

## DESCRIPCIÓ DELS DIFERENTS CAPÍTOLS

### PRIMERA PART

La primera part de la tesina tindrà com a objectiu un repàs i enumeració tant de les diferents èpoques que han marcat el documental com a gènere com dels diferents camps que han influenciat i/o originat la cultura multimedial actual. L'objectiu fonamental d'aquesta primera part és l'ordenació d'autors, d'estudis, de treballs i d'aplicacions per arribar a plantejar un quadre omnicomprensiu i multimedial de l'evolució paral·lela experimentada pel gènere documental i la narrativa audiovisual interactiva fins al present. Aquesta primera part contindrà dos capítols introductoris: "El naixement i evolució del gènere documental i del mitjà digital" i "La ficció interactiva".

#### 1. Primer capítol: "Aparició i evolució del gènere documental i del mitjà digital"

La retrospectiva de la història del documental es realitzarà des de la seva aparició i recorrerà un eix cronològic, és a dir, a cada capítol es descriurà una època concreta i es desglossaran les diferents modalitats de representació existents.

El capítol introductor referit al mitjà digital es dividirà en diferents unitats temàtiques que responen a diferents etapes a través de les quals aquest mitjà ha anat evolucionant fins arribar al moment actual: **1.1) Pioners de la tecnologia digital**, on s'estudiarà la història, els orígens del mitjà, els exponents i els precursors inicials. L'estudi s'articularà a partir de la biografia i l'anàlisi d'algunes obres de personatges clau com *Charles Babbage*, *Herman Hollerith*, *Alan Turing*, *Norbert Wiener*, *Jack Kilby*, *A.J. Licklider*. **1.2) Inicis de l'hipertext i principis de la simulació en el s.XX**, basat en l'estudi dels primers teòrics de l'hipertext, els sistemes audiovisuals orientats a la simulació i els seus antecedents. Obres de teòrics com *Vannevar Bush*, *Fred Waller*, *Morton Heilig* i *Ivan Sutherland* serviran per analitzar aquest apartat. **1.3) Orígens dels programes interactius**, estudi dels primers programes interactius i dels pioners en intel·ligència artificial. S'estudiaran obres d'autors com *Morton Heilig*, *Douglas Engelbart*, *Ted Nelson* o *Jaron Lanier*. **1.4) Consolidació del programa interactiu: el cas d'Internet**, apartat en el que s'analitzaran algunes obres de reconeguts teòrics com *Lev Manovich*, *Janet Murray* o *Tim Berners Lee*.

#### 2. Segon capítol: "La ficció interactiva"

El segon capítol analitzarà alguns exemples del que s'anomena ficció interactiva, dividint-se en diferents subcapítols que responen a: **2.1) Estudi dels orígens de la ficció interactiva: literatura alternativa o precursora;** **2.2) Exemples concrets de narracions interactives i models que existeixen** (ramificada, interrompuda, generativa) fins a acabar al capítol més extens d'aquest apartat: **2.3) La narrativa interactiva focalitzada en el tema dels videojocs.**

Respecte el gènere documental, l'anàlisi de les modalitats i la seva aparició en diferents etapes es centrarà en les obres de dos dels autors més representatius en aquest camp: Erik Barnouw amb els seus llibres "*El documental. Historia y estilo*" i "*Documentary. A History of the Non-Fiction Film*" i el clàssic de Bill Nichols: "*La representación de la realidad*".

Pel que fa al mitjà digital, el capítol pretén dur a terme una reflexió centrada en diferents gèneres de la ficció interactiva a partir d'un anàlisi sobre literatura i narrativa hipertextual. Aquest anàlisi es basarà en els conceptes teòrics sobre narrativa interactiva i cultura multimedial extrets, entre altres, de llibres com "*The language of new media*" de Lev Manovich; "*Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*" de Janet Murray; "*Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*" i "*Teoría del Hipertexto*" de George Landow.

L'anàlisi es dividirà en dos apartats: la narrativa lineal, centrada en quatre grans apartats: hiperficcions i el cas d'Eastgate i els seus representants més notables - Michael Joyce, Clark Humphrey, Stuart Moulthrop, Victory Garden - , ramificada, interrompuda -el cas de Myst- i generativa - Simcity, Sims,...-. El segon apartat contemplarà la narrativa hipertextual no lineal i alguns dels seus més notables autors - J. Aarseth, Michael Hipolyte, Janet Murray,... -. D'aquesta manera s'establirà una delimitació clara sobre on es troba el territori fronterer entre el que es considera ficció i no ficció interactiva, molt útil de cara a la segona part de la investigació.

