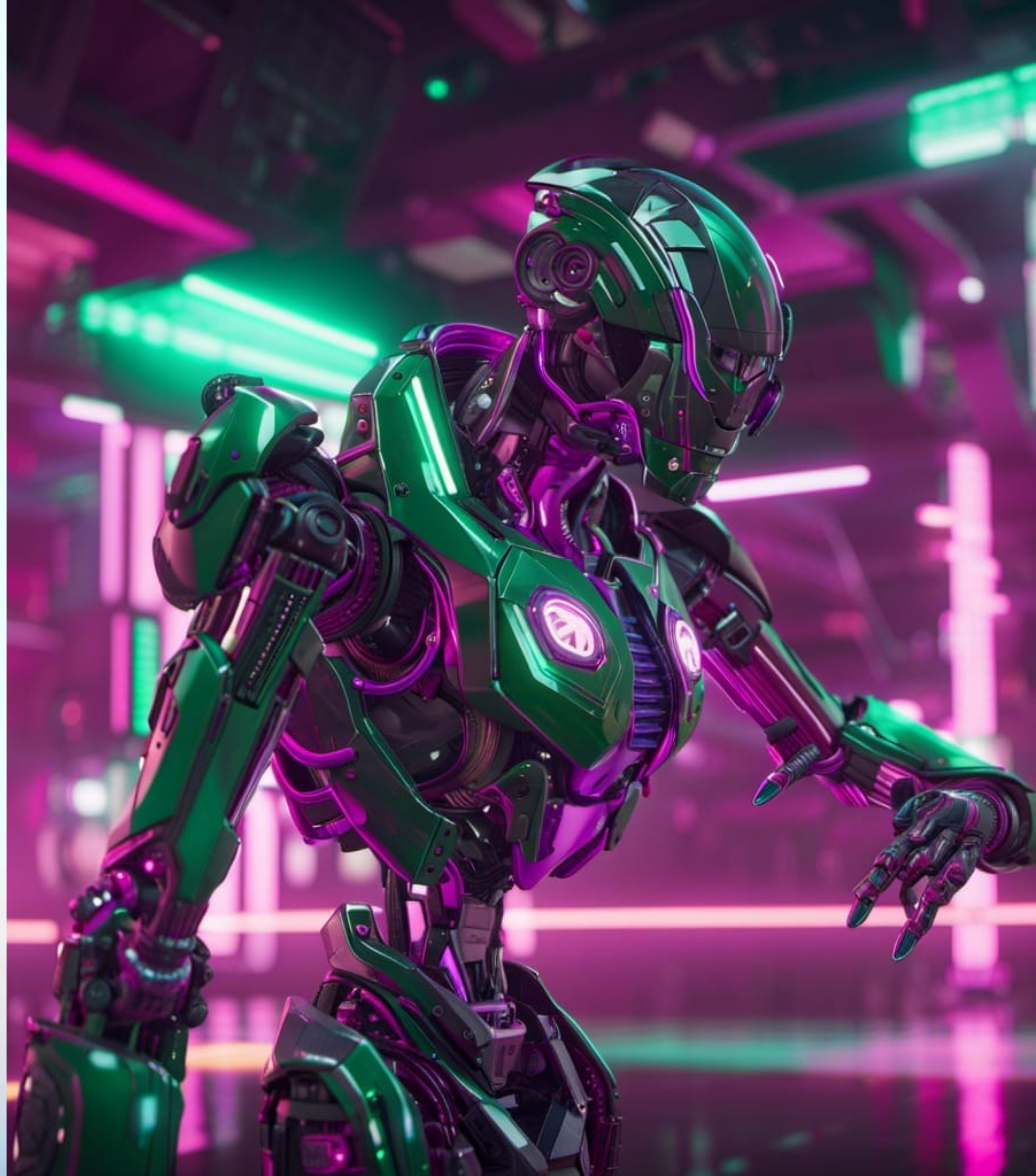


# Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel  
Amadio



# **Eje 5:** *Narrativa Audiovisual*

# Los elementos del universo ficcional

## Historia

“... Se llama así a la serie de acontecimientos, **tomados de la realidad o imaginados por un autor**, que constituyen el contenido transmitido por un relato. La historia es, de esta manera, el universo de los hechos, lo que se representa y cuenta a través de los signos que se articulan en el relato.”

