

# TIC'S APLICADAS A LA EDUCACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

GRADO DE EDUCACION SOCIAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA/FACULTAD DE  
EDUCACION Y TRABAJO SOCIAL DE VALLADOLID

*Cultura narrativa en el ecosistema digital.*

PID19-20\_046-Desarrollo de competencias mediáticas digitales e informacionales en el alumnado de TIC's y Medios de Comunicación Social del Grado de Educación Social



Fuente: Ángel B. Gastafña (Ilustración (Terra Nova, Antología de ciencia ficción contemporánea, 2012)



Fuente: Almudena Carracedo & Robert Bahar (fotograma *El silencio de otros*, 2019)



Fuente: Jaime Maestro (fotograma *El vendedor de humor*), 2012 (<https://mirneo.com/42329392>)



Fuente: Samuel Beckett (escena *Esperando a Godot*, 1953, Adaptación *La Nueva Teatros*, 2015)

## ÍNDICE

1. *Introducción a la cultura narrativa*
2. *Narración y cultura mediática*
3. *Narración, comunicación e identidad*
4. *Un marco de análisis de la cultura narrativa en el ecosistema digital*

# **1. INTRODUCCIÓN A LA CULTURA NARRATIVA**

❑ Narramos en cuanto **buscamos conocer-nos**. Tal vez por eso es que nos educamos a través de historias, amamos seduciendo con historias, vivimos para tener experiencias que se puedan convertir en historias.



Fuente: Albert Anker, *Grandfather Telling a Story*, 1884



Fuente: cervantesvirtual.com, *Gloria Fuertes recitando a los niños (s/f)*

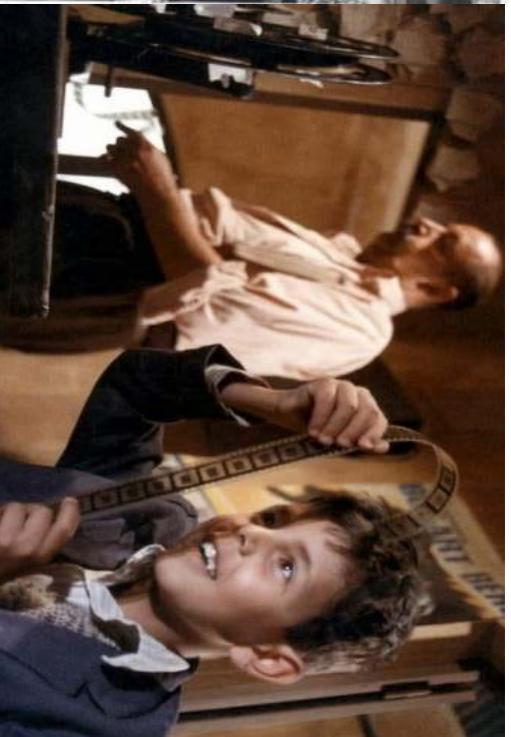


Fuente: Akram Khan's Company, *Chotto Desh*, 2015

❑ Vivir es poder contar nuestro paso por el mundo, ya que es a través de la narración como **damos significado y legitimidad a la realidad cultural** (Buxó y De Miguel, 1999). La narración ordena, articula, **significa el caos que habitamos** y confiere origen, sentido, finalidad a nuestra experiencia (Chilun, 2000).



Fuente: sittedgoogle.com,, *Gianni Rodari en la Escuela Reggio Emilia (s/f)*

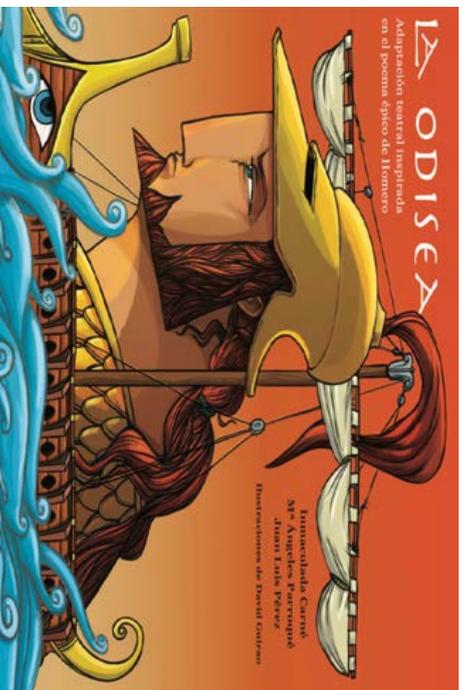


Fuente: Giuseppe Tomatore, *Cinema Paradiso*, 1988

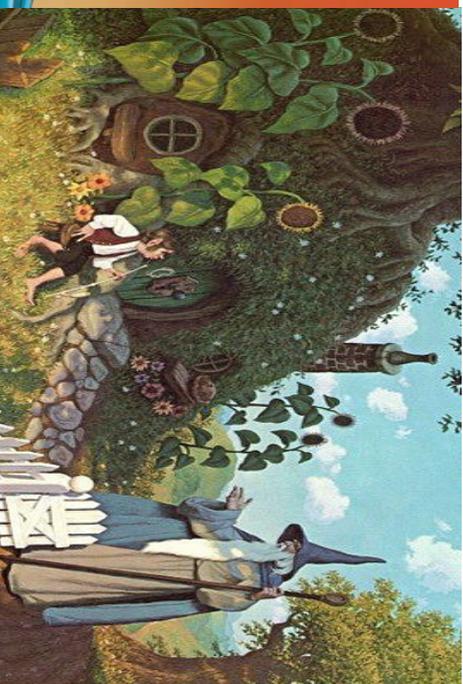


Fuente: *narración de Arthur Gordon Pym* (ilustración para Edgar Poe et ses oeuvres de Julio Verne, 1882

□ La narración es una forma de **pensar, comprender y explicar a través de estructuras dramáticas**; cuentos contados que tienen comienzo, nudo y desenlace; historias de sujeto que, con base en motivos, busca una meta pero encuentra diversos conflictos que le impiden llegar al objetivo, al final se supera el obstáculo y la suerte cambia



Fuente: La Clac Teatro, *adaptación teatral La Odissea*, 2019



Fuente: Hildebrandt brothers, *Gandalf visits Bilbo* (JRR Tolkien Calendar), 1976

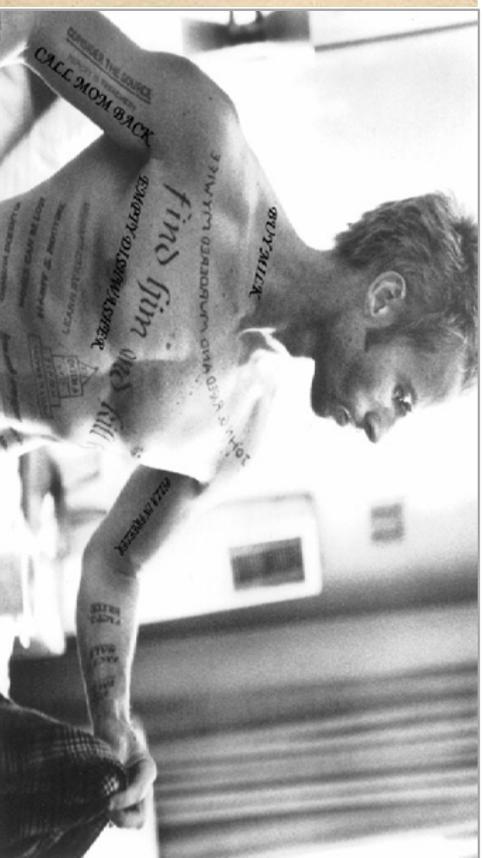


Fuente: Hayao Miyazaki, *el Viaje de chihiro*, 2001

□ La narrativa nos ofrece la posibilidad de ejercer sin límites esa facultad que nosotros usamos tanto para percibir el mundo como para reconstruir el pasado. [...] A través de la narrativa **adiestramos nuestra capacidad de dar orden** tanto a la experiencia del presente como a la del pasado (Eco, 1996).



Fuente: Charles Dickens, *Un cuentos de navidad* (primeras ilustraciones), 1843



Fuente: Christopher Nolan, *Memento*, 2000

## ❑ El narrar cumple diversas funciones (Ford, 2001):

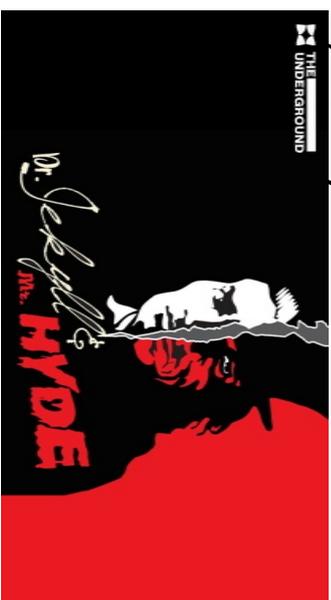
✓ Para impactar o sorprender.  
Ironizar, mostrar lo incomprensible, lo imprevisto y paradójico de la naturaleza humana.

✓ Para explicar el origen y los hábitos del ser humano y las características de las cosas.

✓ Para transmitir enseñanzas sobre éste y «el otro» mundo.

✓ Para jugar y entretenerse.

✓ Para explorar con la imaginación los mundos posibles, los misterios del universo o los fantasmas del inconsciente.



Fuente: Jeffrey Hatcher, (play adapted from *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), 2016



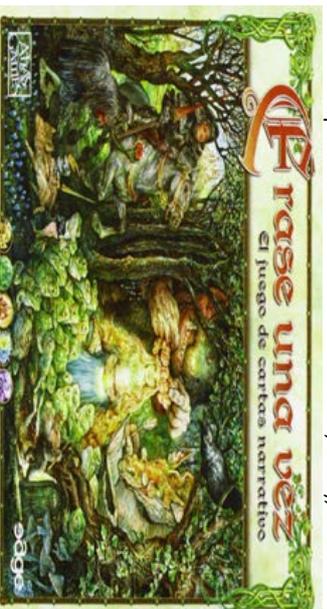
Fuente: Ingmar Bergman, *El séptimo sello*, 1957



Fuente: Jaromir 99 & D. Z. Mairowitz, (ilustración para adaptación *El Castillo* de Frank Kafka, 1926), 2014



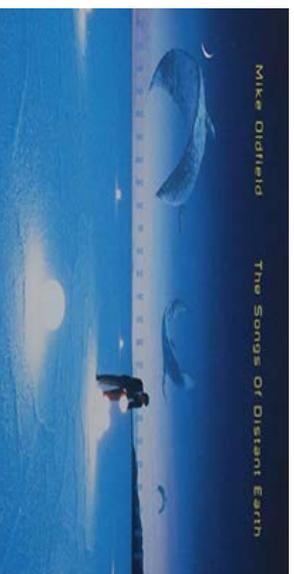
Fuente: Lisel Ashlock, (ilustración para *Las Ciudades Invisibles*, Italo Calvino, 1976), 2011



Fuente: EDGt, *Erase una vez*, 2008 (3ª edición)



Fuente: J. Chen & N. Clark, *Journey*, 2012

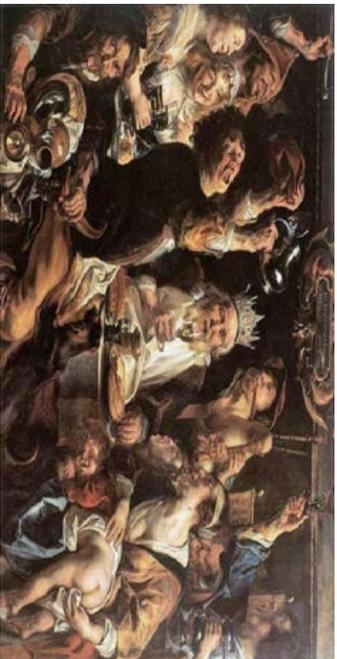


Fuente: Simon Fowler (fotografía portada disco *The Songs of Distant Earth*, Mike Oldfield), 1994



Fuente: Gary Rudell (ilustración para *Hyperion*, Dan Simmons), 1989

- ✓ Para alabar, para criticar, para burlarse de los demás. Y también para explorarse a sí mismos.



