

El ámbito de la no ficción interactiva y transmedia. Aproximación a cuatro formas de expresión narrativa

Arnau Gifreu-Castells

*Open Documentary Lab – Massachusetts Institute of Technology,
Estados Unidos. Universidad de Vic-Universidad
Central de Cataluña, España. agifreu@mit.edu*

Resumen

En este trabajo pretendemos estudiar el concepto de “no ficción” relacionado con los ámbitos del audiovisual interactivo y transmedia, constituyendo un primer intento de profundizar en el territorio de la no ficción interactiva y transmedia a partir de su definición, caracterización y aproximación a cuatro de sus formas de expresión narrativa más representativas en la actualidad: documental, periodismo, museografía y formatos educativos. A nivel metodológico, se presenta una propuesta dividida en cinco fases con el objetivo de llevar a cabo la presente investigación postdoctoral que incluya el estudio sistemático de las narrativas de no ficción interactivas y transmedia.

Palabras clave: Formas de expresión narrativa, No ficción interactiva, Narrativas transmedia, Documental, Periodismo, Museos, Educación.

The Interactive and Transmedia Non-fiction Area. Approach to Four Forms of Narrative Expression

Abstract

In this paper we analyse the concept of “non-fiction” in relation to the interactive audiovisual and transmedia fields. This research project is

an initial exploration of the non-fiction interactive and transmedia territory. We define and characterize this area and look at four of its most representative expression forms today: documentary, journalism, museum and educational formats. At a methodological level, we present a proposal divided into five phases in order to carry out postdoctoral research to systematically study non-fiction interactive and transmedia narratives, an area that is still very little explored.

Keywords: Narrative forms of expression, Interactive non-fiction, Transmedia Narratives, Documentary, Journalism, Museums, Education.

INTRODUCCIÓN

En este trabajo pretendemos estudiar el concepto de “no ficción” aplicado a los medios audiovisuales en tres tipos de narrativa: el audiovisual lineal, el audiovisual interactivo y el audiovisual transmedia, poniendo especial énfasis en los dos últimos tipos. Los objetivos de este interés se circunscriben en la propuesta y planificación de una investigación postdoctoral que se propone cartografiar el territorio de la no ficción interactiva y transmedia, analizar las intersecciones y combinaciones entre los diferentes géneros y formatos, estudiar las relaciones entre determinadas formas propias de la ficción y de la no ficción, y diseñar una herramienta metodológica –modelo analítico– con el objetivo de facilitar el análisis y producción de obras de no ficción interactiva y transmedia.

El concepto de no ficción surgió como necesidad propia de la industria cultural, que exigía procesos y segmentaciones bien definidos para su expansión. Con el paso del tiempo, el cine se especializó y comenzó a desarrollar un lenguaje propio, momento en que los géneros literarios de ficción y de no ficción empezaron a ser aplicados a las películas. El término “no ficción”, contrapuesto al de ficción, se ha presentado como un macro-género que engloba formas muy diversas de expresión como las propias del documental, el periodismo, el film ensayo, las películas científicas o de investigación, el vídeo con fines específicos, los materiales educativos o el ámbito expositivo y museístico, entre otras.

Algunos autores (Cock, 2009; Renov, 1993; Soler, 2002; Weinrichter, 2004), sin embargo, cuestionan la diferenciación básica existente entre los géneros de ficción y no ficción, argumentando que hay mu-

chas películas documentales que presentan dispositivos propios de la ficción, ya que el discurso narrativo del documental se basa en la fragmentación y en la selección de la realidad. El cineasta Robert Flaherty opinaba que nadie es capaz de grabar sin discriminar parte de la realidad, y que si eso no fuera así, no se podría considerar película al conjunto de tomas resultante (Romaguera, 1998:151). A pesar de las diferentes posiciones y teorías existentes, el juego entre ficción y no ficción siempre ha funcionado en el cine. Antonio Weinrichter (2004), intentando diferenciar el campo de la no ficción, lo define de la siguiente manera:

(...) una categoría negativa que designa una *terra incognita*, la extensa Zona no cartografiada entre el documental convencional, la ficción y lo experimental. En su negatividad está su mayor riqueza: no ficción = no definición. Libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión. Para habitar y poblar esa tierra de nadie, esa zona auroal entre la narración y el discurso, entre la Historia y la biografía singular y subjetiva (Weinrichter, 2004:11).

Esta tierra desconocida y sin habitar que describe Weinrichter es también una disciplina no categorizada que debe ser explorada en el momento histórico actual de convergencia e hibridaciones que vivimos (Cobo-Duran, 2010:231). Nuestra hipótesis de partida se basa en considerar que el campo de la “no ficción” —especialmente su vertiente interactiva y transmedia— permite experimentar, construir y deconstruir discursos, formatos y lenguajes, siendo una disciplina poco estudiada que la hace particularmente apta para acoger planteamientos creativos de largo alcance e impacto social. Si bien es cierto que algunos autores han avanzado en el estudio de las diferentes teorías y modos de expresión audiovisuales de no ficción (Català 2008; Meran Barsam, 1992; Nichols, 1994 y 2001; Weinrichter, 2004, etc.), aún no se ha efectuado una investigación extensa que se focalice en el campo de los nuevos medios. En particular, nos interesa estudiar, analizar y reflexionar sobre estas nuevas formas narrativas ya que los resultados pueden incidir decisivamente en la calidad, comprensión, lectura e impacto de estas obras como nuevo lenguaje audiovisual. El interés del estudio podría generar herramientas para la creación, producción y promoción de narrativas audiovisuales de no ficción con posibles aplicaciones en diversos ámbitos tales como la televisión, educación, cultura, comunicación política, etc.