(Según el texto “Relato Audiovisual” de M. Elsa Bettendorff y Raquel Prestigiacomo.)

# Los elementos del universo ficcional

## Relato

“... Un conjunto de elementos cuyo significado es una historia. El relato es el producto de la narración...”

“... Es un discurso, verbal, visual o verbo-visual conformado por los signos utilizados por “alguien”- aunque no se sepa quién- para comunicar una historia a otros.”

# Los elementos del universo ficcional

## Diégesis

“... El término diégesis, de origen griego, se usa con frecuencia para designar a ese **universo de la historia**, es decir, a ese mundo de personajes y acciones recreado a través de las palabras o las imágenes de un enunciado narrativo.”



# Los elementos del universo ficcional

Narrar

“... Narrar, en definitiva, será siempre la actividad de codificar una historia recurriendo a los **signos** propios de un tipo de relato.”



# Los elementos del universo ficcional

## Argumento y trama

“... El argumento es el **esqueleto** del relato: la **secuencia** de hechos que conforman la historia narrada, que tiene un orden cronológico que involucra a determinados personajes y se desarrollan en determinados espacios...”

“... La trama, en cambio, es la **organización** que se le da a esos hechos en el relato, que no tiene por qué obedecer a la del argumento.”

# Los elementos del universo ficcional

Acontecimiento narrativo

Es el **hecho disparador** que pone en marcha al relato. Es un hecho que se desvía de la norma de lo “esperable”.

“...Este tipo de hechos – reales o imaginarios – es lo que justifica la mayoría de las veces la producción de relatos.”



# Los elementos del universo ficcional

## Personajes

Son lo **“actantes” del relato**, es decir a través de ellos se desarrollan los hechos, los conflictos, el avance del relato, etc.

1. **Personajes Planos:** Escasa evolución en el relato
2. **Personajes Redondos:** Alta evolución en el relato, mucho protagonismo
3. **Personajes de Interfaz:** En el límite de la diégesis, su función es la de provocar empatía y atracción sobre el público



# Los elementos del universo ficcional

## Conflicto

Se articulan por lo general sobre el par **“saber – no saber”**, donde al principio del conflicto existe poca información y alta incertidumbre. Con el avance del relato, la adquisición de información tiende a disipar la incertidumbre, y llevar a la resolución del conflicto.



