

La narración en distintos medios Marie-Laure Ryan^{1 2}

Definición

1 El término medio (...) abarca una amplia variedad de fenómenos: (a) (televisión, radio, e Internet (especialmente la WWW), como medios de comunicación de masas; (b) música, pintura, cine, teatro y literatura, como medios artísticos; c) lenguaje natural, imagen y sonido como medios de expresión (y por implicación, como medios de expresión artística); d) escritura y oralidad, como medios lingüísticos; e) escritura a mano, escritura impresa, libro y computadora, como medios de escritura. La definición proporcionada por el diccionario Webster impone un relativo orden dentro de su diversidad al proponer dos definiciones diferentes: (1) Medio como canal o sistema de comunicación, información, o entretenimiento; (2) Medio como material o forma técnica de expresión (incluyendo la expresión artística).

Explicación

2 La primera definición considera los medios como condiciones para la transmisión de información, mientras que la segunda los describe como “lenguajes” que dan forma a esa información (Meyrowitz 1993). (El uso del entrecomillado en la entrada distingue “lenguaje” como colección de dispositivos de expresión, de lenguaje (natural)³ como código semiótico que constituye el objeto de la lingüística.) La relevancia del concepto de medio para la narratología es mucho más evidente para el tipo 2 que para el tipo 1. Ong (1982) ha formulado objeciones a toda concepción de los medios que los reduzca a “canales para el transporte de un material llamado información.” Si, en efecto, los medios tipo-canal no fueran nada más que conductos para la transmisión de artificios realizados en un medio de tipo 2 (por ejemplo, la emisión de un film en televisión, una pintura digitalizada en la WWW, un espectáculo musical grabado y reproducido en un fonógrafo), serían de muy poco interés narratológico. Pero la forma del canal afecta la clase de información que puede ser transmitida, altera las condiciones de recepción, y a menudo conduce a la creación de obras hechas a medida para el medio (cf. films realizados para la televisión). Para el narratólogo, los medios tipo-canal son sólo interesantes en la medida en que impliquen “diferencias que hagan una diferencia narrativa” –en otras palabras, en la medida en que funcionen como “canales” y como “lenguajes.” Entre las tecnologías, la televisión, la radio, el cine, Internet han desarrollado claramente capacidades narrativas exclusivas, pero sería difícil encontrar

¹ Artículo creado el 13 de enero 2012; y revisado el 7 de octubre de 2014.

<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>.

Marie-Laure Ryan es una investigadora independiente. En 2010-2011 obtuvo la beca Johannes Gutenberg de la Universidad de Mainz, Alemania, donde investigó el fenómeno de la narrativa...

<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>

² Traducción realizada por María Rosa del Coto para uso exclusivo de la cátedra Semiótica de los medios II (cat. del Coto)

³ N. T. Incluimos el término natural entre paréntesis, ya que no figura en el artículo, pero corresponde a la definición de lenguaje que el mismo aporta. La lingüística sólo se ocupa de estudiar la lengua, uno de cuyos sinónimos es, precisamente, lenguaje natural; el adjetivo se utiliza para diferenciarlo de los lenguajes artificiales, como el de la matemática y la química. Aclaremos que a lo largo del trabajo el vocablo natural tampoco se encuentra acompañando al término lenguaje y que, por nuestra parte, consideramos imprescindible introducirlo para que no se generen confusiones. Cabe indicar, asimismo, que en todos los casos, a excepción del primero, omitimos los paréntesis.

razones para considerar las fotocopiadoras o los fonógrafos como elementos que poseen su propio “lenguaje” narrativo.

La historia del concepto y su evolución histórica

Trayectoria

3 En el pensamiento occidental la reflexión acerca del modo en que la narrativa es condicionada por el medio en que se realiza –lo que podemos llamar su medialidad– se remonta al momento en que Platón distinguía un modo de narración diegético y un modo de narración mimético. De acuerdo con el filósofo, en la narración diegética el poeta habla en su propia voz (o más bien, en el caso de la ficción, en la voz de un narrador), mientras que en la narración mimética, lo hace a través de los personajes. Ambos modos se presentan en la poesía épica, pero mientras la narración, interpretada como representación, sigue dependiendo del lenguaje natural, la narración mimética, interpretada como mostración se ha convertido en el modo dominante de presentación en las artes performáticas multi-canales como la pieza teatral, el film, la ópera, la pantomima y el ballet. En los dos últimos casos, así como en el cine silente, la narración mimética llegó a independizarse del lenguaje natural.

4 Pertenece a Aristóteles el conocimiento como propiedad distintiva del arte. Luego de definir la poesía como imitación (en el sentido de representación), menciona la posibilidad de distinguir varios tipos de imitación a través de tres elementos: medio, objeto y modo. Bajo el rótulo de medio, clasifica recursos expresivos tales como el color, la forma, el ritmo, la melodía y la voz. La noción de objeto (o contenido) crea una distinción genérica entre imitaciones que comparten el mismo medio, por ejemplo, la tragedia que refiere a las personas mejores y la comedia que representa a las peores. “El modo”, por último, abarca la distinción platónica entre la presentación diegética y la mimética, pero la re-estructura visualizándola como una oposición entre narración y actuación.

[S]e puede imitar con los mismos medios y a los mismo objetos, o bien narrándolos (ya sea como por boca de otra persona, según lo hace Homero, ya como por sí mismo, sin cambiar de persona), o bien haciendo obrar y actuar a todos los imitados” (1977: 40).

Aristóteles considera la narración y la actuación como instancias de un mismo medio porque ambas están hechas con el lenguaje natural; pero si efectuamos una distinción pragmática entre representar y relatar y consideramos esta distinción como constitutiva del medio, entonces su diferencia en el “modo” distingue poesía épica y drama como medios narrativos diferentes en el sentido moderno de la palabra a pesar de que poseen un soporte semiótico común.

5 Otro punto de referencia en el estudio de la medialidad narrativa es la distinción de Lessing entre formas artísticas espaciales y formas artísticas temporales. En reacción a la filosofía del arte del siglo XVIII, que tuvo en cuenta la máxima de Simónides de Ceos que afirma que “la poesía es pintura que habla y la pintura es poesía muda”, Lessing insistió en las dimensiones sensorial y espacio-temporal de los dos medios: la pintura habla al sentido de la vista, la poesía, a la imaginación; la pintura se extiende en

el espacio, la poesía se extiende en el tiempo. Estas diferencias inclinan las dos formas artísticas a la representación de áreas temáticas diferentes:

los signos dispuestos los unos al lado de los otros en el espacio no pueden sino representar objetos o sus partes que existen unos al lado de los otros; y asimismo (...) los signos que se suceden en el tiempo no pueden expresar sino objetos sucesivos u objetos de partes sucesivas. (1985: 149).

Mientras la fortaleza de la pintura reside en la representación de la belleza, la que reside en la relación entre las partes de un objeto, la poesía se destaca en la representación de la acción, porque la acción se desarrolla en el tiempo. La pintura es en esencia un medio descriptivo, y la poesía, un medio narrativo. Pero Lessing no excluye la posibilidad de que cada medio se expanda en la dirección del otro. La poesía puede dramatizar la evocación de objetos estáticos por la transformación de la visión espacial en acción temporal, lo que sucede cuando Homero describe el carro de Hera contando cómo Hebe pone juntas pieza por pieza. Las artes espaciales, por el contrario, pueden superar su deficiencia narrativa seleccionando el llamado “momento pregnante” que ofrece una ventana a las acciones que le anteceden y le siguen. El ejemplo de Lessing es la famosa escultura griega del Laocoonte, que muestra al sacerdote troyano y a sus hijos en los últimos momentos de una lucha sin esperanzas contra una serpiente de mar.

