

TEMA 1: Narrativa audiovisual: Presentación, objetivos de la asignatura, bibliografía básica. ¿Por qué contamos historias? Representación audiovisual: la realidad de la realidad.

• Objetivos principales:

Conocer y entender el universo de la narrativa audiovisual: narración audiovisual más nuevas tecnologías (sistemático, práctico y especulativos).

• Objetivos secundarios:

- De conocimiento: adquirir la terminología básica de la narrativa audiovisual.
- De análisis: identificar, elaborar, adaptar, realizar en los textos lo dado en teoría.
- De aplicación: aplicar, establecer, conexiones con los diferentes elementos dados en la asignatura.
- (opcional): hacer una historia de un minuto.

• ¿Por qué contamos historias?

Aprendemos a contar historias siguiendo ciertas estructuras. Contamos historias porque:

- El ser humano tiene la necesidad de comunicarse y lo lleva a cabo a través de historias.
- La vida está llena de pequeñas historias.
- Tenemos que sintetizar lo que nos ocurre y hacer comprensible nuestro universo.
- Para hacer comprensible el momento y lugar donde vivimos. Es inherente al ser humano. Contamos historias de forma natural.

Desde siempre el ser humano ha utilizado dos componentes para contar historias:

- componente incentiva: proviene de nuestros ancestros, es inherente el contar relatos para explicar fenómenos.
- Componente racional/ creativo: a mediados del s. XVI comienza la ciencia desechando los relatos místicos. Se prefiere la verosimilitud a la realidad. Lo que hace diferente las historias es la forma de cada uno de ellas y cómo se cuenta. Da igual la finalidad (convencer)

La componente inventiva está más arraigada en nuestra sociedad que la racional.

• ¿Cómo se construyen las historias?

La representación: la realidad de la realidad.

- ♦ Representación: volver a presentar. Traer en presencia aquello que nos ha ocurrido (momento, lugar). Ejemplo: una fotografía. Cuando mostramos una representación mostramos una representación de la realidad.
- ♦ La realidad de la realidad (Escuela estructuralista alemana).

La realidad en sí no existe, como mucho existe una representación de esa realidad, así que una representación existe por cuanto es real el momento en que la vemos, es decir, tu grabas la clase y después la proyectas, pues la realidad no es esa proyección (aunque sea real) sino el momento en que la gente visiona esa grabación, eso es la realidad de la realidad.

La representación es una realidad de otra realidad que adopta una posición concreta y seleccionada. Si

seleccionamos NO dejamos que la realidad se exprese por sí misma.

- Ficción: cuando alguien media entre la realidad sensorial y la realidad inventada estaremos creando *ficción*. Todo texto narrativo que intenta representar la realidad podemos considerarlo ficción siempre y cuando no respete la veracidad. Aunque haya historias basadas en hechos reales es ficción porque nunca será exactamente igual que lo que sucedió. Los textos informativos, sin embargo, se aproximan más a la realidad.

No realidad Ficción Realidad

(inventiva) (racional)

• **Definiciones de Narrativa audiovisual:**

- Desde el punto de vista gramatical:

Toda narración se divide en dos partes: la historia (que nos cuenta el qué de la narración, es algo abstracto que no puede existir por sí sola, tiene que ir vehiculada sobre un soporte) y el discurso (que nos presenta la forma de cómo se lleva a cabo la historia).

Desde este punto de vista, no puede existir una historia sin discurso pero sí viceversa, es decir, el discurso puede existir sin historia (por ejemplo: sobre soportes audiovisuales). Para transmitir una idea necesariamente no ha de haber historia.

- Desde el punto de vista narratológico (más importante): toda narración es aquella estructura narrativa donde un narrador o instancia enunciativa nos está presentando una historia desde un punto de vista determinado, y donde una historia no deja de ser un conjunto de acciones, personajes, espacio y tiempo.