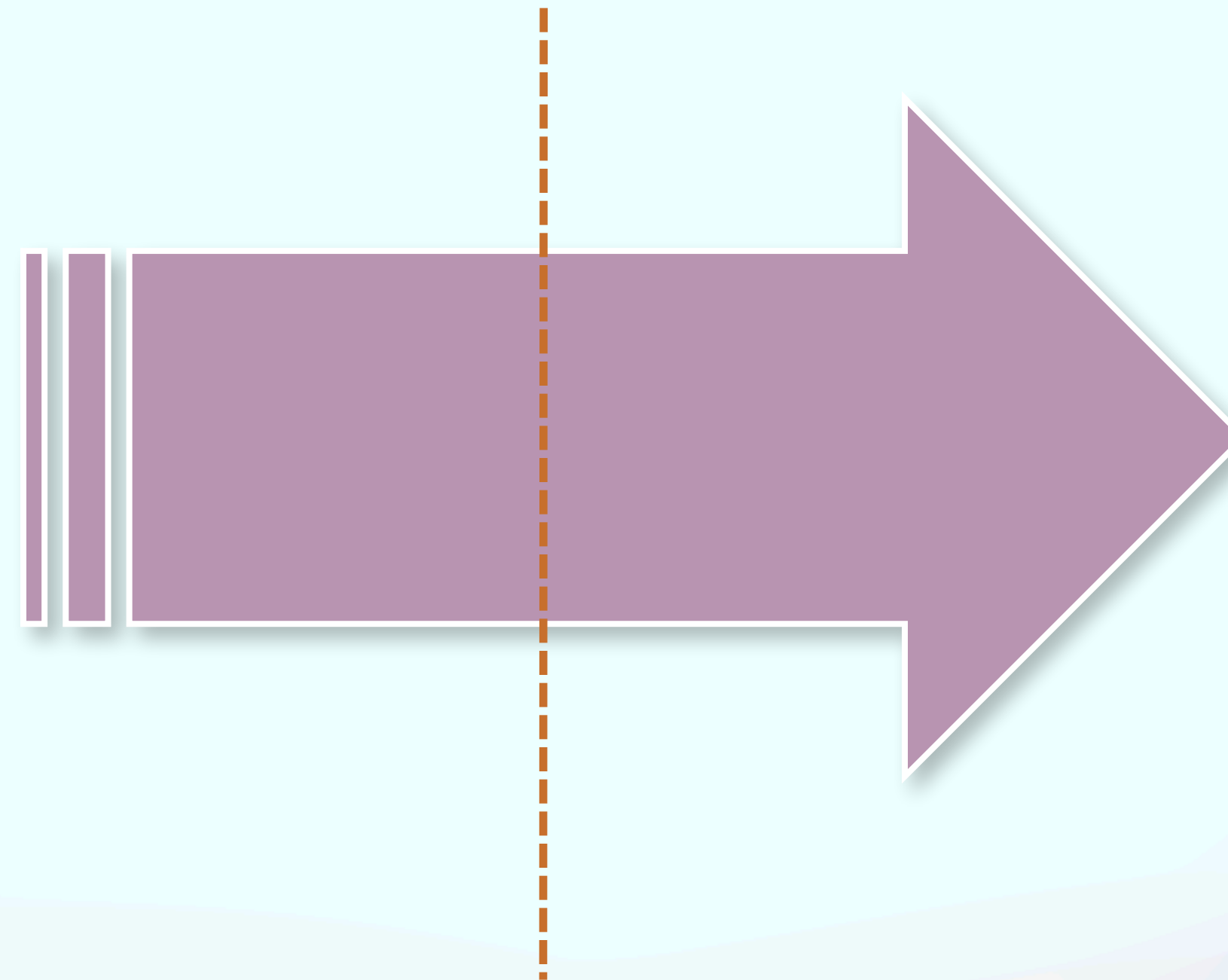
# Los elementos del universo ficcional

Conflicto

**Poca** Información

Alta Incertidumbre

(planteo)



**Mucha** Información

Incertidumbre cero

(resolución)

**Nudo del Conflicto**

Información – Incertidumbre Balanceadas

# Géneros Narrativos

## Características

- Los géneros son modelos más o menos estables en las cuales se pueden encasillar los relatos.
- Estos modelos tienen una fuerte determinación desde el momento sociocultural que se vive.
- Son mutables y factibles de ser cruzados para potenciar la comunicación.



An illustration of three people in a library setting. On the left, a woman with long brown hair, wearing a light blue top, is smiling and looking towards the center. In the middle, a young boy with brown hair, wearing a brown shirt, is smiling and looking towards the right. On the right, a man with dark hair, wearing a dark blue jacket, is smiling and gesturing with his hands as if explaining something. They are all gathered around a table with several open books. The background is filled with stacks of books on shelves. There are also some decorative elements like speech bubbles and a small red heart floating in the air. The overall style is soft and colorful, with a warm, inviting atmosphere.

# Las estructuras Narrativas

Clásica y Contemporáneas

La organización de los hechos de la historia (trama) responde en general a modelos más o menos establecidos, de los cuales se desprenden las estructuras narrativas, las que reciben siempre una influencia del momento sociocultural en que están insertas.

# Formas Narrativas

## Devenir Histórico

Las formas narrativas devienen en general de la más inmediata que posee el hombre: **el lenguaje oral**. Este fenómeno, con su carácter colectivo, origina la mayoría de las formas posteriores.

Una de las primeras manifestaciones históricas donde confluyen el estímulo visual y el auditivo es el **teatro**, que desde sus formas más primitivas coordina estímulos para generar el fenómeno de la **audiovisión**.