6 Aunque podemos obtener observaciones relevantes de lo que llamamos medio en períodos anteriores, no es sino hasta el siglo XX –cuando invenciones tecnológicas como las de la fotografía, el cine, el fonógrafo, la radio y la televisión ampliaron el repertorio de canales de comunicación y de formas de representación–, que el concepto de medio emergió como un tópico de indagación autónomo. McLuhan, un pensador inspirado pero impredecible, popularizó el concepto con su caracterización de los medios como “extensiones del hombre”, su postulado de que los medios son “formas que configuran y re-configuran nuestras percepciones” y su slogan, a menudo citado e interpretado de maneras diversas, de que “el medio es el mensaje” (1996), el que sitúa la auto-referencia en el centro de los estudios sobre medios. La investigación fue también decisiva para romper las fronteras entre cultura de elite y cultura popular, cambio que conduce a la emancipación de los estudios sobre medios de los de la literatura, la filosofía y la poética. Para McLuhan, las historietas, las publicidades o la conformación de la portada de un diario fueron tan dignas de atención como las obras de la alta literatura. Pero fue su discípulo, Ong (1982), quien inició, con exploraciones sistemáticas de las formas narrativas en culturas orales y quirográficas (culturas basadas en la escritura a mano), el estudio de la narrativa en medios diferentes al de la literatura escrita.

7 En Francia, el movimiento estructuralista/semiótico da legitimidad al estudio de las formas de representación no verbal (la publicidad y la fotografía, para Barthes [1980] 1981, el cine, para Deleuze [1983] 1986, [1985] 1989 y Metz [1968] 1974, la televisión y las comunicaciones de masas, para Baudrillard [1981] 1994). No obstante, el estructuralismo a veces obstaculizó la comprensión de los medios debido a su insistencia en considerar la teoría lingüística de Saussure como el modelo de todos los sistemas semióticos. La representación visual, en particular, no puede ser dividida en unidades discretas comparables a los morfemas y los fonemas del lenguaje lingüístico y la doctrina de la arbitrariedad del signo lingüístico no puede tomarse en cuenta para la significación icónica de la pintura y el film. A la larga, la semiótica peirciana, con su

división tripartita de los signos en símbolos, índices e íconos ha resultado ser más provechosa para el estudio de los medios.

8 Los padres fundadores de la narratología reconocieron desde el principio la naturaleza trascendente de la narrativa en los medios: de acuerdo con Bremond (1973), las historias pueden realizarse en medios tan diversos como los de la literatura, el teatro, el ballet y el cine. Mezclando géneros (Hünig & Sommer → *Narration in Poetry and Drama*) y medios, Barthes [1966] 1977) expande la lista al incluir mito, leyenda, fábula, cuento, novela corta, historia épica, drama, mimo, pintura, vitral, cine, comics, noticias, conversación, etc. Si estuviera vivo, agregaría blogs, hipertexto y videojuegos. El deseo de Barthes y de Bremond de abrir la narratología a otros medios que no son el de la literatura se frustró por años. Bajo la influencia de Genette, la narratología se desarrolló como un proyecto dedicado casi exclusivamente a la ficción literaria. Medios que representan el modo mimético, tales como el drama y el cine, fueron en gran medida ignorados, y, a causa de la ausencia de narrador, a veces no reconocidos como narrativos, a pesar de la similitud que posee su contenido con los plots de la narración diegética. Pero esta situación cambió notablemente a fines del siglo XX con el llamado “giro narrativo” en las humanidades. En los últimos veinte años, el estudio de las formas no literarias o no verbales de la narrativa se ha extendido a la narrativa conversacional (Labor 1972), al cine (Bordwell 1985; Chatman 1978), a la historieta (McCloud 1994), a la pintura (Bal 1991; Steiner [1988] 2004), a la fotografía (Hirsch 1997), a la ópera (Hutcheon & Hutcheon 1999) a la televisión (Kozloff 1992; Thompson 2003), a la danza (Foster 1996), y a la música (Abbate 1989; Grabócz 1999, 2007:231-98; Taraste 2004; Seaton 2005).

9 Los estudios sobre medios dieron un viraje teórico en los años noventa. En los Estados Unidos, Bolter & Grusin (1999) propusieron el concepto de “remediación” para describir las relaciones entre diferentes medios. Desde su punto de vista, cada medio basado en una nueva tecnología debe ser comprendido en el contexto de los otros medios, como un intento de “remediar” sus limitaciones y de acercarse a la elusiva meta de “alcanzar lo real”. Los videojuegos, por ejemplo, remedian al film porque incorporan técnicas narrativas comúnmente utilizadas en el cine sin un ambiente interactivo; la fotografía digital remedia a la fotografía analógica al hacer que las imágenes sean más fáciles de manipular; la fotografía analógica remedia a la pintura por ser más fiel a su objeto; e Internet remedia a todos los otros medios codificándolos digitalmente para facilitar su transmisión. En sus aplicaciones narratológicas, la remediación dirige la atención al modo en que los textos narrativos pueden crear redes de conexión entre diferentes medios. Pero la afirmación de que cada nuevo medio constituye una superación respecto del anterior no puede ser sostenida ni desde un punto de vista narratológico ni desde uno estético, pues cada logro en la expresión tiene un costo, y los nuevos medios no producen necesariamente narrativas mejores que las que le preceden.

10 El concepto de “intermedialidad”, en la actualidad ampliamente adoptado en Europa, se centra más en las formas artísticas que el de remediación, elude el mejoramiento inherente a aquel término. Como Wolf (2008) observa, la intermedialidad puede concebirse en sentido estrecho y en sentido amplio. En sentido amplio es el equivalente mediático a intertextualidad y abarca cualquier transgresión de los límites entre los medios. En sentido estrecho, refiere a la participación de más de un medio –o canal– sensorial en una obra dada. La ópera, por ejemplo, es intermedial por el uso de gestos, lenguaje, música y escenografía visual. Si la intermedialidad es interpretada en sentido

amplio, es preciso que otros términos se forjen para diferenciar sus diversas formas incluyendo un nuevo término para el sentido estrecho. Wolf (2005) sugiere “plurimedialidad” para objetos artísticos que incluyan muchos sistemas semióticos; “transmedialidad” para fenómenos, como el de la narratividad, cuya manifestación no esté limitada a un medio particular; transposición intermedial para las adaptaciones de un medio a otro; y “referencia intermedial” para textos que tematizan otros medios (por ejemplo, una novela dedicada a la carrera de un pintor o compositor), que los citan (inserción de un texto en una pintura), los describen (representación de una pintura a través de la écfrasis en una novela) o los imitan formalmente (una novela que se estructura como una fuga).

11 En los últimos años, bajo la influencia de Günther Kress y Theo van Leeuwen (2001), el término “multimodalidad” ha logrado establecerse para trabajos que combinan tipos de signos, tales como imágenes y textos lingüísticos. En esta nueva terminología, lengua, imagen y sonido se consideran como “modos” más que como “medios”, como ocurriría si se adhiere a la segunda de las definiciones mencionadas en el diccionario Webster, pero, no obstante, la terminología de Kress y van Leeuwen plantea el problema de cómo trazar la línea divisoria entre modos y medios.

