

Interactive NonFiction / INF

Arnau Gifreu Castells /2011

Presentació i resum del projecte

Síntesi del projecte

Interactive NonFiction – INF – és un projecte de comunitat en línia que es vol constituir com a eina col.laborativa per a la investigació, la producció i l'intercanvi dels formats de la no ficció interactiva (assaig, reportatge, documental i ciberperiodisme).

La investigació es potenciarà a partir de la creació d'un observatori de recerca conformat per experts en els diferents àmbits de la no ficció interactiva (INFLab).

La producció s'incentivarà a partir d'un programa on seran seleccionats diferents participants amb l'objectiu de produir prototips de projectes interactius relacionats amb la no ficció (INFPro).

La difusió es realitzarà a partir dels mitjans socials presents al portal web, una plataforma en línia que donarà visibilitat a tot el conjunt i que permetrà un alt grau de participació, intercanvi i interacció tot esdevenint la primera xarxa social dedicada a la no ficció interactiva (INFCom).

Les aplicacions i els beneficis previsibles del projecte INF van orientats als diversos actors i sectors de la creació i producció audiovisual interactiva de no ficció, de la recerca i formació universitàries en aquest àmbit i a les xarxes socials de la cultura, l'oci i l'entreteniment.

Precedents i context

La irrupció de les tecnologies digitals i especialment del *World Wide Web* ha provocat l'aparició de noves formes de creació, producció, distribució i recepció de les produccions audiovisuals, i els efectes són manifestos en les formes de construcció i consum dels relats audiovisuals.

Durant els últims anys, la producció de no ficció audiovisual s'ha vist complementada i enriquida per un conjunt d'aplicacions multimèdia, les quals han afectat les lògiques de producció i exhibició audiovisual. El territori de la no ficció interactiva està produint obres de frontera que integren una combinació de llenguatges i sistemes de comunicació (multimodalitat), juntament a noves experiències interactives on els usuaris adquireixen un paper fonamental (interactivitat). Aquests dos aspectes bàsics contribueixen de manera determinant a enriquir les obres audiovisuals de no ficció interactiva.

En aquest context, el projecte INF pretén incentivar un espai de documentació, de reflexió i d'intercanvi sobre l'evolució de les formes d'expressió i narració dels discursos interactius i audiovisuals contemporanis de no ficció. La participació de l'usuari és l'element clau que articula tot l'engranatge del qual parteixen els gèneres de no ficció interactiva. El lector o usuari (ara interactor, participant, i contribuïdor) adquireix en aquests nous formats les connotacions pròpies d'un autor i en certa manera es converteix en el creador d'una pròpia història personalitzada, ja que en dirigeix el control de la navegació (i per extensió, l'ordre del discurs) i utilitza el gran poder que la interacció permet (la característica definidora que diferencia el mitjà digital interactiu gràcies a la seva interfície).

Per altra banda, el mercat dels dispositius mòbils es configura com un terreny verge i inexplorat, ple de potencialitats i excel·lents perspectives per a aquests gèneres concrets. Les clàssiques fronteres espai-temps es dilueixen i ja podem connectar-nos i navegar en qualsevol lloc i moment. Els dispositius clàssics – com el ratolí o el teclat – es substitueixen per altres que obren un univers nou de possibilitats més d'acord amb la manera humana natural de procedir i de relacionar-nos. A mesura que aquesta nova tecnologia i format ofereixi més alternatives per a la interacció entre usuaris i interfície, les possibles maneres d'aprendre interactuant amb el sistema creixeran també de manera exponencial. Dispositius com l'*iPad* d'*Apple* i la nova versió 5 del llenguatge *HTML*,

que accepta vídeo i altres interessants implementacions, fan possible que aquest nou gènere ja sigui visualitzable i navegable en telèfons mòbils de tercera generació.

Estat de l'art

Per conèixer a fons l'estat de desenvolupament actual de les produccions interactives de no ficció, hem realitzat estudis molt exhaustius dels sis àmbits següents: (1) **Esdeveniments i Congressos relacionats (específics i més generalistes)**, (2) **Empreses/Productores especialitzades i practicants/actors destacats**, (3) **Investigadors (principals i d'altres disciplines relacionades)**, (4) **Programaris específics**, (5) **Bibliografia i referències (específica i relacionada)** i (6) **Recursos en línia (específics i relacionats)**. Creiem que aquesta revisió sobre l'estat del desenvolupament d'aquest camp abraça la gran majoria de treball al voltant del gènere de la no ficció interactiva.

