

PROYECTO DE TESIS

Historia Crítica de las Metodologías del Cine

Professor:

Dr. Alejandro Montiel

Arnau Gifreu Castells – Comunicación Digital Interactiva

PROPUESTA METODOLÓGICA DEL FUTURO TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El título del trabajo de investigación “Arquitectura web participativa: generación de nuevos modelos de narrativa interactiva” propone dos campos fundamentales con respecto al objeto de estudio. En primer lugar, la delimitación del espacio sobre el que convergen diferentes aplicaciones interactivas y en segundo lugar el nacimiento y coexistencia de nuevos modelos fruto de este esquema virtual. Definimos arquitectura de participación con un entorno simulado en red y a la vez soporte básico y necesario sobre el cual es posible generar un conjunto de aplicaciones interactivas digitales.

El estudio sobre el estado de la cuestión tiene como finalidad, en primer lugar, situarnos en el momento actual respecto la comunicación digital interactiva y, en segundo lugar, empezar a profundizar en base a un conjunto de conceptos relevantes en este campo concreto de investigación. Se realizará una investigación sobre lo que se ha escrito y producido alrededor de la temática basada en el digital interactivo. Para hacerlo, nos situamos, como contexto inicial, en los orígenes y el nacimiento del medio digital. Esta primera parte tendrá como objetivo un repaso y enumeración de los diferentes campos que han influenciado y/o originado la cultura multimedial actual. El interés fundamental de esta parte consiste en la ordenación de autores, estudios, trabajos y aplicaciones para poder plantear un cuadro sinóptico omnicomprendido de la evolución experimentada por la narrativa audiovisual interactiva hasta el tiempo presente.

Este análisis preliminar se dividirá en diferentes unidades temáticas que responden a distintas etapas a través de las cuales el medio digital ha ido evolucionando hasta llegar al momento actual: 1) **Definición de conceptos y palabras clave**, un breve diccionario de definiciones y una traducción a diferentes idiomas de estas palabras clave. 2) **Pioneros del medio digital**, donde se va a estudiar la historia, los orígenes del medio, los exponentes y los precursores iniciales. El estudio se articulará en base a la biografía y el análisis de algunas obras de autores importantes como *Charles Babbage, Herman Hollerith, Alan Turing, Norbert Wiener, Claude Shannon, Konrad Zuse, Jack Kilby, Llei de Moore, A.J.C. Licklider...* 3) **Inicios del hipertexto y principios de la simulación en el siglo XX**, basado en el estudio de los primeros teóricos del hipertexto, los sistemas audiovisuales orientados a la simulación y sus antecedentes. Obras de

teóricos de autores como *Vannevar Bush, John Cage, Fred Waller, Morton Heilig, Ivan Sutherland, ...* podrían ser analizada en este apartado. 4) **Orígenes de los programas interactivos y la inteligencia artificial**, estudio de los primeros programas interactivos y de los pioneros en inteligencia artificial. Se estudiarán obras de autores como *Morton Heilig, J. Weizenbaum, Raymond Kurzweil, Douglas Engelbart, Ted Nelson, Jaron Lanier o Tim Berners Lee.* 5) **Interactivos fuera de la red: el caso de los CD-ROMS y los DVD-ROMS**, exposición de lenguaje interactivo y el lenguaje reactivo y definición de categorías: Referenciales, Infantiles, Musicales-Artísticos, Divulgativos-Didácticos-Documentales. En este apartado, se realizará un análisis de algunos ejemplos significativos en soporte CD-DVD: *:Planetary Taxi, CD-ROM Miró, Barcelona Multimedia,...*

Por lo que se concierne al cuerpo teórico, el problema básico donde me interesa hacer mi aportación a la investigación se basa en las fuertes implicaciones y profundos vínculos que se empiezan a producir entre lo que llamamos multimedia interactivo y las aplicaciones de la red. Partiendo del entorno web colaborativo actual me interesa realizar una aproximación teórica a diferentes modelos que pretenden explicar historias caracterizadas por una fuerte interacción con el usuario: el nuevo planteamiento actual conlleva un abandono progresivo de las historias lineales (que empiezan en un punto determinado y acaban en un punto final) y se desplaza hacia un tipo de esquema más nodal y bifurcado donde cada usuario-espectador puede elegir su propio itinerario y llegar a un sitio no explorado por otros. Divido el cuerpo teórico en tres grandes unidades temáticas:

1) **Conceptualización arquitectura participativa**, una primera parte basada en establecer el contexto y espacio sobre el que se va a estructurar el corpus teórico y una segunda centrada en la definición de ejemplos relevantes (creación de *blogs, wikis, geoposicionamiento,...*) y sus respectivas aplicaciones derivadas (*Blogger, Flickr, Google Maps, Del.icio.us, Bloglines, Feedburner, Wikipedia,...*)

2) **Análisis sobre literatura y narrativa hipertextual** partiendo de conceptos teóricos sobre narrativa interactiva y cultura multimedial extraídos de libros como *“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”* y *“Teoría del Hipertexto”* de George Landow. El estudio se dividirá en dos apartados: la narrativa lineal, basada en cuatro grandes ítems: hiperficciones y el caos de Eastgate y sus representantes más notables - Michael Joyce, Clark Humphrey, Stuart Moulthrop, Victory Garden -, ramificada, interrompida y el caso de *Myst* y por último la generativa - *Simcity, Sims,...*-. El segundo apartado analizará la narrativa hipertextual no lineal y algunos de sus más notables autores - J. Aarseth, Michael Hipolyte, Janet Murray, ... -.

3) **Estudio de diferentes modelos de tipologías interactivas**: el caso del video a la red (*YouTube, ...*), el videojuego (estudio de las dos corrientes más importantes, la escuela norteamericana y la escuela escandinava), las comunidades en red y la realidad virtual (*SecondLife,...*).

El caso concreto del documental interactivo. Estudio de las diferentes tipologías y postulados que presenta: Documentales expositivos (*Robert Flaherty, John Grierson, ...*),

reflexivos (*Dziga Vertov,...*) y antropológicos de observación (*Leacock, Pennebaker, Michael Moore*).

Las preguntas de investigación son:

1. ¿Cuáles serán los planteamientos estéticos que se impondrán una vez se hayan superado los *handicaps* limitadores actuales como son la velocidad y el espacio limitado en red?
2. ¿Cómo serán las características de los nuevos sistemas de navegación y sus elementos interactivos derivados en el caso particular del documental interactivo enmarcado dentro de la arquitectura participativo?
- 3.

BIBLIOGRAFIA

ESTADO DE LA CUESTIÓN

- Introducción y pioneros del medio 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)

- Los inicios del hipertexto y principios de la simulación en el S.XX

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

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

“Cultura visual digital” (Andrew Darley, 2002)

- Los orígenes de los programas interactivos y la inteligencia artificial

“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?” (ensayo dentro del libro: *“Cal pendre la pastilla vermella?”* Raymond Kurzweil)

- Hipermedia, multimedia, sistemas operativos y la creación 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 década d’interactius”(Xavier Berenguer, 2004)

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

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

CORPUS TEÓRICO

- Comunidades en red

“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)

- Documental interactivo

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

“Witness: Digital documentary and the passionate voice” Número monográfico 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)

- El videojuego

“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)

- Narraciones interactivas

“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) *“Teorías literarias y retos digitales”*, Borràs, Laura en Borràs, Laura (editora) *“Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura”*, Editorial UOC, 2005)

“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)

“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)

- La realidad virtual

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

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

- Las tecnologías Web 2.0

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

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

“The trend spotter” (2005, Steven Lévy)

“Comunicació mòbil 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.iua.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>
-
- <http://www.knosys.net/KnosysWeb/home.htm>KNOSYS
- <http://www.hipertext.net/web/pag100.htm>HIPERTEXTO.NET
- <http://www.bedfordsmartins.com/online/index.html>BEDFORSMARTINS
- <http://www.ecm-spain.com/home.asp>CMS-SPAIN
- <http://www.televisionbroadcast.com/>TELEVISION BROADCAST

- <http://www.televisionbroadcast.com/DOGPILE>
 - <http://scholar.google.com/GOOGLE SCHOLAR>
 - <http://www.metacrawler.com/METACRALER>
 - <http://www.scirus.com/srsapp/SCIRUS>
 - <http://searchenginewatch.com/SEARCHENGINEWATCH>
 - <http://websearch.about.com/WEBSEARCH>
 - <http://ranking.thumbshots.com/THUMBSHOTS>
 - <http://search.yahoo.com/YAHOO SEARCH>
 - <http://www.agefotostock.com/age/castellano/home01b.aspAGEFOTOSTOCK>
 - <http://pro.corbis.com/CORBIS>
 - <http://www.gettyimages.com/Home.aspx?country=usaGETTYIMAGES>
-