La naturaleza de los medios

12 La variedad de los fenómenos subsumidos bajo el concepto de medio proviene no sólo de las dos funciones mencionadas en la definición del diccionario Webster – transmisión de información y conformación del soporte de la información–, sino también de la naturaleza de los criterios que diferencia los medios individuales. Estos criterios pertenecen a tres dominios conceptuales: el semiótico, el material tecnológico y el cultural, cada uno de los cuales puede vincularse con diferentes aproximaciones a la narrativa.

13 Como categoría semiótica, un medio se caracteriza por los códigos y canales sensoriales en los que se basa. La aproximación semiótica tiende a distinguir tres grandes familias mediáticas: la verbal, la visual y la auditiva. Las agrupaciones producidas por esta taxonomía corresponden ampliamente a tipos artísticos, especialmente literatura, pintura y música. Esta tipología rudimentaria debe expandirse para incluir un arte como la danza, que se basa en los movimientos corporales, o actividades como los videojuegos, cuya característica distintiva es la noción pragmática de participación de un usuario activo: siempre y cuando estos signos se extiendan en el espacio o en el tiempo, los análisis semióticos de los medios deberían también tomar en consideración sus dimensiones espacio-temporales. Los medios pueden ser temporales y dinámicos (música, lenguaje oral transmitido a través de la radio o el teléfono), temporales y estáticos (es decir, los que dependen de signos ordenados secuencialmente pero que se inmovilizan a través de inscripciones, como en la literatura escrita); pueden ser solamente espaciales (pintura, fotografía, escultura, arquitectura) o espacio-temporales; los espacio-temporales, a su vez, pueden ser una combinación estática de lenguaje natural e imagen espacial o inscripción (comics, literatura escrita que explota la doble dimensionalidad de la página), o pueden incluir, asimismo, una dimensión cinética que controla la duración del acto receptivo (films, obras teatrales, pantomima, danza, y narrativa oral acompañada de gestos). Una aproximación semiótica a los medios que se focalice en la narrativa preguntará acerca de las capacidades del guión y las limitaciones de los signos del medio considerado. Por ejemplo, ¿cómo pueden las

imágenes sugerir el tiempo? ¿Cómo pueden los gestos expresar la casualidad? ¿Cuál es el significado del diseño gráfico? ¿Cómo los diversos tipos de signos contribuyen a un significado narrativo en las formas artísticas plurimediales?

14 Para otorgar mayor refinamiento a las familias de los medios semióticos, debemos preguntarnos acerca del soporte material de sus miembros individuales. El soporte material puede ser, o bien cualquier materia prima, como la arcilla para la alfarería, la piedra para la escultura, el cuerpo humano para la danza y el aparato vocal humano para el canto y la narración oral, o bien una invención tecnológica como la escritura (que se subdivide en manuscrita, impresa y electrónica), los instrumentos musicales individuales, la fotografía, el cine, la televisión, el teléfono y la tecnología digital. (Como meta-medio que codifica a todos los otros medios, la tecnología digital sería un mero canal, pero al agregarle interactividad a esos medios, alcanza el estatuto de “lenguaje”). Para el narratólogo, la importancia de la tecnología reside en su capacidad para incrementar o modificar el poder expresivo de los medios semióticos. Un caso ilustrativo bien documentado y de profundo impacto, es el de la invención de la escritura que se prolonga más tarde, en la forma, el uso y el contenido de la narrativa: el de la tecnología de la impresión. Según Ong (1982), la influencia de la escritura se siente en la onda ascendente y descendente de la trama dramática (aun cuando se realice oralmente, el drama occidental, se basa en un texto escrito), en el desarrollo de personajes psicológicamente complejos, en el foco epistemológico de la historia de detectives y en la auto-referencialidad de la novela postmoderna.

15 No todos los fenómenos que se consideran medios pueden diferenciarse sólo en base a propiedades tecnológicas y semióticas. Los diarios, por ejemplo, cuentan con las mismas dimensiones semióticas y la misma tecnología de impresión que los libros, pero “la prensa” es considerada por los sociólogos como un medio por derecho propio, en la medida en que, en la “ecología de los medios”, cumple un papel cultural singular. Es también a la práctica cultural a la que podemos atribuirle el conjunto de dimensiones semióticas en un medio multi-canal como el teatro, la ópera, los libros de historietas, o, con la ayuda del soporte tecnológico, en el cine, la televisión, y los juegos por computadora. Las propiedades de las narrativas que se producen en un determinado medio a menudo se deben a una combinación de factores culturales, tecnológicos y semióticos. La prevalencia de los disparos en los juegos por computadora estadounidenses, por ejemplo, podría ser explicada culturalmente por la importancia de las armas en la sociedad estadounidense (los juegos japoneses son mucho menos violentos) tanto como por el hecho de que la industria de los videojuegos se dirige a una audiencia de varones jóvenes. Pero está también motivada semióticamente por la presencia de la pista de sonido (el disparo se manifiesta sobre todo a través del sonido) así como facilitada por el hecho de que la acción de disparar puede fácilmente simularse a través de la manipulación de los comandos (presionar una tecla es bastante similar a soltar el gatillo). Por lejos, la mayoría de los estudios sobre medios se ha dedicado al uso cultural de las narrativas específicas del medio. Los tópicos posibles para esta aproximación incluyen la retórica de las informaciones televisivas o el impacto social de fenómenos como los juegos por computadora, la pornografía que se dinamiza por Internet y la violencia del cine.

La primacía del lenguaje natural como medio narrativo

16 Aunque carecemos de documentos sobre las manifestaciones más antiguas de la narrativa entre los primates superiores, es razonable suponer que las capacidades del lenguaje, las habilidades narrativas, y las culturas humanas co-evolucionan en relación simbiótica mutua. Dauthenhahn (2003) atribuye la necesidad de contar historias a las complejas organizaciones sociales de los humanos, comparadas con las de los simios, al tiempo que Turner (1996) argumenta que los humanos no empiezan a contar historias como resultado del desarrollo del lenguaje, sino más bien que el lenguaje se desarrolló en respuesta a la necesidad de contar historias. En estas explicaciones del fundamento social y cognitivo de la narración, el lenguaje natural se presenta como el medio narrativo original. La afinidad innata entre la narrativa y el lenguaje natural puede explicarse por el hecho de que la narrativa no se percibe a través de los sentidos: está construida por la mente, motivada a veces por la información suministrada por la vida, fuera de los materiales inventados. De manera similar, como modo de representación, el lenguaje natural habla a la mente más que a los sentidos, aunque, por supuesto, es a través de los sentidos que se perciben sus signos. Gracias a la naturaleza semántica y a su poder de articular unidades, el lenguaje natural es el único sistema semiótico (además de los sistemas de notación formal) con el cual es posible formular proposiciones. Las historias tratan de personajes situados en un mundo cambiante y la narración depende fundamentalmente de la habilidad de un medio para centrarse en existentes y atribuirles propiedades. Ni las imágenes ni el sonido puro poseen esa habilidad intrínseca: el sonido no cuenta con significado, y las imágenes pueden mostrar, pero no pueden efectuar referencias (Worth, 1981). Esto les hace difícil poner en primer plano las propiedades específicas de los objetos más allá de dar cuenta, en un segundo plano, de su apariencia visual global.