# La estructura clásica en tres actos

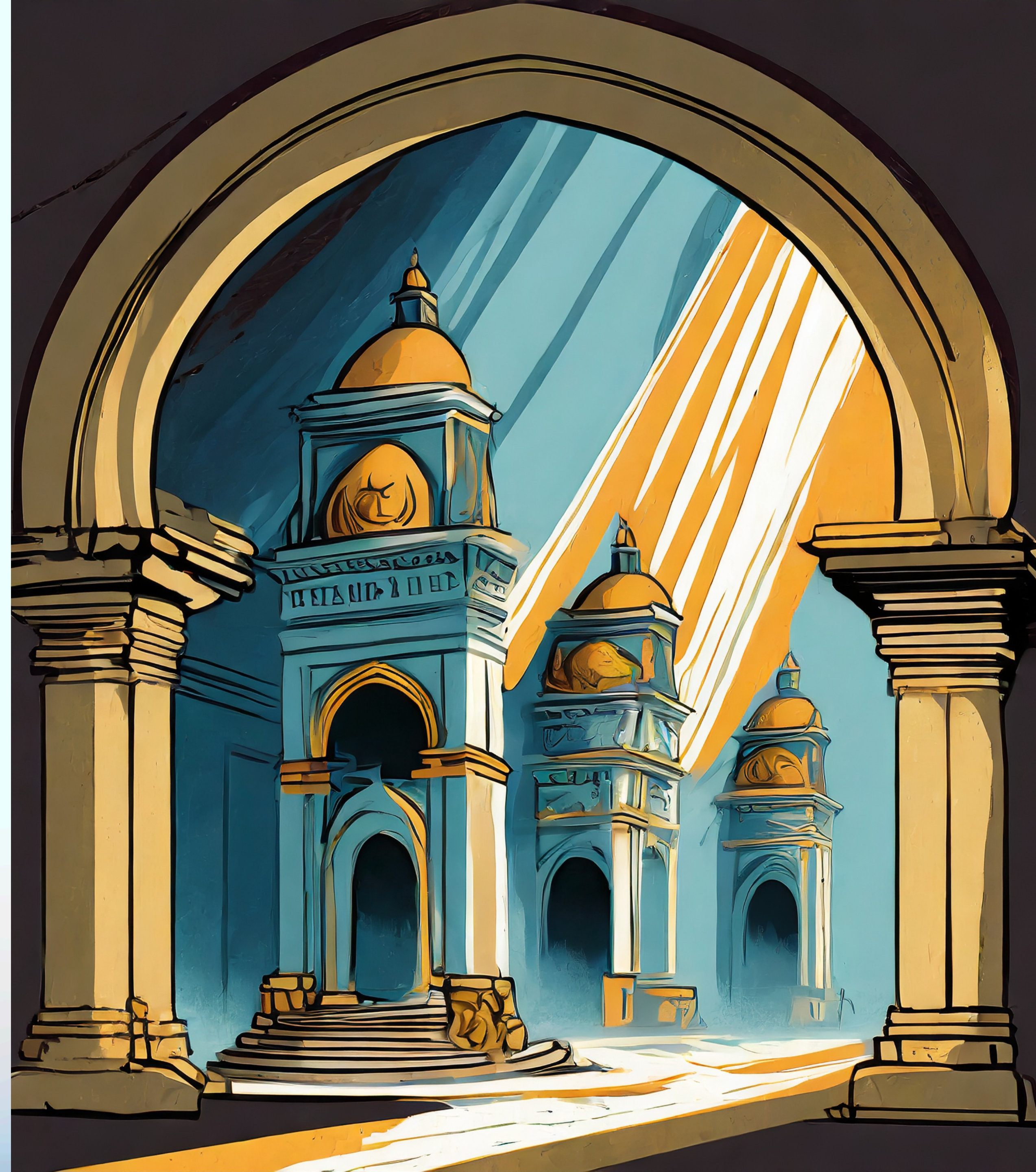
## Estructura Aristotélica

- El concepto “estructura clásica” lo tomaremos como equivalente a **“trama clásica”**.
- Comprende las clásicas etapas narrativas de **introducción, desarrollo y desenlace**.
- Esta estructura respeta el desarrollo **lineal** y cronológico de la historia.
- Es un tipo de relato altamente estandarizado y respeta cánones precisos.
- Se desprende de la forma del relato clásico literario donde el desarrollo se produce en los tres actos conocidos. Su forma es lineal y se adecúa a las forma del relato **moderno** (evolución en el tiempo)

# La estructura clásica en tres actos

## Estructura Aristotélica

- **Intro:** Presentación de personaje, ámbitos de desarrollo, planteo del conflicto o suceso disparador de la historia.
- **Desarrollo:** El conflicto se pone en marcha y se evidencia la necesidad de resolución. Hay desbalance en la cantidad de información. Puede estar articulado sobre el tiempo, el espacio o ambos
- **Desenlace:** Se produce la resolución del conflicto y la cantidad de información se equilibra



# Las Estructuras actuales

## Características generales

- Enmarcadas en la narrativa posmoderna surgen estructuras narrativas nuevas, donde se revierten las formas tradicionales y surgen alternativas para narrar.
- Estas formas están siendo permanentemente afectadas por multiplicidad de fenómenos como por ejemplo las nuevas tecnologías de la comunicación.

