

# CAMINOS: Ficciones interactivas en torno a lugares concretos

**ESTELA BARCELÓ MOLINA**

Máster AVM / Universidad Politécnica de Valencia

## Resumen

La presente investigación propone configurar una ficción interactiva bajo el formato de aventura conversacional como videojuego de exploración monousuario, a través del cual replantear los métodos de aproximación al concepto de archivo. Este concepto está vinculado a las imágenes de un territorio y a los testimonios que pueden transmitir la experiencia vivida, identificando La Canyada (Alicante) como caso de estudio y partiendo de un trabajo previo de recopilación y digitalización del material con el que se va a tratar.

A día de hoy existe un vacío respecto a la divulgación de una parte de la memoria visual de algunos municipios. Es imprescindible un trabajo que recopile y actualice este universo de imágenes personales que se desarrollan en el ámbito de la esfera pública, desde la realidad de los individuos y las historias personales, intentando apelar a saberes de lo cotidiano. Espacios de la vida cotidiana referentes a las “artes de hacer” que expone De Certeau en los dos volúmenes de *La invención de lo cotidiano* (Certeau 2007; Certeau, Pierre, y Giard 2010).

El presente artículo expone la planificación del proyecto en el campo de las estructuras narrativas abiertas en el arte multimedia. Se analizarán referentes contextuales que usen el archivo como paradigma desde la investigación de Aby Warburg sobre el método heurístico *Atlas Mnemosyne* (1924-1929). Atenderemos a la tesis sobre la “arqueología del saber” formulada por Foucault y revisitada por Didi-Huberman haciendo mención nuevamente al *Atlas Mnemosyne* como “arqueología de lo visual”, prestando especial interés a las nociones de montaje y de distanciamiento. Se introducirán los conceptos de espacio y tiempo en la filosofía de Gilles Deleuze, así como sus disertaciones en el campo de las estructuras rizomáticas cuyo modelo se aplica a muchas de las obras desarrolladas con posterioridad por diferentes artistas visuales.

**Palabras-clave:** ARCHIVO, ATLAS, TERRITORIO, AVENTURA CONVERSACIONAL, ESTRUCTURAS RIZOMÁTICAS.

## Abstract

The present investigation proposes to configure an interactive fiction as a single-user exploration video-game to rethink the methods of approaching to the concept of archiving. This concept is connected to the images of a territory and the testimonies that can transmit the experience of it, identifying La Canyada (Alicante) as the case study and taking into account the previous work of compilation and digitalization of the materials that are going to be treated.

Today there is a gap regarding the dissemination of a part of the visual memory of some towns. It is essential a labour to collect and update this universe of personal images that are developed in the context of the public sphere, from the reality of individuals and personal stories, trying to appeal to everyday knowledge. Spaces of everyday life references to the “arts of doing” that De Certeau exposes in the two volumes of *The Practice of Everyday Life* (Certeau 2007; Certeau, Pierre, and Giard 2010).

This article show the planning in the field of open narrative structures in multimedia art. Contextual references that use the archive as a paradigm from Aby Warburg’s research on the heuristic method *Atlas Mnemosyne* (1924-1929) will be analyzed. We will attend the thesis on the “archaeology of knowledge” formulated by Foucault and revised by Didi-Huberman again referring to the *Atlas Mnemosyne* as “archeology of the visual”, paying special attention to the notions of montage and distance. The concepts of word and image are introduced by the philosophy of Gilles Deleuze, as well as his dissertations in the field of rhizomatic structures whose model is applied to many of the works subsequently developed by different visual artists.

**Key-words:** ARCHIVE, ATLAS, TERRITORY, INTERACTIVE FICTION, RHIZOMATIC STRUCTURES.

# 1. INTRODUCCIÓN

En este artículo se plantean las bases de una práctica artística basada en fundamentos teóricos que permita desarrollar una herramienta que funcione como «mapa vivencial» para la exploración de un territorio, pero que a su vez pueda aportar resultados a una investigación sobre cómo experimentamos el lugar, sin necesidad de estar presentes físicamente. Para la construcción de esta herramienta de análisis se parte de un software que permite crear ficciones interactivas y del material documental con el que se constituirá la ficción, las imágenes digitalizadas y los testimonios de La Canyada, un pueblo rural del interior de la provincia de Alicante con poco más de mil habitantes.