Fuente: Jacob Jordaens, *El rey bebe*, 1640



Fuente: José Luis Cuenda, *Amanece que no es poco*, 1988



Fuente: Queensryche, *Operation Mindcrime* (portada disco), 1988

- ✓ Mostrar estados o acciones elementales, emotivas o ejemplificadoras de la maldad o la bondad, la solidaridad o el egoísmo, el heroísmo o la cobardía, la mentira o el engaño, la franqueza y la verdad, la astucia.



Fuente: Miguel del Arco, *Antígona de Sófocles (adaptación)*, 2015



Fuente: Charlotte Brontë, *Jane Eyre*, 1847



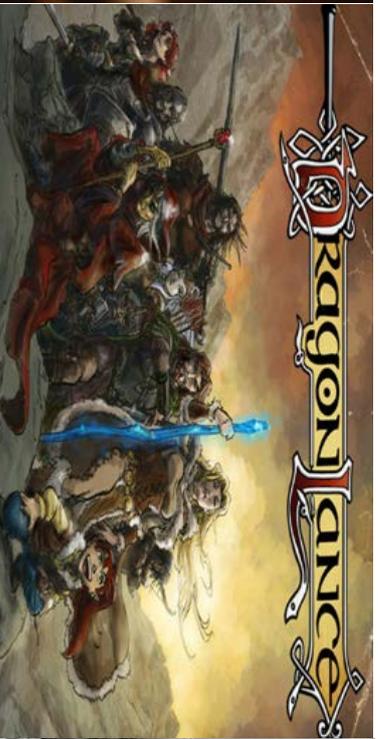
Dr. Hannibal Lecter

The Joker

- ✓ Y también situaciones arquetípicas (símbolos recurrentes, estructuras rituales o míticas): pasajes, aprendizajes, pruebas, conquistas.



Fuente: Steven Spielberg, *Indiana Jones y la última cruzada*, 1989



Fuente: Tracy Hickman & Margaret Weis, *Crónicas de la dragonlance*, 1984

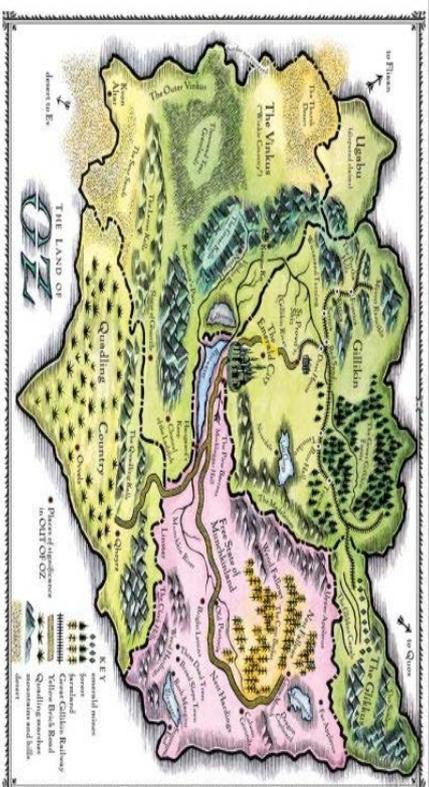


Fuente: Frank Hurley, *Expedición Imperial Transatlántica* (fotografía de la *Endurance* atrapada en el hielo), 1915

❑ El poder revelador de la narración está en que sólo si vivimos podemos contar; **vivir** significa **encontrar** nuestros **modos de narrarnos**. Quien no experimenta la vida no tiene nada que contar, ya que somos una producción narrativa; narramos porque sólo allí encontramos sentido, en la fábula, en el mito, en el deseo (Rincón, 2008).



Fuente: Augusto Monterroso, El Eclipse, 1952 (tomado de [www.youtube.com/watch?v=0sMijm2jdw](http://www.youtube.com/watch?v=0sMijm2jdw))



Fuente: Gregory Maguire, *The Wicked Years* (revisión de *The Wonderful Wizard of Oz* de Frank Baum, 1900), (1995-2011)



Fuente: Guillermo del Toro, *El Laberinto del Fauno*, 2006

❑ La **pregunta política** es si esta sociedad narrativa (y narratológica) responde a una cultura de búsqueda, de construcción de nuevos relatos de desarrollo, o es una vuelta de tuerca sobre el control, la segmentación no democrática, el poder distributivo en redes no centralizadas, el flujo financiero/cultural, la reestructuración de los mercados, un dispositivo transmisor de sabiduría o de conocimiento o un dispositivo de control y degradación social



Saga Star Wars (1977-2019)

Saga Harry Potter (1997-2016)



Saga Pokémon (1996-2019)

## **2. NARRACIÓN Y CULTURA MEDIÁTICA**

□ El potencial de acción simbólica de los medios de comunicación está en la **competencia** que tienen para **producir vínculo y conexión** entre los seres humanos, para imaginar relatos en los que quepamos todos. Para realizar este ideal comunicativo, los medios tienen como potencial el hecho de que son máquinas narrativas.



Fuente: Ficción sonora, RNE (adaptación radiofónica de Sherlock Holmes: El signo de los cuatro de A. Conan Doyle, 2015)



Fuente: Salvados & Jordi Evole, Astral, 2016

□ La renovación de la narrativa audiovisual (p.e. las series de tv) ha **modificado la relación entre producciones y espectadores**, entre públicos y narrativas. El contexto cambiante de la sociedad digital crea nuevas expectativas sobre las relaciones entre usuarios y objetos culturales

LA DIGITALIZACION EN EL CENTRO DE LA VIDA SOCIAL



Fuente: Joe Wright, *Caiida en picado*, serie Black Mirror (t. 3, 1), 2016

INMERSIÓN LUDICO-NARRATIVA



Fuente: Dontnod Entertainment, *Life is strange*, 2015

ACCION ARTISTICA Y PARTICIPACION ESTETICA EN EL RELATO



Fuente: Tomm Moore, *La canción del mar*, 2014

CONEXIÓN DE AUDIENCIAS HIPERSEGMENTADAS E HIPERPERSONALIZADAS



Fuente: AMC, Webisodes *The Walking dead* (T.4), 2013

□ La **narrativa digital interactiva se define** como el conjunto de obras que presentan

EXPANSION NARRATIVA DOCUMENTALISTA



Fuente: Entrepueblos, *La vida no vale un cobre*, 2018

NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN SONORA



Fuente: D. Broncano; H. de Miguei; I. Faray, *La vida moderna*, 2014

EXPERIMENTACION NARRATIVA A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL



Fuente: Nonny de la Peña, *Project Syña*, 2014

Y que se caracterizan por su fragmentación, inmersión, presencia de hipertexto, simulación, aleatoriedad, participación, conectividad e interactividad (Aparici &

García Marín, 2017).

❑ Las narrativas digitales interactivas como **no-lugares** (Augé, 1992): espacios de navegación donde los/as cibernautas transitan sin rumbo fijo, de forma aleatoria, y donde sus actos de participación y comunicación quedan circunscritos en ocasiones al consumo de bienes y servicios, en una lógica individualista alejada de la idea de acciones comunicativas significativas en el espacio de la plaza pública (en consonancia con la nueva condición postmoderna y la muerte de los grandes relatos de Occidente de fines del XX: el cristianismo, el racionalismo y el capitalismo)

❑ Espacios narrativos con una **estructura rizomática** (Deleuze & Guattari, 1976): los relatos digitales, a partir de la tecnología del hipertexto, vinculan todo tipo de productos culturales, ya sean creados como materiales textuales, sonoros, infográficos o audiovisuales.



Fuente: Carolyn Cassidy, fotografía para *On the Road: Jack Kerouac's Manuscript Scroll*, 2004 (San Francisco, 1952)



Fuente: REM, *Leaving New York* (vídeo oficial), 2004



Fuente: Martin Scorsese, *La invención de Hugo*, 2012



Fuente: (s/a), *Passage Du Grand-Cerf*, París (abierta en 1825)



Fuente: Gorilaz, *Aries, Song Machine Project*(Epi. 2), 2020



Fuente: FOX TV, *Lysergic Acid Diethylamide 4* (Serie Fringe, T.3, 19), 2011



Fuente: Ilya & Emilia Kabakov, *The man who flew into space from his apartment*, 1985

☐ **Teoría del caos** (Sardary Abrams, 1998): con las tecnologías 2.0 surge la posibilidad de organizar otras estructuras de relatos en las que los usuarios pueden escoger itinerarios individuales de lectura. El mundo digital trae el caos a la narrativa (que pasa a tener una estructura de tipo no lineal, multilineal o hiperlineal). Concepto de co-autoría en el sentido de que los usuarios/as puedan modificar la estructura compositiva del relato y participar en la generación de marcos de configuración de sentido y patrones de lectura/navegación.

