

Aesthetics and Narratives in Audiovisual Media

Mateu Torres, Francisco José (2025)
Elche: Editorial UMH

El libro *Aesthetics and Narratives in Audiovisual Media*, escrito en lengua inglesa, ofrece una mirada global a ambos aspectos (estética y a narrativa) en el contexto del audiovisual contemporáneo. La obra, además, funciona como una investigación y un recurso didáctico para el estudiantado y profesionales de la industria audiovisual. En este sentido, el autor se dirige tanto al estudiante que se adentra por primera vez en los entresijos del lenguaje audiovisual, como al profesional que pretende profundizar en la dimensión teórica de su oficio. A lo largo de sus siete capítulos, la obra conecta teoría (desde un enfoque diacrónico, hasta la actualidad) y práctica, con ejemplos y referencias que permiten comprender los procesos, tanto técnicos como creativos, concernientes a los temas tratados.

Bajo estas particularidades, en el primer capítulo se aborda la creación del *storytelling*, situándose la narración en el terreno de herramientas tales como la idea inicial, la sinopsis, la trama, el conflicto o la estructura que la vertebra. El autor explica conceptos a colación como la premisa, el tema o la escaleta, acompañados de ejemplos del mundo del cine y la publicidad que permiten una mejor comprensión de esta serie de elementos empleados comúnmente a la hora de elaborar un guion literario. Mientras tanto, el siguiente capítulo se centra en la narrativa audiovisual y en las tres fases o etapas que abarcan la creación de un proyecto; es decir, la preproducción, el rodaje o producción y, finalmente, la postproducción. También se incluye una visión o mirada estética y narrativa en cada una de las etapas. Para ello, el autor incorpora ciertas contribuciones de figuras teóricas de renombre en este tipo de estudios, como son las de Jean Mitry, Christian Metz o David Bordwell, bajo paradigmas estructurales, semióticos, históricos, etc. Igualmente, en esta parte del texto también se profundiza en aspectos como el encuadre, los tipos de planos (plano medio, primer plano...), los movimientos de cámara, la iluminación, etc.

Como es sabido, el sonido es tan importante como la imagen a la hora de tratar cualquier obra

audiovisual. Así, el tercer capítulo se centra en este apartado concreto, situando al sonido como elemento clave desde su implantación en la industria del cine a finales de la década de 1920. El autor destaca sus principales funciones dentro de la narrativa audiovisual, como son el mayor realismo, la mejora de la continuidad, la eliminación de textos (sobre todo los intertítulos propios del cine mudo) o la aportación de un mayor valor dramático. También apunta sus características (nivel, tono y timbre), además de estudiar determinadas dimensiones sonoras, como son los diálogos o la música, y cómo se planifican para construir la banda sonora final. Por otro lado, el cuarto capítulo se adentra en aquellos aspectos que estructuran el montaje audiovisual y sus cualidades tanto estéticas como narrativas. El movimiento, el ritmo o el significado surgido de la selección, organización y duración de cada plano dentro del montaje, dará lugar a que la obra se transmita de formas muy diferentes. En este apartado, el autor también observa aspectos como las transiciones y sus tipologías (corte, encadenado, fundido...), así como los distintos tipos de montaje (narrativo, expresivo...). El montaje, además, se enmarca dentro de la etapa de postproducción. El quinto capítulo versa en torno a esta fase, que se erige como un proceso en el que se integran los efectos visuales, los gráficos en movimiento o *motion graphics*, la corrección primaria y secundaria de color, la sonorización, etc. Todo ello, hasta obtener la pieza audiovisual definitiva. En este apartado, el autor también se acerca a algunas técnicas, como son el *matte painting*, las imágenes generadas por ordenador (CGI, por sus siglas en inglés), el uso del *chroma key*, o la captura de movimiento; aunque sin perder de vista la importancia de la sonorización, en cuanto a ambientación, doblaje, mezcla y masterización se refiere.

Los dos últimos capítulos se orientan, respectivamente, hacia las estructuras narrativas interactivas y la expansión sugerida por las narrativas transmedia. En el marco de las narraciones en los medios digitales interactivos, el autor analiza cómo la interactividad puede llegar a ser capaz de replantear la experiencia narrativa a través de temas como el hipertexto, los videojuegos o las estructuras y experiencias no lineales. Así, en este sexto capítulo se abordan aspectos como los principios de inmersión, acción o transformación; además de las tipologías de narraciones interactivas, que incluyen estructuras lineales, ramificadas, paralelas, dinámicas,

etc. Cabe señalar que los ejemplos de videojuegos, contenidos publicitarios y determinadas prácticas participativas ayudan a entender con mayor detalle la evolución y expansión interactiva, tanto desde el punto de vista narrativo como estético. En cuanto a las narrativas transmedia, tratadas en el séptimo y último capítulo, estas permiten expandir una narración a través de distintos medios y plataformas, contando para ello con la participación de los usuarios. Sus principios pueden incluir la construcción de mundos, la serialidad, la participación del público como cocreador, etc. Por ello, es importante entender cuándo una narración puede ser transmediática y cuándo no, en función de sus posibilidades textuales y de su tratamiento dentro del contexto mediático actual.

Esta obra no se limita a ser un tratado técnico ni una simple introducción a los fundamentos es-

téticos y narrativos del medio audiovisual. Se erige, más bien, como una especie de guía destinada a orientar al lector o lectora en el intrincado territorio donde la imagen, el sonido y el relato convergen y se retroalimentan. En el volumen, el autor parece reconocer que toda estética es también una forma de narrar; y que cada narrativa audiovisual trae consigo una teoría implícita sobre su significación en el medio. Así, la estructura del libro, junto a sus múltiples ejemplos, ofrece un entorno para pensar la experiencia estética en el siglo de la pantalla múltiple, donde los códigos visuales y sonoros ya no se ordenan según jerarquías clásicas, sino que dialogan, se contaminan y se reinventan constantemente.

Francisco Cuéllar Santiago
Universidad de Salamanca