Respecto a la toma de posición frente a las imágenes específicas del territorio, se pretende no considerarlas a priori como el reflejo de un hecho anecdótico, de eventos esporádicos en la historia, sino de una multiplicidad de microhistorias, de relatos de lo cotidiano. Las imágenes de diferentes épocas exponen el paso o la conversión de un momento histórico, de una ruralidad arraigada en la tradición a una sociedad de la información y la comunicación dominada por el consumo. El material al que nos referiremos son imágenes fijas o en movimiento, sonidos y otros documentos, mezclados con testimonios orales traducidos a texto para reflejar una realidad que es fugaz pero que deja huellas.

La ordenación del material estudiará la lógica y la estética de las narrativas interactivas multimedia, prestando especial atención a trabajos en los que se relaciona la experimentación con prácticas que, aunque en su momento no lo fueran, han quedado relegadas a la categoría de obsoletas. Se podría extrapolar una metáfora de ciertas formas de lo cotidiano en lo digital, de tecnologías antiguas que se recuperan y utilizan para crear tácticas o núcleos de resistencia, haciendo ver que otro sistema es posible. Un sistema que tenga en cuenta las limitaciones del medio para potenciarlas a su libre albedrío en función de unos objetivos específicos o simplemente a la manera de un ensayo.

Para el trabajo personal se considerará la estructura de las Aventuras Conversacionales, que tuvieron su momento de mayor apogeo durante los años 80 y principios de los 90 del siglo XX, y que en la actualidad pasan desapercibidas, a diferencia de los hipertextos o los *chat-bot*. Esta tipología de videojuego nos permitirá acercarnos a los documentos desde la distancia crítica que implica el formato. El motivo por el que se toma la Aventura Conversacional como estructura para el proyecto, entre otras cosas, es que son capaces de ser llevadas a cabo por un único creador.

Además el dispositivo permite llevar un registro de cada partida, cuyos datos puedan ser de utilidad a modo de *feedback* y para establecer relaciones del usuario con el lugar. Asimismo, siendo el código fuente de carácter público, el usuario podrá convertirse en una extensión del archivo pudiendo preservar y compartir historias susceptibles de ser olvidadas incorporándolas al videojuego mediante el uso de *templates* específicos. Recorridos que darán nuevos significados a las imágenes.

## 2. METODOLOGÍA

Entendiendo el arte como una disciplina o campo de conocimiento, se aplicará el método de investigación warburgiano, susceptible de recomponerse una y otra vez a través del juego de las asociaciones. Asociaciones que, como desarrollaremos más adelante, se enfocarán en el montaje espacial-topográfico. Se estudiarán nuevas narrativas que han incorporado el desarrollo multimedia en el archivo para crear experiencia de un lugar en su multiplicidad de estratos temporales.

Los datos que van a constituir el objeto de estudio serán los diferentes testimonios de la localidad y el material de archivo anteriormente citados. Tomando la Aventura Conversacional como narrativa rizomática para la realización de un videojuego interactivo que genere datos que puedan servir de análisis. A lo largo de la investigación se desarrollarán esquemas, fichas, estructuras y demás elementos que faciliten el estudio.

La investigación será de carácter público, adscrita a una licencia *Creative Commons*. Esta decisión tiene gran importancia dentro del proyecto porque implica una importante labor de apoyo a un nuevo modelo, alternativo al carácter restrictivo de copyright y que da buena cuenta de la inadaptabilidad del término autor en trabajos como este.

## 3. OBJETIVOS

### 3.1. General

- El objetivo principal es realizar un videojuego conversacional y la investigación que su desarrollo requiere.

### 3.2. Específicos

- Preservar la memoria visual de un territorio.
- Establecer puentes entre memorias, personas, imágenes.
- Mediación entre los documentos y el público.
- Activar lugares mediante el uso de una herramienta específica de análisis (la del dispositivo que se pretende llevar a cabo).
- Reflexionar acerca de los elementos y los sistemas de relaciones que constituyen la estructura de un pueblo, para entender la interdependencia y la interacción de las partes dentro de un todo.
- Desdibujar las líneas entre la ficción y la no-ficción, el pasado y el presente.