1. EL CAMPO DE LA NO FICCIÓN INTERACTIVA Y TRANSMEDIA

Roger Fidler (1998) define el término “mediamorfosis” como la transformación de un medio de comunicación cuando este afronta cambios culturales y el contacto con nuevas tecnologías, precisando que cuando emergen nuevas formas de medios de comunicación, “las formas más antiguas no mueren, sino que continúan evolucionando y adaptándose” (Fidler, 1998:57). Todo ello sucede dentro de un sistema complejo adaptativo en expansión. A lo largo de la historia detectamos tres grandes momentos de transformación de las formas de expresión narrativas que permiten que usemos el término mediamorfosis: la aparición del lenguaje hablado, el lenguaje escrito y la aparición y emergencia de las nuevas tecnologías digitales. Todos los medios analógicos han sufrido en los últimos años diferentes evoluciones del propio formato adaptado a las peculiaridades de los nuevos entornos discursivos. Fidler, refiriéndose específicamente al periodismo, establece unos principios fundamentales de este fenómeno que se pueden aplicar en general a las formas de expresión narrativa de la no ficción: 1) la coevolución y coexistencia de todas las formas de comunicación dentro de un mismo sistema complejo de adaptación y crecimiento; 2) la aparición y emergencia de forma gradual de los nuevos medios fruto de la metamorfosis de formas más antiguas; 3) la propagación de rasgos dominantes de formas anteriores; y 4) la supervivencia de todas las formas de comunicación, que las empuja a evolucionar y adaptarse para sobrevivir en el nuevo ecosistema.

Ciertas teorías sostienen que desde el nacimiento de la imprenta no ha habido un cambio de paradigma tan profundo como la revolución digital, la cual ha invadido todo el espectro de los medios analógicos, obligándolos a adaptarse y reinventarse para no desaparecer en el nuevo entorno resultante. Con la aparición y consolidación del medio digital interactivo en las últimas décadas del siglo XX, el ámbito de la no ficción interactiva parte de los géneros y formatos homónimos audiovisuales, pero se configura como un tipo de narrativa diferencial que se centra en un tipo de discurso interactivo, cuya propiedad diferencial es la de incluir la gestión de las acciones del usuario. En el territorio denominado como “no ficción”, dar la oportunidad de interactuar con algún sujeto-objeto que se ocupa de la realidad tiene un enorme potencial: al usuario se le presenta la oportunidad de modificar ciertos aspectos que podrían tener incidencia en la realidad, dándole forma y en algún momento transfor-

mándola. Su implementación en el medio digital le añade la capacidad de incluir ilimitadas formas de diálogo e integración de medios al favorecer ciertos comportamientos y procesos simultáneos que pueden enriquecer y potenciar la experiencia del usuario en los géneros y formatos de no ficción (ver, navegar, jugar, aprender, interactuar, compartir, etc.).

Para delimitar el potencial de ciertas narrativas en su intersección con el medio interactivo, en este estudio preliminar resulta de vital importancia realizar una aproximación general a cuatro de las principales formas de no ficción de acuerdo a su importancia y presencia en el momento mediático actual. En consecuencia, esta investigación se propone estudiar, analizar y comparar cuatro de las principales formas de expresión narrativa del ámbito de la no ficción interactiva y transmedia: el documental, el periodismo, los formatos educativos y la museografía.

2. APROXIMACIÓN A LOS GÉNEROS Y FORMATOS DE LA NO FICCIÓN INTERACTIVA

Nos proponemos ahora enumerar y describir los formatos del campo de la no ficción interactiva que creemos que van a jugar un papel determinante en este ámbito en un futuro próximo. De entrada hay que destacar que existen otros campos propios del territorio de la no ficción—como los que se mencionan en la introducción del presente trabajo—, pero por una cuestión de extensión, estos no serán abordados en el presente artículo. La investigación futura completa sí que contempla el estudio sistemático de todos los campos de la no ficción para cartografiar exhaustivamente este complejo ámbito de conocimiento.

2.1. El documental

El nacimiento del cine, el 28 de diciembre de 1895 en París, marca el punto de partida para la mayoría de géneros y formatos de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia. El arte cinematográfico, en sus inicios, era pura no ficción sin mediar, pues los hermanos Louis y Auguste Lumière filmaban lo que llamaban “actualidades”, breves piezas audiovisuales sobre un hecho concreto de la realidad. El cinematógrafo de los Lumière se impuso al Kinetoscopio de Dickson y Edison por varias razones (peso, movilidad, electricidad, versatilidad, etc.), y a partir de 1896 los hermanos de Lyon empezaron a formar operadores y mantuvieron el monopolio de su invento hasta finales del siglo XIX. Cuando se

abrieron al mercado, personajes como Charles Pathé o George Méliès compraron el invento y empezaron a imaginar otro tipo de aproximación más creativa en términos de narrativa y manipulación de los elementos que componían la escena. Nace a principios del siglo XX la ficción, y a partir de este momento crucial el cine documental empieza a pasar gradualmente a un segundo plano y con el paso de los años la industria se centra en las grandes producciones de ficción. En su poco más de un siglo de existencia, el cine documental se ha transformado y adaptado a raíz de los avances tecnológicos y de los estudios y experimentación, hasta llegar a un punto muy interesante en la actualidad donde confluyen un conjunto de nuevas avenidas, obras, teorías y practicantes.