De l'anàlisi dels tres àmbits principals examinats – Esdeveniments relacionats, Empreses especialitzades i Investigadors específics –, es desprèn que avui hi ha pocs progressos significatius i els principals es troben concentrats en medis d'investigació i de producció del món anglòfon i francòfon, predominantment en països com Canadà, Anglaterra, França i els Estats Units. És precisament per aquesta raó que considerem essencial obrir una plataforma que es posicioni en l'àmbit anglosaxó, però que alhora posi èmfasi i potenciï la cultura llatina (Catalunya, Espanya i Amèrica Llatina), per tal de poder disposar d'una eina com aquesta en els tres idiomes, català, castellà i anglès. Una plataforma/observatori com INF esdevindria un lloc de referència d'aquest sector en l'àmbit català, espanyol i llatinoamericà, connectat a més amb tot el sector potencial de parla anglesa.

Disseny i fases

INF és un projecte multiplataforma que pensem desplegar seguint les següents fases de disseny i d'implementació:

- **Elaboració del projecte general i de recerca** que es vol desplegar a través de diferents parts (2011).

- **Configuració de l'estructura d'estudi i d'anàlisi (INFLab): l'observatori i el laboratori** (2012). En aquesta fase es contactarà amb els experts considerats i se'ls hi plantejarà la proposta.
- **Visibilitat i difusió (INFWeb): la plataforma web interactiva** (2012). Paral·lelament amb la configuració de l'estructura per la investigació, es generarà – fases de disseny i producció – el portal que pretén difondre els resultats de la recerca (INFLab) tot obtenint visibilitat i viralització a la xarxa. Durant el desplegament i optimització de la web en versió escriptori, es preveu també ajustar els paràmetres per tal que funcioni per a tecnologia mòbil (INFMob).
- **Implementació de la proposta de producció (INFPro): el programa de producció** (2013). En aquesta fase es seleccionaran quatre propostes atractives, una corresponent a cada gènere, i se n'escollirà una. Als autors de la proposta seleccionada se'ls proporcionarà assessorament a partir dels experts que conformen l'observatori, equips, formació i tutorització de reconeguts practicants del gènere concret que es vulgui abarcar. Es realitzarà un seguiment de quatre mesos i posteriorment la pròpia plataforma donarà visibilitat i viralitzarà els projectes seleccionats.
- **Implementació de la base de dades (INFInd): el directori/índex de projectes** (2013). Cada un dels gèneres de la no ficció interactiva que contemplarà el projecte en les modalitats d'assaig, reportatge, documental i ciberperiodisme, comptarà amb un índex propi – en forma de llistat ordenat alfabèticament i cronològicament – on apareixeran el nom del projecte, l'any de la producció, una breu descripció i una categorització en relació a un model d'anàlisi preestablert.
- **Implementació d'una comunitat d'usuaris en línia (INFCom): la xarxa social** (2014). En aquesta etapa es pretén crea la primera xarxa social dedicada a promoure els gèneres de la no ficció interactiva.
- **Organització d'un esdeveniment al voltant de la no ficció interactiva (INFCon): la conferència** (2014). Realització d'unes jornades al voltant del

camp d'estudi, ja sigui en forma de simposi, conferència, festival o altres possibles formats.

Aplicacions i beneficis del projecte

Les aplicacions i les oportunitats d'expansió del projecte INF es poden desplegar especialment en tres àmbits cada dia més íntimament vinculats: la investigació i la innovació, la docència i formació i la producció i distribució. A títol només indicatiu, podem suggerir que la seva disponibilitat podrà ser d'utilitat als següents beneficiaris:

- a) Grups de recerca nacionals, europeus i internacionals, que podrien aprofitar la plataforma com a observatori per obtenir documentació per aconseguir visibilitat i difusió (INFLab/Web)
- b) Programes de docència universitària i professional, que disposarien d'una plataforma de documentació i d'interacció per a les diferents tasques docents (INFLab/Web/Ind)
- c) Ofertes formatives de postgrau específiques com un màster interuniversitari on empreses del sector hi podrien estar vinculades (INFCom/Pro)
- d) Iniciatives de creació i de producció: producció de prototips a través de la creació d'un laboratori interactiu, un program de producció i la vinculació amb empreses del sector (INFPro)
- e) Organització d'esdeveniments anuals o bianuals relacionats amb el desplegament del camp del dels interactius de no ficció (festival, congrés, simposi, etc.). (INFCon)

Barcelona, novembre 2011