☐ **Narratividad y poder**: Controlar el relato equivale a construir una realidad del mundo acorde a los intereses de instituciones y organizaciones que quieren reproducir y conservar el orden establecido. Algunas de las estrategias de control serían: lenguaje performativo, homogeneización de significados, simplificación y repetición de enunciados, diseño y producción de relatos totales que son distribuidos en diferentes plataformas

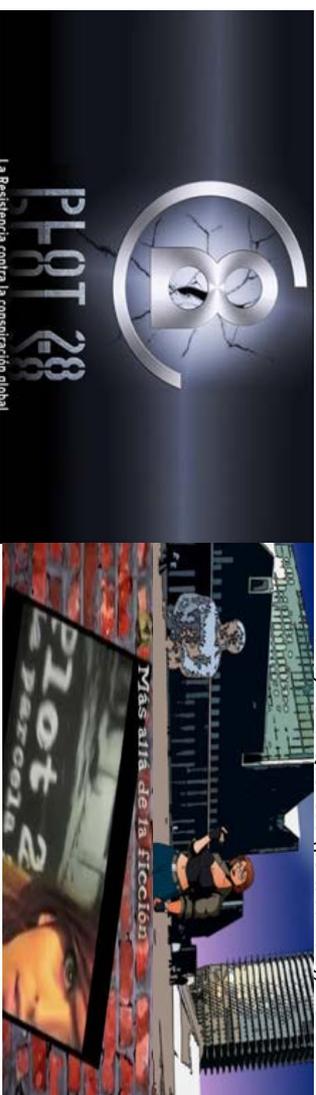
Y contruidos en distintos lenguajes (narrativas transmedia), uso de software y algoritmos



Fuente: Robert Altman, *Vidas cruzadas*, 1993



Fuente: VV. AA., *Cien millones de poemas, homenaje a Raymond Queneau* (portada libro), 2011



Fuente: Hernán Ruiz & Agustín Serra, *Proyecto Plot 28*, 2013-2019

## PropTech: los algoritmos que gentrifican tu ciudad

BIG DATA

El sector inmobiliario está aplicando herramientas tecnológicas como el *big data*, algoritmos o *machine learning* para apuntar a los barrios donde pueden maximizar sus beneficios.

Fuente: Yago Álvarez, *El salto diario*, 18/04/2019

### MERCADO PROPTech-EMPRESAS POR CATEGORÍA



Fuente: *Informe PropTech en España*, Marzo 2019

### **3. NARRACIÓN, COMUNICACIÓN E IDENTIDAD**

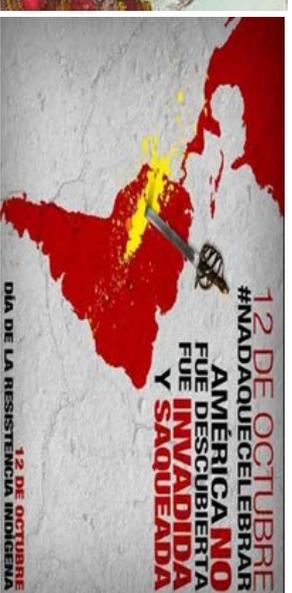
❑ El orden sociocultural en el que vivimos tiende a generar, a través de su funcionamiento, determinadas **formas de percepción** acerca de las diversas **categorías identitarias** como podrían ser, p.e., el género, la nación, la clase social o la etnia (Ricoeur, 2007).

❑ Estos conceptos deberían ser entendidos no como realidades naturales o categorías sociales inmutables, sino como **artefactos simbólico-narrativos**, que son **figurados y configurados por la cultura mediática** a través de diversos relatos (Sola Morales, 2013).

❑ Vivimos en una **pulsión narrativa** y usamos la narrativa como un **dispositivo cognitivo**, somos herederos del impulso de narrar, de **naturaleza transcultural y transhistórica** (Rincón, 2008). En nuestra vida diaria, los recuerdos, las alusiones e impresiones provenientes del pasado las articulamos narrativamente de acuerdo con las exigencias y necesidades de nuestro presente” (Duch, 2010).



Fuente: James Gillray, *The Plumb-pudding in danger*, 1805



Fuente: Campaña *12 de Octubre Nada que celebrar*, (derogación de la Ley 18/1987, como día de la Fiesta Nacional de España)



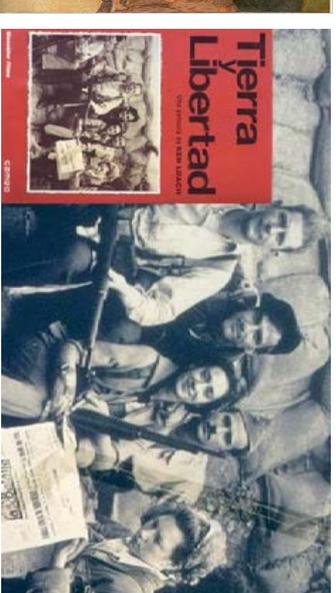
Fuente: Derek Riggs, *The Trooper* (portada disco Peace of Mind, Iron Maiden), 1983



Fuente: Canal Cuatro, *Campaña Podemos* (Eurocopa Selecciones Fútbol Masculino), 2008



Fuente: Giuseppe Pellizza, *Il Quarto Stato*, 1901 (en la portada de película Novecento de B. Bertolucci, 1976)



Fuente: Ken Loach, *Tierra y Libertad*, 1995

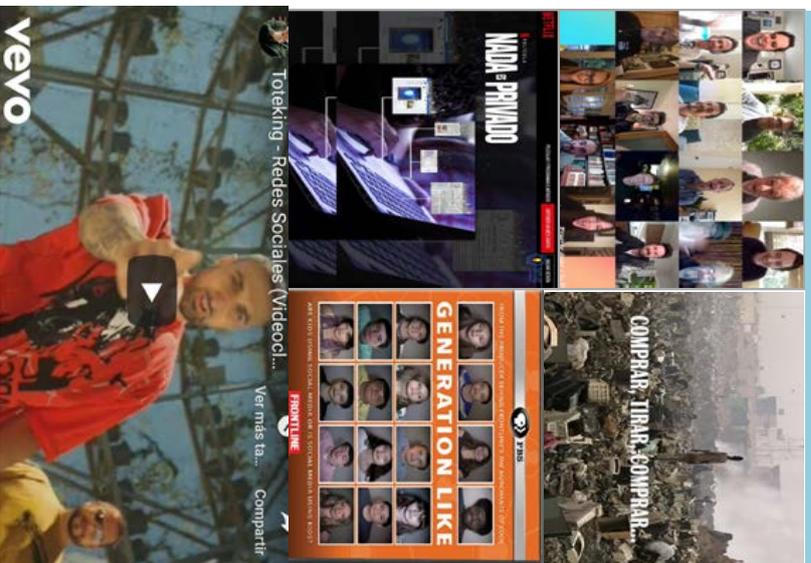


Fuente: (s/a), *Cotton Dress Workers Union on strike*, (International Ladies' Garment Workers' Union), 1934

□ Las narrativas digitales interactivas como **estructuras de acogida** (Duch, 2010): los medios de comunicación se convierten en instancias socializadoras clave para la conformación de una serie de formas identitarias que las personas experimentan en el contexto comunicativo , y que se relaciona con tres estructuras básicas de acogida (y sus correlatos narrativos): *corresidencia* (narrativas mediáticas cívicas), *codescendencia* (narrativas mediáticas afectivas), *cotrascendencia* (narrativas mediáticas culturales):

✓ *Narrativas mediáticas identitarias cívicas*: se relacionan con la **presencia en el espacio y esfera públicas**:

### Interacciones sociales en la esfera social



### Participación en asociaciones, organizaciones, colectivos



### Identificaciones nacionalistas, localistas, supranacionalistas





## **4. UN MARCO DE ANÁLISIS DE LA CULTURA NARRATIVA EN EL ECOSISTEMA DIGITAL**

### *Análisis narrativo de la trama: ¿estructura en tres actos?*

- ❑ El proceso narrativo se concibe como un “crescendo” dramático, al plantearse los cambios de estado de la narración como cambios generados en la tensión narrativa. Para mantener la tensión narrativa dramática se hace especial énfasis en dos recursos principalmente: los giros argumentales y las sub-tramas. Se plantea por tanto el siguiente esquema de análisis:

#### ACTO I: Planteamiento

**Estado inicial:** situación inicial de la historia. Comprendiendo la presentación de los personajes y la descripción del contexto inicial.

**Emergencia de la falta o conflicto principal:** surgimiento de un problema (o de una aspiración). Se trata de una fase narrativa que concluye con alguien que no posee algo que él u otro sujeto considera que sería bueno poseer.

**Fase de contrato o “llamada a la aventura”:** un determinado sujeto se asocia (por encargo o por iniciativa propia) a la misión de resolver el conflicto.

**Primer punto de giro:** giro narrativo en el que se produce un acontecimiento inesperado para el/la protagonista y/o para el espectador/lector. El/la protagonista adopta entonces definitivamente la tarea bajo una consideración y/o implicación especial, teniendo la sensación además que “no hay vuelta atrás”.

## ACTO II: Nudo

**Fase de adquisición de competencias:** el/la protagonista recoge información, datos, herramientas, etc., necesarias antes de emprender la tarea central.

**Ejecución del contrato y nudos de acción:** el/la protagonista emprende acciones directamente orientadas a la resolución del conflicto. Suele encontrar por el camino sujetos o acontecimientos que le favorecen (adyuvantes) y otros que le perjudican (obstáculos, oponentes).

**Segundo punto de giro:** giro narrativo en el que se da un suceso inesperado, una ruptura o transgresión de expectativas en la trama, que revela una nueva situación (o un aspecto de ella) y sugiere que el final de la trama se acerca.

## ACTO III: Desenlace

**Climax:** la secuencia o escena donde se ha de resolver definitivamente si el sujeto protagonista acaba consiguiendo su objetivo o no.

**Sanción:** una posible escena de recompensa o recriminación al protagonista en función de los resultados de su actuación.

**Estado final:** situación final de la historia. Suele comprender la muestra de una transformación externa del estado inicial de la historia, y/o una transformación interna del personaje (por aprendizaje, cambio de actitud, etc.), independientemente de si el/la protagonista ha conseguido el objetivo o no.

# COMPARACION DE MARCOS TEÓRICOS SOBRE LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA

(Daniel Tubau, *El guión del Siglo 21*, 2011, p. 15)

	FIELD	SEGER	VOGLER	MCKEE	SCRIBE	
ACTO 1	Planteamiento	Planteamiento	El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento	
			La llamada de la aventura		Presentación de los personajes y la situación	
			El rechazo de la llamada	Complicaciones progresivas		
ACTO 1	Planteamiento	Punto de giro ( <i>Plot Point</i> )	Encuentro con el mentor		Los antagonistas enfrentados en un conflicto	
		Punto de giro ( <i>Turning Point</i> )	Cruzar el primer umbral	Revelación		
			Pruebas, amigos y enemigos	Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión Golpes favorables y desfavorables al protagonista	
ACTO 2	Confrontación	Primera pinza	Entrada en la cueva profunda		El escenario se llena de gente	
				Desarrollo del Acto 2		Se produce una explosión o arrebató, un escándalo una pelea, un desafío
			Punto medio	La escena central de la parte media	Climax de la parte central (revelación)	
			Segunda pinza	La odisea (el calvario) La recompensa (apoderarse de la espada)		El héroe llega a su momento más bajo
ACTO 2	Confrontación	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación		
				Crisis	El climax se produce aquí	
			Tercer umbral Resurrección Catarsis		Se solucionan todos los problemas y malentendidos	
ACTO 3	Resolución		Climax	Climax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento	
			Climax	Resolución	Final tranquilizador	

# ESTRUCTURA NARRATIVA DEL ANUNCIO LOTERIA DE NAVIDAD 2017: DANI(ELLE)-

(Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=C8ugh5MQ\\_UE](https://www.youtube.com/watch?v=C8ugh5MQ_UE))