A nivel teórico, el género documental ha sido ampliamente estudiado por críticos, teóricos o historiadores que en general divergen al caracterizarlo en términos estéticos, discursivos y políticos. Y es que el documental cuenta con un conjunto original de aproximaciones (Barnouw, 1996; Meran Barsam, 1992; Nichols, 1994 y 2001; Plantinga, 1997; Renov, 1993) que han enriquecido el panorama teórico al sistematizar y facilitar su estudio.

Fruto de la hibridación entre el cine documental y el medio digital interactivo, desde finales de los años 80 del siglo XX ha aparecido una nueva forma de expresión narrativa que se encuentra en plena efervescencia, el “documental interactivo”. La familia del documental interactivo se compone de varios soportes y plataformas, como los soportes ópticos (Video-disco, CD, DVD), la televisión conectada, el cine, la instalación interactiva, la realidad virtual o la producción multiplataforma (entre otros). Sin embargo, el formato predominante es el web, pero sin duda la realidad virtual es uno de los ámbitos potenciales importantes a explorar en esta investigación. En la esfera teórica, si ya cuesta llegar a un consenso sobre una definición de género documental después de un siglo de su estudio y análisis -aunque se de por aceptada la simple propuesta de John Grierson: “el tratamiento creativo de la realidad” (Grierson, 1966)-, la definición y caracterización del documental interactivo requiere todavía de más experimentación, desarrollo y de un conjunto de investigadores dedicados a esta materia, aunque existan ciertos teóricos que han dedicado parcialmente o totalmente su investigación a este campo (Gaudenzi, 2012; Gifreu, 2013 y 2015; Nash, 2012; Reno y Renó, 2011).

2.2. El periodismo

Además del documental, otro de los grandes géneros del macro-género que hemos definido como “no ficción” son los géneros periodísticos. Carlos Barrera (2004:44) relaciona el concepto de periodismo con el de periodicidad, “una actividad regular y continuada de captura, redacción y difusión de noticias, la adopción de criterios de trabajo y la aparición de un ejercicio profesional”. El periodismo es la profesión que ejercen los periodistas, “profesionales que transmiten ideas, relatos o hechos, de los principales acontecimientos que ocurren en el mundo” (Benítez, 2000: 31).

Nos debemos remontar hasta la cultura china (periódico mensual *Kin Pau*), griega (escribas y cronistas que relataban las campañas de Alejandro magno), romana (*Acta Diurna* y *Acta pública*) o inca (uso del quipu para recuentos estadísticos y transportar información) para encontrar antecedentes y precedentes clave de la práctica periodística actual (Mosquera, 1997). El punto de inflexión para la práctica periodística fue el invento en 1450 de la imprenta por parte de Johann Gänsefleisch, más conocido como Gutenberg. Como primer medio moderno de comunicación, la imprenta se extendió rápidamente por Europa (Barrera, 2004). Alemania, cuna del invento de la impresión, fue el primer país en publicar un periódico impreso, el *Nurenberg Zeitung*, en 1457 (Mosquera, 1997:1), pero no fue hasta el siglo XVIII cuando se empezó a considerar al periodismo como un género literario en sí mismo (Benítez, 2000). El periodismo contemporáneo nace en la Inglaterra del siglo XVII con la aparición del primer diario británico, el *Daily Courrant* (1702), distribuido a través de la práctica del pregón, pero no es hasta el siglo XIX cuando se estableció la prensa de masas como la conocemos actualmente, la cual evolucionó y dominó durante todo el siglo XX los mercados de Europa y Norteamérica (Barrera, 2004:170). El periodismo digital se inicia durante la última década del siglo XX (aproximadamente en 1994) con la aparición de los primeros diarios digitales y los primeros navegadores. Antes de crear su versión en línea, entre 1980 y 1993, los periódicos habían probado otras fórmulas como el videotexto, el teletexto, el tele-periódico, el periódico por fax, etc.

Los géneros periodísticos han sido ampliamente estudiados por varios autores (Armañazas y Díaz Noci, 1996; Díaz Noci y Salaverría, 2003; Díaz Noci, 2004). Por el contrario, las formas de periodismo ubicadas en el campo digital y el ciberespacio son más recientes en su desa-

rollo. La llegada del medio digital y su incidencia en la prensa de masas ha sido abordada por varios autores (Díaz Noci y Salaverría, 2003; Engebretsen, 2001; Orihuela y Santos, 1999), destacando los trabajos pioneros del noruego Martin Engebretsen (1999) sobre las *hypernews*, que con el tiempo han facilitado la aproximación a otros hipertextos informativos como el reportaje hipermedia o la infografía digital. El periodismo digital se puede definir como la especialidad del periodismo que utiliza el ciberespacio para la elaboración y difusión de contenidos periodísticos, resultando en una nueva modalidad profesional del periodismo porque afecta los tres procesos básicos en los que se basa esta profesión: la investigación, la producción y la difusión (Salaverría, 2005).

Si bien el periodismo cuenta con diferentes formatos propios interrelacionados como la noticia, la entrevista o la crónica, a nivel interactivo y transmedia –y a efectos de esta investigación– nos interesa profundizar especialmente en el estudio del reportaje, la infografía y el periodismo de datos. El reportaje es un formato idóneo dentro del género del periodismo digital, al coincidir muchas de sus características con las del medio digital. Concha Edo (2003) afirma al respecto que actualmente los usuarios de la red no pueden procesar ni asimilar toda la información que reciben, por lo que el reportaje permite una función más pausada y de reflexión de la que ofrece la instantaneidad de la noticia en Internet (una función parecida a la del documental). Considerado como un género flexible que favorece un tratamiento informativo profundo y bien documentado, Ainara Larrondo (2008 y 2009) analiza y diferencia el “reportaje hipermedia” de sus formas tradicionales, al referenciarlo como hipertextos que presentan contenidos en diferentes formatos y que responden a las funciones informativas tradicionales del reportaje (Edo, 2003:73). En la misma línea que Larrondo, varios autores han definido las características del reportaje en el ámbito del periodismo digital (Díaz Noci, 2001; Díaz-Noci y Salaverría, 2003; López *et al.*, 2003) y llegado a la conclusión que se trata de una plataforma indicada para utilizar y explotar las posibilidades de la hipertextualidad y la multimedialidad.