# Las Estructuras actuales

## Características generales

1. **Ruptura** de la linealidad temporal.
2. **Alteración** de los niveles de la conciencia.
3. **Recursión** Matemática.
4. **Hibridación** de varios medios.
5. **Alta actividad intelectual** en la reconstrucción del relato.

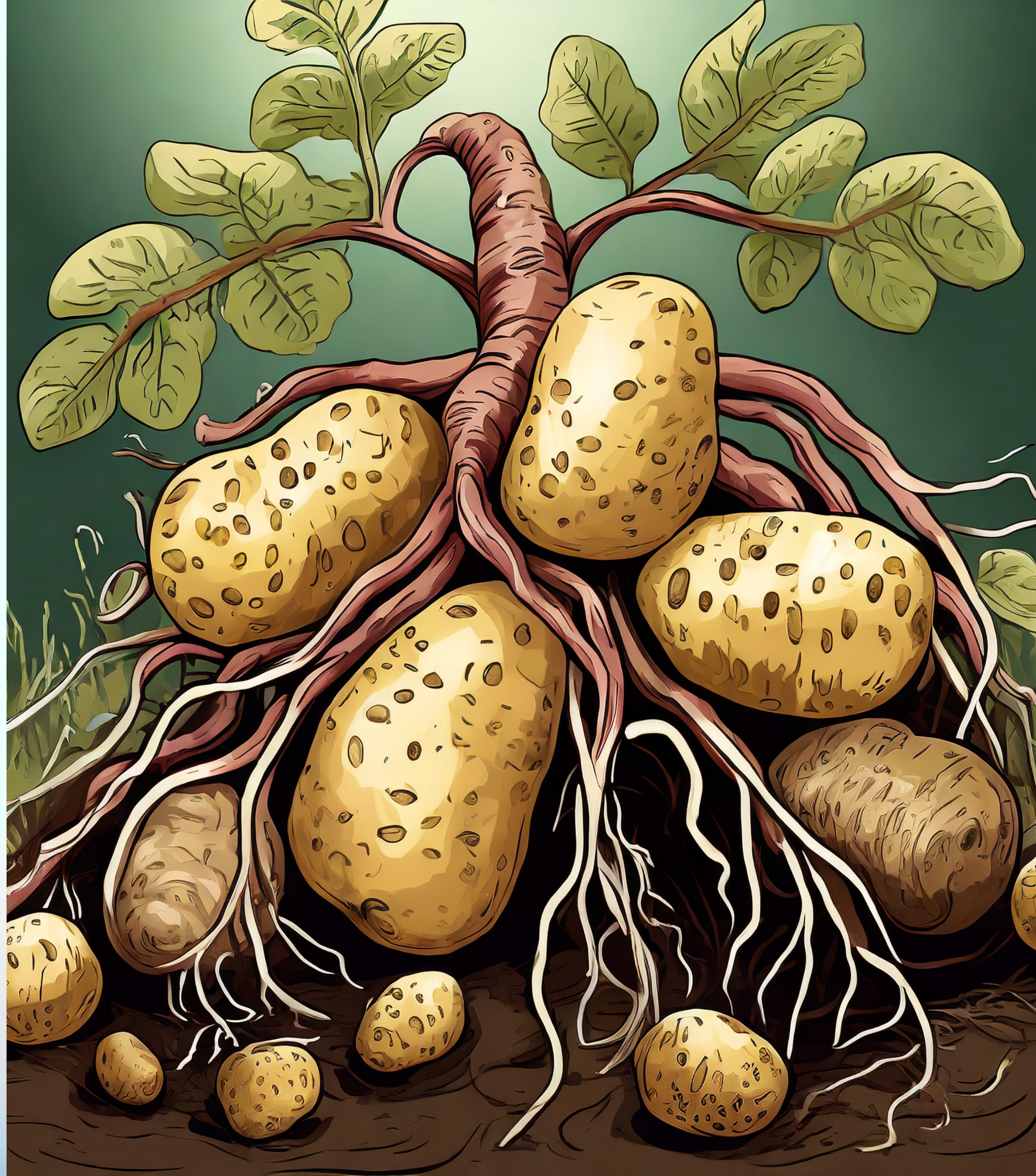
# El laberinto

- Implica una sucesión de peligros que atravesados con éxito aseguran la recompensa (salvación, amor, fortuna, etc).
- **“El laberinto es el mapa de carreteras para contar la historia”** (J. Murray “Hamlet in the holodeck”)
- Como en los cuentos de hadas, es una historia sobre la supervivencia. Implica siempre el concepto de viaje (físico, emocional, etc.)



# El rizoma

- Surgen de la tradición académica literaria mas enrolada en el **posmodernismo**.
- Implica una **conectividad** de ideas, sin apelar al racionalismo clásico.
- No existe **ni entrada ni salida** al relato, el transcurrir es lo importante.
- Sostiene el relato por la fascinación misma del **vagabundeo** y lo ilimitado del experiencia.
- Esta experiencia es en definitiva una renuncia a enfrentarse con la muerte (J. Murray)



# El caleidoscopio

- Proporciona fragmentos aislados del relato, cuya **reconstrucción** es tarea del receptor.
- Como en un caleidoscopio, el todo se forma con el **aporte activo** de cada uno de los fragmentos.
- Lo importante es la **participación** del receptor como decodificador y reestructurador de la historia.



# El contrato narrativo

- En un medio interactivo, la interpretación del mundo está en **las reglas que hacen funcionar al sistema**, y en la forma que se organiza la participación.
- Se establece un contrato narrativo entre el usuario y el medio, donde el primero adhiere en función de las pautas estilísticas, de género, ideológicas, etc.

# Inmersión

## Concepto

- En el uso de los medios audiovisuales se produce un fenómeno psicológico denominado “trance de inmersión”.
- Es, básicamente, el concepto de “entrar al lugar encantado”
- En este fenómeno **lo real es lo que no está allí.**