## ACTO PRIMERO: PLANTAMIENTO

**Mundo ordinario** ("familia en el coche")

**Incidente** ("aparición de Ovrn", "reforzamiento del mundo ordinario (abuena y la magia de ver más allá vs desconsideración saber de los mayores)")

**Presentación de los personajes** (perro abandonado, chica extraterrestre)-Mundo ordinario (anuncio "Spring collection")

**Mundo ordinario** ("calles de Madrid, castañas como producto navidad, drags"), Imitación del espejo labios del anuncio (Teoría del espejo= formación de la identidad)

Plantamiento y reforzamiento del relato (administración de Lotería Navidad)

Presentación del personaje masculino ("vínculo materno en conversación con la madre"/"se refuerza el encuadre del anuncio al hablar sobre las terminaciones")

**Punto de Giro 1=** encuentro en la Administración de Lotería ("primer encuentro entre el chico y la chica", "se complica la situación al no comprender ella lo que "demanda la situación comunicativa" de compra de lotería)

**Punto de Giro 2=** re-encuentro de protagonistas

– Mundo ordinario del chico: "presentación de su trabajo" (bus, sensación de ordinariiedad, no-comunicación), "avistamiento desde el bus" = Ella como incitadora de la aventura para Daniel

– Refuerzo de Mundo ordinario (preferencias navideñas: "compra de algodón dulce como Navidad/Fiesta", "comida típica española (jamón), "diálogo del protagonista sobre el bar" (monólogo interno de ella), paseo por Madrid imperial (media luz)

**Momento de revelación** ("insight")

– Ella recibe de él su identidad (me llamo daniel, te llamas daniel(elle))

– Referencia al poder mágico (navidad)= encendido de luces ("Daniel se da cuenta a través de ella que empieza a ser todo singular, un tiempo diferente y nuevo)

**ACTO SEGUNDO: Nudo/Desarrollo**

**Primera Pinza en relato** (ida a casa): "salida del metro" (parada esperanza), "llegada a casa" (excusa de darle abrigo)

– Mundo ordinario: piso alquilado (pocos muebles...)

Aparición de elementos surrealistas/oníricos/ciencia ficción ("manifestaciones de luz habitación", "sueño de dan(ie) como deseo reprimido de vínculo con dan(ie)le)

**El escenario se llena de otros protagonistas** ("edu desayunando con dan(ie)l")

– Complicación de la historia a nivel psicológico ("extrañeza de Daniel respecto del sueño y si se pueden compartir o no")

– Mundo ordinario: desayuno de mañana, tostadora (sonido de que ya están...)

Declaración de un desafío: Dan(ie)l como incitador en la continuidad del relato ("la quiero ayudar", "la veo muy perdida")

**Segunda pinza del relato** ("salida de Gran Vía como punto de referencia salida-retorno", "paseos por la ciudad de Dan(ie)le")

– Travelling temporal ("Dan(ie)le) descubre la diversidad del mundo: trompetista, chica escuchando música, besos pareja de ancianos"), "repetición de la acción de salir del metro para dar sensación de consolidación del tiempo en el relato")

– Elementos de la ciencia ficción ("esfera que funciona a modo de archivo de los pensamientos/vivencias/personas del mundo de la tierra"= biblioteca)

– Mundo ordinario ("en el piso jugando a videojuegos y vestidos con ropas hogareñas") = aire retro

**Inicio del Climax** (despertar al amor): "miradas en el rincón de la salita de ambos protagonistas", "comparten sueños telepáticamente (reciprocidad)"

**Punto de Giro 3 =** declaración de amor de Dan(ie)l y Dan(ie)le): reconocimiento de sentimientos (Dan(ie)l y correspondencia de Dan(ie)l ("reconoce las lágrimas" "significación íntima del beso por ella")

**ACTO TERCERO: DESENLACE, RESOLUCIÓN**

**Tercera Pinza en el relato:** efecto catártico del amor en la vida de Dan(ie)l

**Crisis en el relato** ("cerrado por obras", "incomunicación con la gente" (demanda esperanza), "preocupación de dan(ie)l y espera en Esperanza", "soledad de Dan(ie)le) y tristeza ante la pérdida" (el décimo como único vínculo que le queda")

**Primera tentativa de resolución:** ¿partida de la Tierra?

"El ladrillo del perro evita que ella entre en la esfera/nave" (¿qué hace que ella no entre?), camino por el parque del retro ("a lo lejos la ciudad y sus luces")

**Punto de Giro 4**

– Día del sorteo de Navidad (referencia al encuadre del anuncio: administración de Lotería del Estado)

– Mundo ordinario: Daniel comiendo churros con chocolate y turistas (referencia a "marca España")

– Giro: ¿qué ha visto Daniel en la televisión que le hace caer la taza y partir enseguida? (incitador)

**Climax Final**

– "Llegada de Dan(ie)l a la administración", "encuentro con la TV4" = referencia a que ha sido agraciado con el décimo, "aprovecha la televisión para preguntar por Dan(ie)le)"

– Desencuentros= "ella llega a la administración mientras él sale"

– Entrega de un regalo: "Dan(ie)le) le da el perro al lotero" (cumple con la misión de dejar al perro con alguien, saludo final entre ambos)

– "Reencuentro Daniel/Dan(ie)le)" en el portal: el reconocimiento de la voz (acusmático= ella sabe que es él pero no le ve), "vínculo con la madre y el premio", "se encuentran" (emoción, lloros, bsos, encuadre del anuncio de nuevo= "qué suerte hemos tenido" (referencia a la lotería)

**Final tranquilizador/repardor:** "escena final donde se ve cómo ella manda información a la esfera y ésta parte", "ella se queda..."

## ***Análisis estructural del relato: modelos actanciales (personajes y roles)***

□ Greimas (1971) propuso un modelo universal, una estructura actancial que se reducía a seis funciones: un sujeto “(S) desea un objeto” (O) (ser amado, dinero, honor, felicidad, poder o cualquier otro valor...); es ayudado por un ayudante “(Ay) y orientado por un oponente)” (Op); el conjunto de los hechos es deseado, orientado, arbitrado por un destinatario (D1) en beneficio de un destinatario (D2). Éstos son a menudo de naturaleza social, ideológica o moral: Dios, el orden establecido, la libertad, el delito, la lujuria, la ambición, un fantasma, la conciencia, la justicia.

✓ El ***eje destinatador-destinatario*** es el del control de los valores y por ende de la ideología. Decide de la creación de los valores y de los deseos y de su repartición entre los personajes. Es el eje del poder o del saber o de los dos la vez.

✓ El ***eje sujeto-objeto*** traza la trayectoria de la acción y la búsqueda del héroe o del protagonista. Está llena de obstáculos que el sujeto debe vencer para avanzar. Es el eje del deseo.

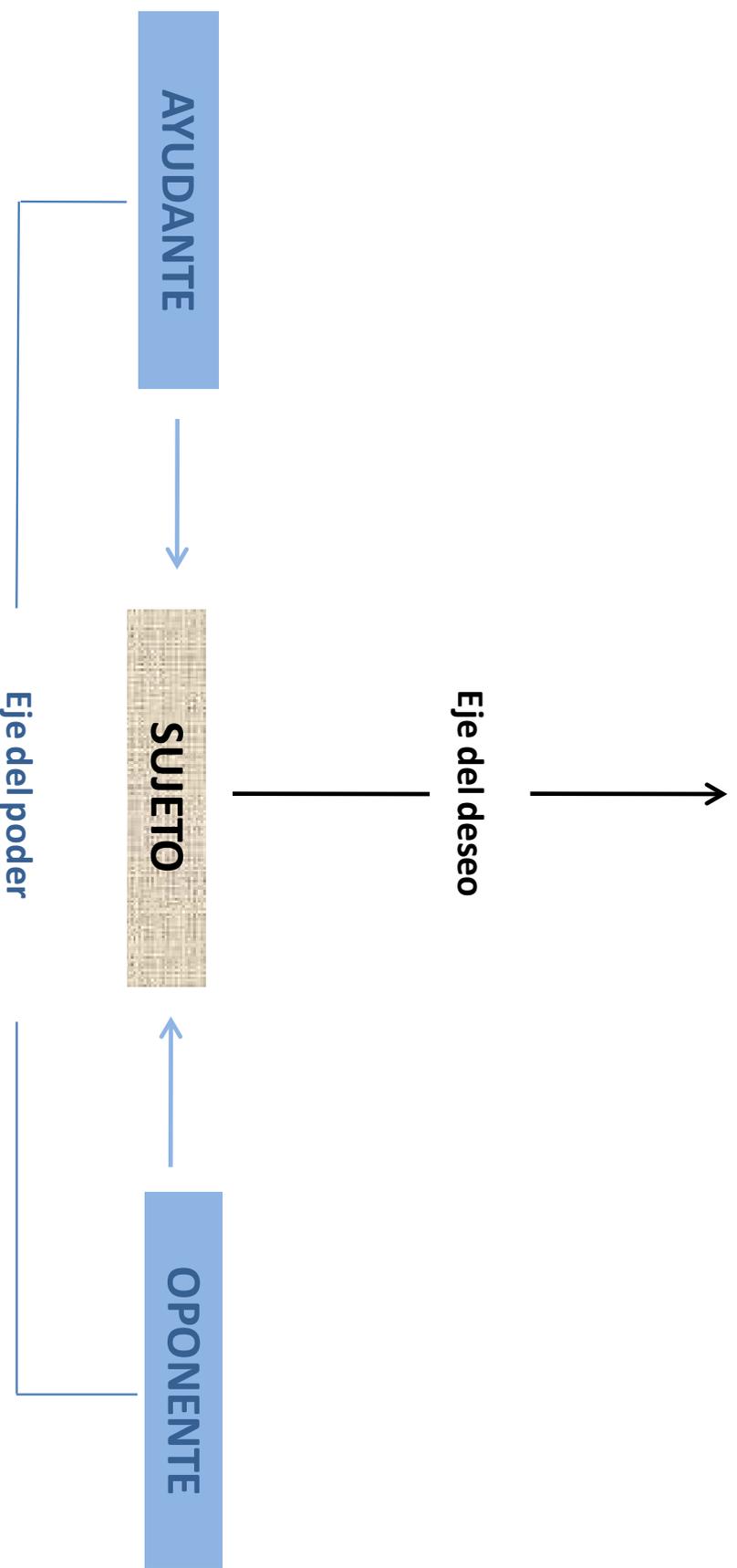
✓ El ***eje ayudante-opositor*** facilita o impide la comunicación. Produce las circunstancias y las modalidades de la acción, y no es representado necesariamente por personajes. Ayudantes y opositores sólo son, de vez en cuando, las proyecciones de la voluntad de actuar y de las resistencias imaginarias del sujeto mismo (Greimas, 1966). Este eje es también a veces el eje del saber, a veces el del poder.