Además del reportaje, la infografía digital y el periodismo de datos se erigen como otras formas específicas periodísticas con rasgos comunes que han desarrollado un lenguaje propio y empiezan a ser estudiadas en profundidad por varios autores (José Luis Valero; 2003; Alberto Cairo, 2008). Algunos autores definen el concepto de visualización de información como el uso de interfaces interactivas con el objetivo de repre-

sentar con la mínima entropía visual una serie de datos para que sean decodificados por un usuario final (Keim *et al.* 2006; Mazza, 2009). De este modo, la infografía digital y el periodismo de datos serían fórmulas de visualización de la información que el periodismo ha adoptado gracias al medio digital.

2.3. La museística

El origen de los museos tiene sus antecedentes en el Coleccionismo y la Ilustración. Algunas teorías sostienen que el Coleccionismo podría haber surgido en Babilonia, cuando los Elamitas saquearon la ciudad y se llevaron los objetos más valiosos para exponerlos al este de Sumeria y Acad (1176 a.C.). En Europa, el afán por coleccionar se materializó en las monarquías absolutas, donde paralelamente al coleccionismo estatal se desarrolló el coleccionismo privado, generalizado en toda Europa pero especialmente presente en Holanda y Gran Bretaña. Con el tiempo, esta tendencia se expandió hasta el otro lado del océano, donde los primeros museos americanos se convirtieron en una realidad gracias a las generosas aportaciones del coleccionismo privado. El museo fue, durante varios siglos, un sistema conceptual a través del cual los coleccionistas interpretaban y exploraban el mundo que habitaban, un espacio concebido como nexo de unión de todas las disciplinas en un intento de preservar el programa enciclopédico del mundo clásico y medieval (Findlen, 1989:162). El segundo factor que impulsó la creación de museos es consecuencia directa de la Ilustración, proceso que culminó con la Revolución Francesa. La creación del museo del Louvre (1793) fue el modelo que inspiró a los grandes museos nacionales europeos contemporáneos (Hernández, 1992:86).

En este ámbito, a nivel terminológico, es necesario establecer la distinción entre los conceptos de “Museo”, “Museografía” y “Museología”. El término “museo” procede de la palabra griega *mouseion*. En sus inicios hacía referencia a “una topografía sagrada, a un altar dedicado a las Musas, protectoras de las artes y las ciencias. Aludía más a una atmósfera general que a unos rasgos concretos” (Labandeira, 2008:320). En Egipto, el término *mouseion* se utilizó también para referirse a un templo como ofrenda al conocimiento, destacando el Museo de Alejandría, en ese momento histórico el más importante centro cultural documentado hasta la fecha. Dentro del ámbito de la museística, el museo se concibe como la suma de contenidos (colecciones), continente (edificio)

y personal interno (especialistas, administrativos, técnicos, subalternos, etc.) y externo (público) (Giraudy y Bouilhet, 1977:6). Las primeras definiciones oficiales del Museo surgen en la mitad del siglo XX a través del *The International Council of Museums* (ICOM), la organización internacional de museos y profesionales dirigida a la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio natural y cultural del mundo. En sus estatutos de 1947, reconoce como museo cualquier “institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite” (artículo 3). En una de las definiciones más recientes, conforme a los estatutos del ICOM (2007), se define un museo como “Una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”

Derivado del concepto de museo, Henri Rivière (1981) define el concepto de Museografía como un conjunto de técnicas y prácticas aplicadas al museo, el estudio de su dimensión técnica (instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc.). A este concepto contraponen el de “Museología”, una ciencia aplicada al museo centrada en la teoría o funcionamiento del propio museo. Georges *André Malraux* (1947) destacaba la importancia de establecer una nueva relación del museo con la obra de arte, donde el primero se erigiera como una institución abierta a la sociedad que expandiera el conocimiento a cualquier rincón del planeta, independientemente de su ubicación geográfica. Unas décadas después, su hipótesis se cumplió gracias a la revolución digital. Las nuevas tecnologías permiten en la actualidad la exploración de museos desde un espacio distinto al real, donde los medios electrónicos consiguen imitar, recrear o interpretar elementos relacionados con la cultura tal y como son actualmente o como podrían haber sido en el pasado. Este nuevo contexto permite, en el momento actual de evolución de los museos, un acceso atemporal y ubicuo a las obras de arte (Robles *et al.*, 2012:34).

La evolución de los museos físicos a las extensiones virtuales empieza durante las últimas décadas del siglo XX con los soportes ópticos, como consecuencia de la intersección del medio digital con los productos divulgativos tradicionales. Si bien existen algunos experimentos realizados con el uso del videodisco, el formato del CD-ROM en primer lugar y el DVD-ROM después acabaron sustituyendo al primero gracias a la apuesta de va-

rias instituciones culturales por estos formatos. Estados Unidos y algunos países europeos experimentaron con la forma, destacando la museística francesa, liderada por las iniciativas de la Reunión des Musées Nationaux (RMN), que propiciaron la aparición de varias empresas (Voyager, Montparnasse Multimedia, Index+, Hyptique, etc.) que desarrollaron algunos de los primeros trabajos enciclopédicos de museística, entre los cuales destacan *Microsoft Art Gallery* (Microsoft, 1994), una aplicación desarrollada para la National Gallery londinense y *Le Louvre* (Montparnasse Multimedia, 1994) del prestigioso museo francés.

