

En la actualidad, los estudios narratológicos se han expandido con el aporte de otras disciplinas que incluyen la lingüística, la semiótica, la psicología o la comunicación. Un amplio espectro de estudios de teoría narrativa y narrativas de los medios ha servido de base para este Diccionario. Las entradas del Diccionario presentan los términos clave, categorías y conceptos de las ciencias narrativas y su extensión a los medios a través de definiciones, explicaciones ampliadas y aportes críticos en forma de aproximaciones generales. El objetivo práctico del Diccionario es también ofrecer un vasto campo de estudios teóricos y metodológicos en base a nomenclaturas, conceptos y categorías narrativas útiles para investigadores, docentes, estudiantes y profesionales de los medios. Se trata de una herramienta de consulta directa y fiable sobre teorías narrativas, modelos y tipologías de estructuras y funciones narrativas, así como paradigmas de lectura y recepción. El lector interesado en los medios narrativos encontrará definiciones y aproximaciones a las teorías fundacionales y a sus principales autores, los análisis y teorías aplicadas a los movimientos y escuelas históricas del cine, la explicación de las relaciones entre la literatura y la ficción audiovisual, la definición de los diferentes formatos y géneros televisivos, las nuevas narrativas transmedia, así como las teorías sobre la recepción y los procesos de interpretación.

LORENZO VILCHES MANTEROLA



Nacido en Chile. Licenciado en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Doctor en Ciencias de la Comunicación por la UAB. Catedrático emérito por la UAB. Miembro de la Academia de las Artes y Ciencias de la Televisión. Autor de numerosas publicaciones sobre teorías de la imagen y la comunicación.



Síguenos en
caligramaeditorial.com



DICCIONARIO DE
TEORÍAS NARRATIVAS

LORENZO VILCHES MANTEROLA



LORENZO VILCHES MANTEROLA

DICCIONARIO DE TEORÍAS NARRATIVAS

CINE, TELEVISIÓN, TRANSMEDIA

CALIGRAMA

+ DICCIONARIO DE TEORÍAS NARRATIVAS

TEORIAS NARRATIVAS

NARRATIVAS DE CINE

NARRATIVAS DE TELEVISIÓN

NARRATIVAS TRANSMEDIA

APROXIMACIONES NARRATIVAS

- UN DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE NARRATIVAS PARA CONSULTA E INVESTIGACIÓN
- 880 términos clave
- 994 páginas de texto
- Disponible en eBook y tapa blanda



TRANSMEDIA

PÁGINAS DE MUESTRA

Las imágenes solo acompañan esta presentación



Bank	
Account	1507
Expenses	1620
Debts	0

+

CIBERTEXTO*

Un término paraguas proveniente de la definición de literatura ergódica (del griego *ergon*, trabajo, y de *hodos*, recorrido) una categoría acuñada por Aarseth en el contexto del cibertexto: “En la literatura ergódica, se requiere un esfuerzo relevante por parte del lector para atravesar el texto [...], debe haber también una literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por atravesar el texto sea trivial, sin responsabilidad extrañoemática para el lector más allá (por ejemplo) de mover los ojos o pasar las páginas” (1997:1). En los caligramas de Apollinaire (



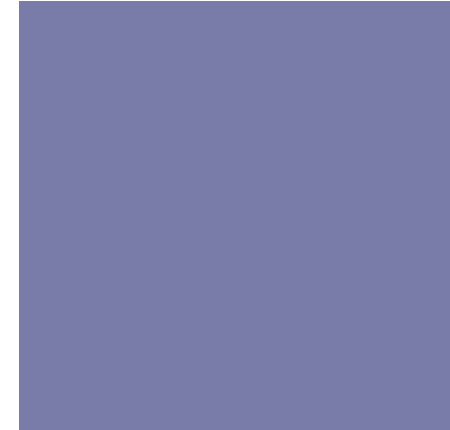
CROSSMEDIA. CROSSMEDIALIDAD*

La posibilidad de poner en relación dos o más medios de comunicación mediante las plataformas digitales. Los formatos *crossmedia* son creados para su difusión en un medio determinado y encuentran posteriores desarrollos en otros medios. El FORMATO belga *1001 Passions* (*1001 Belges*) (2014), RTBF, es un ejemplo de formato *crossmedia* donde el programa de televisión muestra cada semana a dos hombres y



