciones"**

**Eduardo Kac**

Publicación de Siggraph

**- "La revolución hypermedia"**

**Kac, Penny, Manovich, Rockeby y Waigmister.**

-**"La máquina de Darwin: Vida Artificial y Arte interactivo"**.

**Simon Penny**

-**"La virtualización de la práctica artística: conocimiento corporal y la visión mundial ingeniera (1997)"** CAA Journal Fall 1997: Reflexiones Digitales: El diálogo de Arte y Tecnología.

**Simon Penny**

-**"La imaginación dialógica en el arte electrónico"**

**Eduardo Kac**

(Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference, Universidad de Teesside)

-**Tejiendo lo digital, Espacios Indefinidos, Time & Time Again, Referentes, contextos y estrategias para obras mediáticas abiertas con bases de datos, El cáñulo como arte: dialéctica para un intercambio digital creativo.**

**Fabián Wagmister – Lynn Hershman**

2000 Fundación Antorchas - Program on Digital Cultures UCLA – Untref

-**"Emerging Futures" Art, Interactivity and New Media**

**Angela Molina / Kepa Landa** (Editors) Roy Ascott, Bill Seaman, Victoria Vesna, Joseph Nechvatal, Char Davies and Eduardo Kac. (bilingual Spanish-English edition)

-**"Educating For Interaction"**

**Dan Collins**

2001 New Art Examiner

-**"Anticipating new media: A faceted classification of material types"**.

**Rebecca Green** OCLC Online Computer Library Center, Inc., Washington, DC.

**Nancy Fallgren** University of Maryland, College Park, Maryland.

2007 Proceedings of the North American Symposium on Knowledge Organization.

-**"Design Noir"** By Anthony Dunne and Fiona Raby.