



Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel Amadío

Multimedia I

Profesor DI Ariel Amadío

Unidad III: “Narrativa Audiovisual”

Unidad III

Narrativa Audiovisual

Conceptos de Narrativa

Narrar

Narrar es construir relaciones de hechos acerca de una historia, donde se elaboran organizaciones con una determinada trama o estructura.

Narrar

Las formas narrativas son tan antiguas como el hombre mismo, y su aparición comprende no solo su carácter utilitario inmediato sino también las expresiones más profundas (misticismo, trascendencia, regulación social, etc.).

Narrar

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.

Narrativa audiovisual

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.

Narrativa audiovisual

El desarrollo tecnológico de nuestros tiempos ha trasladado la experiencia audiovisual al cine, luego a la radio, la TV, y finalmente a la **multimedia**, donde surgen nuevas formas de lectura y presentación.

Unidad III

Narrativa Audiovisual

Estructuras Narrativas

Estructuras narrativas

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 tienen siempre una influencia del momento sociocultural en que están insertas.

Estructura clásica

Esta estructura se desprende de la forma del relato clásico literario donde el desarrollo se produce en los tres actos conocidos: intro, nudo y desenlace. Su forma es lineal y se adecúa a las forma del relato moderno **(evolución en el tiempo)**

Estructura clásica

- **Intro:** Presentación de personaje, ámbitos de desarrollo, planteo del conflicto o suceso disparador de la historia.

- **Nudo:** El conflicto se pone en marcha y se evidencia la necesidad de resolución. Hay desbalance en la cantidad de información.

- **Desenlace:** Se produce la resolución del conflicto y la cantidad de información se equilibra

Estructura clásica

Este tipo de relato es prototípico de la **narrativa moderna**, donde lo primordial es la consecución de metas, resolución de conflictos, etc.

Su desarrollo es lineal y es controlado por la **fuerte presencia de la variable tiempo.**

Unidad III

Narrativa Audiovisual

Las Estructuras Actuales

Las Estructuras actuales

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.**

Características generales

- Ruptura de la linealidad temporal. (*ej: Tarantino*)
- Alteración de los niveles de la conciencia. (*El mago de Hoz, David Lynch, Matrix*).
- Recursión Matemática (*Michel Gondry*)
- Hibridación de varios medios (*Run Lola, Run*)
- Alta actividad intelectual en la reconstrucción del relato (películas corales: *Magnolia, Kill Bill*)

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.)

Ej: “El Señor de los Anillos”, juegos de aventura. “Harry Potter”.

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)
- *Ej: Juegos de rol, estrategias etc. Los Sims, SimCity, etc. Episodios nuevos de los Simpsons*

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.
- *Ej: Kill Bill*

Unidad III

Narrativa Audiovisual

El contrato narrativo y la inmersión

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

- 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

- El rol del soporte informático se basa en su uso como **objeto evocador**.
- La narrativa es una experiencia de **umbral**.
- Las computadoras son **objetos liminares** en el umbral entre la realidad exterior y nuestras propias mentes.

Inmersión

- 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.**

Inmersión: El objeto umbral

- Es el objeto físico que adquiere carácter liminar en el proceso, y es a través de el que se ingresa al medio.

- En el caso de la interactividad multimedia, el mouse es el objeto umbral que nos transporta al interior del mundo construido.

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.

Unidad III

Narrativa Audiovisual

Formas de participación

Formas de participación

La inmersión se puede estructurar con las siguientes formas de participación:

- Como visita
- Como máscara

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.
- *Ej: Atracciones parques temáticos, juegos de aventura, etc.*

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
- *Ej: El nick del chat, el perfil en los videojuegos, etc.*