Debido a problemas técnicos, de usabilidad y a una deficiente experiencia de usuario, la historia de los CD-ROMs se concentra durante la última década del siglo XX en la museística francesa, con proyectos como *Moi, Paul Cézanne* (1995), *Au cirque avec Seurat* (1996), *Le mystère Magritte* (1996) o *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996). A medida que la tecnología y prestaciones han ido evolucionando, también la inmersión, involucración y experiencia de usuario lo han hecho acorde. En la actualidad, existen diferentes lenguajes que permiten crear contenidos 3D accesibles desde una página web con el objetivo de generar visitas virtuales a museos o exposiciones. Por otro lado, también se empieza a fusionar el concepto de museo con el de centro de arte y tecnología, como observamos en el caso del ZKM (Centro de Arte y Tecnología) de Karlsruhe, un buen ejemplo de la tendencia que aglutina las nociones de museo de arte y centro de investigación. Por último, de acuerdo con Findlen (1989:167), la asociación del museo con el teatro puede resultar de suma importancia para la no ficción, y sin duda una de las futuras líneas a explorar en la investigación postdoctoral planteada.

2.4. Los formatos educativos

La historia de la educación empieza en el Antiguo Oriente, donde las diferentes culturas se habían especializado en algunas disciplinas. En el caso de Egipto, en los conocimientos científicos, la escritura, matemáticas y arquitectura, y en el caso de China, en la filosofía, la poesía y la religión. Posteriormente, en Grecia se origina el pensamiento occidental con las distintas escuelas filosóficas y las “paideias”, centros que trabajaban al individuo para que este fuera virtuoso en su vida a través de la enseñanza de disciplinas como la música, estética, poesía, literatura, gimnasia y filosofía. Para los griegos, la educación era un aspecto clave de la vida, una formación en la moderación y el equilibrio tomando el

universo como modelo. Las cuatro ciencias que desarrollaron (aritmética, astronomía, geometría y música) sentarían las bases de la educación de la Edad Media (el *Quadrivium*).

Tomando prestados algunos modelos antiguos y especialmente los avances griegos, Roma se especializó en la literatura clásica, la ingeniería, el derecho, la administración, la arquitectura y la organización del gobierno. Los métodos romanos en los que se basaba la educación eran el *Trivium* (retórica, gramática y dialéctica) y el *Quadrivium*. Más adelante, durante la Edad Media, el cristianismo se centró en propagar la doctrina cristiana a través de la educación. El Renacimiento se inspira en los modelos clásicos pero concibe la noción educativa del Humanismo a lo largo del siglo XVI, continuando la tradición en el barroco y la ilustración. La Revolución Francesa deriva en los sistemas educativos nacionales, que emergen en Europa a principios del siglo XIX.

Desde su creación hasta hace algunos años, la educación ha gozado de la primacía en la transmisión de los saberes y valores de cada sociedad, desde el elitismo inicial hasta su versión más democrática después de la revolución industrial. Sin embargo, con la llegada de la digitalización y la convergencia de medios, la situación ha dado un giro radical. A raíz de ello, algunos teóricos han señalado la necesidad urgente de adoptar nuevos modelos y formatos en la educación (Piscitelli, 2009; Prensky, 2001). Mark Prensky (2001) define a los nativos digitales como aquellos individuos que han nacido en la década de los noventa y poseen avanzadas habilidades sociales, cognitivas y emocionales para adaptarse al cambio tecnológico. Como su escenario natural pasa por el uso de la tecnología, el sistema educativo debería ocuparse de comprender cómo los jóvenes están aprendiendo a usar los medios fuera del contexto académico e incorporar estos procesos dentro de las instituciones educativas. Los ambientes que trabajan con múltiples medios y formatos facilitan tres procesos claves que pueden impulsar este cambio en el contexto académico: la interactividad, la socialización de saberes y la participación colaborativa (Amado, 2014:211).

El sistema educativo actual, como consecuencia de no afrontar los cambios de paradigma, afronta una preocupante falta de motivación del alumnado, y debido a ello han surgido nuevos enfoques educativos. Aprender y adoptar uno o varios de estos nuevos modelos podría representar una posible solución para aumentar la motivación de los estudiantes –niños, adolescentes y adultos–, situación que conllevaría cambiar los tradicionales

formatos educativos por otras fórmulas más participativas y colaborativas. Más que someter al alumno de forma estricta y reglada des de un contenido centrado en el texto escolar y el conocimiento enciclopédico del profesor, el nuevo paradigma debe potenciar las habilidades relacionadas con la localización y tratamiento de información diversificada por medios, plataformas y soportes textuales. Se trataría, en definitiva, de diseñar una serie de nuevos formatos y materiales pedagógicos que cualquier docente pueda utilizar y adaptar a sus necesidades, así como formar y evaluar a alumnos, profesores y padres en el uso de las nuevas tecnologías. Los nuevos formatos educativos que la narrativa audiovisual, interactiva y transmedia posibilitan pasan forzosamente por modificar la hegemonía del paradigma del aprendizaje memorístico basado en resultados y desarrollar nuevas teorías, modelos y formatos como el aprendizaje significativo, por descubrimiento, los ambientes virtuales de aprendizaje, las plataformas interactivas o las tecnologías móviles.