17 Si buscamos las características constitutivas de la narrativa, encontramos otras razones del por qué el medio que prefiere es el lenguaje natural. La narrativa es ampliamente considerada por los investigadores como un discurso que transmite una historia; la historia, a su vez, fue definida como una imagen mental formada por cuatro tipos de constituyentes (Ryan: 2007): (1) un constituyente espacial ligado a un mundo (el entorno) poblado por existentes individualizados (personajes y objetos); (2) un constituyente temporal, por el cual ese mundo se somete a cambios significativos causados por acontecimientos no habituales (Hühn → Acontecimientos y Eventos) azarosos; (3) un constituyente mental que especifica que los eventos deben incluir agentes inteligentes que tienen una vida mental y que reaccionan emocionalmente a los estados del mundo (o a los estados mentales de otro agente); (4) un constituyente formal y pragmático que promueve el cierre, y un mensaje significativo.

18 La primera y la cuarta de estas condiciones no dependen especialmente del lenguaje. El cierre y la importancia de la significación pueden alcanzarse en cualquier sistema semiótico, y, por su parte, las imágenes son más eficientes que las palabras para representar un mundo poblado por existentes a causa de la extensión espacial y de la apariencia visual de los objetos concretos. Pero, tanto la segunda característica de la narrativa, como la tercera, dependen fuertemente del lenguaje natural. Como Lessing observó, la temporalidad del lenguaje verbal es de por sí apropiada para representar eventos que se suceden en el tiempo uno después del otro. Con su combinación de desarrollo dinámico y visualidad, el film puede ser tan eficiente como las palabras para representar una sucesión de acontecimientos tales como “el rey murió y luego murió la reina”, pero únicamente las palabras pueden decir “el rey murió y luego la reina murió de pena” porque sólo el lenguaje natural es capaz de efectuar relaciones de causalidad

precisas. En un film (incluso más que en una imagen estática), las relaciones de causalidad entre acontecimientos deben estar a cargo de la interpretación del espectador y si no se cuenta con una narración en voz *over* (Kuhn & Schmidt → Narration in Film), no podemos estar absolutamente seguros de que fue la pena y no una enfermedad lo que mató a la reina). Las narrativas basadas en el lenguaje natural pueden ciertamente elegir ser altamente elípticas en la presentación de las relaciones causales: nada sería más tedioso que una historia que no dejara nada para inferir, pero el hecho de que todas las relaciones causales tuvieran que surgir de conjeturas pondría serias limitaciones al repertorio de las historias que pueden contarse a través de un medio. Sin embargo, es con la tercera condición que el lenguaje natural demuestra su verdadera superioridad narrativa respecto de los otros medios semióticos. Con el lenguaje natural podemos expresar emociones y propósitos inequívocamente, diciendo: “X estaba asustado”; “X estaba disgustado”; “X estaba enamorado” o “X decidió vengarse”. El lenguaje natural puede detenerse en la vida mental de los personajes, en sus reflexiones sobre los múltiples posibles cursos de acción disponibles, en su filosofía de vida, en sus esperanzas y temores, en sus ensoñaciones y fantasías, porque la vida mental puede representarse como una clase de discurso interior, estructurado de la misma manera que el lenguaje natural. La ciencia cognitiva puede decirnos que no todo pensamiento es verbal, pero la traducción de los pensamientos privados al lenguaje natural es uno de los más poderosos y generalizados dispositivos narrativos. Sobre todo, sólo el lenguaje natural puede representar el tipo de interacción social más común entre agentes inteligentes, es decir, los intercambios verbales, por la sencilla razón de que sólo el lenguaje natural puede representar al lenguaje natural. El poder y la diversidad narrativos del cine, del teatro, de la ópera, se deben principalmente a la presencia de una banda de lenguaje natural. Esta banda, tradicionalmente ha sido limitada por las convenciones del realismo para que el observador que mira a través de la cuarta pared imaginaria, pueda oír, especialmente el diálogo. Pero, fenómenos como el del coro de la tragedia griega, los signos escritos del teatro épico, los apartes a la audiencia del drama moderno, y la narración en voz *over* representan un intento de usar el lenguaje natural no sólo para imitar el habla de los personajes, sino también para comentar la acción, como tan frecuentemente lo hace en la narrativa diegética. La narración potencial de un medio es directamente proporcional a la importancia y versatilidad de su componente lingüístico.

19 La independencia de la narrativa del lenguaje natural es una cuestión de grado. En su interpretación más estricta, “la narración sin lenguaje natural” implica que una historia que es desconocida por quien la aprecia es suscitada meramente por lo sensorial, no por recursos semánticos de la imagen o el sonido. (Gusto, tacto y olfato son sentidos menos desarrollados, y no parecen tener potencial narrativo), En una forma un poco más débil de la narratividad no-verbal (Abbott → Narratividad), la obra cuenta una historia nueva al usuario, pero se emplea un título en lenguaje natural con el fin de sugerir una interpretación narrativa. En la interpretación más sencilla, una narrativa sin lenguaje natural es una obra que ilustra una historia ya conocida por el usuario (Varga 1988), y su narratividad es parásita en relación con la narratividad del texto original, la que, probablemente, se conocerá a través del lenguaje natural. Esta función ilustrativa es, por lejos, la forma de aparición más común de la narración no verbal.

Narrativa pictórica

20 Para adquirir narratividad, la pintura debe capturar el desarrollo temporal de una historia a través de una estructura estática. Wolf (2005) distingue tres clases de narrativas pictóricas: trabajos monofase que evocan un momento de una historia mediante una imagen individual, trabajos polifase que capturan momentos diferentes dentro de la misma imagen, y series de pinturas que capturan una secuencia de eventos.

21 El trabajo monofase presenta el mayor desafío narrativo porque debe comprimir el arco narrativo completo en una única escena. Para que una imagen sugiera una interpretación narrativa no sólo debe representar un momento que inmoviliza una acción dinámica sino también suscitar curiosidad acerca de la motivación del agente. Desde un principio, las artes visuales han mostrado hombres actuando, pero las escenas de caza o de actividades cotidianas representadas, como pinturas, en cavernas o en pergaminos egipcios, no cumplían plenamente su papel como narrativas porque representaban acontecimientos reiterados que no eran riesgosos para el mantenimiento de la vida. De modo similar, las escenas de género de la pintura holandesa del siglo XVII presentan escaso nivel de narratividad, o más específicamente de acontecimientos azarosos porque en su mayoría dependen de guiones y esquemas habituales para su interpretación. Una imagen verdaderamente narrativa debe representar un evento de una clase que cause un cambio de estado significativo para quienes participan en él: no cocinar pan sino robarlo; no cazar animales para alimentarse, sino matar un dragón para salvar a una princesa; no interpretar música formando parte de un grupo, sino acariciando en secreto a un músico colega (cf. la distinción de Hühn entre evento I y evento II en la presente enciclopedia (Hühn → Evento y Eventualidad)). Para leer narrativamente una pintura es preciso realizar las siguientes preguntas: ¿quiénes son los personajes que se muestran en la pintura? ¿Qué relaciones interpersonales mantienen? ¿Qué hicieron antes? ¿Qué están haciendo? ¿Cuáles son las razones que los motivan a actuar? ¿Qué cambio de estado traerá aparejada la acción? ¿Cómo reaccionarán los personajes frente al evento? Las pinturas no pueden responder a estas preguntas directamente porque están limitadas a la representación de propiedades visuales. A las imágenes no sólo les falta una dimensión temporal, son también incapaces de representar la lengua y el pensamiento, las relaciones causales, lo contrafactual, y la multiplicidad de posibilidades. Otras limitaciones incluyen la imposibilidad de efectuar comentarios, proveer explicaciones y crear *suspense*⁴ y sorpresa, dos efectos que dependen del suministro de información sobre un acontecimiento que sucederá en un plazo temporal limitado. Sin embargo, el carácter parcial de la narrativa que se da a través de imágenes es un poderoso generador de curiosidad. Como Wolf (2005) ha mostrado, la lectura narrativa necesita de una actividad de llenado de lagunas mucho más que la lectura de una historia construida con el lenguaje natural. Las narrativas pictóricas monofase son o bien ilustrativas o bien indeterminadas en su contenido. Una pintura indeterminada se abre como una pequeña ventana temporal a través de la técnica del momento pregnante pero, a través de esa ventana, muchos arcos narrativos diferentes pueden pasar, arcos que corresponden a las múltiples maneras de imaginar el pasado y el futuro que el contenido de la ventana expande en una historia completa. Tal vez el único tipo de pintura monofase que cuenta una historia determinada es el cuadro humorístico, caricatura que posee una sola