## 4. MARCO TEÓRICO

Estas y otras muchas cuestiones tendrán como hilo conductor el concepto de 'Archivo' y en concreto de 'Atlas' como paradigma. *Atlas Mnemosyne* marcó varios hitos en la historia del arte, entre ellos está el de combinar y re-combinar imágenes de diversa naturaleza y tipología, de mejor o peor calidad, presentes en periódicos, revistas o publicaciones de cualquier índole. La reproducibilidad, en este caso, confiere valor a la imagen porque implica llegar a un público mayor. Además del origen heterogéneo de las mismas, Warburg analiza las conexiones que hubo entre imágenes de varias épocas, llegando a coexistir simultáneamente en un mismo panel obras procedentes de tiempos distintos.

Un hecho importante al respecto en el ámbito de las artes visuales fue la exposición *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?*, que presentó en 2010 el MNCARS y que recorre, con Warburg y sus paneles móviles como *genius loci*, obras y artistas que, desde la Primera Guerra Mundial a la actualidad, se han entregado a esa pulsión de archivo. Uno de los elementos que se resaltaba respecto al conocimiento mediante las imágenes es que «Los artistas reconstruyen su relación con el tiempo y su lugar en la historia del arte haciendo montajes, esquemas» (Didi-Huberman 2010). Como afirma el comisario en una entrevista que le hizo el museo a propósito de la exposición «Un archivo es algo con lo que trabajar» (*ATLAS. Entrevista Con Georges Didi-Huberman* 2010).

## 5. REVISIÓN CONTEXTUAL

En muchos pueblos hay una ausencia de sistemas de almacenamiento eficaces de información, y en especial, en lo referente a los archivos fotográficos. Se hecha en falta, en muchos casos, una tarea de organización por parte de algún colectivo o profesional respecto a las imágenes de la vida pública o social de dichas localidades. No obstante, sí hay un interés por parte de la población por mostrar estas imágenes en el ámbito de lo local, ejemplo de ello es la existencia de publicaciones anuales en torno a temáticas específicas, como parte de un ejercicio para el recuerdo.

En el pueblo del que soy originaria y tema de estudio de la presente investigación, no hay catálogos digitalizados, ni siquiera en la biblioteca, y es el caso no solo de este sino de otros municipios adyacentes con poco volumen de población. De hecho no aparecen ni tan siquiera en la Red de Bibliotecas Regional (Xarxa de Biblioteques de la Generalitat Valenciana). Pese a la labor de los conservadores domésticos<sup>1</sup> u otros colectivos o asociaciones que se ocupan de preservar una parte de nuestro patrimonio, queda mucho trabajo por hacer en este ámbito.

Cabe destacar la labor de algunas instituciones a nivel estatal que han llevado a cabo proyectos artísticos en torno a localidades o territorios concretos, como la iniciativa *Territorio archivo* de Chus Domínguez (2014) junto con la Fundación Cerezales Antonino y Cinia en torno al conocimiento y la preservación de memoria visual de un territorio. Un centro que se encarga de conectar la cultura con el tejido económico local, las prácticas artísticas y el conocimiento del territorio, junto con el aprendizaje y la innovación permanente.



Fig. 1: Logotipo *Territorio archivo*

## 5. REFERENTES ARTÍSTICOS

A continuación se expondrán brevemente algunas referencias artísticas de alternativas a la clásica ordenación archivística de la información por indexado de palabras clave u orden alfabético. Se trata de algunos de los pioneros de narrativas espaciales interactivas en el arte de los nuevos medios. Obras de estructura rizomática que, como define Blanca Montalvo en su tesis sobre la *narrativa espacial*, «se podrían englobar en lo que llamamos una segunda fase de lo digital, con software y hardware más desarrollado, así como los lenguajes informáticos y artísticos sobre los que se desarrollan; llevan la estructura formulaica a una combinatoria múltiple, generando un modelo rizomático con líneas de fuga; eluden los menús y favorecen las interacciones intuitivas a través de una transparencia estructural» (Montalvo 2003, 309). Las obras en cuestión son:

- The Labyrinth Project: *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film* by Pat O'Neill,



Fig. 2: *Tracing the Decay of Fiction*.