3. METODOLOGÍA Y MUESTRA

Vamos ahora a proponer un trazado metodológico concreto con el objetivo de estudiar las narrativas de no ficción interactivas y transmedia. Para ahondar más en estas cuestiones, de entre todas las formas de expresión narrativa de no ficción interactiva y transmedia, en una primera fase realizaremos un estudio exhaustivo de cuatro en concreto (cuyas aproximaciones iniciales han sido expuestas en los apartados anteriores): documental, periodismo, museografía y formatos educativos. De cada área elegida se analizará una muestra significativa de 4 proyectos. Con la muestra inicial de 16 proyectos se realizará un análisis comparado con el objetivo de obtener evidencias de sus peculiaridades y para detectar si utilizan recursos propios de otros géneros o formatos. A grandes rasgos, metodológicamente pretendemos abarcar las fases de investigación cualitativa que se resumen en la siguiente tabla, que contiene a) el nombre de cada fase y su pregunta de investigación inicial, b) el planteamiento de las hipótesis de partida, c) el objetivo/s que se pretende abarcar y d) la metodología a utilizar.

Figura 1. Descripción del marco metodológico fase por fase

Fase - Pregunta	Hipótesis	Objetivo	Método
<p>FASE 1. ESTADO DEL ARTE Y SELECCIÓN DE LA MUESTRA</p> <p>¿Cuál es el mapa actual del ámbito de la no ficción interactiva y transmedia?</p>	<p>¿ Existe una muestra representativa de proyectos divulgativos documentales, periodísticos, museísticos y educativos interactivos y transmedia para poder caracterizar estos ámbitos de estudio como formas autónomas.</p>	<p>Definir los géneros y formas de no ficción interactiva y transmedia para ubicar el documental, periodismo, museografía y los formatos educativos como ámbitos autónomos y diferenciados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica • Implementación de una base de datos con proyectos de los cuatro campos • Selección y justificación de cuatro obras representativas de cada ámbito • Al final de la fase se procederá a diseñar e implementar una web que contenga los campos descritos con el conjunto de obras indexadas
<p>FASE 2. ANÁLISIS DE LA MUESTRA Y CARACTERIZACIÓN</p> <p>¿Cómo se puede diferenciar a cada forma específica?</p>	<p>Cada una de estas formas de expresión posee unos rasgos y atributos que la hacen reconocible y que se pueden establecer como pautas para su diseño y producción</p>	<p>Analizar 4 ejemplos representativos de cada ámbito estudiado para acotar una muestra cualitativa inicial de 12 proyectos y proceder, a partir de la aplicación de un modelo analítico, a su posible caracterización, detectando características propias que definan y diferencien a cada ámbito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de un modelo de análisis con una parte común general y una parte específica con categorías para cada forma estudiada.

Figura 1. Descripción del marco metodológico fase por fase (Continuación)

Fase - Pregunta	Hipótesis	Objetivo	Método
<p>FASE 3 – DETECCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE RECURSOS DE OTRAS NARRATIVAS</p> <p>¿Con qué finalidad aprovecha cada forma recursos propios de otras formas?</p>	<p>Cada ámbito utiliza, moldea y reaprovecha recursos propios de otros ámbitos (ficción y no ficción) para expandir, enriquecer y complementar su narrativa.</p>	<p>Detectar, de cada ámbito estudiado, la utilización de recursos propios de otros campos y estudiar de qué modo afectan y/o condicionan cada narrativa.</p>	<p>Diseño de un modelo de análisis que permita detectar recursos compartidos y posterior elaboración de un esquema/mapa visual que muestre las posibilidades –intersecciones y combinaciones– a nivel narrativo de las cuatro áreas estudiadas.</p>
<p>FASE 4 – ESTUDIO DE LA INTERFAZ, USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO</p> <p>¿Cómo se diseña la interacción en proyectos interactivos y la experiencia de usuario en proyectos transmedia?</p>	<p>Cada ámbito estudiado presenta unas peculiaridades en función del soporte o plataforma que predomina (web, instalación, dispositivos, etc.), lo que condiciona la experiencia del usuario en la narrativa de no ficción.</p>	<p>Analizar como se construye y articula el tipo de interfaz y sus componentes principales: metáfora, navegación, interacción, usabilidad y tipo de experiencia de usuario de cada ámbito.</p>	<p>Diseño y aplicación de un estudio de usabilidad basado en la técnica del test de usuarios y los grupos focales. Se utiliza para ello la muestra de 16 proyectos y se aplica a diez individuos de los dos sexos con edades comprendidas entre los 15 y los 55 años.</p> <p>• Justificación de la elección de los perfiles.</p>

Figura 1. Descripción del marco metodológico fase por fase (Continuación)

Fase - Pregunta	Hipótesis	Objetivo	Método
FASE 5 – PROPUESTAS DE MODELOS DE PRODUCCIÓN	A partir del análisis efectuado es posible determinar unas pautas regulares de producción para cada ámbito (algunas comunes), con el objetivo de aportar guías al diseño, desarrollo e implementación de este tipo de proyectos.	Elaboración de cuatro propuestas de modelos de producción para cada ámbito estudiado a partir de los indicadores recogidos en las fases anteriores.	Diseño y desarrollo de varias propuestas de modelo de producción a partir de la elaboración de esquemas (4 variantes), partiendo de los anteriores modelos de análisis.