## ROLES ACTANCIALES EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA

Eje del saber o de la  
comunicación



Eje del deseo



# ROLES ACTANCIALES EN LA PELÍCULA “RECURSOS HUMANOS” (LAURENT CANTET, 1999)

(<https://vimeo.com/633395953>)

## Eje del saber o de la comunicación

**1** Flexibilización de las relaciones laborales en el capitalismo posfordista, Competencia profesional como cualificación individual, el sindicalismo como freno a las necesidades de la patronal de mantener competitividad en la economía-mundo capitalista, la gestión de recursos humanos como forma de organización del trabajo en el neoliberalismo, la edad como indicador de productividad

**2** Vindicación de los acuerdos colectivos en la empresa (crítica a una relación individual laboral entre empleador-obrero y de mantener la representación de los/as trabajadores/as

**1** Formación profesional en gestión de recursos humanos a través del uso de casos prácticos de resolución de conflictos laborales en la empresa, incorporación del habitus capitalista en la dirección y liderazgo laboral, nuevas formas de organización del trabajo posfordista desde la perspectiva del management y el giro lingüístico

**2** Toma de conciencia de los procesos de flex-platación en el capitalismo posfordista, necesidad de solidaridades orgánicas de clase en el mercado laboral capitalista, pérdida de identidades fuertes en la modernidad líquida, reestructuración de las relaciones intergeneracionales e intrafamiliares

DESTINADOR

OBJETO

DESTINATARIO

## Eje del deseo

**1** Buen desempeño laboral como becario en prácticas en el departamento de recursos humanos (narcsismo profesional), resolución profesional del ajuste laboral propuesto mediante la aplicación de “buenas prácticas” en procesos de negociación colectiva, socialización dentro de la clase empresarial como “profesional cualificado”

**2** Visibilizar las estrategias de la empresa capitalista posfordista para romper la solidaridad y conciencia de clase obrera y establecer procesos de ajuste y regulación laboral, Necesidad de recobrar el vínculo paterno-filial roto por las expectativas no cumplidas por Frank en su toma de partido ante la huelga, Búsqueda de “una causa a la que ligarse” como forma de re-encontar un lugar perdido

AYUDANTE

SUJETO

OPONENTE

**1** Jefes responsables del Departamento de Recursos Humanos de la empresa (solidaridad de clase “trabajadores de cuello blanco”), Padre que trabaja en la fábrica desde hace 30 años y siente “orgullo” por el rol de su hijo en la empresa (expectativas de ascenso y éxito social), trabajadores/as que realizan cuestionario

**1** Frank como estudiante en Escuela Empresariales-París y Becario en prácticas en la fábrica

**1** Jefes responsables del Departamento de Recursos Humanos de la empresa (solidaridad de clase “trabajadores de cuello blanco”), Padre que trabaja en la fábrica desde hace 30 años y siente “orgullo” por el rol de su hijo en la empresa (expectativas de ascenso y éxito social), amigos del barrio obrero que acusan a Frank de “desclasamiento” e incorporación de “prejuicios de clase”

**2** Comité de Empresa (convocante huelga en la fábrica contra el plan de ajuste laboral), amigo de Frank en la empresa que no contesta la encuesta, le ofrece apoyo y escucha a Frank y nos muestra la “vida (no idílica) de un joven de clase obrera”

**2** Frank como participante de la huelga de trabajadores/as

**2** Departamento de recursos humanos (ve “frustrado su plan de romper la representación sindical mediante la encuesta a los/as trabajadores, la posición inicial del padre de Frank y de otros trabajadores que no “secundan la huelga”

## Eje del poder

# PERSONAJES Y ROLES NARRATIVOS

## “ROL ACTANCIAL”

Querer/deber



Fuente: Thomas McCarthy, *Spotlight*, 2015

Saber



Fuente: La conquista del pol sud, *Ciudad*, 2018

Poder



Fuente: Fundación Edex, *Los nuevos vecinos*, 2012  
([losnuevosvecinos.net/comic/](http://losnuevosvecinos.net/comic/))



Fuente: Mark Achbar&Jennifer Abbott , *La corporación*, 2003 ([www.youtube.com/watch?v=Bk-paaAV18](http://www.youtube.com/watch?v=Bk-paaAV18))



Fuente: Pro Infirmis, «Because who is perfect?», 2013  
([www.youtube.com/watch?v=E8umtV69fNg](http://www.youtube.com/watch?v=E8umtV69fNg))



Fuente: Rayka Zehtabchi,  
*Una revolución en toda regla*, 2018

“Actor/Actriz”  
“Personaje”  
“Protagonista”  
“Comunidad”

Social

(padre/madre, madrastra, jefe/a, trabajador/a...)



Fuente: Los números imaginarios/Carlos Tuñón (Dir.), *Lear* (desaparecer), 2018-2019



Cuando el trabajo es una carga muy difícil de soportar, solo...

Fuente: Javier Di Pasquo,  
*Elyugo*, 2009

Cognitivo

(ingenio, desmemoria, sabiduría, ignorancia...)



Fuente: Hayao Miyazaki,  
*El viento se levanta*, 2013



Fuente: Lucrecia Martel,  
*La mujer sin cabeza*, 2008

Afectivo

(enamoramiento, desengaños, miedo, valentía...)



Fuente: Zhang Yimou,  
*Amor bajo el espino blanco*, 2012



Fuente: Raphael Bob-Waksberg,  
*Bolack Horseman*, 20014-2020

Moral

(avaricia, explotación, generosidad, justiciero/a...)



Fuente: Daria Bogdanska,  
*Eslavos del trabajo*, 2018



Fuente: Costas Gavras,  
*Aradia*, 2005

## TIEMPOS NARRATIVOS (RITMO) SEGÚN LA EXTENSIÓN RELATIVA DEL TIEMPO DEL RELATO Y DE LA HISTORIA (BAL, 2001)

**Elipsis<sup>1</sup>:** El tiempo transcurrido entre dos acontecimientos del relato es indeterminado.

**Resumen<sup>2</sup>:** Contracción de los acontecimientos de la historia en aras de presentar nuevos sucesos clave en el relato (TR > TH)

**Escena<sup>3</sup>:** El tiempo parece coincidir con el del relato, sin elipsis, anticipaciones, dilaciones o retrospecciones notorias (TR = TH)

**Deceleración<sup>4</sup>:** Ritmos del relato en el que los pensamientos, situaciones, acciones son demoradas (TR < TH)

**Pausa<sup>5</sup>:** Secciones narrativas donde el relato no acusa ningún tipo de movimiento.



**(1)** Fuente: Stanley Kubrick, *2001: una odisea del espacio* (escena inicial, 1968) ([www.youtube.com/watch?v=yZ0qj1KngWg](http://www.youtube.com/watch?v=yZ0qj1KngWg))



**(2)** Fuente: Peter Jackson, *El señor de los anillos: la comunidad del anillo* (apertura), 2001 ([www.youtube.com/watch?v=p188sKa00qs](http://www.youtube.com/watch?v=p188sKa00qs))



**(3)** Fuente: Acheró Mañas, *Noviembre* (escena final), 2003 ([www.youtube.com/watch?v=fuXxVgFdl2A](http://www.youtube.com/watch?v=fuXxVgFdl2A))



**(4)** Fuente: Hugh Hudson, *Carros de Fuego*, 1981 ([www.youtube.com/watch?v=Q4gQTSHcuo](http://www.youtube.com/watch?v=Q4gQTSHcuo))



**(5)** Fuente: Luis Buñuel, *Viridiana*, 2003 ([www.youtube.com/watch?v=R\\_4lB1ZFGSM](http://www.youtube.com/watch?v=R_4lB1ZFGSM))

## ***Cronotopos: conformaciones espacio-temporales del relato***

□ El concepto de **cronotopo** Batjin (1989) lo aplicó inicialmente a la narración literaria pero puede ser extrapolado a toda conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente (como es el caso de la cultura mediática y las narrativas digitales interactivas).

□ Una configuración cronotópica adquiere siempre un **significado emotivo-valorativo** que es centro de la organización temática del relato, y tiene **valor figurativo**, al dar al tiempo-espacio un carácter concreto y sensible (enunciados, imágenes, descripciones, etc.).

□ En los relatos de la **comunicación de masas** podemos observar la vigencia de **cuatro cronotopos**, cuyos ejes superior e inferior definen las dimensiones semánticas que denominaremos de “sublimidad” y “trivialidad”, y cuyos ejes izquierdo y derecho se relacionan con las funciones de carácter contextual/referencial que denominaremos “realidad” y “deseo” (Abril, 2008).

✓ Estas cuatro configuraciones cronotópicas remiten a formas culturales básicas de las representaciones espacio-temporales que desempeñan una importancia función en la conformación de imaginarios mediáticos contemporáneos: *forma local/cíclica, linealidad/translocalidad, utopía/ucronía, instante/sitio*

✓ Además, dichas configuraciones se ponen en relación con determinados efectos de sentido a nivel cultural e ideológico: *mistificación, historización, ficcionalización, presentización.*

# CRONOTOPÍAS PRESENTES EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA

**SUBLIMIDAD**

**Mistificación**

*Tiempo cíclico, Tiempo nostálgico  
Localidad/Territorialidad*

**Ficcionalización**

*Tiempo ucrónico  
Utopía*

**REALIDAD**

*Tiempo Lineal (progresividad)  
Tiempos recursivos (retrocausalidad)  
Espacio abstracto (translocal/global(interdimensional))*

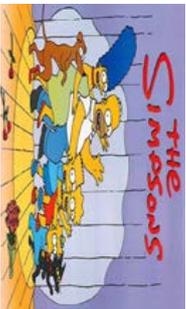
**Historización**

**DESEO**

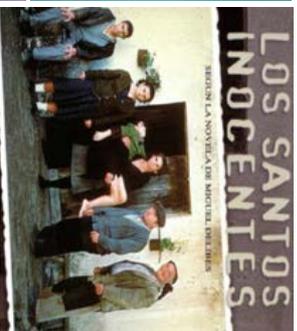
*Tiempo del momento-instante  
"El Sitio"*