Elementos de la narración:

Narrador ----- Historia ----- Punto de vista

- Acción
- Espacio
- Tiempo
- Personaje

Aplicar los elementos de sentido base y afianzar el concepto de ficción. (Película: *Corre Lola corre*).

Sentido de base:

N-----H^a-----P.V.

S-O

En esta película el sujeto es Lola y el objeto es encontrar los 100.000 marcos, aunque no es la única historia.

Punto de vista: línea a través de la cual el espectador ve la historia.

Hay tres historias en esta película porque existen tres finales distintos, y en cada uno de ellos solamente hay un punto de vista que es el de Lola, ya que las historias se cuentan a través de lo que ella ve.

Aplicar el sentido base a un fragmento de la película Excalibur e ilustrar con ejemplos el punto de vista del autor.

Sujeto: el rey

Objeto: pasar la noche con la mujer del duque.

Punto de vista autorial: cuando la historia está contada y cuando está mostrada.

Analizar e ilustrar los aspectos básicos del sujeto dual. (Película: *Carros de fuego*).

Es raro que se de este tipo de historia (ejemplo: Seven).

Uno de ellos lleva la acción (lo normal).

Siempre hay uno u otro que va llevando la historia.

- Sentido de base de una historia: sujeto ----- objeto.
- Tipología del sujeto: – S. único (*Corre Lola corre*).

– S. dual (*Carros de fuego*).

– S. colectivo (*Very bad things*).

- Objetos:
 - Materiales
 - Abstractos (ejemplo: el prestigio en *Carros de fuego*).
 - Psicológicos.
- Tipología básica de las historias:

Aquella que acontece a los personajes durante un tiempo. Están delimitadas, jerarquizadas numéricamente: de más simple a más completo.

- Tipo 1: el sujeto tiene como objetivo alcanzar algo (ejemplo: en *Apocalipsis now* un hombre busca a otro hombre).
- Tipo 2: es aquella que con independencia de los personajes genera un conflicto (ejemplo: *Alguien voló sobre el nido del cuco*).
- Tipo 3: más sutil. El sujeto, tenga o no objeto que conseguir, sufre una transformación psicológica y/o dramáticamente. Ejemplos: *La delgada línea roja*, *Man on the moon*.

Los tres elementos básicos desde el punto de vista narratológico son: narrador, historia y punto de vista.

Punto de vista del autor: modo que utiliza el autor para contarnos la historia.

- Contando (telling).
- Mostrando (sawing).
- Ambas cosas.

El sentido de la película (significado) puede variar ligeramente o de forma exagerada dependiendo del punto de vista desde el que la contemos.

Se puede mezclar contar con mostrar (porque lo normal es que se intercalen) pero no dando una información muy abundante porque confundimos al espectador, que se bloquea y no capta la información. Es aconsejable además que las secuencias no sean muy largas.

TEMA 2: La morfología narrativa.

La morfología narrativa estudia la estructura de las historias, por lo tanto, necesitamos conocer elementos básicos del paradigma de la estructura narrativa.

La historia se divide en tres partes:

- 1ª parte: presentación (dura unos 20 o 30 minutos).
- Presentación del sujeto
- Presentación de la trama
 - ◆ 2ª parte: Desarrollo (hasta minuto 90– 100).
 - ◆ 3ª parte: Desenlace o metrosis súbita (más o menos hasta el minuto 115).

Primer punto de trama: finaliza cuando el sujeto cambia la situación.

Segundo punto de trama: otro cambio.

Súbito: poco antes del final de la historia.

Punto de trama central:

Es el punto de trama que hay entre el primer punto de trama y el segundo (60– 65 minutos). No todas las películas lo tienen.

Es más fácil localizar estos elementos básicos cuando la historia se basa en elementos de acción (ej. *Very bad things*) a cuando se basa en la psicología de los personajes (ej. *Alguien voló sobre el nido del cuco*).