2002. Se trata de un film interactivo creado en DVD-ROM en el que se muestran las distintas habitaciones de un hotel por las que el usuario puede moverse de distintas formas dependiendo del tipo de cursor mediante la interacción con un ratón. Combina documental y ficción jugando con una estructura rota de bucles, repeticiones y círculos en el tiempo que permiten explorar la narrativa y crear multiplicidad de historias. En él se muestran imágenes de todo tipo, mapas, vídeos, planos, imágenes a color o en blanco y negro, intervenidas de manera que la navegación se vuelve atractiva y dinámica.

- *Inmemory* 1997 de Chris Marker: obra de *computer art* disponible en CD que representa la

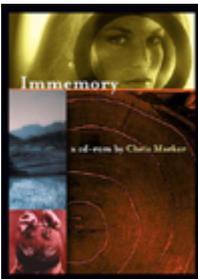


Fig. 3: *Inmemory*.

espacialización geográfica de la memoria, su «ensayo fragmentado y heterogéneo por antonomasia» (Expósito et al. 2000, 14). En ella se relaciona la literatura con el montaje audiovisual, rompiendo esquemas y retomando imágenes del archivo personal del artista. Imágenes pertenecientes a algunas de sus obras anteriores pero también préstamos de otros artistas y pensadores e imágenes artificiales pero que nos resultan familiares, todo ello combinado mediante la técnica forma del *collage*. Aunque el software ha quedado casi obsoleto se puede encontrar en YouTube, en el canal Guillaume-en-Egypte, un vídeo, producido y cargado de forma independiente en 2017 que da buena cuenta de su estructura, su contenido y su profundidad y que incluso está publicitado en la página web oficial del artista.

- Olia Lialina. *My boyfriend came back from the war* 1996: experimento narrativo con la

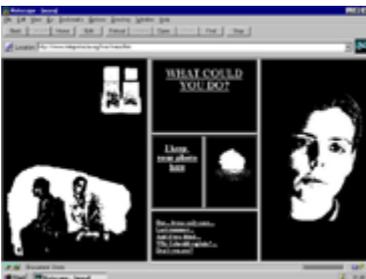


Fig. 4: *My boyfriend came back from the war*.

entonces actual tecnología de los *frames* del lenguaje html. Ha pasado a la historia como uno de los clásicos del net.art. El trabajo cuenta la historia de una joven que se reúne con su novio después de su regreso de un conflicto lejano. Con su uso de *frames* presentes en el navegador, el hipertexto y las imágenes (tanto animadas como inmóviles), *My Boyfriend Came Back from the War* destaca los paralelismos y las divergencias entre el cine y la web como medios artísticos y masivos, y explora el lenguaje emergente de la época.

## 6. DESARROLLO TÉCNICO

A la hora de desarrollar una aventura conversacional existen varias opciones, entre todas ellas he escogido el software Inform 7 por haber encontrado más referentes al respecto así como documentación y tutoriales actualizados y extensiones en español. Aunque no se descarta cambiar de opción, al menos esta es la elección que se ha creído conveniente en la primera fase de prototipado. Inform 7 se trata de una aplicación libre creada por Graham Nelson que ayuda a organizar, escribir y realizar proyectos de ficción interactiva (así se conoce también a este género de videojuegos). El programa está disponible *online* para los principales sistemas operativos (Mac, Windows o Linux). Inform 7 compila los ficheros de la historia en uno de estos dos formatos: z-code y Glulx. Ambos formatos son ejecutables con el intérprete apropiado en dispositivos de muy diversa índole (una computadora de escritorio, una computadora portátil, un dispositivo móvil, etc.).

Cualquier juego compilado con Inform lleva incluida una biblioteca con líneas de código en las que viene programado el analizador de textos y ciertas reglas semánticas que en inglés se denominan *the world model*. Estos componentes son las dos características esenciales de cualquier ficción interactiva. Inform 7 se utiliza en múltiples contextos: en educación, en la creación de prototipos de sistemas de juegos para juegos comerciales y, últimamente, incluso para la investigación de *machine learning*.