**Presentización**

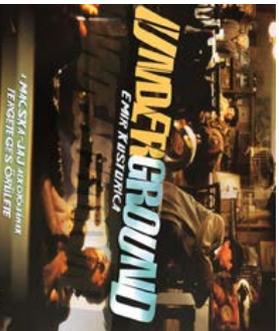
**TRIVIALIDAD**



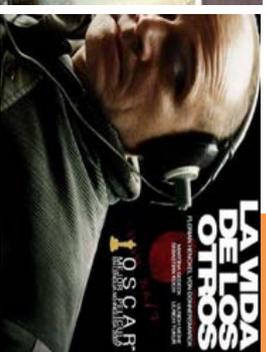
# REALIDAD



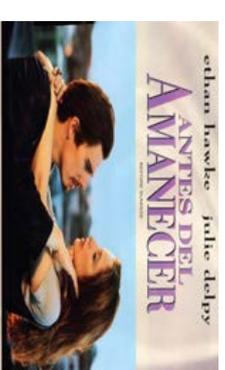
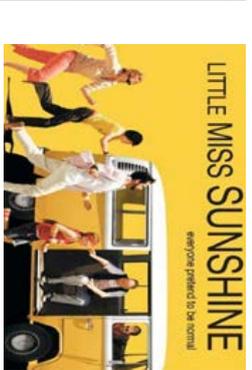
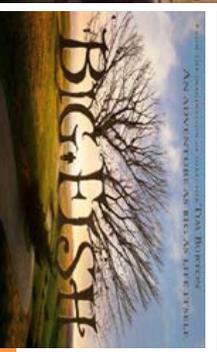
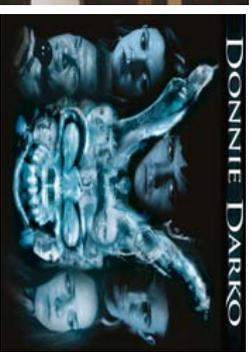
# Mistificación



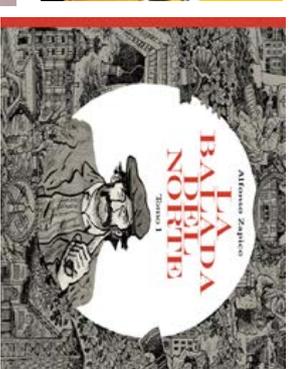
# Historización



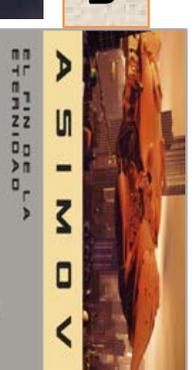
# SUBLIMIDAD



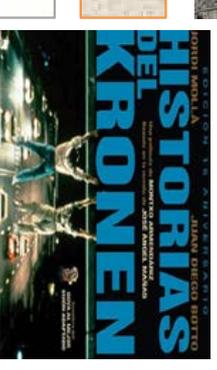
# Ficcionalización



# Presentización



# DESEO



# TRIVIALIDAD

### *La estructura narrativa como red intermedial e intertextual*

❑ Cualquier producto mediático es como un **tapiz tejido con muchos hilos entrelazados** (transmedialidad(intermedialidad) y la labor desde quien se encarga de su creación/diseño/producción es seleccionarlos y atarlos formando un todo coherente (Guarinos, 2007; Gil González, 2012):

✓ El concepto de **hibridación** (De Toro, 2003): implica la combinación de lenguajes (verbales, icónicos, sonoros, corporales..) que se hayan presentes en cualquier producto cultural u obra de arte de la semiosfera (también podemos denominarla *intermedialidad interna*)

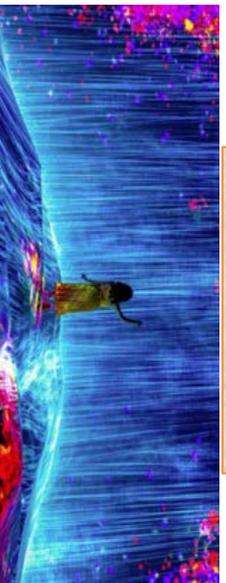
Literatura hipermedia



Fuente: Doménico Chiappe Y Andreas Meier, *Tierra de extracción*, 1996-2007

Fuente: Kate Pullinger & Chris Joseph, *Inanimate Alicia*, 2005-2016

Museos inmersivos



Fuente: teamlab Borderless, *MORI Building DIGITAL ART MUSEUM*., Odaiba, Japón, 2019

Ilustración digital



Fuente: Gediminas Pranckevicius, *Floating Worlds Surreal Digital Art*, 2015

Danza y Tecnología



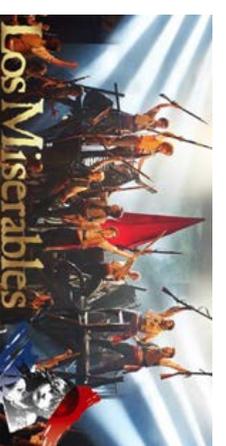
Fuente: Hiroaki Umeda, *Split Flow/Holistic Strata*, 2011

Cómic



Fuente: Neil Gaiman, *The sandman*, 1989-2013

Musical dramatizado



Fuente: C. M. Schönberg, A. Boublil, J.M. Natel, *Los miserables (el musical)*, 1980

Videojuegos



Fuente: Naughty Dog, *The Last of Us*, 2013

Cine digital



Fuente: Brad Peyton, *Proyecto Rampage*, 2018

- ✓ **La adaptación** (Pérez Bowie, 2010) supone la traducción intersemiótica, la transcodificación de un medio a otro y entre obras diferentes (*intermedialidad externa*). Puede establecerse a nivel *intramedial* o *intermedial*, y con una intención argumental cuya función sea: *ilustrativa*, *de reescritura* o *transfuncional*

## EJE INTRAMEDIAL

**Imitación**  
(remake, recreación, resumen, ampliación)



Fuente: La invasión de los ultracuerpos, versiones 1956, 1978  
Fuente: It, versiones 1990, 2017

**Complemento**  
(secuela, spin off precuela, continuación autónoma)



Fuente: Todd Phillips, The Joker, 2019  
Fuente: Francis Ford Coppola, El padrino II, 1974

**Serie**  
(serialización interna o externa, trilogías, temporadas)



Fuente: BBC, Series Sherlock Holmes, 1984-, 2010-2017  
Fuente: Rockstar Games, Red dead redemption I y II, 2016, 2018

**Cross-media**  
(contar misma historia en un medio diferente)



Fuente: LinkedIn, We're in it together, 2018  
Fuente: RNE, El Quijote del s. XXI (ed. radiofónica), 2015

**Transmedia**  
(expandir la historia en un medio diferente)



Fuente: D. Doremus, The beauty inside, 2012  
Fuente: Blizzard Ent., Warcraft, 1994-2013

**Multimedia**  
(hibridación, remediación en/de/entre medios diferentes)



Fuente: Kulu Orr, Control Freak (Teatro, circo y tecnológica), 2019  
Fuente: Ursula Bleemann, World of Matter, 2015

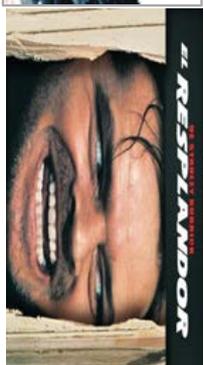
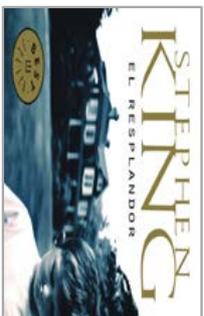
# ILUSTRACIÓN (Similitud. Reproducir la historia)

Ilustración literal  
(reproducción sistemática del argumento)



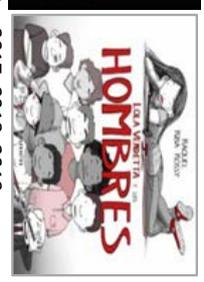
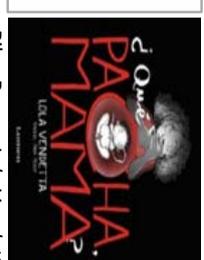
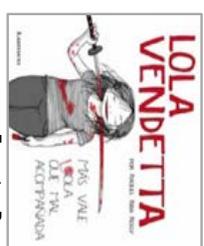
Fuente: Victor Fleming, *El mago de Oz*, 1939

Recreación literal  
(Evocar, resumen, reproducción no sistemática)



Fuente: Stanley Kubrick, *El resplandor*, 1980

Continuación original  
(serialización por un mismo autor/a en el mismo proyecto)



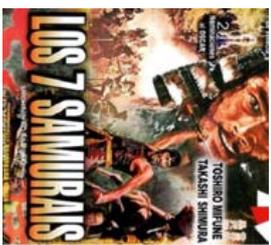
Fuente: Raquel Riba Rossy, *Lola Venedita*, 2017, 2018, 2019

Rescribir a argumental  
(transformación sistemática argumento:  
historia, acciones, personajes)



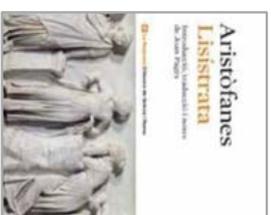
Fuente: Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982

Rescribir a espacio-temporal  
(transformación sistemática  
diégesis: tiempo, época, país)



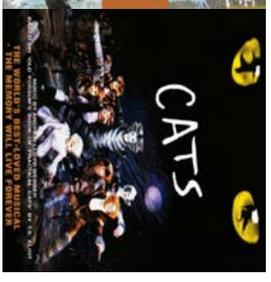
Fuente: John Sturges, *Los siete magníficos*, 1960

Rescribir a interpretativa  
(transformación sistemática de  
la interpretación o el sentido)



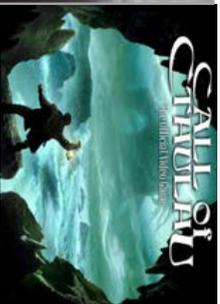
Fuente: Silvia Gómez Giusto, *Lisístrata, la risa de los hombres*, 2019

Rescribir a estilística  
(transformación sistemática estética,  
compositiva, técnica, lingüística)



Fuente: Andrew Lloyd Webber, *Cats*, 1981

Recreación transfuncional  
(anclaje intermitente al universo  
architextual)



Fuente: Yandei, *Call of Cthulhu*, 2018

Expansión transfuncional  
(anclaje nominal al universo architextual máxima  
autonomía argumental)



Fuente: CBS, *Star Trek: Picard*, 2020

Fuente: Disney+, *The mandalorian*, 2020

Continuación transfuncional  
(serialización externa autónoma temporalmente  
vinculada)



Fuente: Netflix, *Stranger things* (universo transmedia), 2016-

Fuente: Netflix, *Stranger things* (universo transmedia), 2016-



Fuente: Mark Frost & David Lynch *Twin Peaks The Return*, 2017



Fuente: María Ignacia Court y Rosemarie Lerner, *Proyecto Quipu*, 2016



Fuente: Netflix, *Stranger things* (universo transmedia), 2016-

- ✓ La **remediación** (Lasén, 2014) postula que este proceso de ensamblaje de medios y lenguajes basado en una doble lógica de hipermediación e inmediatez, conforma nuestras relaciones y subjetividades al buscar reforzar procesos de socialización, satisfacción y “cura” en nuestras vidas (también podemos denominarla *intermedialidad mixta*)

#### Remediaciones literarias



Fuente: Belén Gache, *Our dreams are a Second Life* (videopoesía), 2012 (<http://vimeo.com/47094240>)