En el caso de *Alguien voló sobre el nido del cuco*:

- ◆ 1er punto de trama: pasar lo mejor posible los días que tenga que estar el Mc Munfi en el manicomio.
- ◆ Punto de trama central: cuando decide escapar del manicomio.
- ◆ 2º punto de trama: fiesta en el manicomio.
- ◆ Metrosis súbita: cuando el amigo mata al protagonista.
- ◆ **Paradigma reducido de la estructura clásica.**

La metátesis súbita, casi al final de la historia, más (al menos) un momento dramático catalizador, es lo que caracteriza a este modelo.

Las historias pequeñas (spot) desde el punto de vista dramático vienen caracterizadas por crear un punto de vista dramático situacional.

S ----- Sujeto MC ----- Momento catalizador

O ----- Objeto MS ----- Metrosis súbita.

EI ----- Estado inicial PV ----- Punto de vista.

EF ----- Estado final

Por lo general en la mayoría de historias cortas se confunden la metrosis súbita con momentos catalizadores.

¿Qué ocurre cuando el objeto del sujeto es abstracto?

En este ejemplo el objeto no es la caja sino lo que hay dentro de la caja (imaginación).

Hay cuatro preguntas que debemos formular al tópico de la metrosis súbita:

- ¿El contexto admite la metrosis propuesta por el autor?
- ¿Por qué se ha originado esa metrosis súbita? ¿Es lícito que se haya originado? ¿Dónde se encuentran sus precedentes en la historia?
- ¿Cambia el sentido de la historia? (principal).
- ¿La esencia de esa metrosis súbita es realmente la que es?
 - ◆ Formas estructurales típicas que pueden aparecer en cualquier historia:
- Forma estructural lineal– simple (historia cronológica): este tipo se desarrolla temporalmente de forma cronológica a las vivencias de nuestro protagonista.
- Forma estructural lineal–intercalada: lo que hace es intercalar momentos o bien del pasado o del futuro (flash–back, flash–forward).
- In media res (la mitad del discurso): la historia comienza en la mitad de ella y el resto o anterior va apareciendo a lo largo de ella.
- Forma estructural narrativa–paralela: cuando en un principio los personajes no tienen nada que ver y al final se unen (*Love factory*, *Magnolia*).
- Forma narrativa inclusiva: cuando una historia incluye dentro de ésta otra historia.
- Forma estructural inversión temporal: cuando comienza al final y acaba al principio.
- Forma estructural contrapunto: son varias historias que tienen en común algo y coinciden en algún punto (*Amores perros*).

◆ Macroprogramas narrativos:

Estos macroprogramas nos ayudan a organizar la historia:

- ◆ Macroestructuras organizacionales.
- ◆ Hacen la historia más legible (en escritura).
- ◆ Garantizan la coherencia de la historia.
- ◆ Ayudan a realizar macroproposiciones.

Una macroproposición es una proposición que contempla muchas ideas al mismo tiempo, por lo tanto, cuando realizamos una macroproposición de un libro lo hacemos en 3–4 líneas no en 3000.

La mayor o mejor macroproposición de la historia: llegué, vi, vencí.

Son entonces resúmenes y síntesis de películas en revistas o periódicos.

◆ *Macroprograma terminal o atómico:*

Para saber cuál es el macroprograma narrativo hay que acudir al primer punto de trama. Ej. *Carros de fuego*.

Expansión: Bloqueos al personaje.

El personaje protagonista resuelve su objetivo al final de la historia.

◆ *Macroprograma del devenir:*

Ej. *Restauración*.

Expansión: Dicha–desdicha–desdicha–dicha.

El personaje protagonista consigue su objetivo en el primer punto de trama.

◆ *Macroprograma de la incertidumbre:*

Ej: Negociador. Revolución. *Corre Lola corre*.

Expansión: Pruebas que debe superar el personaje. El personaje protagonista se encuentra abocado a una continua confrontación con el azar. Posee o desarrolla destrezas. El personaje se hace con la situación y encuentra un objetivo que conseguir.