# Inmersión

## Características

- La narrativa es una experiencia de **umbral**.
- Las computadoras son objetos liminares en el umbral entre la realidad exterior y nuestras propias mentes
- Debido a que el trance liminar es frágil, todas las formas narrativas tienen **convenciones** que las sostienen.
- Es necesaria la construcción de dos elementos que sostienen el trance: **“el objeto de umbral” y “la cuarta pared”**.

# Inmersión

## La frontera

- **La cuarta pared** es el límite entre la realidad exterior y el mundo construido desde el medio.
- Una vez que se ha creado el espacio ficticio, tiene una presencia psicológica tan fuerte que **cobra independencia de su medio de representación.**
- El objeto de umbral es el objeto físico que adquiere carácter liminar en el proceso, y es a través de el que se ingresa al medio.

# Inmersión

## La frontera

- La sensación de que existe una diferencia entre lo programado y lo que está pasando por nuestras acciones le da mayor verosimilitud al mundo.
- Un producto av mm es en definitiva, una combinación de posibilidades preestablecida.
- **Si la complejidad de la programación es mayor, será mayor la sensación de estar frente a algo “real”.**

# Inmersión

## La frontera

- La inmersión hay que sostenerla recordando la falsedad para dar la tranquilidad del camino de vuelta.
- La frontera o cuarta pared debe ser construida para iniciar el trance, pero su presencia debe ser notoria **solo cuando el usuario lo desee.**



# Participación como visita

- La pantalla es la cuarta pared y el mouse es el objeto umbral que nos transporta fuera y dentro del mundo ficticio.
- Mientras más real es la representación más vamos a querer estar allí y actuar.



# Participación como máscara

- La máscara establece el límite de realidad de inmersión.
- Es una elaboración de un **alter ego** o el uso de uno propuesto por el medio, donde se depositan los deseos, la identificación etc.
- Es común en el juego como ejercitación dentro de los modelos simbólicos sociales para adquirir habilidades.