⁴ N. T. Se prefirió no traducir el término porque se trata de una noción narratológica establecida por Hitchcock, que está vinculada con la relación entre lo que “sabe” el personaje y lo que el narrador comunica al “espectador”. Cuando el *quantum* de la información se inclina favoreciendo el conocimiento que posee el espectador respecto del personaje, se pone en juego el efecto de suspenso. Diciéndolo muy rápidamente, cuando el espectador y el narrador comparten la misma información se produce el efecto sorpresa (es el caso prototípico de la bomba que estalla sin que tengan idea de su existencia el personaje ni el receptor).

leyenda para que el humor recaiga en un rasgo definido con precisión, rasgo que la gente puede captar o pasar por alto.

22 Aun así, cuando las imágenes se comparan con el lenguaje natural, se advierte que también poseen sus capacidades narrativas: pueden dar una mejor idea de la configuración espacial dentro del mundo de la historia; pueden sugerir emociones a través de expresiones faciales y del lenguaje corporal y pueden mostrar la belleza directamente, más que mencionar la propiedad y dejar su representación específica a la imaginación del lector. Aunque carecen de operadores de actividad mental, pueden desarrollar convenciones visuales, tales como el globo de pensamiento, para “desrealizar” acontecimientos y representar objetos como imágenes mentales que los personajes construyen. A fin de compensar su incapacidad para nombrar personajes, a menudo utilizan atributos tradicionales (llaves, para San Pedro, cuernos, para el diablo), así como pueden sugerir ideas abstractas a través de símbolos visuales convencionales: lirios, para la pureza, granadas, para la lujuria, una calavera, para la muerte. Cuando los significados visuales faltan, pueden internalizar el lenguaje natural mostrando objetos intradieгéticos que llevan inscripciones, como signos o letras (cf. la carta de Charlotte Corday, muy fácil de interpretar, que el difunto Marat sostiene en *La muerte de Marat* de Jacques-Louis David. A causa de que las imágenes no poseen movimiento, el espectador cuenta con tiempo de sobra para examinar los detalles narrativamente significantes.

23 En las imágenes polifase, la narrativa es mucho más determinante porque se construye a través de varias escenas distintas dentro de un mismo cuadro general. Estas escenas están a menudo separadas por elementos arquitectónicos. Por ejemplo, en *La danza de Salomé y el degüello de San Juan Bautista* de Benosso Gozzoli (cf. Steiner [1988] (2004), una pared arqueada separa la escena de la decapitación de la escena del baile, y Salomé presenta la cabeza del santo a su madre Herodías en un rincón del cuarto donde la escena de la danza se produce. El espacio de la imagen puede usarse o no como un indicador de la secuencia temporal: en *La danza de Salomé*, el ojo no lee la historia contada por la linealidad de la pintura (es decir, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda), sino siguiendo un recorrido circular que va de izquierda a derecha para “terminar”, luego, en el centro. Este recorrido debe descubrirse detectando relaciones de causalidad siguiendo una dirección paralela a la del tiempo. Pero las lagunas narrativas entre las escenas individuales son tan grandes en esta pintura particular que un espectador no familiarizado con la historia bíblica sería incapaz de descifrar su lógica narrativa. Temas tales como la recompensa o la venganza, cruciales en la historia de Salomé, involucran construcciones demasiado complejas para la representación visual.

24 Adopta una serie de imágenes para contarnos una historia que al lector le resulta bastante definida al tiempo que novedosa. Las pinturas seriales pueden narrar de dos maneras. La primera, ilustrada por la serie de pinturas de William Hogarth *El progreso del libertino y Matrimonio a la moda* (Wolf, 2005), consiste en dedicar cada imagen a un episodio de la vida de un personaje recurriendo a las técnicas de la pintura monofase. Las pinturas individuales representan mininarrativas autónomas separadas por brechas temporales significativas, mientras que las escenas se conectan a través de endebles relaciones causales: cada pintura representa un paso en la caída del héroe, un hombre joven que deja atrás la pobreza mediante una herencia, se involucra en una vida de libertinaje y deshonestidad, desperdicia su fortuna, es encarcelado y termina en un asilo

para enfermos mentales. El contenido narrativo se sugiere en el nivel de las imágenes individuales por su dependencia respecto a guiones conocidos, tales como son los de las casas de juego o los lugares de encierro, y a nivel global, por la recurrencia del mismo personaje (identificado por características visuales constantes), tanto como por la secuencia cronológica indicada por la disposición espacial de las imágenes. La otra técnica, común en guiones cómicos sin palabras, asocia cada imagen con un momento en una acción continua como si se tratara de un cuadro que queda detenido, congelado, en un film mudo. Mientras que en la primera técnica la narratividad existe tanto a nivel macro como a nivel micro, en el caso que indicamos en segundo término queda limitada al nivel macro. Las imágenes individuales se separan por períodos de tiempo más cortos que en el primer tipo, pero se vinculan mediante relaciones causales más fuertes. Un ejemplo de esta técnica es un libro de bocetos titulado *Los sueños de Pipe* del artista francés Jean-Jacques Sempé, publicado en *The New Yorker* el 20 de noviembre de 2000. *Los sueños de Pipe* cuenta la historia de un león que fantasea con el amor de un unicornio. Pero, dado que los unicornios no existen, se casa con una yegua y trata sin éxito de convertirla en unicornio colocándole un cucurucho de helado en su frente. La disgustada esposa se escapa, y él termina en el diván de un psiquiatra. A través del uso de globos de habla y de pensamiento, la narrativa es capaz de llevar a cabo una proeza infrecuente en un mundo sin narración: una disrupción en el orden cronológico. Luego de un cuadro de apertura que muestra al león fantaseando con un unicornio, los próximos cinco cuadros (a excepción del cuarto) nos muestran al león en el diván, y su experiencia personal se muestra como imágenes dentro de un globo de habla, cuyas palabras, se sugiere, son dichas al psiquiatra. Cuando la historia del león escapa del globo y ocupa el cuadro entero, el acto de narrar desaparece de la vista, y el lector es transportado al tiempo de los acontecimientos que se narran. La secuencia en la que se incrusta el pasado se recupera en el último cuadro, a través de otra secuencia en la que se incrusta el momento en que el león golpea a la puerta del psiquiatra. Gracias a las convenciones visuales de la tira cómica moderna, *Los sueños de Pipe* supera muchas de las limitaciones de la imagen puramente mimética sin usar ni una palabra: incluso el título no es indicativo del contenido narrativo.

