



Universitat de València, 10-12 marzo de 2010

Digital Storytelling on the WorldWide Web

Carmina Gregori Signes

Universitat de València

carmen.gregori@uv.es

Resumen

Las historias pueden ser interpretadas, de acuerdo a Bamberg (1997: 90), como un ejemplo de una experiencia individual, o como un medio para definir y situar tanto al yo como a los otros en prácticas sociales comunes o inusuales; que resaltan aspectos que se utilizan para explorar el sentido social de un tema en particular. Otros, como Miller (1996) definen la narración como una "actuación cara a cara en la que el artista relata una secuencia de acontecimientos" y luego procede a investigar cómo la narración se ve influida por la introducción de elementos visuales. Uno de los 12 principios que Miller (1996) presenta para contar historias señala que cada narrador tiene una relación única con cada oyente. Ambas características, la combinación entre las palabras y las imágenes y una relación única con el oyente son características presentes en el relato digital. Con la llegada de internet como principal canal de comunicación e información, el género de la narración está pasando por cambios considerables. Una de las consecuencias de estos cambios es la aparición de nuevos géneros/subgéneros, como por ejemplo el relato digital.

La narración digital ha cambiado sin ninguna duda la dimensión pragmática del relato y como tal merece cierta atención a fin de saber exactamente lo que ofrece tanto al oyente como al narrador. Con el fin de resumirlo, cabe preguntarse con respecto al relato digital: ¿cómo es la historia? ¿A quién va dirigida y por qué? ¿Qué parte del relato es parte de la "historia" como tal y qué parte debe considerarse como mera opinión o evaluación adyacente? ¿El relato digital utiliza el concepto tradicional de la narración de cuentos o cambia radicalmente las convenciones? ¿Es un subgénero que añade otros elementos además de los tradicionales?

Mi argumento es que en la era digital en que vivimos, debemos preocuparnos por definir y acotar los géneros emergentes tales como el relato digital que introducen nuevos elementos en la narración. El relato digital se puede situar en un continuo entre los tipos más formales de narración de historias, narración como parte de una conversación casual y la narración oral tradicional que se deriva de populares y cuentos de hadas. Sin embargo, dado que el género en sí ya está siendo utilizado por todo el mundo y con fines muy diversos, proponemos desde una perspectiva sociopragmática, un estudio de cómo los usuarios hacen uso de este género a través de internet antes de definirlo como tal.

Es mi propósito en este artículo averiguar qué patrones discursivos emergen del estudio de la relato digital en internet. Por lo tanto, analizaré desde una perspectiva multimodal, los diferentes aspectos del relato digital, tales como discurso, diseño, distribución y producción (Kress y van Leeuwen, 2001) en una serie de sitios web que están abiertos al público. Dado que los textos digitales son tan complejos y de múltiples niveles y por lo tanto un asunto de estudio desde diferentes disciplinas académicas, mi descripción es necesariamente interdisciplinaria, en la línea reclamada por muchos analistas críticos del discurso (véase Wodak 2001). Por lo tanto, mi análisis se base en los principios de varias disciplinas en el

campo de la lingüística y estudios en los medios de comunicación como CDA, CA y, pragmática, y los resultados de varios acercamientos teóricos a la crítica de televisión, tales como el análisis textual y el análisis narrativo (cf. Vande Berg et al 1998), entre otros.

Palabras clave: relato, relato digital, género.

Abstract

Stories can be interpreted, according to Bamberg (1997: 90), as an example of an individual experience, or as a means to frame and situate the self and others in common/ uncommon social practices which will bring forward aspects that are used to explore the social meaning of a particular theme. Others like Miller (1996) define storytelling as a "face-to-face performance in which the performer relates a sequence of events" and then proceeds to investigate how storytelling is influenced by the introduction of visual elements. Among the 12 principles that Miller (1996) presents for storytelling, is the fact that: *A storyteller has a unique relationship with each listener*. Both features, the combination between words and images and a unique relationship with the listener are characteristics present in digital storytelling.

With the advent of the Internet as the main channel of communication and information, the genre storytelling is going through considerable changes and giving place to new genres such as digital storytelling. Digital storytelling has altered the pragmatic dimensions, in particular the relationship that holds between narrator and audience and as such deserves some attention in order to find out what it exactly offers and what the possibilities are for both the listener and the storyteller. Several questions should be answered about digital storytelling: how is the story told? who are they telling their story to and why? What exactly, would we say, belongs to the story and what is side talk? Are we following the traditional concept of storytelling or should we redefine storytelling altogether? Or at least define a subgenre of storytelling that would include other elements rather than the traditionally considered?

It is my contention that in the digital era in which we are living in, we should care for introducing a new concept of storytelling which lies along the continuum between more formal types of storytelling, storytelling in casual conversation and the traditional oral storytelling that derives from folk and fairytales. Since the genre is already being worldwide used, i.e., digital storytelling, a pragmatic perspective would demand studying how users are defining its characteristics before we proceed to describe it.

It is my aim in this article to find out what dominant discursive patterns emerge from the study of digital storytelling on the Internet. Thus, I will look at different aspects of digital storytelling such as discourse, design, distribution and production (Kress and van Leeuwen 2001) in a number of websites that are open for people to tell their personal or educational stories. Since digital texts are so complex and multileveled and therefore a matter of study from different scholarly disciplines, my description is necessarily interdisciplinary, in the line claimed by many critical discourse analysts (cf. Wodak 2001). Thus, underlying my analysis are the insights of several disciplines in the field of linguistics and media studies such as CDA, CA and, pragmatics; and the findings of several theoretical approaches to television criticism, such as text-centred analysis, and narrative analysis (cf. Vande Berg et al 1998) among others.

Key words: storytelling, digital storytelling, genre.

Referencias bibliográficas / Bibliographical references

- Bamberg, m. 1997. Narrative Development: six approaches. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Miller, Eric 1996. Visuals Accompanying Face-to-face Storytelling. M. A. Thesis. New York: New York University.
http://ccat.sas.upenn.edu/~emiller/MA_essay.html
- Kress, Gunther, and Theo van Leeuwen. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London: Arnold, 2001.
- Wodak, Ruth (2001). The discourse-historical approach. In Ruth Wodak & Michael Meyer (Eds.), Methods of critical discourse analysis (pp.63-95). London: Sage.