◆ *Macroprograma acumulativo:*

Ej: *Ragtime*.

Expansión: sumatorio de programas narrativos.

◆ *Macroprograma acumulativo (variante):*

Ej: *La chaqueta metálica*.

Expansión: sumatorio de programas narrativos, con climax.

◆ **Naturaleza teleo–lógica de las historias:**

Las historias pueden tener el comienzo que queramos, pero en el momento en que sepamos la trama principal debemos tener en cuenta que cada secuencia debe ser la causa de la secuencia anterior.

TEMA 3: Sintaxis narrativa.

La sintaxis es la relación que se establece entre los elementos que constituyen un discurso. Esos elementos son la secuencia y la escena. Hay dos tipos de secuencias:

- ◆ Secuencia mecánica: aquella que tiene continuidad espacio–temporal.
- ◆ Secuencia dramática: en esencia, es una porción de historia de longitud variable. Se encuentra sujeta a elementos sintácticos que proporcionan valores semánticos, es decir, dependiendo de cómo vayan colocados los elementos de la sintaxis mostrarán un significado u otro.

Las secuencias dramáticas son las más fáciles de identificar porque se desarrollan en un mismo espacio (puede haber varios espacios NO varias escenas) y con un mismo valor semántico.

Desde el punto de vista operativo una secuencia dramática debe mostrar a un sujeto, luego que ese sujeto conlleve una intencionalidad de obrar (hacer o no hacer), que presente un primer estado, un cambio y un estado final.

Todo se rige por la acción de la relación de sujeto y objeto, ya sea de forma global, parcial o fragmentaria.

Ejemplo: Secuencia dramática único escenario. *Los intocables* de Brian de Palma, secuencia de 2 minutos y 15 seg.

Ejemplo: secuencia dramática con varios escenarios. *Leyenda urbana 1*, 5 minutos.

La secuencia dramática hay que analizarla desde el punto de vista semántico aunque tiene un valor sintáctico. Ejemplo: Spot publicitario pegamento Rubber.

◆ **Tipología de secuencias dramáticas:**

- ◆ Catalizadora: es la que impulsa la historia hasta su final.
- ◆ Descriptiva: (contraria a la anterior) describe espacio-temporalmente parte de la historia (personajes, pensamientos, valores)
- ◆ De transición: que pueden ser descriptivas o narrativas.
- ◆ Dialogada: donde el aspecto narrativo lo contiene la palabra (en este caso el diálogo). Por lo tanto, para hablar de este tipo de secuencias hay que diferenciar entre el *decir* (preposición afirmativa o negativa que no implica una obra) y el *decir performativo* (que es aquel que implica un obrar).

Ejemplo de película para localizar secuencias narrativas: *¿Conoces a Joe Black?*

Sujeto: la muerte.

Objeto: conseguir que el presidente lo guíe en la vida.

Todo el fragmento es una secuencia dramática con subsecuencias.

◆ Primera unidad de la sintaxis narrativa: la escena.

Una escena dramática es un elemento subsidiario independiente en una secuencia, y representa una micro-historia semánticamente relacionada con la secuencia al margen de la historia que representa.

¿Cuántas secuencias dramáticas y escenas dentro de cada una tiene el fragmento audiovisual?
(pregunta de aplicación típica de examen).

Para diferenciar cada una de las escenas de una secuencia dramática, lo primero que hay que delimitar es la secuencia dramática.

Ejemplo: anuncio de Comunicaciones Telecom (carretera donde gana el joven y el viejo): hay dos secuencias con una escena cada una.

Ejemplo 2: anuncio de la cerveza y el viejo moribundo. Una secuencia dramática y tres escenas (una por cada objetivo de complacer al padre).

Anuncio de Audi A3: hay cinco secuencias (una por cada grupo que sale incluyendo el coche) con una escena cada una.

Anuncio de Playstation: una sola secuencia dramática con una sola escena, porque el sujeto es colectivo, todos tienen el mismo objetivo.

