

La no ficció interactiva: el llenguatge interactiu aplicat al gènere divulgatiu i documental

Arnau Gifreu Castells – UPF

El títol del treball d'investigació "La no ficció interactiva: el llenguatge interactiu aplicat al gènere divulgatiu i documental" proposa un territori de recerca molt concret respecte l'objecte d'estudi. En primer lloc, la delimitació d'un llenguatge que compta amb dos conceptes clau de gran rellevància que el defineixen i caracteritzen: interacció i autoria. En segon terme, aquesta tasca subjectiva d'autor dibuixaria un escenari basat en l'estudi de la narrativa interactiva de no-ficció centrada en la producció divulgativa i documental.

L'estudi sobre l'estat de la qüestió té com a finalitat, en primer lloc, situar-nos en el moment actual respecte la situació del documental i la comunicació digital interactiva i en segon terme, començar a aprofundir a través d'una sèrie de termes i conceptes importants en aquests camps d'investigació. Es realitzarà una estudi sobre el que s'ha escrit i produït al voltant de la temàtica basada en la història del documental i el digital interactiu. Per a fer-ho, ens hem de situar, com a context inicial, en els orígens i naixement tant del gènere documental com del mitjà digital.

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 “Bibliografia”.

Pel que fa referència al camp teòric, el problema bàsic on m’interessa fer la meua aportació a la recerca és basa en les fortes implicacions i profunds lligams que es comencen a produir entre el que anomenem multimèdia interactiu i les obres de difusió cultural, centrant-nos en el gènere divulgatiu i documental. Partint de les possibilitats que ofereix l’entorn web col.laboratiu actual m’interessa realitzar una aproximació teòrica a diferents models que pretenen explicar històries caracteritzades per una forta interacció amb l’usuari: el nou plantejament actual comporta l’abandonament progressiu de les històries lineals (que comencen en un punt determinat i acaben en un punt final decidit anteriorment pel creador) i es desplaça cap a un esquema més nodal i bifurcat on cada usuari-interactor pot escollir el seu propi itinerari i arribar a un lloc diferent.

En lloc del “jo t’ensenyó”, que ha conformat el discurs divulgatiu en els mitjans tradicionals, en aquesta nova generació d’interactius l’autor li diu a l’espectador “jo t’ajudo a descobrir”. S’incita a l’interactor a descobrir el coneixement per si mateix, una òptima estratègia per a aprendre d’una manera amena i divertida. L’element clau que diferencia el camp audiovisual de l’interactiu és un punt important a tenir present: mentre a la narració tradicional hi ha una linealitat i no es pot alterar l’ordre del discurs, en el terreny interactiu es pot afectar aquest ordre i modificar-lo. Estariem parlant llavors de determinats components reactius i participatius en determinades obres de comunicació i expressió, però ni uns ni altres es poden considerar interactius. Un dels intents en la meua aportació podria ser com aconseguir una aproximació a uns sistemes interactius que escoltin més els interessos de l’interactor, més enllà dels elements tradicionals com el ratolí i el teclat.

Podem dividir la interacció entre feble – la de la majoria de les webs – i una de forta, que comptaria amb els atributs de participativa, contributiva i comunitària. El mitjà interactiu reclama la complicitat per descobrir, escollir, reflexionar, participar i fins i tot crear: molt allunyat de la tendència audiovisual imperant que sembla voler la paralització mental de l’espectador. Els espectadors d’aquest nou mitjà, ara interactors, guanyen en presència i identificació, intervenen en l’experiència audiovisual i a la vegada la comparteixen amb d’altres.

En el sentit més evolucionat, la interactivitat convida a l’usuari/interactor a fer contribucions a l’obra mateixa: el creador es veu abocat a perdre’n el control. La interacció implica una tensió entre dues forces: la necessitat de controlar el desplegament de l’obra, per part de l’autor, i la llibertat d’explorar-la com vulgui, fins i tot modificar-la, per part de l’espectador/interactor.

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 Berguer 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 AL 3.0
- GENERES EN LÍNIA: EDUCACIO EN LINIA, RECURSOS EN LINIA, NAVEGACIONS VIRTUALS, WEB I TELEVISIÓ
- EL CAS DEL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIU: ANÁLISI GENERAL DE LA SITUACIÓ ACTUAL, ANÀLISI EXHAUSTIU DELS EXEMPLES MÉS SIGNIFICATIUS, MODALITATS DE REPRESENTACIÓ NO LINIAL

CONTEXT ACTUAL DE LA XARXA:DEL 2.0 CAP AL 3.0

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...*)

GENERES 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)

També es realitzarà una descripció i enumeració de diferents comunitats en xarxa i el cas concret de la *Mobile Web 2.0* aplicat a l'educació universitària.

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 trobar fàcilment. Es realitzarà una enumeració i descripció dels diferents 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 multimèdia 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 lineal 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.

