

La interfaz hipermedia: investigación de las nuevas mediaciones comunicativas



MORA FERNÁNDEZ,
Jorge (2009): *La
interfaz hipermedia: el
paradigma de la comu-
nicación interactiva.
Modelos para imple-
mentar la inmersión
juvenil en multimedia
interactivos culturales.*
Madrid: Fundación
Autor, 560 pp. ISBN:
978-84-8048-807-5.

La obra del Dr. Jorge Mora describe cómo las interfaces hipermedia integran las principales formas estéticas, narrativas, emocionales y de valores que crean la comunicación interactiva. Este libro surge de la idea de realizar modelos de investigación e innovación para producir videojuegos y otros multimedia interactivos que sean eficaces en su inmersión social, cultural y educativa.

El esfuerzo del Dr. Jorge Mora por reunir con detalladas descripciones los principales conceptos propios del lenguaje de los nuevos *media*, junto con la propuesta de modelos de análisis de la interfaz hipermedia para el desarrollo de proyectos multimedia interactivos más inmersivos, hacen de esta obra un material de gran

utilidad para investigadores, profesionales y estudiosos. Cuenta con un DVD que explica en detalle el proceso de investigación de interacciones de los jóvenes nativos digitales con las interfaces de videojuegos educativos, y que incluye los modelos de análisis interfacial para que puedan ser aplicados al analizar cualquier producto multimedia interactivo.

Al mismo tiempo, su autor nos presenta un amplio abanico de proyectos, aplicaciones y prácticas en las TIC que muestran cómo desarrollar el máximo potencial comunicativo de la interfaz hipermedia. El texto combina referencias y diferentes sugerencias en el área de diseño de videojuegos y las narrativas interactivas, ampliamente ilustradas con imágenes y proyectos de expertos y artistas de los nuevos *media* como Janet Murray, Celia Pierce, Marsha Kinder, Lev Manovich, Sheldon Brown, Michael Mateas, Andreas Kratky, Andrew Sacher o Henry Jenkins, entre otros.

Consciencia teórica multidisciplinar aplicada y clara descripción de la interfaz hipermedia y sus elementos

La primera parte del libro tiene una aproximación integradora del análisis de los productos hipermedia, su experimentación y teorización desde el punto de vista de las prácticas narrativas y comunicativas con TIC. Se ve que sus experiencias de investigación en Europa, USA y Latinoamérica le permiten la agilidad de fluir desde las investigaciones aplicadas en la creación de videojuegos, cine y museos interactivos, realidad virtual y Web

hasta la conceptualización teórica de las cambiantes prácticas comunicativas de masas a las interacciones personalizadas y las rupturas e intercambio de los roles entre emisores y receptores, entre autores y lectoautores, que el fenómeno de la comunicación interactiva permite gracias a la interfaz hipermedia. El autor muestra un amplio conocimiento, una buena selección y un despliegue de proyectos y prototipos multimedia interactivos de contenidos lúdico-educativos que se han desarrollado en los últimos años en centros de innovación como la USC, University of Southern California, y la University of California San Diego, en USA, así como el MIT y ZKM en Europa, entre otros. Se agradece que la primera parte del libro está repleta de descripciones sencillas y detalladas de conceptos complejos como son la interfaz hipermedia o la comunicación interactiva:

Interfaz hipermedia: “La mezcla de hardware y software mediante los cuales el lectoautor se comunica con el programa hipermedia”.

La interfaz hipermedia está compuesta por:

– “Expresiones multimedia interactivas que configuran la apariencia estética de la interfaz y que individualmente constituyen cada puerta de paso a la interacción con las distintas partes del contenido narrativo hipermedia”.

– “Formas narrativas interactivas: acciones, personajes, espacios y tiempos que son interactivables por medio de las expresiones hipermedia de la interfaz y que configuran el contenido narrativo de los hipermedia, generando unas emociones u otras”.

– “Valores y desvalores interactivos: el conjunto de leyes causales variables, según el valor o desvalor que se aplica en una situación u otra, después de sentir unas u otras emociones. Los valores y desvalores que unifican y configuran en una lógica u otra las diferentes combinaciones de las formas narrativas interactivas. En el caso de los videojuegos, los valores y desvalores forman parte muchas veces de las reglas internas a respetar o quebrar, así como de las acciones a llevar a cabo en el mismo para fracasar o triunfar en el objetivo.

(...) el estudio de las interfaces hipermedia, entendidas como instrumentos de la comunicación multidireccional es posible gracias a las expresiones multimedia y a la narrativa interactiva que generan ciertas emociones y que permiten la práctica de ciertos valores y desvalores.

En esta investigación se trata la inmersión como la acción de introducirse plenamente en la lógica causal o en el conjunto de reglas, leyes físicas y en el flujo narrativo que se desarrolla en un ámbito imaginario, hasta el punto de percibirlo como una experiencia real a nivel multisensorial, psicológico y emocional”.

Además incluye un amplio glosario y un índice detallado que permite navegar cómodamente por el universo de los nuevos conceptos de las TIC así como encontrar más fácilmente los contenidos más interesantes para el lector y potenciales referencias.