Anuncio del chico que se quiere independizar y va envejeciendo: una secuencia y una escena.

A la hora de delimitar y diferenciar una secuencia dramática hay dos pautas que influyen:

- ◆ Causal o lógico-causal: persona que busca un objetivo y al final lo consigue o no).
- ◆ Temporal: el paso del tiempo va marcando el aspecto narrativo.

Anuncio de *Volvo* (perro que busca dueño): una secuencia y cuatro escenas porque es de tipo temporal (que evoluciona con el tiempo).

◆ Tipología de secuencias narrativas (se clasifican en tres tipos):

- ◆ El primero se caracteriza por la manifestación de la secuencia narrativa en el texto y hace referencia a cómo aparece la secuencia en las historias narrativas.
- ◆ El segundo se caracteriza por la naturaleza expresiva de las secuencias dramáticas y hace

referencia a la manera de ordenarse y situarse de las secuencias dramáticas en las historias narrativas.

- ♦ El tercero tiene un valor constitutivo (contenido) desde el punto de vista semántico de las secuencias que aparecen en la historia.

El primer tipo se subdivide en las siguientes secuencias dramáticas:

- Secuencias dramáticas mostradas: prima la componente visual.
- Sec. dramáticas dialogadas y/o cualquier tipo de secuencias donde prime el decir.
 - ♦ Dialogadas performativas: dicen pero implican hacer.
 - ♦ Dialogadas no performativas: sólo informan.
- Mixtas: prima tanto la componente visual como la sonora, a partes más o menos iguales.
 - ♦ **Tipología de secuencias según su naturaleza expresiva:**
 - ♦ Secuencias dramáticas germinales: confieren justificación a la historia. Es la que justifica la trama.

Ejemplo: en *Very bad things* la secuencia dramática germinal sería cuando deciden ir de despedida de solteros a las Vegas. En *Carros de fuego* la secuencia dramática germinal es cuando deciden apuntarse a las Olimpiadas; y en *Corre Lola corre* es cuando pierde el dinero el chico.

- ♦ Secuencia dramática catalizadora: empujan la historia hacia su final.
- ♦ Secuencia dramática fundamental: aporta información necesaria para conocer lo que ya ha sucedido en la historia o lo que va a ocurrir. Este tipo de subsecuencia coincide con secuencias dialogadas o monólogo.
- ♦ Secuencia dramática de transición: ayudan a enlazar secuencias dramáticas por lo general catalizadoras.
- ♦ Con relación a su contenido:
- ♦ Sec. dramáticas narrativas: al menos poseen un programa narrativo (elemento principal de la acción narrativa).
- ♦ Sec. dramáticas descriptivas: no hay acción propiamente dicha.

Ejercicios:

- ♦ Analizar y describir los fragmentos que veremos a continuación en virtud del análisis sintáctico básico.
- ♦ Analizar y describir según la tipología de secuencias narrativas.
- ♦ Fragmento de *Misión imposible*:

Desde el punto de vista del contenido es un fragmento narrativo. Con relación a su manifestación en la historia sería mixta y la parte dialogada sería performativa. Respecto a su naturaleza expresiva sería catalizadora porque empuja a la historia hacia su final (deciden que va a robar). Hay una sola secuencia dramática con dos escenas. Estado inicial: alguien propone algo. Estado final: alguien convence a los detectives para robar los archivos de la CIA.

- ♦ Fragmento de *Blade Runner*:

Tiene cuatro secuencias dramáticas:

1ª secuencia: explica quienes son los replicantes. Esta secuencia tiene una escena. Según su manifestación es dialogada, según su naturaleza expresiva es fundamental contextualizadora y según su contenido es narrativa.

2ª secuencia: test. Tiene dos escenas. Es dialogada, catalizadora y narrativa.

3ª sec: Harrison Ford busca a otro policía. Tiene dos escenas y es mixta no performativa, fundamental y narrativa.