Narrar a través de gestos

25 Como lo evidencian los ámbitos del ballet, la pantomima, y las películas mudas, es posible contar una historia a través de los recursos cinéticos de la gestualidad y la expresión facial. Pero el ballet, o bien cumple una función ilustrativa (c. f. para este aspecto también 3.4.3, ítem relativo a la música) con respecto a la historia a la que refiere su título (*Cenicienta, El cascanueces*), o bien depende de un resumen que aparece en el programa, mientras que el cine mudo emplea música y subtítulos para sugerir una interpretación narrativa. ¿Puede el movimiento del cuerpo contar una historia que es nueva para el espectador sin ayuda externa? La respuesta es afirmativa, pero el repertorio es muy limitado. Una pantomima podría por ejemplo narrar la historia de un amante desdeñado que se siente deprimido e intenta suicidarse, y que inesperadamente recobra su deseo de vivir cuando ve a una mujer que pasea. El relato consiste en la evolución de cadenas de relaciones entre seres humanos; y los gestos y el movimiento, mediante la variación de la distancia entre los cuerpos, se presentan razonablemente buenos para representar la evolución de las relaciones interpersonales siempre que la vida mental pueda transmitirse en el lenguaje visible del cuerpo. Pero incluso si los gestos de pensamiento agregan un elemento cinético a las imágenes en serie mudas, esto no resulta en un incremento significativo del poder narrativo. Por el

contrario: es mucho más difícil narrar a través de gestos que se presentan en continuidad que narrar mediante cuadros de imágenes discretas. El reordenamiento cronológico de la viñeta de Sempé sería imposible en una pantomima porque la narración a través de gestos se despliega únicamente en el presente. Asimismo, opera en un simulacro de tiempo real que en gran medida limita el tiempo narrado al tiempo de la narración. Esta dimensión del tiempo real predispone la narración gestual a la representación de sketches cortos. Las imágenes en serie, en cambio, quiebran la continuidad de la acción en cuadros diferentes, cuadros, que se hallan separados por períodos de tiempo variables: desde una fracción de segundo, cuando las viñetas reproducen una acción continua, a un lapso temporal extenso cuando los cuadros introducen episodios nuevos. La narración gestual puede, sin dudas, expresar pausas entre episodios haciendo que los actores desaparezcan del escenario y luego vuelvan a aparecer en él. Pero en contraste con la imagen fija, con el lenguaje natural y con el film, la performance en vivo de la narración gestual es incapaz de omitir un período temporal por módico que éste sea. Es sólo cuando los gestos se registran en la película y en el material filmado que, vinculados, a través del montaje, se vuelve posible crear, en el desarrollo de la acción narrativa, elipsis de cualquier duración (por ejemplo, Bordwell & Thompson 2008:229-31).

Narrativas musicales

26 En lo que hace a su relación con el lenguaje natural para producir efectos narrativos (poesía cantada, música “de texto”, ópera, banda de sonido de films y juegos por computadora), la música tiene una larga historia, pero la mención de la posibilidad de contar historias a través de meros sonidos puede parecer paradójica. Como sustancia semiótica, el sonido no posee ni el significado convencional ni el valor icónico de que gozan las palabras y las imágenes para crear un mundo completo y traer a la mente personajes individualizados. La música no puede imitar el habla, representar el pensamiento, narrar acciones, o expresar relaciones causales. Estas capacidades miméticas quedan restringidas a la imitación de fenómenos auditivos: el sonido de un arroyo, el canto de los pájaros, o el estrépito del trueno. Todavía en el siglo XIX, y con frecuencia, los compositores intentaban contar historias a través de la música, modelando sus obras de acuerdo con lo que los musicólogos llaman un “programa narrativo”. A través de palabras, estos programas orientan la imaginación del oyente para que localice un tema preciso respecto de cada una de las partes de la composición; lo que, por ejemplo, sucede con “Despertar de alegres sentimientos al encontrarse en el campo” y “Escena junto al arroyo”, que son los títulos de dos movimientos de la *Sinfonía Pastoral* de Beethoven. Más recientemente, una institución dedicada a la musicología ha postulado la existencia de una “narratividad profunda” inherente a todo tipo de música (o, al menos, a todo aquel tipo que corresponda a la tradición musical de occidente). Para que aflore esta narratividad profunda, los investigadores recurren a modelos narratológicos bien conocidos como los del “cuadrado semiótico” de Greimas y las funciones de Propp (Taraste 2004), la teoría de la temporalidad narrativa de Ricoeur (Grabócz 1999) o el clásico esquema de equilibrio, conflicto y resolución en relación con la trama (Seaton 2005). Se efectuaron comparaciones con el modo diegético y el modo mimético de narrar (Abbate 1989), lo que llevó a la conclusión de que la música es un modo mimético cuando se apoya en sí misma, pero que cumple una función diegética cuando es utilizada en obras plurimedias tales como films y espectáculos musicales (Rabinowitz 2004). Según la escuela narrativa, en los modos

miméticos, la música en sí misma cuenta como narrativa la acción, mientras que en los modos diegéticos, comenta los acontecimientos representados.

27 El interés que presenta el concepto de narrativa tanto para compositores como para musicólogos puede ampliarse a través de la consideración de la dimensión temporal de la música. La narrativa vive de una sucesión de acontecimientos que aportan transformaciones al estado del mundo de la historia, mientras que la música vive de una sucesión de sonidos que crean una melodía y una armonía a través de la transformación del tono, del ritmo y del volumen. El término “línea” se usa para describir el desarrollo tanto de la trama como de la melodía, y en todos los casos la mencionada línea controla la atención, construye expectativas, y crea efectos de *suspense*, curiosidad y sorpresa (Sternberg 1992). Pero, a diferencia de la narrativa verbal, la música no sugiere el paso del tiempo mostrando sus efectos sobre existentes concretos: captura el tiempo en su forma pura como un movimiento hacia adelante, un deseo respecto de-algo-por venir, una tensión que solicita una resolución. En música como en narrativa, el oyente o el lector puede tener una fuerte sensación de que el desenlace se produce repentinamente (tal vez esto sucede incluso más en música porque en literatura el final a menudo es indicado no tanto por artificios narrativos, como por el número de páginas que restan por ser leídas). A través de sus modestas capacidades descriptivas, la música puede, a veces, configurar un ambiente (cf. la *Sinfonía Pastoral* de Beethoven) y generar su propio “lenguaje” convencional, mediante la vinculación de los personajes individuales con un instrumento específico o con un leitmotiv. También posee una habilidad sin parangón entre los medios semióticos para representar e inducir emociones. Pero estas características no son suficientes para contar historias específicas. En contraposición a la narratividad de los textos basados en el lenguaje natural, la narratividad de la música no está determinada ni debe entenderse en sentido literal. No está determinada porque el contenido narrativo es algo que se lee en una composición y no en la música en sí (Wolf 2005). Incluso cuando ella enseña al oyente a asociar la composición con una cierta historia, cada oyente llena el esquema general de una manera altamente personal (Nattiez 1990), y muchos receptores apreciarán la composición sin efectuar ninguna reflexión sobre la interpretación narrativa. Esto sería impensable en relación con una historia basada en el lenguaje natural; ahora bien, desde el punto de vista de un musicólogo que apela a los esquemas narratológicos para analizar las composiciones particulares, la pretendida narratividad de la música es el producto de una metáfora fundada en una analogía estructural. La música y las historias basadas en el lenguaje natural presentan esquemas formales similares, pero estos esquemas se llenan con una sustancia muy diferente: en el caso de la música, el sonido no posee en sí significado (aunque, por supuesto el arreglo musical crea su propio tipo de significado), mientras que en el caso del lenguaje basado en el lenguaje natural, contiene un contenido semántico concreto. Como foco de interés de un acercamiento académico, la narratividad de la música es un constructo puramente analítico, situado, cognitivamente, en un nivel muy diferente del de la narratividad del lenguaje natural, del film, o aún de las imágenes porque puede ejercer su poder sin que sea reconocido conscientemente.