El espectador ya no es solo un usuario general y consumidor de programas de televisión, ni siquiera un mero espectador de nicho sociológico, sino seguidor de una marca o una SERIE o un PERSONAJE con comportamientos no exentos de emotividad y fetichismo. El fan de una serie de televisión, no diferencia entre consumo y producción, se apropia del argumento, personajes e historia de las ficciones, lo comparte con una comunidad basada en el reconocimiento de las mismas pautas y comportamientos hacia esos programas,

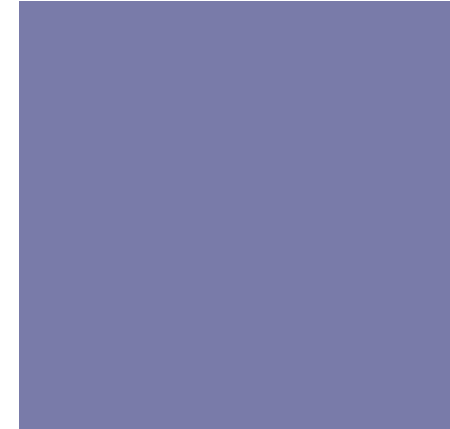
366



ESPECTADOR FAN*

+ Según Paquienséguy, en su estudio sobre este género de actividad, se trata de comunidades de fans que traducen fuera de la industria los CÓMIC japoneses para promover sus series favoritas o la difusión en las televisiones y plataformas de descargas. Pretenden ofrecer las versiones en otras lenguas al ritmo de aparición en Japón, su país de origen, adelantándose a veces hasta medio centenar de episodios a las obras

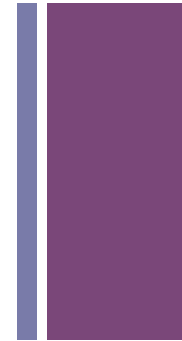
388



FANSUBBING*



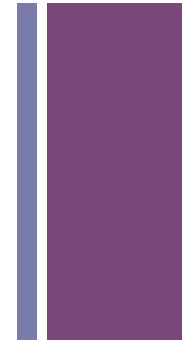
INTERMEDIALIDAD**



- Análoga a INTERTEXTUALIDAD cuando se refiere a la producción de textos. Intermedialidad se halla vinculada a las relaciones entre literatura y artes visuales. También es una variante de intramedia en el ámbito textual. Intermedialidad se relaciona con la transgresión entre los medios y los sistemas semióticos y trasciende su origen estrictamente literario. Como entidad semiótica incluye diversos géneros y textos de carácter verbal pictórico, musical y audiovisual, como el film o los contenidos televisivos. Las formas transmediales se refieren a la interacción entre variaciones temáticas en la literatura, entre figuras retóricas y diversas narrativas, las referencias de tematización en el periodismo diario, etc. Intermedialidad



NARRATIVA DIGITAL



- **1. Texto, informática y narrativa.** Las definiciones de narrativa digital comparten el interés por el papel que ocupa el texto en la producción digital (también su industria) y los medios. Los textos narrativos de los medios pasan por las pantallas – del móvil, del Ipad, de la televisión, del ordenador, de la consola. Todos ellos son producidos por una escritura y son el resultado de una construcción narrativa. Pero, siguiendo a Pizzo (2013), hay una serie de preguntas que deben atravesar esos tres campos ¿Existe narrativa sin texto, como existen textos no narrativos?



NARRATIVA Y JUGABILIDAD. GAMIFICACIÓN**



- **1. Etimología.** Jugabilidad se entiende como la ACCIÓN del jugador. Término que indica las características del diseño y análisis de juegos desde el punto de vista de las experiencias de un jugador durante el juego. Características presentes en la experiencia del jugador manifestadas en un sistema de juego, cuyo principal
- **2. Narrativa y jugabilidad.** Johan Huizinga, en su Homo Ludens (1950) define el juego como fenómeno cultural, como una actividad gratuita y desinteresada, realizada fuera de la vida diaria, llevada a cabo en un ámbito espacial definido y en un tiempo con principio y fin. Roger Caillois propone en
- **3. Jugabilidad y Videojuego.** La relación entre jugabilidad y VIDEOJUEGO se inscribe en el conjunto de mediaciones entre informática, Internet y jugadores. El videojuego se define como un juego controlado con acciones a realizar dentro de la estructura de un GUIÓN, eficiencia, flexibilidad seguridad y especialmente satisfacción en un contexto jugable de uso.