#### Remediaciones artístico-escénicas



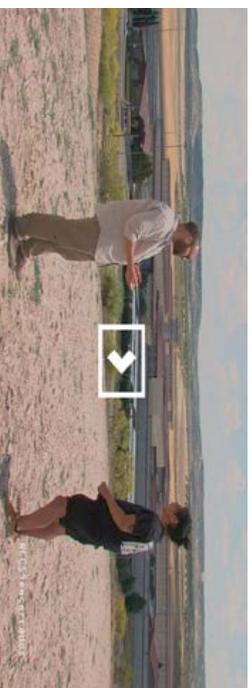
Fuente: Konic Theatre, *Near in the distance 3* Linz-Barcelona-Praga-Roma-Mumbai-Helluo (performance Intermedial), 2017

#### Remediaciones cinematográficas



Fuente: Coke Rioboo, *El viaje de Saïd*, 2006 (corto animado) ([https://www.youtube.com/watch?v=mF\\_ZSCkAl1U](https://www.youtube.com/watch?v=mF_ZSCkAl1U))

#### Remediaciones periodísticas



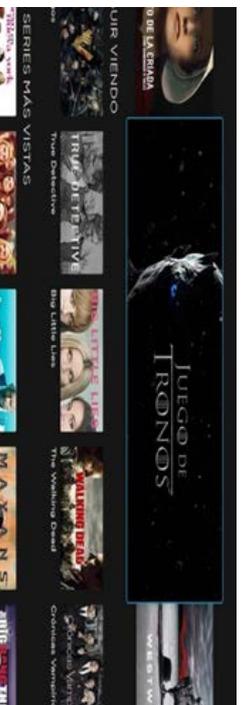
Fuente: Crónicas Subterráneas: Vivir encerrados. Cárceles y CIE, (Periodismo de Investigación), 2019, Telemadrid

#### Remediaciones publicitarias



Fuente: Save the children, *No está pasando aquí*, campaña de sensibilización sobre Siria, 2014 (<https://www.youtube.com/watch?v=H1lRpCk6GE>)

#### Remediaciones televisivas



Fuente: canal HBO, aplicación para Android TV, 2018

#### Remediaciones radiofónicas



Fuente: Prisa Radio, *Podium Podcasts*, Red Global Podcast en español, 2016

#### Remediaciones musicales



Fuente: Peter Gabriel, *Sledgehammer*, 1986 (videoclip Dir. Stephen R. Johnson, <https://www.youtube.com/watch?v=01WJEOX7T4Q>)

#### Remediaciones video-lúdicas



Fuente: Numinous Games, *That Dragon, Cancer*, 2016 (concienciación sobre la enfermedad)

□ La **noción de intertextualidad** (Kristeva, 1984) postula que el significado en un texto no depende de la relación con la mente que lo ha creado sino de su relación con otros textos, una **relación de co-presencia entre dos o más textos**. Las narrativas mediáticas pueden interactuar con otros textos y productos culturales a través de dos posibilidades: (i) mediante **referencia directa (cita, parodia, transformar original) a otros textos**, duplicando un contenido que es reproducido o incorporado a la trama; (ii) **evocando de forma verbal, visual, sonora (alusión)** haciendo que el lector/a deba establecer las conexiones pertinentes entre los textos mediáticos.

#### Intertextualidades literarias



Fuente: William Joyce & B. Oldenburg, *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore*, 2011 ([www.youtube.com/watch?v=TF66G6fQgyw](http://www.youtube.com/watch?v=TF66G6fQgyw))

#### Intertextualidades artísticas



Fuente: Jimmy Liao, *La noche estrellada*, 2009

#### Intertextualidades cinematográficas



Fuente: Charles Chaplin, *El gran dictador*, 1940

#### Intertextualidades periodísticas



Fuente: Els Joglars, *Zeni, la realidad a su medida*, 2017

#### Intertextualidades publicitarias



Fuente: Sonny Pictures, *Breacking Bad*, 2008-2012

#### Intertextualidades televisivas



Fuente: Showtime Networks, *Penny dreadful*, 2014-2016

#### Intertextualidades radiofónicas



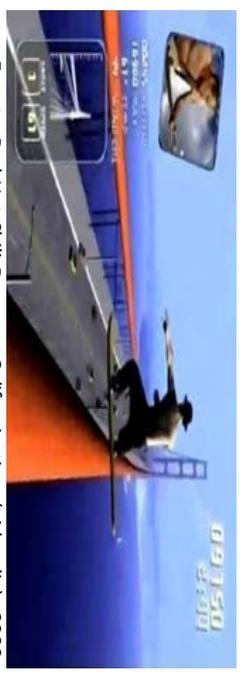
Fuente: Joe Wright, *El instante más oscuro*, 2017

#### Intertextualidades musicales



Fuente: Les Luthiers, *Dilema de amor (cumbia epistemológica)*, 2008 (<https://www.youtube.com/watch?v=Mlqul8dW2rU>)

#### Intertextualidades video-lúdicas



Fuente: Red Hot Chili Peppers, *Californication* (videoclip), 2000 (Dir.: J. Dayton and V. Faris, <https://www.youtube.com/watch?v=YlUkcnNmYwk>)

❑ Especial interés tiene analizar las **estructuras básicas narrativas**, los cimientos narrativos sobre los cuales se construyen las historias. Estas tramas básicas **reflejan las experiencias esenciales** de toda vida humana: crecer, resolver retos, buscar aventuras, enfrentarnos a tentaciones, ganar unas cosas y perder otras, enamorarse o desenamorarse:

### TRAMAS PRIMARIAS EN LAS ESTRUCTURAS NARRATIVAS

**Aquiles:** historias de **superación**. A pesar de ser poderoso, el/la protagonista debe tener un punto débil, su talón de Aquiles, que al hacerlo vulnerable, le aporta humanidad.

**La Cenicienta:** historias de **transformación**. A pesar de tratarse de un personaje humilde e incomprendido, puede levantarse del fango y mostrar al mundo su verdadera naturaleza.

**Jasón:** historias de **búsqueda**. A pesar de que tenga pocos recursos y la búsqueda sea difícil o improbable, el personaje debe intentarlo.

**Fausto:** historias de **tentación**. Por absurdo que parezca el pacto, el/la personaje lo arriesgará todo y se pondrá en manos de otro/a.

**Ofseo:** historias de **pérdida irrevocable**. Por muy largo y peligroso que sea el viaje, el/la protagonista debe llevarlo a cabo para recuperarlo que ha perdido.

**Romeo y Julieta:** historias de **amor correspondido**. Los/as protagonistas se conocen, superan una serie de obstáculos y acaban juntos de una manera u otra.

**Tristán e Isolda:** historias de **amor frustrado**. Los/as protagonistas se conocen, pero uno de los/as dos ya está comprometido.



Fuente: Lee Daniels, *Precious*, 2009



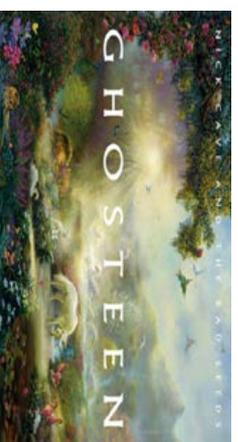
Fuente: Charlotte Blazy, *La niña que fui*, 2011



Fuente: Andrés Lima, *Eiling*, 2011



Fuente: Marillion, *Misplaced Childhood*, 1985



Fuente: Nick Cave&The Bad Seeds, *Ghosteen*, 2019



Fuente: Adam Price/Danmarks Radio, *Borgen*, 2010-2013



Fuente: Stéphane Berha&Mathias Malzieu, *Jack y la mecánica del corazón*, 2014

## Enunciación y discurso visual/narrativo

□ La estructuras narrativas como **teorías enunciativas** (Casetti, 1983): a partir de estructuras de enunciación propias del cine, podemos adoptar el criterio del *punto de vista como mirada*, un acto perceptivo en el que diferenciar dos instancias de subjetividad básicas: el enunciador (función *yo*), el enunciatario (*tú*), y además, el personaje presentado en la escena (*él*).

□ Instancias enunciativas (Benveniste, 1974) desde un **punto de vista semiótico**: no nos interesa tanto los sujetos empíricos de la visión, sino las funciones textuales que cada instancia ocupan y que “dan a ver el texto cultural”. Y así: el punto de vista viene determinado por la confluencia de el punto desde donde virtualmente se observa (función *tú*, la mirada asignada al **espectador**); el punto a través del cual se muestra la función *yo* (“el ojo de la **cámara**”); y el punto que se mira, un objeto de la mirada (función *él*, eventualmente el/la **personaje** a quien miramos).

### CONFIGURACIONES CANÓNICAS DE LA ENUNCIACIÓN (CINEMATOGRAFICA) QUE ASUME EL ENUNCIATARIO (TÚ)

**Testigo<sup>1</sup>** “visión objetiva”: el tú es afirmado frente a un yo afirmado (“yo y tú lo miramos/escuchamos”)

**Aparte<sup>2</sup>** “interpelación directa”: el tú se instala frente a un yo combinado con él (“yo y él te miramos/hablamos”)

**Personaje<sup>3</sup>** “visión subjetiva”: el tú se combina con él frente al yo (“yo hago mirar/hablar a ti y a él”)

**Cámara<sup>4</sup>** “visión objetiva irreal”: “el tú se combina con el yo”



Fuente: Sharmeen Obaid Chinoy, *A Girl in the River: The Price of Forgiveness*, 2015

(3)



Fuente: Olivier de Sagazan, *Transfiguration*, 2011 (www.youtube.com/watch?time\_continue=38&v=S5862p69B0&feature=emb\_logo)

(4)



Fuente: Isao Takahata, *La tumba de las luciérnagas*, 2003



Fuente: Salvador Dalí Museum, *Dreams of Dalí: a VR experience (Reminiscencia Arqueológica del Angelus de Millet)*, 2015

# ACTIVIDADES DE ENUNCIACIÓN VERBOVISUAL Y MODALIDADES EPISTÉMICAS (Greimas, 1973)

## OSTENTACIÓN

**HAGO VER  
(A)**

*Certeza*

(espacios focalizados y tiempos efectivos)

**HAGO NO VER  
(B)**

*Exclusión*

(espacios y tiempos excluidos)

## VISIBILIZACIÓN

## NO VISIBILIZACIÓN

**NO HAGO NO VER  
(-B)**

*Plausibilidad*

(espacios no focalizados y eventuales  
tiempos “débiles” del relato)

**NO HAGO VER  
(-A)**

*Contestabilidad*

(espacios “en off” y tiempos elípticos)

## DISIMULO

# OSTENTACIÓN



Fuente: Hollaback!/Rob Bliss Creative, acoso sexual en las calles de N. Y., 2014 (<https://www.youtube.com/watch?v=b1XGPvBvM0A#t=42/> youtube)



Fuente: Joshua Oppenheimer *The act of killing*, 2012

## Certeza



Fuente: Jim Sheridan, *Mi pie izquierdo*, 1990



Fuente: Martin Tullinius, *The Tiger Lillies perform Hamlet*, 2012



Fuente: Fernando L. de Aranao, *Barrio*, 1998



Fuente: Herstóricas, *Itinerario Sonoro: Ellas presentes en el Prado*, 2020

## Exclusión



Fuente: Charles Ferguson, *Inside Job*, 2010



Fuente: Litoral /Tiempo BDO, *Naturivoros*, 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=Z0DPUT03K4>)