La combinación de las dimensiones sensorial y semántica en los textos plurimediativos

28 Dada la aplastante superioridad del lenguaje natural para contar historias, uno puede preguntarse por qué la humanidad se preocupó, desde siempre, por desarrollar otros medios narrativos. El poder narrativo limitado de los medios no verbales no significa,

sin embargo, que ellos no puedan hacer contribuciones originales a la formación de un significado narrativo. Las posibilidades del lenguaje natural, de las imágenes, del movimiento, de la música se complementan entre sí, y cuando se emplean en conjunto en los medios multimodales, cada uno de ellos aporta una faceta diferente a la experiencia imaginativa total: el lenguaje natural narra a través de la lógica y de su habilidad para modelar la mente humana, las imágenes lo hacen a través de su espacialidad y su visualidad inmersiva, el movimiento, a través de la temporalidad dinámica, y la música mediante la creación de atmósferas, la construcción de la tensión y del poder emocional.

29 La meta última del arte es involucrar la totalidad de la mente materializada, el intelecto tanto como las sensaciones. Para alcanzar esta totalidad, las formas artísticas sensoriales deben ser coaccionadas para que transmitan mensajes, mientras que las formas artísticas basadas en el lenguaje natural deben formarse para atraer a los sentidos. A través de la narrativización las artes sensoriales adquieren una dimensión mental más aguda, mientras que, a través de la colaboración de los signos sensoriales, la narrativa basada en el lenguaje natural permite una experiencia más completa del universo de la historia. En los medios multimodales, el receptor puede ver y oír directamente, e incluso puede interactuar con objetos, y la imaginación, eximida del peso cognitivo de la simulación de la información sensorial, puede más fácilmente quedar inmersa en la historia. Pero esto no significa que, en lo que hace al poder narrativo, los medios multimodales sean automáticamente superiores a la literatura y esto porque cada logro en el dominio visual, en el auditivo, o incluso en el interactivo, puede llevar aparejada una pérdida de atención respecto del canal del lenguaje natural (por ejemplo, para la relación entre la narración audiovisual y la voz *over* en el film, ver Kozloff 1988: 8-22).

Tendencias Recientes

30 La investigación concerniente a las relaciones entre Medios y narrativa ha tomado recientemente dos direcciones principales. La primera manifiesta un interés creciente por la multimodalidad. Las formas narrativas que combinan una variedad de canales semióticos han existido desde los albores de la civilización; basta pensar en la multimodalidad inherente a la narración oral (voz más gestos), pero cada nueva tecnología de comunicación inspira combinaciones nuevas: la impresión permitió la distribución más amplia de libros ilustrados, y más tarde de comics, la fotografía dio nacimiento a la fotonovela; el cine integró imágenes animadas, música, lenguaje natural hablado y ocasionalmente texto escrito, y la tecnología digital le agregó interactividad a la mayoría de los modos filmicos. El interés creciente por la interactividad ha conducido a una revalorización de algunos modos que fueron pasados por alto fácilmente tales como los gestos de la narración oral, la banda de sonido del film o la coreografía que realiza el actor con su movimiento en el escenario. También se ha focalizado la atención en la cada vez más común inserción dentro de las novelas de una variedad de documentos no verbales, como fotos, notas manuscritas, gráficos y mapas (Hallet 2014) –una lista que podría extenderse a los video clips y la animación de textos basados en la web.

31. La otra área nueva se focaliza en la extensión del contenido narrativo a través de múltiples plataformas mediáticas. Conocida ampliamente como narración “transmedia” o “transmedial”, y descrita inicialmente por Henry Jenkins (2006; ver también Dena

2009 y Mittel 2014), esta tendencia importante en la cultura contemporánea se presenta en dos modalidades. La primera podría ser llamada “efecto bola de nieve”: una cierta historia goza de gran popularidad, o se convierte en algo tan prominente desde el punto de vista cultural que espontáneamente genera una variedad de secuelas, precuelas, *fan fictions* o adaptaciones, ya sea en el mismo medio, ya sea en un entorno *cross-media*. En este caso existe un texto central que funciona como referencia común para todos los otros textos. *Harry Potter* y *El señor de los anillos* son buenos ejemplos del efecto “bola de nieve”: ellos surgen en el medio novelístico, son creados por un autor singular, y se expendieron al film y los videojuegos debido a la demanda popular. En el otro tipo de narración transmedial, ilustrado aquí por la “franquicia” comercial de *Matrix*, que comprende films, juegos por computadora y comics, una historia determinada desde el principio se concibe como un proyecto que ha de desarrollarse en numerosas y diferentes plataformas mediáticas (Ryan 2013). El fenómeno de la narración transmedial plantea importantes preguntas teóricas: los componentes del sistema ¿son autónomos, o presuponen el conocimiento de otros miembros de la cadena?; ¿Cómo se relacionan entre sí los mundos narrativos de los diferentes textos (es decir, tales mundos ¿pueden considerarse como regiones del mismo mundo global o son lógicamente incompatibles?); ¿Qué elementos deben presentarse a las audiencias para asumir que, a pesar de las adiciones o modificaciones, textos de diferentes medios refieren al mismo mundo de la historia?; y ¿qué clase de historias inspira desarrollos transmediales?

Tópicos para una futura investigación

32 (1) ¿Cuál es el rango de aplicabilidad de los conceptos narratológicos con respecto a los medios? (esto es, ¿cuáles pueden aplicarse a todos los medios capaces de generar textos narrativos?, ¿cuáles son medios específicos?, y ¿cuáles pueden ser utilizados por varios medios pero no por todos?) (2) ¿Cómo ciertas dimensiones de la historia, como la subjetividad, la secuencia temporal, o la causalidad, o determinadas estrategias discursivas, como la focalización, son representadas en los medios no verbales? (Thon 2014; Hrostkotte & Pedri 2011); (3) ¿Cómo los medios que se desarrollaron recientemente se liberan progresivamente de la influencia de los medios más antiguos y descubren su propio “lenguaje” narrativo? (4) ¿Qué prácticas sociales son generadas por las “narrativas de culto” de los medios masivos (por ejemplo, prácticas tales como la de la creación de comunidades de fans en Internet, la de la *fan fiction*, la del *spoiling*, la de la discusión de tramas *online*)? (5) ¿En qué medios, además del lenguaje natural, existe la ficcionalidad? (6) ¿Qué formas (o deseos) narrativos admiten entornos interactivos?