Su aproximación unificadora muestra el proceso complejo necesario a seguir para integrar de forma sencilla las visiones y experiencias de los autores e investigadores en el área de las TIC y la comunicación interactiva antes mencionados. El autor se centra en la construcción de un marco teórico interdisciplinar complejo centrado en

los matices estéticos, narrativos, perceptibles, psicológicos, emocionales y de valores, y principalmente comunicativos que configuran el universo de las TIC y sus prácticas interactivas. Aún en la complejidad existente de un campo de estudios interdisciplinar y en construcción, como es la comunicación interactiva, el Dr. Jorge Mora consigue identificar la variable más característica de las TIC, la interfaz hipermedia. De esa forma comienza a realizar un análisis teórico y experimental profundo de todos los elementos estéticos, narrativos, multisensoriales, emocionales y de valores que confluyen en la interfaz hipermedia, llave tecnológica y expresiva paradigmática que activa la comunicación interactiva. Su reconocimiento de la necesidad de una aproximación multidisciplinar sirve para establecer ciertas pautas sólidas, que reconocen que es sólo el comienzo de un esqueleto multidisciplinar complejo, que precisa de expertos de las distintas áreas del conocimiento para desarrollar estudios amplios. De esta forma el Dr. Jorge Mora comienza a desarrollar un marco teórico que incluye y reconoce la necesidad de la participación de los distintos expertos en las áreas de lenguaje de los nuevos media, procesos cognitivos, antropología, la axiología, la pedagogía y psicología evolutiva, la teoría de la comunicación y la narrativa interactiva, para comenzar a establecer los cimientos del área del conocimiento de la comunicación interactiva. En ese sentido procura basarse en el reconocido modelo de la mediación y de los elementos de la Teoría de la Comunicación de Martín Serrano actualizando el modelo con

las dinámicas fluidas de intercambio de roles entre emisor y receptor que las TIC ofrecen mediante la interfaz hipermedia. El hecho que plantee reflexiones teóricas y metodológicas multidisciplinares, que incluya sugerencias para implementaciones de los modelos clásicos de la teoría de la comunicación, como el de Martín Serrano, genera un diálogo interdisciplinar, por ejemplo integrando modelos de narrativa interactiva, muy útil en la comunidad de investigadores y profesionales que trabajan en el campo de la mediación social. Igualmente profundiza en la narrativa clásica aristotélicas para describir como la interacción narrativa se produce a nivel de los personajes y actores en la narrativa hipermedia, siguiendo el modelo de Michael Mateas. Finalmente, en su aproximación teórica, procura describir en detalle los momentos comunicativos en los que se producen los intercambios de funciones comunicativas, entre emisor y receptor, o autor y lectoautor, al generar narrativas y representaciones intercambiables multidireccionalmente en la interfaz hipermedia.

Modelos para el análisis descriptivo de la interfaz hipermedia

Después de tener en cuenta las distintas perspectivas multidisciplinares desde las que se puede analizar la interfaz hipermedia y de profundizar y tener en cuenta cómo la interfaz hipermedia genera un nuevo paradigma al actualizar los modelos clásicos narrativos y comunicativos, el Dr. Jorge Mora propone un modelo de análisis descriptivo muy detallado

de los elementos que componen la interfaz hipermedia. En dicho modelo se describen todos los elementos estéticos, narrativos, tipos de interacción, emociones y valores que entran en juego en el diseño y la producción de una interfaz hipermedia.

El modelo que se plantea se puede aplicar a cualquier interfaz hipermedia ya sea para videojuegos, para cine o museos interactivos, para Web o realidad aumentada. El modelo lo hace disponible en un DVD que muestra cómo el modelo se puede usar como parte de un análisis profundo de usabilidad de las interfaces en combinación con entrevistas, grupos de opinión y grabación multicámara, registrando los gestos que los jugadores tienen y las reacciones del avatar en ciertos videojuegos lúdico-educativos, el Eyetoy, primer interfaz de hardware de Sony que registraba los movimientos, o de interacción social, como los Sims2. La segunda parte del libro se dedica a este menester, el de detallar como poder registrar y contrastar observaciones audiovisuales multicámara de las interacciones de usuarios, tipo el *playtest* que realizan las compañías de videojuegos, con los cuestionarios, entrevistas y grupos de opinión, que utilizan las compañías de publicidad en los estudios de mercado. Dadas las limitaciones de la muestra, el autor reconoce su intención de sólo apuntar la dirección en la que deben ir los estudios de inmersión comunicativa de las interfaces en los productos multimedia interactivos y la necesidad de aplicar dicho modelo de estudio y experimentación a muestras más

amplias con un equipo multidisciplinar de expertos en las diversas áreas.

En síntesis

El libro presenta un gran número de proyectos bien ilustrados con imágenes en color en un cuaderno central con ejemplos de interfaces hipermedia aplicadas a videojuegos, museos, cine, webs y realidad aumentada, y al final, un DVD que provee digitalmente de modelos de análisis de interfaces, la muestra y un documental resumen de toda la investigación y de las distintas fases metodológicas del experimento de estudio en inmersión comunicativa, así como algunas muestras multicámara sincronizadas de los nativos digitales participantes en el proyecto.

Un interesante libro de reflexión y de referencia en el estudio de la inmersión comunicativa interactiva mediante la implementación de la interfaz hipermedia, con modelos que pueden ser aplicados tanto por profesionales, estudiantes o investigadores que quieran profundizar en el análisis de la composición y producción de videojuegos, instalaciones interactivas, webs, realidad aumentada, cine y museos interactivos. Un pedazo sólido en la amplia y difícil escalera del campo multidisciplinar emergente de la comunicación interactiva mediante el uso de las TIC y sus aplicaciones en mediaciones multiculturales y ludoeducativas.

Isidro Moreno Sánchez

Universidad Complutense de Madrid

ims@ccinf.ucm.es