4ª sec: el jefe de policía busca a Harrison Ford. Tiene una escena y es dialogada performativa, catalizadora y narrativa.

TEMA 4: La psicología del narrador.

El narrador como voz narrativa se entiende como instancia fundamental del texto narrativo. Figura narratorial e instancia enunciativa son las diferentes maneras de denominar al narrador como instancia fundamental, como voz narrativa.

Es necesario para que cualquier historia sea relatada o para que un discurso sea presentado de una determinada manera.

S. Chatman dice: En la medida en que se cuenta algo debe haber una voz narrativa (alguien que lo esté contando). Según este autor, una narración es comunicación.

♦ **Tipos de narradores:**

- ♦ Narrador autodiegético: aquel narrador que está dentro de la historia y que coincide con el protagonista de la historia. Ej: *Legítima defensa*.
- ♦ Narrador homodiegético: cuenta la historia pero no coincide con el sujeto de ésta. Ej: *Alejandro Magno*.
- ♦ Narrador heterodiegético: no tiene que ver con la historia, se dedica a narrar hechos para explicar parte de la historia. Este tipo de narrador casi no se utiliza.
- ♦ Narrador facultativo: aquella instancia que está facultada para llevar a cabo cualquier historia en materia audiovisual. Es el narrador que queda, siempre tiene que haber alguien que lo cuente. Tiene mucho que ver con el narrador implícito.

Diégesis: parte del texto que coincide con la historia.

Autor ideal: aquel que a la hora de transmitir un mensaje controla la transmisión del mensaje, conoce muy bien las estrategias.

TEMA 5: Elementos formales de contenidos.

Toda narración audiovisual desde el punto de vista gramatical se divide en dos grandes bloques:

- ♦ Contenido: qué se cuenta.
- ♦ Expresión: cómo se cuenta aquello que se cuenta.

Ronald Barthes dijo que cada una de las partes anteriores (contenido y expresión) se podía dividir en dos subpartes:

- ♦ Forma
- ♦ Sustancia.

	Expresión	Contenido
Sustancia	Cinematográfico, televisivo,	Sentido
	radiofónico.	Significación
Forma	Discurso	Acción, personajes,
	Historia	espacio y tiempo

♦ **Concepto de espacio narrativo:**

Espacio como categoría del pensamiento (nos ayuda a ordenar). Se suele espacializar el tiempo (por ejemplo, los horarios ordenan el tiempo a través de pequeños espacios) porque si no ordenáramos todo sería un caos. Existe mucha información que hay que ordenar.

Concepto: espacio viene del latín *spatium*.

Según Heidegger, una forma de existir es ocupar un espacio, por lo que por ejemplo el alma no existiría, ya que no ocupa espacio alguno.

Concepto de espacio narrativo: es el lugar donde se desarrolla la acción que llevan a cabo los personajes. Es espacio narrativo trasciende, va más allá de aquello que representa pues evoca a cosas que no están en el espacio en el momento que se narra.

◆ **Formas de construcción del espacio narrativo audiovisual:**

- ◆ Lo representa.
- ◆ Lo hace sensible mediante códigos connotativos (movimientos de cámara, valores de planos)
- ◆ Lo construye a base de yuxtaposiciones, mediante la sucesión de espacios.

◆ **Elementos del espacio narrativo:**

- ◆ *Decorado*: función de conferir una dimensión estética al espacio. El decorado debe ser muy simple si la trama es muy complicada, para que el espectador se centre sólo en la historia y pueda enterarse. La relación entre decorado y trama es inversamente proporcional. (ejemplo: película Matrix).

Axioma: la habitación de una portera. Si queremos representar la habitación de una portera y copiamos ésta, nunca representarás la habitación de una portera.

Decorados naturales, por ejemplo : el camarote de los hermanos Marx.

- ◆ *Escenario*: se relaciona con la puesta en escena.