# NO VISIBILIZACIÓN

# VISIBILIZACIÓN



Fuente: Orange, *Publicidad pack servicio telecomunicaciones Love*, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=7z54ORRtKtE>)



Fuente: Jordan Peele, *Déjame salir*, 2017

## Plausibilidad



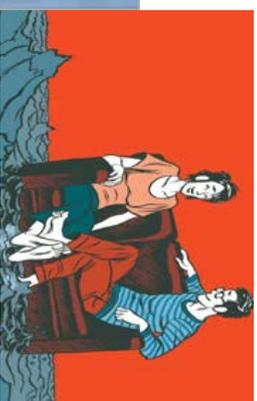
Fuente: Focus Home Interactive, *Greedfall*, 2017



Fuente: Plataforma Tv Blinkbox, *Campaña promocional Juego de Tronos, Playa de Dorset (Inglaterra)*, 2013



Fuente: Theo Angelopoulos, *Paisaje en la niebla*, 1988

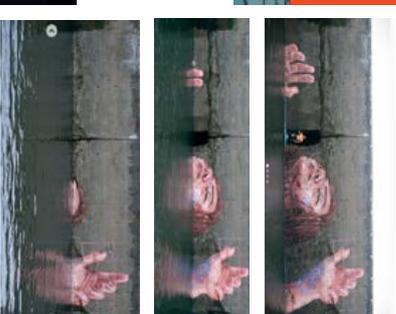


Fuente: Frederik Peeters, *Pilkadoras azules*, 2001

## Contestabilidad



Fuente: Mariano Pensotti, *Arde brillante en los bosques de la noche*, 2017



Fuente: Sean Yoro (Hula), *Mural, Bay of Fundy Canada*, 2015

# DISIMULO

## Procesos de *identificación* y *conformación* de *identidades*

□ Narrativas interactivas como producción y difusión de **identidades mediáticas** (Sampedro, 2004): introduciremos un nuevo eje de análisis en el proceso de análisis de los relatos mediáticos y sus significados, según el grado de jerarquía de visibilidad establecido por los medio, su reconocimiento mediático y el efecto en los procesos de identificación:

✓ Las *identidades mediáticas* son las **formas de representación pública** presentes en el contenido y los mensajes de los medios de comunicación. Son las Instancias enunciatoras privilegiadas por los medios (identidades oficiales vs identidades populares).

✓ Las *identidades mediáticas* pertenecen al **ámbito del consumo y recepción cultural**, desde donde diferentes segmentos del público recontextualizan las identidades mediáticas dominantes. Implantación social de las identidades (identidades hegemónicas vs identidades minoritarias: marginales u opositoras).

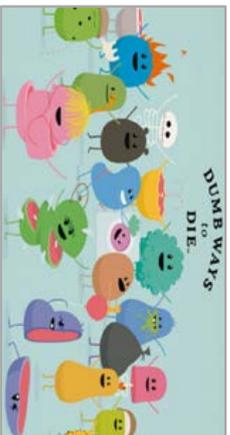
### IDENTIDADES OFICIALES

IDENTIDADES  
HEGEMÓNICAS

IDENTIDADES  
MINORITARIAS  
(Marginales u opositoras)

IDENTIDADES POPULARES

## IDENTIDADES OFICIALES



Fuente: McCann Erickson/ Metro Trains Melbourne, *Dumb Ways to Die*, 2012  
([www.youtube.com/watch?v=JlNRzEps0jw](http://www.youtube.com/watch?v=JlNRzEps0jw))



Fuente: Leo Burnett/Lotería Y apuestas del Estado, *Justino*, 2015  
(<https://youtu.be/13V3gf50lq8>)



Fuente: Domee Shi/Disney Pixar, *Bao*, 2018  
([www.youtube.com/watch?v=fk03W0-yb5A](http://www.youtube.com/watch?v=fk03W0-yb5A))



Fuente: Atheny Town/Kamilfilms, *The Fields Of Atheny - World's Biggest Street Performance*, 2019  
([www.youtube.com/watch?v=15f5yQRg7bE](http://www.youtube.com/watch?v=15f5yQRg7bE))

## IDENTIDADES HEGEMÓNICAS



Fuente: Antonio Lara, *The Coaching Show*, 2019  
([thecoachingshow.net](http://thecoachingshow.net))



Fuente: Naughty Dog, *Undercharted 4: el desenlace del ladrón*, 2016  
([www.youtube.com/watch?v=34G19ZMAKqA](http://www.youtube.com/watch?v=34G19ZMAKqA))



Fuente: McCann/KEA, *La otra carta*, 2014  
([www.youtube.com/watch?v=heDNpImx5o](http://www.youtube.com/watch?v=heDNpImx5o))

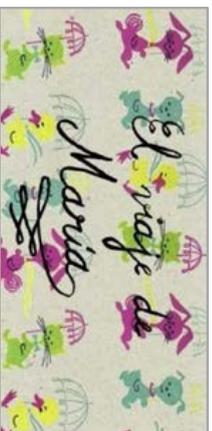


Fuente: Roberto Medina (org.), *Festival Rock in Rio*, 1985-

## IDENTIDADES POPULARES



Fuente: Wieden & Kennedy/Nike, *Dream crazy*, 2019  
([www.youtube.com/watch?v=1caH614Mx0](http://www.youtube.com/watch?v=1caH614Mx0))



Fuente: Miguel Gallardo/Fundación Orange, *El viaje de María*, 2015  
(<https://youtu.be/XU7blrjDPTs>)



Fuente: Frederick Wiseman, *Tifcut Folles*, 1967  
(<https://vimeo.com/389325451>)

## IDENTIDADES MINORITARIAS (Marginales u opositoras)



Fuente: Malik Bendjelloul, *Searching for Sugar Man*, 2013  
([www.youtube.com/watch?v=JkKc\\_WJy294](http://www.youtube.com/watch?v=JkKc_WJy294))



Fuente: Denis Villeneuve, *Incendies*, 2010  
([www.youtube.com/watch?v=dTfTwoGSSaw](http://www.youtube.com/watch?v=dTfTwoGSSaw))



Fuente: Ari Folman, *Vals con Bashir*, 2009  
(<https://vimeo.com/39988729>)



Fuente: Will Eisner, *Contrato con Dios*, 1978

## ***Ideologías y funciones sociales en las narrativas digitales interactivas***

❑ Pensar las Narrativas interactivas desde un enfoque analítico que considere aquellas dimensiones combinadas (y sus excesos) relacionadas con **la justicia social** (Fraser, 2000) y **la ciudadanía** (Santos, 2001):

✓ El par **ciudadanía-redistribución/subjetividad-reconocimiento**, hace referencia a dónde poner el acento para iniciar una lucha por la igualdad. Mientras la redistribución hablará de la necesidad de extender a toda la población un cierto capital (económico, cultural, etc.), el reconocimiento partirá de la consideración de la identidad y la subjetividad de los individuos como condición necesaria para alcanzar la justicia social

✓ El par **regulación-afirmación/emancipación-transformación**, nos obliga a pensar el papel que dichas luchas deben jugar en el mantenimiento (o no) del orden social existente. Con la afirmación, tenemos una política institucional que perpetúa el orden social. Por su parte, la transformación emancipadora lo que buscaría es, precisamente, romper esas líneas, iniciar una agenda de cambio institucional y una política contrahegemónica

### **CIUDADANÍA/REDISTRIBUCIÓN**

*Normalización disciplinaria y control social*

*Estado del Bienestar liberal (y sus crisis)*

*Totalitarismo(s)/Imperialismo(s)*

*Justicia social, ambiental y  
ciudadanía global*

**REGULACIÓN/  
AFIRMACIÓN**

**EMANCIPACIÓN/  
TRANSFORMACIÓN**

*Narcisismo consumista neoliberal  
Diversidad sociocultural hegemónica /instituida*

*Diversidad sociocultural contra-hegemónica/instituyente  
Deconstrucción categorías binarias*

**SUBJETIVIDAD/RECONOCIMIENTO**

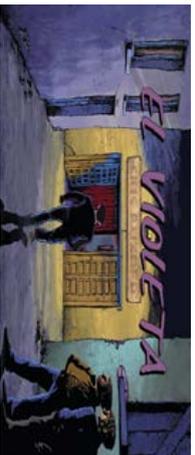
## CIUDADANÍA/REDISTRIBUCIÓN

Normalización disciplinaria  
y control social



Fuente: Michael Haneke,  
*La cinta blanca*, 2009

Totalitarismo/  
imperialismo



Fuente: Juan Sepúlveda, Antonio Santos,  
Marina Cochet, *El violeta*, 2018

Estado del  
Bienestar liberal (y su crisis)



Fuente: María Ruido, *Estado de malestar*, 2019  
(<https://vimeo.com/303029740>)

Justicia social y ambiental,  
ciudadanía global



Fuente: Iciar Bollain, *También la lluvia*, 2010



Fuente: Álex García & Samuel Donovan/  
Channel 4, *Utopia*, 20013-2014



Fuente: Gillo Pontecorvo, *La batalla de Argel*, 1966  
([www.youtube.com/watch?v=zpdnHtrv88](http://www.youtube.com/watch?v=zpdnHtrv88))



Fuente: Stefano Massini, *Lehman Trilogy*, 2012  
(adaptación Sergio Peris-Mencheta, 2018)



Fuente: Médicos Sin Fronteras, *Seguir con vida*, 2016  
(<https://seguirconvida.msf.es/es>)

## REGULACIÓN/AFIRMACIÓN

Narcisismo  
consumista neoliberal



Fuente: Fort Apache/McPanxo,  
*Sobre el consumo y sus formas*, 2010  
(<https://youtu.be/tjKrhR0S7TA>)

diversidad sociocultural  
hegemónica /instituida



Fuente: Alejandro G. Inárritu/Procter & Gamble,  
*El mejor trabajo del mundo*, 2012  
([www.youtube.com/watch?v=InGKW9lFTd4](http://www.youtube.com/watch?v=InGKW9lFTd4))

diversidad sociocultural  
contra-hegemónica



Fuente: Omnium Lab Studios /  
Peace App-ONU Survival, 2010

Deconstrucción social  
categorías binarias



Fuente: Hermanas Wachoskwi,  
*Sense8*, 2015-2018



Fuente: Steve Cutts, *MAN*, 2012  
([www.youtube.com/watch?v=WfGMVdalCIU](http://www.youtube.com/watch?v=WfGMVdalCIU))



Fuente: Naughty Dog, *Uncharted: el legado perdido*, 2017



Fuente: Donald Glover *Atlanta*, 2016-

## SUBJETIVIDAD/RECONOCIMIENTO



Fuente: Julie Maroh, *El azul es un color cálido*, 2010