"Preguntes de recerca"

Les preguntes de recerca suscitées són:

- Quin paper juga el llenguatge interactiu en aquest sector de la comunicació?
- Quines són les estratègies que s'utilitzen per a explicar les històries?
- Com es dissenyen les interfícies?
- Com és el diàleg que s'estableix entre el programa i l'usuari-interactor?
- Per què no experimenta un creixement més accentuat aquest camp?
- Quins seran els plantejaments estètics que s'imposaran una vegada s'hagin superat els *handicaps* limitadors actuals com són la velocitat i espai limitat en línia?
- Com seran les característiques dels nous sistemes de navegació i els seus elements interactius derivats en el cas particular del documental interactiu enmarcat dins l'arquitectura participativa?
- Deu anys després del naixement del documental en format interactiu i del pas del fora de línia a la línia d'aquest, quina ha estat i és actualment la contribució de la nova web de cara a l'evolució d'aquest format?

BIBLIOGRAFIA

PRIMERA PART: EL MITJÀ DIGITAL

- Introducció i pioners del mitjà digital

“Los números computables, con una aplicación al Entscheidungsproblem”

(Alan Turing, 1936)

“Máquinas de computación e inteligencia” (Alan Turing, 1950)

“Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and in the Machine”

(Norbert Wiener, 1948)

“Cibernética y sociedad” (*The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*)

(Norbert Wiener, 1950)

“A Mathematical theory communication” (Claude Shannon, vol. 27, pp. 379-423 i 623-656)

“The Computer – My Life” (Konrad Zuse, 1993)

“Galactic Network” (A.J.C. Licklider, 1962)

“La galaxia Gutenberg” (M. McLuhan, 1998)

“Analógico y digital” (Otl Aicher, 1978)

“Las nuevas tecnologías de la comunicación” (G. Bettetini, 1995)

- Els inicis de l'hipertext i principis de la simulació en el S.XX

“As you may think” (Vannevar Bush, article seminal, 1945)

“Armas modernas y hombres libres” (Vannevar Bush, 1950)

“Cultura visual digital” (Andrew Darley, 2002)

- Els orígens dels programes interactius

“Computer Power and Human Reason” (*La frontera entre el ordenador y la mente*)”
(Joseph Weizenbaum, 1976)

“Computer Power and Human Reason: From Judgment To Computation” (San Francisco: W. H. Freeman, 1976)

“La era de las máquinas inteligentes ”

(Raymond Kurzweil, 1987-1988)

“La era de las máquinas espirituales : cuando los ordenadores superen la mente humana (Raymond Kurzweil, 1998-1999)

“La singularidad está cerca”(Raymond Kurzweil, 2004)

“La fusión de la Máquina Humana: nos dirigimos hacia Matrix?” (assaig dins llibre: **“Cal pendre la pastilla vermella?”** Raymond Kurzweil)

- Hipermèdia, multimèdia, sistemes operatius i la creació de la www

“A Conceptual framework for the augmentation of Man’s Intellect” (Douglas Engelbart, 1963)

“The Home Computer Revolution” (Ted Nelson, 1977)

“The Future of Information” (Ted Nelson, 1997)

“Tejiendo la Red” (Tim Berners-Lee, 1999)

“La galaxia Internet”

(Manuel Castells)

“Una dècada d’interactius”(Article Xavier Berenguer, Temes de disseny, 2004)

“Multimedia: from Wagner to Virtual Reality”(Randall Packer i Ken Jordan, 2002)

“Internet, la impremta del siglo XXI”(A. Piscitelli, 2005)

PRIMERA PART: LA FICCIÓ INTERACTIVA

- Narracions interactives

“Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio”, Murray, Janet H Paidós, Barcelona, 1999

“Teoría del Hipertexto”, Landow, George P. ed Ediciones Paidós Ibérica, 1997

“Computers as Theatre”, Laurel, Brenda Addison-Wesley, 1993

“Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”, Aarseth, Espen J. The John Hopkins University Press, 1997 **“Hypertext: An Introduction and Survey”** Conklin, J”, IEEE Computer v. 20, n.9, 1987

“The Art of Interactive Design”, Crawford, Chris No Starch Press, San Francisco, 2003

“Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment”, Handler Miller, Carolyn Focal Press, Elsevier, Oxford, 2004

“Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, Pajares Tosca, Susana Espéculo n. 6, 1997

“Digital Literature - From Text to Hypertext and Beyond”, Raine Koskimaa 2000

Tesi doctoral que conté la lectura crítica de diverses ficcions hipertextuals

cèlebres. **Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital**

Rodríguez Ruiz, Jaime A

"Narrative across Media. The Languages of Storytelling", Ryan, Marie-Laure (ed.)
University of Nebraska Press, Lincoln, 2004

"The new media reader"(Noah Wardrip-Fruin i Nick Montfort, 2003)

"Pause and effect:The Art of Interactive Narrative"(Mark S. Meadows,2003)

"Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative"(Edward R. Tufte, 1997)

- El videojoc

"Cultura del videojuego" (Johan Huizinga, 1935)

"Game on. The history and culture of Videogames" (Lucien King, 2002)

"First Person. New Media as Story, Performance and Game",(Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (ed.) The MIT Press, Cambridge, 2004)

"Toward a Theory of Interactive Fiction" (Montfort, Nick 2002)

- Comunitats en xarxa

"La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras"(H. Rheingold, 1996)

"La cibercultura, el segundo diluvio?"(P.Levy, 1998)

"Ciberculturas"(A. Piscitelli, 1997)

"Multitudes inteligentes"(H. Rheingold, 2004)

- La realitat virtual

"Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction"(B. Schneiderman, 1998)

"Virtual Art. From Illusion to Immersion"(Oliver Grau, 2003)

SEGONA PART: LA NO-FICCIÓ INTERACTIVA

- Documental interactiu

"ConText: Towards the Evolving Documentary," (Davenport, G. & Murtaugh, M.
ACM Multimedia, San Francisco, 1995)

"Witness: Digital documentary and the passionate voice" Número monogràfic de la revista web HorizonZero

"El Documental: Historia y Estilo" (Barnouw, Erik Gedisa, 1996)

"Medios contextuales en la práctica cultural" (Barrett, E. & Redmond M. ed.
Ediciones Paidós Ibérica, 1997)

"Writing for Multimedia"(Garrand, T. Focal Press, 1997)

"Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment" (Handler Miller, Carolyn Focal Press, Elsevier, Oxford, 2004)

"El documental de divulgación científica" (León, Bienvenido Paidós Ibérica, 1999)

"Models d'interactivitat en el CD-ROM 'Joan Miró'", (Ribas, J. I., Freixa, P., Julià, D., Berenguer, X. & Parés, R.) Formats, 2, Barcelona, UPF, 1999

"Difusió cultural i comunicació audiovisual interactiva", Joan Ignasi Ribas. Temes de Disseny, 18, Barcelona, 2001

"El Documental: Historia y Estilo", Erik Barnouw, Gedisa, 1996

"Dirección de Documentales", Michael Rabiger, IORTV, 2001

- Perspectives entorn les tecnologies Web 2.0

"What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" (Tim O'Reilly, 2005)

"What is web 2.0? Ideas, technologies and implications for education" (Paul Anderson, 2007)

"The trend spotter"(2005, Steven Lévy)

"Comunicación móvil y sociedad. Una perspectiva global" (Manuel castells, Mireia Fernandez-Ardèvol, Jack Linchuan Qiu, 2006)

"Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food"(Norbert Lee i Nairam Pérez, 2007)

WEBGRAFIA

- <http://www.iaa.upf.es/~berenguer/>
- <http://creaciodigital.upf.edu/web/es/>
- <http://www.hipertexto.info/documentos/caracter.htm>
- http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/
- <http://filiacionesnarrativas.blogspot.com/>
- <http://www.hipertexto.info/documentos/literat.htm>
- <http://nil.fdi.ucm.es/nilweb/papers/2006-peinado-narracion-PRE.pdf>
- <http://www.uv.es/~magister/HIPERTEXTO.htm>
- <http://www.ldc.usb.ve/~abianc/ci4325/Historia.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos/vr/vr.shtml>
- <http://www.cica.es/aliens/gittcus/fediciem.html>
- <http://courses.washington.edu/hypertext/cgi-bin/12.228.185.206/html/tablesall.html>
- <http://www.fdi.ucm.es/profesor/fpeinado/publications/2006-peinado-razonamiento-PhD.pdf>
- <http://wordcircuits.com/http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacion.php?id=851&llengua=es>
- <http://www.secondnews.org/cat/>
- <http://www.landow.com/>
- <http://www.cyberartsweb.org/cpace/>
- <http://www3.iath.virginia.edu/elab/>
- <http://www.unav.es/digilab/ric/textos/ficcion.html>

- <http://mccd.udc.es/orihuela/hyperfiction/>
- <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/>
- <http://www.unav.es/digilab/enl/>
- <http://www.eastgate.com/>
- <http://www.uoc.edu/humfil/articles/cat/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>
- <http://www.hipertext.net/web/pag100.htm>
- <http://www.documental.kinoki.org/>
- <http://www.cica.es/aliens/gittcus/V%EDctor.htm>

ANNEXOS:

1) Definició de conceptes i paraules clau, un breu diccionari de definicions i una traducció a diferents idiomes d'aquests paraules clau.

2) Quadre sinòptic descriptiu sobre l'evolució del mitjà digital, els primers temes desglossats destacant àrees temàtiques, bibliografia específica i secundària, termes, conceptes clau i personatges cabdals.

3) Portal web amb informació actualitzada a través de base de dades sobre el panorama del documental interactiu i productes divulgatius en línia