Bibliografía

Trabajos citados

- Abbate, Carolyn (1989). “What the Sorcerer Said.” *19th-Century Music* 12, 221-30
- Aristóteles (1977) *Poética*: Buenos Aires. Barlovento Editora.
- Bal, Mieke (1991) *Reading Rembrandt: Beyond the Word-Image Opposition*, New York. Cambridge UP.
- Barthes, Roland ([1966] 1977). “Introduction to the Structural Analysis of Narrative”. *Image Music Text*. New York: Hill & Wang, 79-124.
- Barthes, Roland ([1980] 1981). *Camera Lucida. Reflections on Photography*. New York: Hill & Wang.
- Baudrillard, Jean ([1981] 1994). *Simulacra and Simulations*. Ann Arbor: U. of Michigan P.

- Bolter, Jay David & Richard Grusin (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT P.
- Bordwell, David (1985). *Narrative in the Fiction Film*. Madison. U of Wisconsin P.
- Bordwell, David & Kristin Thompson (2008). *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bremond, Claude (1973) *Logique du récit*. Paris: Seuil
- Chatman, Seymour (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP.
- Dautenhahn, Kirsten (2003). "Stories of Lemurs and Robots: The Social Origin of Story-Telling." M. Mateas & PH. Sengers (eds.). *Narrative Intelligence*. Amsterdam: Benjamins, 63-90: also on WWW at ><http://homepages.feis.herts.ac.uk/~compkd/kdnarrative.pdf><.
- Deleuze, Gilles ([1983]1986). *Cinema 1: The Movement Image*. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Deluze, Gilles ([1985] 1989). *Cinema 2: The Time-Image*. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Dena, Christy (2009) *Transmedia Fictions: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media anda Enviroments*. PH. D. Sissertatom, University of Sidney.
- Foster, Susan Leigh (1996). *Choreography and Narrative*. Bloomington: U of Indiana P.
- Grabócz, Márta (1999). "Paul Ricoeur's Theories of Marrative and Their Relevance for Musical Narrativity." *Indiana Theory Review* 20, 19-40.
- Grabócz, Márta (2007). *Sens et signification en musique*. Paris: Hermann.
- Hallet, Wolfgang (2014). "The Rise of the Multimodal Novel: Generic Change and its Narratological Implications." M.-L. Ryan & J.-N. Thon (eds.). *Storyworlds Across Media*. Lincoln: U of Nebraska P.
- Hirsch, Marianne (1997). *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*. Cambridge: Harvard UP.
- Horstkotte, Silke & Nancy Pedri (2011). "Focalization in Graphic Narrative." *Narrative* 19.3, 330-57.
- Hutcheon, Linda & Michael Hutcheon(1999). *Opera: Desire, Disease, Death*. Lincoln: U of Nebraska P.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP.
- Kozloff, Sarah (1988). *Invisible Storytellers. Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley: U of California P.
- Kozloff, Sarah (1992). "Narrative Theory and Television." R. C. Allen (ed.). *Channels of Discourse*, Reassembled. Chapel Hill. U of North Carolina P, 43-71
- Kress, Günther & Theo van Leeuwen (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and m Media of Contemporary Communication*. London: Arnold
- Labov, William (1972) *Language in the Inner City. Studies in the Black English Vernacular*. Philadelphia: U of Pennsylvania P
- Lessing, Gotthold Ephraim (198)5 *Laocoonte o sobre los limites en la pintura y la poesia*. Buenos Aires: Hyspamérica
- .McCloud, Scot (1994). *Understanding Comics*. New York: Harper Perennials
- McLuhan, Marshall (1996). E. McLuhan & F. Zingrone (eds.). *Essential McLuhan*. New York: Basic Books
- :Metz, Christian ([1968] 1974). *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. New York .Oxford UP

- Meyrowitz, Joshua (1993). "Images of Media: Hidden Ferment-and Harmony-in the Field." *Journal of Communications* 43,55-66
- Mittel, Jason (2014). "Strategies of Storytelling on Transmedia televisión." M.-L. Ryan & J.-N. Thon (eds.). *Storyworlds Across Media*. Lincoln: U of Nebraska P
- Ong, Walter J. (1982). *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London: Methuen
- Nattiez, Jean-Jacques (1990). "Can one Speak of Narrativity in Music?" *Journal of the Royal Musical Association* 115,240-57
- Rabinowitz, Peter (2004). "Music, Genre, and Narrative Theory." M.-L. Ryan (ed). *Narrative across Media: The languages of Storytelling*. Lincoln: U of Nebraska P, 305-28
- Ryan, Marie-Laure (2007). "Toward a Definition of Narrative." D. Herman (ed). *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge UP, 22-35
- Ryan, Marie-Laure (2013). "Transmedial Storytelling and Transfictionality." *Poetics Today* 34.3, 361-88
- Seaton, Douglas (2005). Narrative in Music: The Case of Beethoven's 'Tempest' Sonata." J. Ch. Meister (ed.). *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinaryity*. Berlin: de Gruyter, 65-82
- Steiner, Wendy ([1988] 2004). "Pictorial Narrativity." M.-L. Ryan (ed.) *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: U of Nebraska P, 145-77
- Sternberg, Meir (1992). "Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity." *Poetics Today*13, 463-541
- Tarasti, Eero (2004). "Music as Narrative Art." M.-L. Ryan (ed.). *Narrative across Media: The languages of Storytelling*. Lincoln: U of Nebraska P, 283-304
- Thompson, Kristin (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: Harvard UP
- Thon, Jan-Noël (2014). "Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games" M.-L. Ryan & J.-N. Thon (eds.). *Storyworlds Across Media Computer Games*." M.-L. Ryan & J.-N. Thon (eds.) *Storyworlds Across Media*. Lincoln: U of Nebraska P
- Turner, Mark (1996). *The Literary Mind*. New York: Oxford UP
- Varga, A. Kibédi (1988). "Stories Told by Pictures." *Style* 22, 194-208
- Wolf, Werner (2005). "Intermediality"; "Music and Narrative", and "Pictorial Narrativity." D. Herman et al. (eds.). *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 252-56, 324-29, and 431-35
- Wolf, Werner (2008). "The Relevance of 'Mediality' and 'Intermediality' to Academic Studies of English Literature." M. Heusser et al. (eds.). *Mediality / Intermediality*. Göttingen: Narr, 15-43
- Worth, Sol (1981). "Pictures Can't Say Ain't." S. Worth. *Studying Visual Communication. Philadelphia: U of Pennsylvania P*, 162-84

Lecturas complementarias

- Grishakova, Marina & Marie-Laure Ryan, eds. (2012). *Intermediality and Storytelling*. Berlin: de Gruyter
- Kafalenos, Emma (2001). "Reading Visual Art, Maling-and Forgetting- Fabulas." *Narrative*9.2, 138-45
- Kafalenos, Emma (2004). "Overview of the Music and Narrative Field." M.-L. Ryan (ed.). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: U of Nebraska P, 275-82

- Nünning, Vera & Ansgar Nünning, eds. (2002). *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Traer: WVT
- Ryan, Marie-Laure (2005). "On the Theoretical Foundation of Transmedial Narratology." J.Ch.Meister (ed.). *Narratology Beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin: de Gruyter, 1-23
- Ryan, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: U of Minnesota P
- Ryan, Marie-Laure & J.-N. Thon, eds. (2014). *Storyworlds Across Media*. Lincoln: U of Nebraska P
- Wolf, Werner (2002). "Das Problem der Narrativität in Literatur, Bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer Intermedialen Erzähltheorie." N. Nünning & A.Nünning (eds.). *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Traer: WVT, 23-104