A título indicativo, se propone en la siguiente tabla una muestra inicial de obras detectadas para su estudio y análisis:

Figura 2. Tabla con muestra potencial de obras para el estudio comparativo

Documental	Periodismo	Educativo	Museografía
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Highbrow</i> (Katerina Cizek, National Film Board of Canada, 2009-2015) • <i>Fort McMoney</i> (David Dufresne, TOXA, NFB, Arte, 2014) • <i>Priya's Shakti</i> (Ram Devimeni, Rattapallax, 2014) • <i>Do not track</i> (Brett Gaylor, NFB, Arte, BR, 2015) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Snowfall</i> (The New York Times, 2013) • <i>Reportaje 360</i> (El País de Cali, 2010-2012) • <i>NSA Files Decoded</i> (The Guardian, 2014) • <i>Gaza Sderot</i> (Upian, Arte, 2008) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>The Elements</i> (Touchpress, 2014) • <i>Las Sinsombrero</i> (intropiamedia, Yo la perdono, RTVE, 2015) • <i>Interactivos La Marató</i> (Fundació la Marató, TVC, 2012-2014) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>TATE online</i> (Tate Museum) • <i>Monet 2010</i> (Reunion Museux Nationaux, 2010) • <i>MediaPro Exhibitions</i> (Media 3, 14) • <i>Museo Thyssen-Bornemisza</i>

A nivel de impacto y difusión de la investigación, a continuación exponemos cuales son los resultados planificados en cada fase descrita:

Figura 3. Resultados en relación al impacto y difusión de la investigación

Fases	Resultados
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">• Web con directorio de proyectos• Acotación casos de estudio• Capítulo 1 libro
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">• Modelo de análisis general + 4 variantes - Capítulo 2 libro
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">• Kit empresas• Capítulo 3 libro
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">• Publicación estudios usabilidad• Capítulo 4 libro
Fase 5	<ul style="list-style-type: none">• Publicaciones revistas indexadas• Presentación resultados en congresos• Capítulo 5 libro

4. CONCLUSIÓN

Unos años después que aparecieran las primeras películas de no ficción, la ficción emergió y la representación de la realidad pasó a un segundo plano, como si ésta indicara ausencia de creatividad. A pesar de ello, a lo largo de este trabajo se ha justificado porque el campo de la no ficción puede ser un terreno fértil indicado para acoger planteamientos creativos de largo alcance e impacto social. Existen autores, estudios y obras de referencia que profundizan en la ficción interactiva y transmedia en alguna de sus facetas, y es precisamente por eso que creemos que este estudio –que plantea el estudio sistemático de las narrativas de no ficción– es necesario para equilibrar la falta de investigación en un ámbito que tiene cada día un peso más determinante en los medios de comunicación. Creemos que es el momento histórico adecuado para empezar a estudiar, analizar y reflexionar sobre estas nuevas formas narrativas, ya que los elementos, variables, indicadores, parámetros y confirmación de las hipótesis planteadas pueden incidir decisivamente en la calidad, comprensión e impacto de estas obras como nuevo lenguaje audiovisual.

El territorio denominado como no ficción ha representado desde los inicios de los géneros literarios una manera diferente de conocer y aprender sobre el mundo y los fenómenos que nos rodean. Sus variadas

formas de expresión narrativa como el documental, el periodismo o el ensayo han sido herramientas ampliamente utilizadas para explicar la realidad. Las nuevas lógicas de producir, representar y enseñar contenido factual convierten los géneros y formatos del ámbito de la no ficción interactiva en potentes aliados para narrar historias de acuerdo a los nuevos ritmos vitales de los consumidores de Internet. Por ello, creemos que es necesario y urgente realizar una primera cartografía de este territorio desconocido, a partir de algunos géneros y formatos específicos presentados en este trabajo seminal tales como el documental y el periodismo inmersivo, el reportaje, el periodismo de datos y las infografías interactivas, la interactividad espacial (en los museos) y sus extensiones virtuales o determinados nuevos formatos y enfoques educativos.

Referencias Bibliográficas

- AMADO, Juan Carlos. 2014. **Transmediaciones, Nativos Digitales y Educación. Comunic@Red** Vol.1, N°1: 193-216. Bogotá (Colombia).
- ARMAÑAZAS, Emy y DÍAZ NOCI, Javier. 1996. **Géneros de opinión. Periodismo y argumentación**. Universidad del País Vasco. Bilbao (España).
- BARNOUW, Erik. 1996. **El documental. Historia y estilo**. Gedisa. Barcelona (España).
- BARRERA, Carlos. 2004. **Historia del Periodismo Universal**. Ariel. Barcelona (España).
- BENÍTEZ, José Antonio. 2000. **Los orígenes del periodismo en nuestra América**. Lumen Humanitas. Buenos Aires (Argentina).
- CAIRO, Alberto. 2008. **Infografía 2.0. Visualización interactiva de información en prensa**. Alamut. Madrid (España).
- CATALÀ, Josep Maria. 2008. **La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales**. Editorial UOC. Barcelona (España).
- COBO-DURAN, Sergio. 2010. **Estructuras narrativas en nonfiction. FRAME, 6**. Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla: 219-242.
- COCK, Alejandro. 2009. **Retóricas del cine de ficción postvérité. Ampliación de las fronteras discursivas audiovisuales para un espíritu de época complejo** [Tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona. Bellaterra (España).
- DÍAZ NOCI, Javier. 2004. **Los géneros ciberperiodísticos: una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología**. II Congreso Iberoamericano de periodismo digital. Santiago de Compostela (España).