## SEGONA PART

La segona part de la tesina s'anomenarà "La no ficció interactiva: interactius divulgatius i documentals" i contindrà els següents capítols: "El terreny interactiu basat en la no ficció", "Interactius divulgatius fora de línia", "Interactius divulgatius en línia", "Territoris de recerca", "Preguntes de recerca" i "Bibliografía".

Capítols i seccions de la segona part de la tesina:

Tercer capítol: “El terreny interactiu basat en la no ficció”

Introducció basada en una especificació que subratlla en que consisteix la no ficció interactiva per així marcar el territori de recerca i establir diferències amb el que es considera l'altre àmbit, la ficció interactiva.

Quart capítol: “Interactius divulgatius fora de línia”

Definició de llenguatge interactiu i el llenguatge reactiu i anàlisi d'exemples significatius en les diferents categories: *Referencials, Infantils, Musicals-Artístics, Divulgatius-Didàctics-Documentals*. Es posarà especial èmfasi en la categoria propera a l'anàlisi: els productes *offline* divulgatius i documentals.

Es partirà de la investigació prèvia realitzada en aquest camp pels professors Xavier Bernguer i Ignasi Ribas. S'analitzaran un conjunt representatiu d'aplicatius multimèdia fora de línia que ens anticiparan diferents modes de navegar la informació de manera no linial.

També es realitzarà un estudi de com es troba l'estat dels suports fora de línia en els temps actuals i de determinades productores centrades en la producció i distribució de projectes multimèdia.

Cinquè capítol: “Interactius divulgatius en línia”

**Context actual de la xarxa: del 2.0 cap a la web semàntica**

**Conceptualització arquitectura participativa**

Una primera part basada en establir el context i espai sobre el que es desenvoluparà el capítol i una segona centrada en la definició exhaustiva d'exemples rellevants (creació de *blogs, wikis, geoposicionament, autoria massiva...*) i les respectives aplicacions

col.laboratives que se'n deriven (*Blogger, Flickr, Google Maps, Del.icio.us, Bloglines, Wikipedia,...*)

## **Gèneres en línia**

### **Educació virtual – Universitats virtuals**

S'analitzarà el tema de la docència virtual, com es treballa i es preparen els materials docents per que després el mecanisme d'autoaprenentatge a distància resulti efectiu. És evident el cas de les universitats virtuals, així com un anàlisi sobre algunes universitats concretes de l'entorn català i espanyol (UOC -Universitat Oberta de Catalunya -, UNED)

### **Sinèrgies web i televisió**

Es pretén reflexionar al voltant del paper actiu i participatiu que generen les webs de suport televisives. A través de l'estudi d'exemples concrets (com podrien ser el cas de TVC i edu3cat o la PBS americana i webs relacionades) s'intentarà veure quins són els lligams i com les webs actuen de jutge a l'hora de prendre decisions en les quals l'audiència hi juga un paper prioritari.

### **Recursos en línia**

La xarxa és el mitjà que més referències en línia alberga i on gairebé qualsevol material docent o de divulgació es pot trovar fàcilment. Esrealitzarà una enumeració dels recursos presents a la xarxa.

### **Navegació virtual**

Diferents formats de navegació virtual conviuen a la xarxa: des de visites virtuals pels museus fins a aplicacions relacionades amb la realitat virtual i la intel.ligència artificial. Es descuiran alguns exemples interessants i s'avançaran possibles interfícies que originaren el cas concret d'estudi, el cas del documental multièdia interactiu.

## EL CAS DEL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIU

El cas concret del documental interactiu. El llenguatge interactiu estén les possibilitats del gènere documental: permet descriure realitats més complexes, permet fer-ho a diversos nivells de profunditat i sota una multiplicitat de mirades. Ubicat a Internet i sota una autoria plural, és un mitjà en clara expansió. Seccions de l'apartat:

1. *ANALISI GENERAL*
2. *ANALISI EXHAUSTIU*
3. *MODALITATS D'INTERACCIÓ*
4. *COMBINACIO DE MODALITATS*
5. *POSSIBLES TIPOLOGIES DE DMI*

Sisè capítol: “Territoris de recerca”

En aquest capítol clau s'intentaran avançar un conjunt de territoris òptims per a la futura recerca. A partir de la cerca d'un conjunt d'aplicacions que responen a determinats paràmetres referents al camp del documental multimèdia interactiu i d'un anàlisi en profunditat dels exemples més rellevants, es procedirà a detectar possibles noves formes d'interacció no linial amb l'usuari-interactor i alhora preveure i descriure quines en seran les noves modalitats d'interacció resultants en els pròxims estadis de la web.

Setè capítol: “Preguntes de recerca”