Escenografía:

- espacio construido para la representación y acción.
- Función: representar.
 - ◆ *Espacio*:
- De lo escénico se pasa a la continuidad espacial.
- Fragmentación del espacio unitario (la narración empieza con la fragmentación del espacio).
- Espacio descompuesto:
- Inicio contribución narrativa.
- Segmentación del discurso.
- Función: subrayar unidad de lugar.

◆ *Ámbito*:

Es quizá de los cuatro elementos el más complejo. Se define como:

- lugar de encuentro de las relaciones humanas.
- Espacio simbólico.
- Ámbito y problemas sociales.

Como hemos señalado anteriormente, el espacio es el lugar donde se designan los objetos pero ¿puede el espacio ocupar el papel de protagonista de la historia? ¿Podemos convertir el espacio en objeto?

Efectivamente, el espacio se puede convertir en objeto y viceversa.

Los contenidos formales de la historia son: acción, personajes, espacio y tiempo.

¿ Puede el espacio influir sobre la acción? Sí, dependiendo del lugar, decorado o espacio elegido, el sentido de la historia cambia.

Espacio de la palabra: veni, vidi, vici = llegué, vi, vencí.

Ejemplo de ámbito en el espacio audiovisual: Las normas de la casa de sidra. Esta película es un claro ejemplo de narrador heterodiegético. Hasta que no llega el primer punto de trama no sabemos quién es el sujeto, si es Homer o el doctor. Todo esto (las relaciones entre habitantes de la residencia, el comportamiento entre ellos, lo que hacen, lo que dicen, lo que piensan) constituye el ámbito.

Proxémica: es la relación espacial que se establece entre dos sujetos a partir de la palabra proferida (hecha). La proxémica es diferente dependiendo del país. Por ejemplo: ¡Cuidado! con llamar en EE.UU. a alguien que no conoces por su nombre porque se puede sentir ofendido.

Tema 6: EL TIEMPO NARRATIVO EN LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL.

El tiempo narrativo es otra categoría del pensamiento que junto con el espacio nos ayuda a ordenar una cantidad de información. Se puede temporalizar el espacio y espacial el tiempo. Ambas cosas se hacen para dar una información de forma concisa y clara. Ejemplo: Málaga– Sevilla, no decimos 200 km sino 2 horas (temporalizamos el espacio).

¿El tiempo existe de la misma forma que existe el espacio, que puede percibirse con los sentidos? No, porque no podemos ver el tiempo, ni tocarlo, ni olerlo pero existe sensación de temporalidad. Podemos ver el sol, la luna, las personas envejecer, etc. y esto nos permite tener indicios de temporalidad aunque el tiempo no exista físicamente.

¿Existe el tiempo narrativo?

Existe bien en formato televisivo, radiofónico, etc, es decir, como tiempo representado.

Una narración audiovisual acontece en esencia en el tiempo o en el espacio, siempre dependiendo del formato a la hora de narrar. Hay un arte que eminentemente acontece en el tiempo y solamente en el tiempo: la música.

♦ Triple idea de tiempo de Balazs:

- ♦ Tiempo de proyección: duración de la película.
- ♦ T. de acción: duración diegética de la historia narrada.
- ♦ T. de percepción: la sensación de duración intuitivamente notada por el espectador, eminentemente arbitraria y subjetiva.
- ♦ T. acción discursiva: tiempo real para llevar a cabo los fragmentos seleccionados de la acción diegética.

El tiempo de acción diegética y el tiempo de acción discursiva pueden coincidir cuando no hay alteración en el tiempo representado.

♦ Otras teorías del tiempo:

- ♦ Semiólogos:
 - Tiempo enunciado.
 - Tiempo enunciación.
 - (Tiempo percepción).
- Psicólogos:
 - Tiempo referente: el tiempo objetivo o cronológico.
 - Tiempo pragmático: referido al tiempo de lectura.
 - T. psicológico o tiempo interior: tiempo que depende de la conciencia individual en la que el tiempo

se siente y se vivencia.