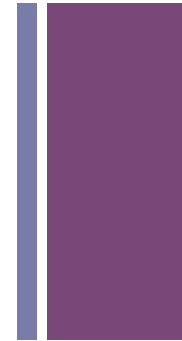
NARRATIVA TRANSMEDIA*



- La narrativa es un constructo cognitivo con un significado ya anclado pero que puede asumir diversas formas, trasciende el medio o materia para manifestarse porque es una construcción mental antes que un aparato. En los años 60, en plena efervescencia de los medios (especialmente por la influencia de Mac Luhan), Claude Bremond escribió que las narraciones pueden transmitirse por múltiples medios sin perder sus características. Para Roland Barthes, ellas se encuentran en la conversación oral, la escritura literaria, el teatro, el cine, la pintura, la danza, la mímica. Esta lista se podría completar con el diseño gráfico (las historietas o CÓMIC)
 - 1. **Como canal o transmisión.** Sistema de comunicación, información, entretenimiento. Si bien, la forma y tecnologías condiciona el tipo de historia transmitida, se mantiene la idea de que la narración puede aislarse de su soporte material.
 - 2. **Como medio de significación u objeto semiótico.** El medio como materia o técnica de expresión artística y la narrativa. a) El carácter semiótico del medio se puede definir partiendo de la distinción de Hjelmslev entre SUSTANCIA DE LA EXPRESIÓN y del CONTENIDO.
- 598



REMEDIATION*



- En inglés, término creado por Bolter y Grusin (1999). Concepto por el cual los medios rehacen (reforman, recrean, remedan) la forma de otros medios. Se trata de un proceso iniciado antes de los medios digitales que concierne principalmente a los medios audiovisuales como la fotografía, la televisión, el cine, las artes visuales, pintura y diseño gráfico. Remediation implica principalmente a la NARRATIVA en el ámbito de los medios digitales e Internet porque ambos afectan a la reproducción de los textos tradicionales representados bajo nuevas formas: el cine de Hollywood transformado en VIDEOJUEGO (*Tron*, *Matrix*), la COMEDIA ROMÁNTICA basada en una mujer/sistema operativo (*Moon*), cómics transformados en cine de animación (*Marvel*, *Batman*), cómics digitales basados en series de televisión (*Supergirl*), programas de televisión formateados

+ WEBDOCS*

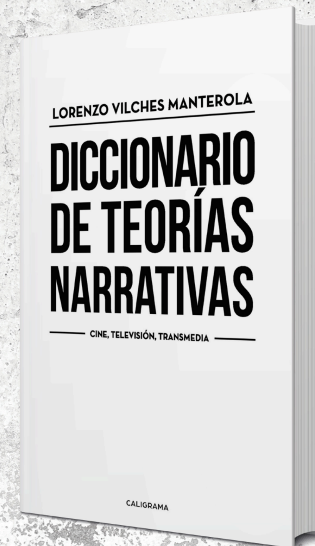
- Al principio el cine era documental (1895), pero no se llamaba así, sino 'actualidades fílmicas', nombre con el que bautizaron los hermanos Lumière a sus primeras películas de un minuto. Con el desarrollo del lenguaje y la segmentación de las formas de expresión narrativa en géneros y formatos, se empezó a denominar documental a este género asociado a la realidad. El precursor del documental web/webdoc/docuweb es la forma de expresión conocida como documental lineal, una película audiovisual de no ficción que representa creativamente una realidad determinada. Este

DICCIONARIO DE TEORÍAS NARRATIVAS

CINE, TELEVISIÓN, TRANSMEDIA

UNA OBRA DE:
LORENZO VILCHES MANTEROLA

*Un diccionario
enciclopédico de
narrativas para consulta
e investigación*



caligramaeeditorial.com

YA A LA VENTA