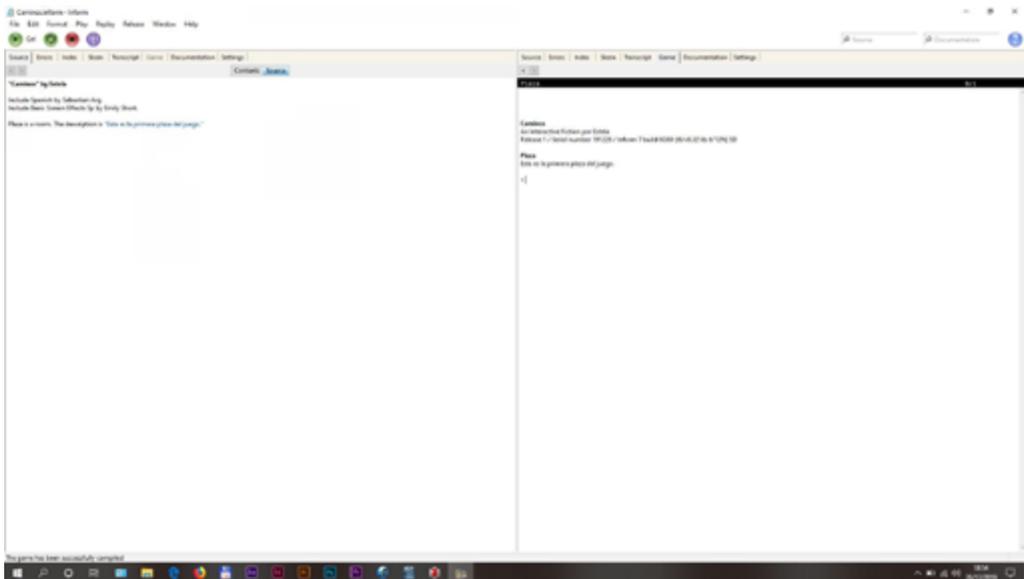


Fig. 4: Interfaz del entorno de programación *Inform*.