- DÍAZ NOCI, Javier y SALAVERRÍA, Ramón. 2003. **Manual de Redacción Ciberperiodística**. Ariel. Barcelona (España).
- DÍAZ NOCI, Javier. 2001. **La escritura digital. Hipertexto y construcción del discurso informativo en el periodismo electrónico**. Universidad del País Vasco. Bilbao (España).
- EDO, Concha. 2003. **Periodismo informativo e interpretativo. El impacto de Internet en la noticia, las fuentes y los géneros**. Comunicación Social. Sevilla (España).
- ENGBRETSSEN, Martin. 2001. Hypernews and coherence, en CARLSSON, Ulla. 2001. *Nordicom Review. Special Issue: The 14th Nordic Conference on Media and Communication Research*, 21, 2: 209-225.
- FIDLER, Roger. 1998. **Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios**. Granica. Buenos Aires (Argentina).
- FINDLEN, Paula. 1989. **The Museum: Its Classical Etymology and Renaissance Genealogy**". Oxford University Press. Oxford (Reino Unido).
- GAUDENZI, Sandra. 2012. **The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary** [tesis doctoral]. University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies. Londres (Reino Unido).
- GIFREU-CASTELLS, Arnau. 2013. **El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo**. UOC Press. Editorial UOC. Barcelona (España).
- GIFREU-CASTELLS, Arnau. 2015. Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia (Ed. y Coord.). **Obra Digital**, 8-1. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya. Vic (España).
- GIRAUDY, Daniele & BOUILHET, Henri. 1977. **Le Musée et la Vie**. Documentation Française. París (Francia).
- GRIERSON, John & HARDY, Forsyth. 1966. *Grierson on documentary*. Forsyth Hardy Faber. Londres (Reino Unido).
- HERNÁNDEZ, Francisca. 1992. Evolución del concepto de museo, en **Revista general de Información y Documentación**. Vol 2 (1): 85-97. Madrid (España).
- KEIM, Daniel; MANSMANN, Florian; SCHNEIDEWIND, Jörn & ZIEGLER, Hartmut. 2006. Challenges in Visual Data Analysis. **Proceedings of Information Visualization**, 9–16.
- LABANDEIRA, Sibley. 2008. Breve recorrido por la evolución del concepto de Museo. **XII Jornadas de Museología**, n. 13.

- LARRONDO, Ainara. 2009. La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo Narrativo. **Comunicación y sociedad**. Vol. XXII, 2: 59-88.
- LARRONDO, Ainara. 2008. **Los géneros en la redacción ciberperiodística: contexto, teoría y práctica actual**. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. Bilbao (España).
- LÓPEZ, Xosé; GAGO, Manuel y PEREIRA, José. 2003. **Nuevas tendencias del periodismo electrónico**. Laverde Ediciones. Santiago de Compostela (España).
- MALRAUX, André. 1947. *Le musée imaginaire*. Albert Skira. Ginebra (Suiza).
- MAZZA, Riccardo. 2009. **Introduction to Information Visualization**, Springer-Verlag. Londres (Reino Unido).
- MERAN BARSAM, Richard. 1992. **Nonfiction Film: a Critical History**. Indiana University Press. Indiannapolis (Estados Unidos).
- MOSQUERA, Fredy Alberto. 1997. **Historia del periodismo mundial y de Colombia**, <http://www.monografias.com/trabajos38/historia-del-periodismo/historia-del-periodismo.shtml>. Consultado el 10.08.2015.
- NASH, Kate. 2012. *Modes of interactivity: analysing the webdoc*. **Media, Culture & Society**, 34 (2): 195-210.
- NICHOLS, Bill. 2001. **Introduction to documentary**. Indiana University Press. Indiannapolis (Estados Unidos).
- NICHOLS, Bill. 1994. **Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture**. Indiana University Press. Indiannapolis (Estados Unidos).
- ORIHUELA, Jose Luis y SANTOS, Maria Luisa. 1999. **Introducción al diseño digital**. Anaya Multimedia. Madrid (España).
- PISCITELLI, Alejandro. 2009. **Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación**. Santillana Ediciones. Buenos Aires (Argentina).
- PLANTINGA, Carl. 1997. **Rhetoric and representation in nonfiction film**. Cambridge University Press. Cambridge (Estados Unidos).
- PRENSKY, Mark. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. 9 (5). NCB University Press. Lincoln (Estados Unidos).
- RENO, Denis Porto e RENÓ, Luciana. 2011. Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica. **Razón y Palabra**, v. 76: 1-13.
- RENOV, Michael. 1993. **Theorizing Documentary**. Routledge. Nueva York (Estados Unidos).

- RIVIÈRE, Georges Henri. 1981. *Muséologie*, en RIVIÈRE, Georges Henri. 1989. **La muséologie selon Georges Henri Rivière**. Dunod. París (Francia).
- ROBLES, María Dolores; FEITO, Francisco; JIMÉNEZ, Juan J. y SEGURA, Rafael J. 2012. **Evolución de las tecnologías utilizadas en el desarrollo de Museos Virtuales**. *Virtual Archaeology Review*. Volumen 3. Número 7: 34-38. ISSN: 1989-9947.
- ROMAGUERA, Joaquim. 1998. **El lenguaje cinematográfico**. La Torre. Madrid (España).
- SALAVERRÍA, Ramón. 2005. **Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España**. Comunicación Social. Sevilla (España).
- SOLER, Llorenç. 2002. **Los hilos secretos de mis documentales**. Editorial CIMS. Barcelona (España).
- VALERO, José Luis. 2003. El relato en la infografía digital, en DÍAZ NOCI, Javier y SALAVERRÍA, Ramón. 2003. **Manual de redacción ciberperiodística**, Ariel. Barcelona (España).
- WEINRICHTER, Antonio. 2004. **Desvíos de lo real. El cine de no ficción**. T&B Editores. Madrid (España).