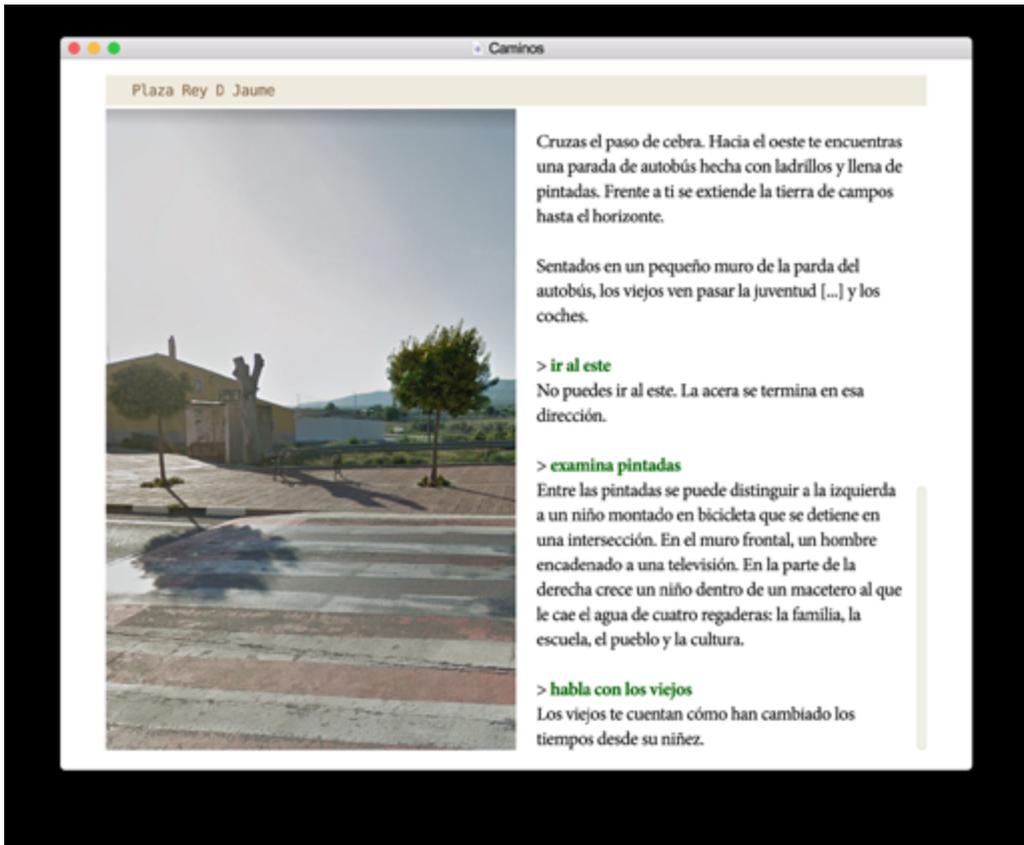


Fig. 5: Boceto de la interfaz de juego de la Ficción Interactiva.

## 7. CRONOGRAMA

### Diciembre 2019:

- Recopilación de la información y estudio de las fuentes

### Enero 2020:

- Redacción del esquema del contenido de la propuesta y trabajo con las fuentes

### Febrero 2020:

- Preparación de las localizaciones del mapa
- Elaboración del guion

### Marzo 2020:

- Estudio del software y del lenguaje de programación

### Abril 2020:

- Diseño de la interfaz
- Programación de la aventura

### Mayo 2020:

- Testeo y primeros resultados
- Redacción de los avances en el tema
- Continuación del proceso de programación y pruebas

### Junio 2020

- Ultimear la memoria y conclusiones
- Últimas pruebas de la parte práctica

## 8. TRABAJO FUTURO - RESULTADOS ESPERADOS

Aunque el presente trabajo se haya llevado a cabo en español debido a diversos factores, me gustaría desarrollar algún tipo de extensión para Inform en valenciano, puesto que es la lengua en la que hablan los habitantes de La Canyada y tendría sentido conservar la versión original de los testimonios. Este es un trabajo abierto, pretendo seguir desarrollándolo en el tiempo de manera indefinida y migrar los resultados siempre a tecnologías actuales para que perdure en el tiempo. Pese a todo, esta es una interpretación personal de las imágenes y me gustaría que el trabajo de digitalización y recopilación del material de archivo realizado quedase custodiado por algún tipo de institución, pública o privada, que la conserve y actualice para que en un futuro pueda ser accesible al público.

## Referencias

- Certeau, Michel de. 2007. *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Certeau, Michel de, Mayol Pierre, y Luce Giard. 2010. *La invención de lo cotidiano II. Habitar, cocinar*. México: Universidad Iberoamericana.
- Domínguez, Chus. 2014. *Territorio archivo*. León: Fundación Cerezales Antonino y Cinia.
- Ego Archivo. Memorias personales en un mundo digital*. 2014. TABULA. Estudios Archivísticos de Castilla y León 17. Salamanca: Acal (Asociación de Archiveros de Castilla y León).
- Enguita Mayo, Nuria; Expósito, Marcelo y Esther Regueira Mauriz. 2000. *Chris Marker: retorno a la innmemoria del cineasta*. Valencia: Ediciones de la Mirada.
- Foucault, Michel. 1970. *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- The archive (Whitechapel: Documents Merewether, Charles. 2006. of Contemporary Art).Massachusetts: The MIT Press.
- Montalvo Gallego, Blanca. 2003. «La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia». Tesis doctoral. Universitat Politècnica de València.
- Montfort, Nick. 2005. *Twisty little passages: An Approach to Interactive Fiction*. Massachusetts: The MIT Press. <http://arteca.mit.edu/book/twisty-little-passages>.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. 2011. *ATLAS. Entrevista con Georges Didi-Huberman*. <https://www.youtube.com/watch?v=WwVMni3b2Zo>.
- Roth, Laurent y Raymond Bellour. 1997. *A propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*. Paris: Yves Gevaert Editeur / Centre Georges Pompidou.
- Warburg, Aby. 2010. *Atlas mnemosyne*. Tres Cantos, Madrid: Akal.

## Notas

1 Término que tomo del proyecto *Territorio archivo* y que se refiere a las personas que guardan las fotografías y que son las verdaderas encargadas de conservar los originales fotográficos que conforman el archivo.